

遊びの価値に関する レポート

はじめに

The Real Play Coalition

遊びは子どもの発育の「ロケット燃料」です。遊びは、子どもが生まれつき持っている好奇心や、探求したい、発見したいという衝動によって促されます。子どもは遊びによって身体を使い方を覚え、想像力を刺激されます。遊びには認知的知性、感情的知性、社会的知性の発達といった効果もあり、これらがどんな大人になるかを形づくることとなります。ひとりでも集団でも、屋外でもデジタル世界でも、子どもは幼少期の遊びを通じてまたとない成長の機会を最大限に活かすことができ、それは大人になっても続くのです。たとえば、想像上の友だちとお茶会を開くことは、自分の力で考える練習になります。屋外で架空のお城を作ることは、空間的可視化の能力を鍛えることにつながりますが、これは数学の重要な基礎になります。

ところが、遊びはだんだん危機にさらされつつあります。初期の発育段階で極めて重要であるにもかかわらず、子どもたちが遊びに使える時間も空間も減っているのが実態です。急速に進む都市化やディストラティブ・テクノロジーが暮らし方や働き方を大きく変える中、日々の生活にはプレッシャーがのしかかり、スケジュールが過密になってきています。家庭はマルチタスクの場と化し、親も子も忙しい日々暮らしの中で充実した家族の時間を見つけるのが難しくなっています。学校は試験を重視する傾向を強め、プレッシャーが強まる一方、楽しく遊べる体験は減りつつあります。地域の遊び場の減少と、安全に関する親たちの懸念が相まって、外遊びの機会も少なくなっています。このように遊びから遠ざけられることは、ずっとあとにまで影響します。毎日の遊びに費やす時間が少なくなるということは、将来、厳しい激動の経済状況下で生き抜いていくのに必要な幅広いスキルを磨く機会が少なくなることを意味するからです。

「遊びの価値」は、こうした遊びの危機に対する緊急対応として作成されたレポートです。政策立案者、教育関係者、世界開発目標の策定者に向け、現在の遊びの不足はどの程度の規模で広がっているのか、遊びの機会が失われることが子どもたちの生活に与える影響、そして遊びが減り続けていることの背景にある原因を探ります。特に、遊びの不足や欠如が不均衡を拡大し、迫りくるスキル欠如の危機の原因になっている状況を追究します。

2018年、「子どもの理想的な発育に役立つ幅広いスキルを磨く、遊びをベースにした機会を促進する」という共通理念のもと、IKEA、The LEGO Foundation、National Geographic、Unileverは共同でThe Real Play Coalition (RPC) を立ち上げました。

これ以前から各社は個別に調査を依頼し、遊びが子ども、家庭、コミュニティ、社会に与える影響を100か国以上の国々で評価していました。そうした調査から、遊びの少ない生活によって生じる問題が明確になってきました。調査結果の中には不安を感じさせるものもありますが、テーマは一貫しています。それは、「子どもたちもその家族も、生活の中にもっと遊びを求めている」ということです。

このシンプルで、根拠に基づいた視点から、RPCのミッションが導き出されます。すなわち、「私たちは遊びの価値に対する認識の変化を求め、意思決定者を動かし、行動の変化を触発し、子どもたちの遊びの不足を解消したい」と考えます。RPCの各メンバーは、世界中に広がるネットワークを持ち、多くの人びとの日常生活に浸透している存在として、この問題に取り組む責任があります。そして、人びとが幸せやつながり、逃避、学習、自己表現、発見といったものを人生をとおして手に入れるための手段として、遊びを取り戻したいと考えます。

このミッションは緊急を要します。将来生き残り、成功し、困難を乗り越えるには、子どもたちは今、もっと遊ぶ必要があります。今後必要となるスキルを獲得できるのか、どのような人間に育つのか、協力し合ってどのような世界を築くことができるかは、それにかかっているのです。

さあ、遊びましょう。

ジェスパー・ブローディン (CEO、Ingka Group*)

キース・クルイトフ (プレジデント、Home Care、Unilever)

ジョン・グッドウィン (CEO、The LEGO Foundation)

ゲリー・ネル (会長、National Geographic Partners)

*Ingka GroupはIKEAフランチャイズ系列内で最大のリテーラーです。

遊び— 声なき非常事態

「遊びは理想的な子どもの発育、将来の幸せや成果を実現するためのエンジンである」という認識は普及しつつあります。現代の子どもたちは過去の世代に比べ、あらゆる種類の遊びにおいてそのための時間が少なく、その結果、非常に大切な発育の機会が失われています。神経科学者、社会心理学者、ビジネスリーダーは異口同音に、将来の経済状況下で生き残り、成功するために必須の特性として、創造力や柔軟性、回復力、高度な社会情緒的スキル、向社会的スキルを強調します。ほとんどの親たちも、子どもの幸福や自己表現、将来成功するための能力を決定づけるスキルの獲得に、遊びが極めて重要な役割を担っていることを認識しています。

- 95%** | 遊びがスキル育成を促進していることに同意する親の割合（National Geographic調べ）
- 96%** | 遊びには子どもの発育において教育的な側面もあると考える親の割合（IKEA調べ）
- 98%** | 遊びが子どもの潜在能力を最大限に引き出す役割を果たすと回答した親の割合（Dirt is Good調べ）

こうした事実があるにもかかわらず、子どもたちの生活における遊びは依然として過小評価され、優先順位が低いまです。現代は、遊びが「沈黙の非常事態」の真ただ中にある時代なのです。



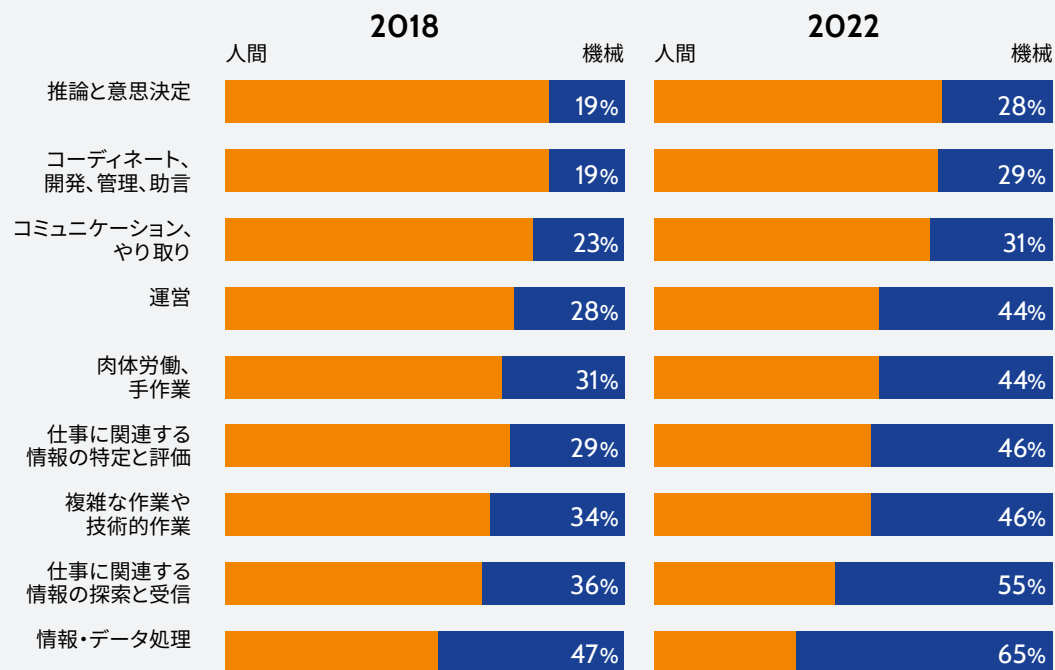
侵食される遊び

世界経済フォーラムが「第四次産業革命」と呼ぶ時代に移行しつつある現在、大きな変革や混乱、社会や環境の課題が世界的に広がっており、その規模は18世紀の機械化時代の幕開け以来、経験したことのないものです。従来の役割や仕事は人工知能に取って代わられようとしています。高度に自動化され、変貌した世界でどのような仕事が入るのか、不安が広がっています。そして、自動化されたAI主導の経済で欠かせないものになる創造的な人間のスキルとはどのようなものなのでしょうか。

技術革新の進行の影響が私たちの働き方や暮らし方に及ぶ中、子どもたちは、ますます革新的な方法でデジタル世界と現実世界を融合する新しい遊び方を見つけています。現代の遊びは、ストーリーとキャラクターがさまざまな遊び空間を自在に行き来する、多次元・多層体験になりました。オンラインの仮想的な拡張現実の世界と現実の世界を行きつ戻りつする中で、遊びは、学習と楽しみの体験や機会が連結し、シームレスにつながった場になったのです。

ところが、子どもたちの遊びが間違いなく以前より洗練された多層体験になった一方で、遊びに費やす時間は過去の世代よりも少なくなりました。家庭、地域、学校、仮想空間など遊び場所を問わず、子どもたちが遊ぶ時間は親の時代よりも減っているのです。

図1：人間と機械の労働時間の割合（2018年と2022年の推定値の比較）



情報元：『The Future of Jobs Report 2018（2018年版未来の仕事レポート）』世界経済フォーラム、2018年

- 英国では、外遊びの時間が1世代前より50%減少
- 米国では、1981年から1997年の間に子どもの遊ぶ時間が25%減少。2018年には、6～11歳の子どもを持つ親が1日の間に子どもと遊ぶ時間は5分未満と回答
- 勉強のプレッシャーが高まっていることから、就学前プログラムは20年前に比べてより教科書中心に

遊びの時間に何が起きているのか？



子どもたちが遊び方を選ぶ方法が変化していることは、遊びの傾向が変わってきている兆候と見るだけでなく、生活において遊ぶための時間と空間が根本的に制限されてきたことへの反応と考えることもできます。Real Play Coalitionのパートナーが実施した調査によると、子どもたちもその家族も、生活の中にもっと遊びを求めているにもかかわらず、その時間をつくるのがだんだん難しくなっていることが明らかになりました。大抵の場合、子どもたちは忙しすぎて、予定されていない遊びができる余地はありません。

92% | 日々の生活でもっと遊びたいと回答した子どもの割合

93% | 遊ぶと楽しく感じると回答した子どもの割合

5人に1人 | 「忙しすぎて」遊ぶ暇がないと回答した子どもの割合



危機が迫っていることを示す指標で最も心配なものは、非常に多くの子どもたちが日々の生活で遊ぶ時間がほとんど、またはまったくないという事実でしょう。

10% | 1週間に遊ぶ時間が2時間未満と回答した子どもの割合

8% | 日々の生活で遊ぶ時間がまったくないと回答した子どもの割合



活発な外遊びは特に、子どもたちの生活に取り込むのが難しい状況となっています。

56% | 1日の外遊びの時間が1時間未満の子どもの割合

20% | 自由に遊べる時間が1週間に1時間未満の子どもの割合

10人に1人 | 外遊びをまったくしない子どもの割合



親たちも時間を見つけるのがますます難しくなっています。多くの人が、「日々の生活と仕事で忙しく、テクノロジーや不安、ストレスによって常に気をそらされるため、家族で遊べる充実した時間が減ってきている」と回答しています。仕事のことを考えたり、家庭に関するさまざまな心配事で気をそらされたりすると、楽しく遊ぼうという気持ちにはなかなかたえないものです。多くの子どもたちも、親にとって遊びは優先事項ではないと感じています。

81% | 親にもっと一緒に遊んでほしいと「強く望む」子どもの割合

49% | 子どもと一緒に遊ぶ時間が十分ないと回答した親の割合

30% | 1週間で一緒に遊ぶ時間が5時間未満の家族の割合



親たちも子どもたちも、非常に重要なソフトスキルや知性の育成に遊びが役立つこと、また遊びには、教室の中であっても外であっても、学習の効果を上げ、より楽しくする効果があることを理解しています。

83% | 遊びのようだとより学習しやすいと回答した子どもの割合

95% | 遊びには、共感力など重要な向社会的スキルの習得により影響があると考えている親の割合

82% | 子どもの頃にたくさん遊ばせた方がその後の高等教育や仕事において成功しやすいと考えている親の割合



遊びの時間と それを取り 巻く社会

家庭や学校、地域での遊び方はすべて、それを取り巻く私たちの暮らし方の構造的な変化に影響を受けます。RPCの各メンバーが独自に実施した調査から、子どもの生活に遊び時間が不足している問題の解決で取り組むべき課題がいくつか浮かび上がってきました。

- ＞ 過密スケジュールの生活
- ＞ 遊び場所の確保
- ＞ 安全に関する親たちの懸念
- ＞ 親たちの気をそらせるさまざまな要素
- ＞ 遊びの要素が少ない学校教育

家庭に広がる 過密スケジュールの傾向

家庭や学校その他で遊べる時間は少なくなりつつあります。きめ細やかな保育や授業以外の課外活動が求められてきた結果、子どもたちの生活はびっしり予定が組まれ、時間に追われる、タスク中心型のものになってきました。世界中のたくさんの子どもたちにとって、遊び時間は自分を選んで主導する体験というよりも、緻密に計画された一連のアクティビティーのようにになっています。

47% | 子どもの時間のうち、計画されたアクティビティーが占める割合

27% | 子どもの自由時間のうち、計画されていない遊びに費やされている割合

消えゆく コミュニティ空間

最新の『UNICEF Urban Population Report（ユニセフ都市人口レポート）』では、2050年までに世界90億人の人口の70%以上が都市に居住するようになると予測されています。先進国、開発途上国の両方で急速に進む都市化により、アクセスできる「グリーンスペース」は貴重な存在になっています。急速に流入する新しい人口を受け入れるために都市が拡張する際、都市開発プログラムの最初の犠牲となるのが、こうしたコミュニティ空間や家族が過ごしやすい公園、遊び場です。遊びの空間は都市計画立案者や議会によって着実に侵食されています。こうした人びとにとって、遊びの問題は住居や道路、通信インフラの提供にくらべると、緊急度が低い、あるいは目に見えにくい社会問題なのです。短期的で目に見える見返りを優先し、長期的に社会の便益となる施策を犠牲にするやり方は、フォルスエコノミー（長期的に大きな出費となる誤った節約方法）です。



変革を引き起こした市長

アルバニアの首都ティラナの市長、Erion Veliaj氏が前任者から引き継いだのは、車やバス、トラックがひしめく、荒廃してみすばらしくなった都市景観でした。ティラナ市の空地は荒れ果てて雑草が生い茂り、公園や市民のスペースは、子どもや家族にとって行く気になれないし入ることもできない「立ち入り禁止」ゾーンになっていました。再開発の公的資金はまったくないにもかかわらず、Veliaj市長は市内の空地や幼稚園、遊び場、街路の見直しに取りかかったのです。地元の商店や学校関係者、建築業者、スポンサーなどに協力を呼びかけ、「安全でアクセスしやすく、子どもたちの遊ぶ声が聞こえる居心地のよい街」という彼のビジョンが具現化し始めました。

その結果、公立幼稚園は現代化され、市の公園も活気を取り戻しました。都市計画法が成立し、混雑した町の街路も毎週末には歩行者天国として開放されるようになりました。毎週日曜日にはティラナ市のダウンタウンに仮設の大きな「遊びの森」がつくられ、子どもたちが車にひかれる心配をしないで自転車に乗ったり並木道を歩いたりできるようになりました。これをきっかけに緑の革命が始まり、街の雰囲気大きく変えつつあります。「子どもを最優先にすることで、ティラナ市始めて以来のすばらしい革命を起こしたのです」とVeliaj市長は語ります。「子どもたちは遊び場を見つけただけでなく、持続可能性や社会的な変化を促す革命をけん引しているのです」。

変革を引き起こした母親

混み合う都市で安全に遊べる広い空間を見つけるのは、だんだん難しくなっています。交通量の増加、利用しやすい公園の不足、安全に対する親たちの懸念の高まりなどが、多くの子どもたちを外での遊びから遠ざけています。

ブリストルで実施されている「Playing Out」は、近所で自分の子どもたちをもっと安全に遊ばせたいと考えた1人の母親の運動をきっかけに始まった、道路から自動車を閉め出す施策です。市全域の道路を取り戻すことに成功し、週末と夏の夜には子どもたちの遊び場として開放されるようになりました。一部の自動車利用者や地元住民の中には、市議会を通過したこの施策が納税者に不便と不利益を強いていると声高に主張する人もいましたが、ブリストル大学の調査は、この施策がコミュニティに大きな社会的便益をもたらすだけでなく、子どもたちの健康と幸福に直接的なメリットがあると結論づけました。

またこの調査では、こうした車の往来がない安全な屋外の遊び場が家の近くにできたことで、親たちにとっても子どもたちだけで外遊びさせやすくなったことがわかりました。ブリストル大学の調査ではさらに踏み込んで、この施策を市内の社会的に恵まれていない地域の街路や土地、さらには英国内のほかの市にも展開することを推奨し、どの地域でも平等に子どもや家族に便益をもたらすべきだとしています。

コミュニティ内における安全への懸念

子どもが家の外やコミュニティで遊ぶことの安全面を不安視する声の問題をさらに難しくしています。「知らない人は危険」という意識の高まりや環境汚染、道路交通、薬物や反社会的な行動への接触、いじめ、物理的環境自体に潜む危険への懸念などが重なり、子どもたちが外で遊べる機会の数に影響しているのです。

- 20% | 外遊びをしないとけがをするのが心配だと考える子どもの割合
- 22% | 7～12歳の子どものうち、一人で外遊びすることが許されていない子どもの割合
- 40% | 子どもが交通事故に遭う可能性を不安に思う親の割合
- 51% | 子どもに外遊びさせたいが安全面が不安で許可できないと回答した親の割合

遊びは屋内のアクティビティーになりつつあります。親たちは、天気がこの先どうなるか分からない、「移動先での遊び」に付き添う自由な時間がないなどの理由で、子どもに家で遊んでもらいたいと考えるからです。外遊びををするとなると、都市部であっても、自宅からちょっとした距離を移動しなくてはならないことが多いため、多くの家庭では、細かい予定や過密スケジュールが組まれた中からかなりの時間を捻出しなくてはなりません。

- 40% | アクセスや利用が可能な遊び空間がないために子どもの外遊びの時間が制限されていると回答した親の割合
- 48% | 子どもに付き添う時間がないことが、子どもの外遊びの時間に影響していると回答した親の割合

遊びの要素が少ない学校教育

学校では、よかれと思ってテストや学力向上に力を入れている結果、子どもたちにプレッシャーや不安を与え、遊びを通じて学ぶ時間を奪うことになっています。多くの親たちは子どもに社会的地位の高い「安定した」職に就いてもらいたいと願い、できるだけ高度な教育を受けさせようとしています。そうした意向が、結果的に生徒を中心に置いた学習ではなく、「テストで測れる」学習方法を優先する教育方針を支持することにつながる面もあります。遊びには子どもの学習成果を大きく向上させる可能性があると考える教師や教育関係者は増えつつありますが、教育課程で遊びの優先順位を上げることは依然として進まないようです。

- 92% | 遊びながら学べると学習しやすいと回答した子どもの割合
- 76% | 教育方法として、遊びながら学べる学習方法を、従来型の教育方法、読書、オンライン学習よりも上の第1位に評価した親の割合

遊びの理解向上 を目指して

Real Play Coalitionは、遊びについて、子どもが楽しむ感情と行動、体験のセットとして捉えると最も理解しやすいと考えています。遊びは、認知力、社会適応力、感情、身体、創造力の発達を促します。私たちの調査によると、深い学習と高度なスキル習得は、以下の特徴を備えた遊びによって促進されます。

- **楽しい**—遊びで大切なことは、積極性、喜び、好奇心です
- **日々の学びの積み重ね**—子どもが遊びを通して自分なりの考え、知識、経験を積み重ねていくことが成長と学びを促します
- **積極的な関与**—積極的に、マインズオン型（精神活動を伴う）で考えることは、想像力を刺激し、問題解決力や認知の発達の促進、創造力の向上につながります
- **繰り返しのプロセス**—因果関係と実験的な学習プロセスにもとづいて、リスクを伴わない形で積極的な実験を促す遊びは、子どもの生活のあらゆる局面で学びを助長します
- **子ども同士の交流**—子どもは遊びの中でほかの子と交流することで、共同の作業、自分の考えや感情の伝達、他者が考えていることの理解を習得し、生涯の糧となるスキルを育みます



変革を引き起こした子ども

7歳のNavya Singhさんが近くの遊び場に行くと、そこではブルドーザーが稼働し、ゲートには南京錠がかかっていました。それを見たとき、彼女はすぐに行動を起こさなければ、と思いました。ここはかくれんぼで走り回って遊ぶための場所ではありません。デリー西部の人口密集地区、ロイーニに住む彼女にとって、木々が立ち並ぶ公園に毎日通うことは、騒々しくて落ち着かない街の雑踏からの避難場所、生命線といってもいいものでした。

世界中で都市部への人口流入が記録的なレベルで進行し、地価が高騰する中、グ

リーンスペースや遊び場、市民のスペースは、膨張する都市の住宅需要に応えようとするデベロッパーの格好の標的になります。Navyaさんは公園を守るため、インドのナレンドラ・モディ首相宛てに2ページにわたる公開質問状を書き、パパに少し手伝ってもらって、公園を守るための嘆願書を地元の裁判所に提出しました。彼女の心からの訴えを読んだデリーの高等裁判所判事たちは、公園を即座に再開するよう命令し、デリー内の14,000におよぶほかの公園や屋外スペースについても全面的な見直しを勧告したのでした。

遊びはスキル習得の「ロケット燃料」

子ども時代にしっかり遊ぶことは、創造力、問題解決力、社会的知性、感情的知性の発達に重要な意味を持ち、これらは初等・中等教育、さらに義務教育以降へ順調に進んでいくために欠かせません。自己表現、共同作業、リスクをいとわない姿勢、回復力、創意工夫、探索心は、将来必ず必要になるスキルです。

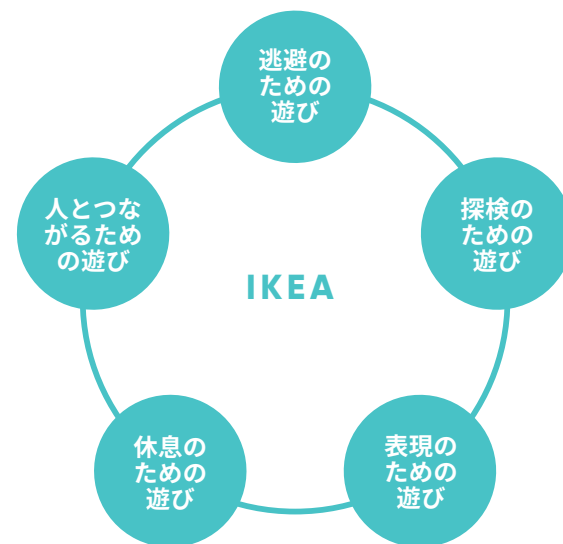
遊びは脳の発育のロケット燃料です。米小児科学会（American Academy of Pediatrics）によると、遊びは分子（後成的）レベル、細胞（ニューロン結合）レベル、および行動レベル（社会情緒的、実行機能スキル）の変化につながり、学習や適応力、問題解決力を助長し、社会的スキルと積極的な行動を促進します。

遊びは人間だけの行為ではありません。トカゲやミツバチからサルにいたるまで、動物界の多くの種に見られます。社会的な遊びは、大型の新皮質（人間の脳では、空間認識や意識下の思考、言語などを司っている部分）を持つ動物のほうが一般的です。動物の間では、逃げる遊びが定着しています。激しい遊びから得られるスキルが、そのまま捕食者から逃げるスキルになるのです。人間にとって、この「逃げる」という概念は遊びを通じてリラックスし、回復する能力に結び付いています。この場合、逃げることは「現実の影響」から一時的に身を守る行為です。大人も子どもも、遊びを通じて一緒

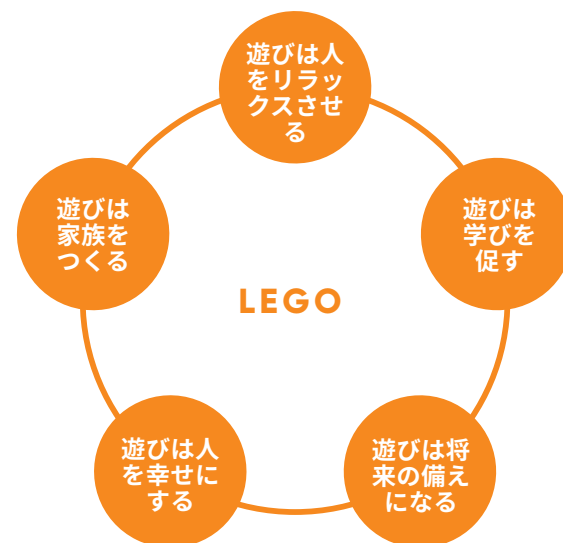
に楽しんだり、意思疎通したり、つながりを感じる時間を持つことで、ストレスの度合いやストレスになりそうな感情をコントロールすることができます。保育園に入ることを不安がっている幼児を無作為に選び、15分間おもちゃで遊んだり友だちと遊ばせたりしたグループと、先生が読み聞かせをしたグループを比較したところ、遊ばせたグループでは不安が低下した度合いが2倍にもなりました。

家庭内の生活も含めて、何ができるか、何ができないかという人生における複雑なルールを理解するのに役立つという意味で、遊びは将来に向けた準備にもなります。「学ぶことを学ぶ」のも含めて、遊びと学びは子どもがスキルを獲得するにつれて結び付き、その後の広い意味での学習やスキル習得を容易にします。ちょうど赤ちゃんが最初に覚えた数語を使ってすぐに初期段階の文を組み立て、後には複雑な言語スキルを獲得していくのと同じように、遊びを通じて学んだ初期段階のスキルはその先のより複雑なスキル育成の基礎になります。

好奇心の強い子どもにとって、遊びは学習に役立つ手段であることがわかっています。大人が誘導する遊びと子どもだけの自由な遊びのバランスをうまく保つことが、子どもの総合的な発育には重要です。



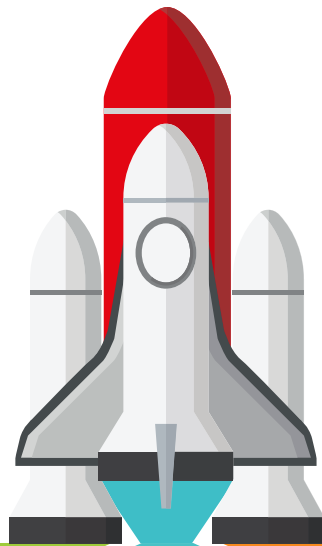
情報元：IKEA『プレイレポート2015：さあ、一緒に遊びましょう！』
IKEA、2015



情報元：LEGO Group『Play Well Report 2018』LEGO Group、2018

遊びが持つ パワー

遊びは家庭やコミュニティ、学校でスキルを習得するためのロケット燃料です。詳しくは以下をご覧ください。



real play
coalition

www.realplaycoalition.com

SUSTAINABLE
DEVELOPMENT GOALS



NATIONAL
GEOGRAPHIC



The LEGO Foundation

コミュニティは重要！



英国で貧困地域に住む子どもは、裕福な地域に住む子どもに比べ、グリーンスペースや遊び場に1/9しかアクセスできません。

米国ウェストフィラデルフィア地区ベルモントでは、舗装や壁面、バス停留所にパズルやゲームが描かれており、子どもと大人と一緒にコミュニケーションやコラボレーションを楽しみながら、空間認識力を高めることができます。



インドのデリー高等裁判所は、公園での遊びを通じて子どもたちが重要なスキルを学ぶことができると認めました。

英国ブリストル市議会は、市内の生活道路を閉鎖して歩行者天国にし、一時的な遊び場として開放することを許可しました。親たちの回答によれば、外で遊ぶ子どもの88%に社会的スキルの向上が見られました。



遊びはまず家から！



ある調査によると、一部の国の恵まれない境遇の子どもたちは、社会経済的に恵まれた家庭の子どもたちにくらべて、日常的に積み木で遊ぶ割合が20%以上低くなっています。

英国イーストロンドン在住の302世帯を対象にオックスフォード大学が実施した調査によると、育児アプリを使って親と一緒に遊んだ子どもは集中力と決断力が向上し、自分で判断できるようになっていました。



南アフリカの研究者によると、家で遊ぶ子どもは、3割以上がより高度な「実行機能」(時間の管理、整理整頓、集中力、マルチタスクのスキル)を習得しています。

ジャマイカの成人を対象にした調査では、幼児期に「遊び教育」を受けた人の収入は、受けなかった人の25%以上にのぼることがわかりました。



学校でも遊びを導入！

37か国を対象に実施した幼児学習開発の基準に関する調査によると、遊びながら学ぶという考え方を積極的に取り入れている国はわずか1/3でした。

幼稚園を対象に実施したドイツの調査によると、遊びを通じて学習した子どもは読書、算数、社会的スキルが高いことが認められました。創造力が高いこともわかっています。



英国政府の委託調査では、遊びをベースにした学習は幼少期の学力と情緒の発達を促すことがわかりました。

オーストラリアの調査によると、学校で遊びをベースとした教育課程で学んだ若年層の子どもには言語と文法スキルの向上が見られました。



遊び格差を理解する 必要性

「世界は変わりつつあり、21世紀には仕事と生活の性質の変化に適応することを学ばなくてはならない」という意識が高まっています。私たちの暮らしのあり方をこれまでと変えつつある技術の進歩は、家庭、企業、政府、さらに社会に対しても、組織を揺るがすような課題を突きつけています。政策決定者やビジネスリーダーは、近い将来に予想される激動の経済を乗り越えるのに必要な心理的、認知的、創造的な特性を備えた人材を求めています。

- ▶ OECDは、ソフトスキルと知性（創造力、革新的な発想、回復力、問題解決力）が世界中の労働市場で必須の特性になっていることを報告
- ▶ 世界各国の教育所管省庁が発表したミッションステートメントの40%が「21世紀のスキルセット」について言及

労働市場の不確実性、リスク、構造変化が親たちの不安をかき立て、子どもには「将来を保証された」職に就いてもらいたいという思いをあおります。

子どもの生活から遊びの時間が奪われ、親と子ども双方に時間のプレッシャーが高まる現状の影響は、恵まれない人びとには一層重くのしかかります。遊びが少ない、またはまったくないような生

活は、社会および社会経済のあらゆる層に見られます。しかし、「遊び格差」というものも存在します。つまり、各国間および国内においても、ジェンダー（性別）や社会経済的要素によって遊びの体験に格差があるのです。Real Play Coalitionは、すべての子どもたちにとって遊びが現実のものとなることを願い、遊び格差についてより深く探究していきます。40か国を分析対象とした『2019 Play Gap（2019年遊び格差）』レポートの予備調査結果から、一部の国の恵まれない境遇の子どもたちは社会経済的に恵まれた家庭の子どもたちにくらべて、日常的に積み木で遊ぶ割合が20%以上低いことがわかりました。積み木遊びは言語や運動能力、初等算数スキルに関係していることが実証されています。幅広い種類の遊びは、幅広いスキルの習得に役立ちます。だからこそ、「遊び格差」の解消が将来的なスキル格差解消への重要な第一歩につながると期待できるのです。社会で最も恵まれない境遇にいる子どもや親は、遊びの推進プログラムによって得るものも最も大きいはずなのに、実際には遊びへのアクセスが最も制限されている層であることがわかっています。

「遊び格差」を分析すれば、遊びの少ない体験の実態やそれがスキル欠如の問題にどのように結び付いているかを深く理解できるはずです。

変革を引き起こした政策

南アフリカの基礎教育省幼児教育開発局長を務めるMarie Louise Samuels氏は、「遊びと言語の発達は緊密な関係にあり、その後の正規の学習過程に必要な概念形成につながる語彙と表現の獲得を促す」と書いています。遊びが学びを促進することを示すこの証拠に説得力があるにもかかわらず、授業で遊びの要素を増やすことは驚くほど困難です。

2017年、基礎教育省とCotlandsはUNICEFとThe LEGO Foundationの支援を受け、子どもたちが楽しさとやりがいを感じながら学べるような指導方法が盛り込まれた保育園や小学校の先生向けのオンラインコースを開発しました。「Powerful Learning Around You（P.L.A.Y.）」と名付けられたこのコースは、南アフリカの全小学校において教師の職能訓練プログラムに取り入れられていく予定です。導入後2年間で、42,000名におよぶ幼稚園と保育園の先生、100,000名を超す同国の小学校教師が受講し、現場での教育が大きく変わりつつあります。教師は学習成果の向上と、教室の雰囲気明るくなり、活気づくなど目に見える効果を実感し、子どもたちも学校でのストレスが減って全体的に楽しい場所になったと答えています。

遊び格差解消への道すじ

『2019 Play Gap (2019年遊び格差)』レポートでは、子どもたちの生活において遊びが「沈黙の非常事態」に陥っていることを中心テーマに取り上げます。この問題への理解を深め、鍵となるステークホルダー、パートナー、親たち、政策決定者、子どもたちが今後協力して解決に向かえるよう戦略的な提言を示す予定です。

ステークホルダーの皆さんがどこに注力すべきかを考える参考になるように、私たちの現在の取り組みを動かす4つの重要な原動力を紹介します。

➤ まず大至急やるべきことは、「遊びにおける沈黙の非常事態」から「沈黙の」という言葉が取れるようにすることです。遊びに関する問題を世界中で話し合われるテーマとし、意識を喚起し、遊びがもたらす利点を社会のあらゆる領域で推し進めることで、遊びの革新的な利点がすべての子どもに共通の生得権の一部と見なされるようにします。

➤ 遊びが子どもの発育と人生の機会に及ぼす影響を測る、根拠に基づいた「遊び指標」を開発することが非常に大切です。そのためにはまず、現在の「遊び格差」の規模と程度、さらに「遊び格差」がスキル習得や、一人ひとりの子どもの成果、および社会全体に与える影響を示すベースラインが必要です。現状では根拠に基づいたデータが限られている領域（ジェンダー、社会経済的背景など）で詳細な調査を委託することは、RPCや政府、パートナー各社、ステークホルダーにとり、遊びの少なさにまつわる収奪や社会的公正の問題を実効性のある方法で探索するのに役立つはずで、より明確なベンチマークを設定することも、遊びの少なさから生じる問題の解決に向けたRPC独自の取り組みの効果を測定するのに有効です。

➤ Real Play Coalitionの、人びとを結集する力を活用します。たとえば革新的な実践方法を話し合い、支持するための場を立ち上げることが考えられます。それを世界中の家庭、教室、地元コミュニティおよびオンラインコミュニティにおいて、子どもの生活に遊びの時間を取り戻す取り組みへつなげていければと思います。

➤ RPCは、現行プログラムをしっかりと継続することで遊びを促進し、政策決定者や教育関係者、親や子どもへの助言を行うことも重要だと考えています。そのためには、遊びが政治的、社会的課題として取り上げられるようにすること、子どもと家族の遊びの時間を増やす機会や取り組みがどこでも支援され、強化されるよう働きかけることも必要です。

変革を引き起こした教師

アフマダーバードでKiran Bir Sethi氏が2001年に立ち上げたリバーサイドスクールは、子どもたちが創造的かつ実践的な方法で世界を変える力を身に付けられるような教育を行っています。学習の一環として、生徒は差し迫った社会問題に対する新しい解決方法を探します。「感じる、想像する、実行する、共有する」という4段階のマントラにもとづいた「私はできる」精神を持って遊ぶように子どもを仕向けることで、想像力や問題解決力が育ちます。また、子どもたちが協力して課題に取り組むことで、回復力や社会的信頼の構

築が促されます。重要な社会問題、年齢による差別や孤独の問題からプラスチック汚染のような環境問題までさまざまな問題に対し、遊びや問いかけ、ソリューション設計を通じて取り組む学習方法は、教育関係者たちを一つに結び付け、「Design for Change（変化を促すデザイン）」は世界的な現象に発展しました。「学校と実生活の垣根を取り払うと、子どもたちは世界を変え、自分自身を変える力を獲得します」とBir Sethi氏は語ります。「『私はできる』精神を生み出したことは、学校の勉強から自分の住むコミュニティ

ーまで、子どもの生活のあらゆる領域に大きなメリットをもたらしているのです」。

子どもや教師がシンプルなオンラインツールキットを使ってプロジェクトを作成できる「Design for Change」は、世界中の活動家に広まりました。60か国、約70,000人の教師が多くのプロジェクトで活用し、そのうち25,000を超えるプロジェクトが文書化されて「私はできる」精神が人生を変える力を持つことを証明しています。

Real Play Coalition : 私たちのビジョンとアプローチ

私たちは遊びの持つ力を信じています。社会、経済、技術は急速に変わり、私たちの世界の再定義を迫っています。急速に変化する複雑な世界、環境、社会を子どもたちがうまく乗り切り、強く生きていくためのスキルをどうすれば習得できるか、大至急考え直さなくてはなりません。

私たちは、子どもが生活の中でほかの子たちや大人たちと遊ぶという生まれつき持っている能力こそが、将来に備えてそうしたスキルを高めたり、情熱を燃やすためのロケット燃料だと信じています。遊びを子どもたちの学習、発育、充実した人生を送る権利の根底をなすものと位置づけることが何としても必要です。

子どもたちは私たちのすべての行動の中心にいます。私たちは、子どもたちが生活の中でほかの子たちや大人たちと遊ぶという生まれつき持っている能力こそが、将来に備えてそうしたスキルを高めたり、情熱を燃やすためのロケット燃料だと信じています。私たちは、遊びが探求や実験、空想、発見につながることを子どもや研究者から教えられました。

遊びは、「不可能なことではない」ということを示してくれています。ばかげたことをやってみましょう。正解も不正解もありません。うまくいく方法もあればうまくいかない方法もあります。幼い頃の「いないいないばあ」や「お腹くすぐり」から、自信や共感性、自制心、問題解決力などを養ったり、屋外学習で横断的に解決策を見い出したりする過程

にいたるまで、遊びは私たちに個人としても集団としても現実の世界と想像の世界を探索する力を与えてくれます。

一緒に遊びましょう。一人でも遊びましょう。なりたいたいものになり、なるのがこわいものにもなりましょう。とにかく遊びをやめないことです。家の外で、中で、料理しながら、お風呂に入りながら、学校で科学や地理を学びながら、遊びを続けましょう。毎日の暮らしの中で遊びましょう。辛いときも楽しいときも遊びましょう。

私たちは遊びの力を信じています。なぜなら、遊びは子どもの中で育まれ、大人を変えるからです。

私たちReal Play Coalitionのメンバーは、遊びの価値の認知度を高め、理想的な子どもの発育に必要な幅広いスキルを育む、遊びをベースとした機会を促進したいと考えています。

なぜなら、遊びこそが未来だからです。

ミッションステートメント

私たちは遊びの持つ力を信じています

ビジョン

遊びの価値の認知度を高め、理想的な子どもの発育に必要な幅広いスキルを育む、遊びをベースとした機会を促進することで遊びを実装します

アプローチ

子どもたちの協力のもと、インサイトや影響範囲、影響力を集約し、親や教育関係者、体制の当事者*が抱く遊びに対する文化的認知や重要性にインパクトを与えるような運動を起こします

Real Play Coalition : 変化を促す道すじ



インサイト

充実した遊びを毎日することで得られるメリットについて、私たちの理解を深めるのに有効な調査に投資し、遊びが子どもたちの幸せとスキル習得に与える影響を明らかにします

意識

対象グループ内での遊びとスキル習得の重要性、遊びを子どもたちの生活に定着させる方法の重要性について意識を啓発します

スペースをつくる

企業、組織、市民の活動を盛り上げてそれぞれを結び付け、社会の中で遊びを促進、確保します



まとめ

遊びの文化を社会に深く浸透させる方法を模索している政策立案者の皆さん、遊びを通じて認知力や社会的スキル、企業家能力を子どもに習得させ、「将来の保証」を願う保護者の皆さん、生徒が幅広いスキルを習得して磨きをかけられるようなもっと楽しい学習方法を追究している教育関係者の皆さん、Real Play Coalitionは皆さんを歓迎します。手を携えて、地球をもっと遊びにあふれた星にしましょう。

www.realplaycoalition.com
#RealPlayCoalition

参考文献

- ARUP. "Cities Alive: Designing for Urban Childhoods." *ARUP*, 2017, www.arup.com/perspectives/cities-alive-urban-childhood.
- Bureau of Labor Statistics. "Charts Related to the Latest 'American Time Use Survey' News Release | More Chart Packages." U.S. Bureau of Labor Statistics, *U.S. Bureau of Labor Statistics*, 2017, www.bls.gov/charts/american-time-use/activity-by-parent.htm.
- Department of Education. "Pedagogy in early childhood education and care (ECEC): an international comparative study of approaches and policies." *Department of Education*, July 2015, https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/445817/RB400_-_Early_years_pedagogy_and_policy_an_international_study.pdf.
- Edward Miller and Joan Almon, Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School, College Park, MD: Alliance for Childhood, 2009.
- Gertler, Paul, et al. "Labor Market Returns to Early Childhood Stimulation: a 20-Year Followup to an Experimental Intervention in Jamaica." *Science*, vol. 344, no. 6187, 30 May 2014, pp. 998–1001. <https://www.nber.org/papers/w19185>.
- Grand Challenges Canada. "New evidence links exclusive breastfeeding, early play/stimulation to children's later success: Enriched play/stimulation to age two creates brighter four-year-olds, say investigators." *ScienceDaily*, 21 June 2016. www.sciencedaily.com/releases/2016/06/160621193106.htm.
- Hofferth, Sandra L. "Changes in American Children's Time - 1997 to 2003." *Electronic International Journal of Time Use Research*, vol. 6, no. 1, 2009, pp. 26–47. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2939468/>.
- House of Commons, Communities and Local Government Committee. "Public parks Seventh Report of Session (2016–17)." *House of Commons*, 2017, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201617/cmselect/cmcomloc/45/45.pdf>.
- IKEA. "Play Report 2017: A spark of play everyday." IKEA, 2017, https://highlights.ikea.com/2018/facts-and-figures/the-key-to-success/IKEA_play_report_2017.pdf.
- IKEA. "The Play Report 2015: Say yes to play!" IKEA, 2015, https://www.ikea.com/ms/fr_FR/media/Newsroom/IKEA_Play_Report_2015_FINAL.pdf.
- India Legal Bureau. "Delhi High Court Reacts Strongly to Lack of Children's Parks in Delhi." *India Legal*, India Legal, 11 May 2018, www.indialegallive.com/top-news-of-the-day/news/delhi-high-court-reacts-strongly-to-lack-of-childrens-parks-in-delhi-48237.
- LEGO Group. "Play Well Report 2018." LEGO Group, 2018.
- Manohar Nayank. "Ensure kids have place to play in parks, rights body tells corps." *Times of India*, 7 August 2017, <https://timesofindia.indiatimes.com/city/delhi/ensure-kids-have-place-to-play-in-parks-rights-body-tells-corps/articleshow/59945841.cms>.
- National Trust. "The humble stick revealed as the must-have toy for summer." *National Trust*, 2016 <https://www.nationaltrust.org.uk/news/the-humble-stick-revealed-as-the-must-have-toy-for-summer>.
- Playing Out. "Playing Out Survey Report 2017." *Playing Out*, 2017, <https://playingout.net/wp-content/uploads/2017/07/Playing-Out-Survey-Report-2017.pdf>.
- Purtill Corinne and Kopf Dan. "Here are all the other things parents do while taking care of their kids." *Quartz*, 10 July 2018, <https://qz.com/work/1324454/how-parents-spend-their-time-when-theyre-with-their-kids/>.
- Renvillard, Michael, and Monica Stach. "Why Play Should Be a Priority for Children's Learning and Development." *The M&G Online*, 2016, mg.co.za/article/2016-11-11-00-why-play-should-be-a-priority.
- Stagnitti, Karen, et al. "An Investigation into the Effect of Play-Based Instruction on the Development of Play Skills and Oral Language." *Journal of Early Childhood Research*, vol. 14, no. 4, 2016, pp. 389–406. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1476718X15579741>.
- Sutton Trust. "EasyPeasy parenting app: Findings from an efficacy trial on parent engagement and school readiness skills." *Sutton Trust*, November 2016, https://www.suttontrust.com/wp-content/uploads/2016/11/EasyPeasy-Evaluation_FINAL.pdf.
- Timsit, Annabelle. "The Urban Design Project Sneaking Puzzles and Hopscotch into Abandoned Lots." *Quartz*, 30 May 2018, qz.com/1256248/the-urban-thinkscape-project-sneaks-games-into-public-spaces-to-help-kids-learn-better/.
- UNICEF. "The State of the World's Children Reports - Chapter 1: Children in an Increasingly Urban World." *UNICEF*, 2012, www.unicef.org/sowc2012/pdfs/SOWC-2012-Chapter-1-Children-in-an-increasingly-urban-world.pdf.
- World Economic Forum. "The Future of Jobs Report 2018." *World Economic Forum*, 2018, www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf.
- Yogman, Michael, et al. "The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children." *Pediatrics*, vol. 142, no. 3, 2018. <http://pediatrics.aappublications.org/content/142/3/e20182058>.

ケーススタディ出典

- Page 7 - Urban Superheroes, a City Transformed by Kids by Erion Veliaj (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=N7lahTl6JdM>.
- Page 8 - Parent creates Play Streets in partnership with local government- UK – many articles, eg <https://www.bristolpost.co.uk/news/bristol-news/closing-bristol-streets-children-play-261421>.
- Page 9 - 7 year old girl writes letter to PM Modi and changes the rules on parks <https://www.bbc.co.uk/news/world-asia-india-40950673>.
- Page 12 - South Africa policy puts play at the centre of teaching practice: <https://www.education.gov.za/ArchivedDocuments/ArchivedArticles/LearningThroughPlayingOnlineTrainingforEarlyDevelopmentandFoundationPhase.aspx>.
- Page 13 - Either outdoor classroom day or Design for change. The latter has a great 'teacher come movement maker' story https://www.ted.com/talks/kiran_bir_sethi_teaches_kids_to_take_charge?language=en and [https://www.dfcworld.com/SITE\(67,000 teachers trained\)](https://www.dfcworld.com/SITE(67,000%20teachers%20trained)).



 /realplaycoalition

 official_rpc

 realplaycoalition