

## 令和4年度仙台市遊びの環境に関する実証実験 報告

### 第1章 本実証実験の目的と背景

「令和2年度仙台市遊びの環境に関する調査・研究」を踏まえ、都市公園等に一時的に遊具等を設置する実証実験を複数の条件下で展開することで、より詳細なニーズ等を把握し、遊びの環境の充実に向けた施策の検討を深める。

### 第2章 本実証実験の概要

#### 1 本実証実験の方向性

「子どもの遊び」：子ども自身の身体、心の自然な欲求に基づく、自らの成長を促す自発的な行為

【確認内容】

- ・ 自発的な遊びが生まれる環境に必要な要素等
- ・ 遊びのニーズや保護者がリラックスできる環境
- ・ 子どもの遊びを豊かにするために求められる要素
- ・ 既存資源を活用した遊びの環境づくりの可能性

#### 2 実施会場・実施期間・実施内容

【全会場共通のコンテンツ】

プレーリーダー配置、乳幼児親子スペース、広々遊べるスペース、クラフトコーナー など

(1) 5月 七北田公園	<屋外> 計 705人(子ども： 375人、大人： 330人)
(2) 6月 出花体育館	<屋内> 計 402人(子ども： 210人、大人： 192人)
(3) 7月 水道記念館広場	<屋外> 計 403人(子ども： 223人、大人： 180人)
(4) 9月 青葉通仙台駅前	<屋外> 計1248人(子ども： 601人、大人： 647人)
(5) 12月元気フィールド仙台	<屋内> 計 453人(子ども： 236人、大人： 217人)
	合計 3211人(子ども：1645人、大人：1566人)

※ 各会場とも、土日を含む4日間実施

#### 3 アンケート調査内容

<属性・会場利用実態><会場の感想><プレーリーダーがいる場の感想>

<ニーズ調査> (子どもにさせてあげたいと思う遊びで、出来ていること、出来ていないこと、出来ていない理由) など

### 第3章 実施結果

#### アンケート調査集計結果

(5段階評価)	七北田公園	出花体育館	水道記念館	青葉通仙台駅前	元気フィールド仙台
●会場の感想	4.41	4.17	4.41	4.36	4.43
●プレーリーダーの感想	4.52	4.49	4.76	4.50	4.51

●子どもにさせてあげたい遊びで、出来ていない事とその理由

(内容に関する記述)	(場所に関する記述)
<身近な自然に触れる遊び> : <u>26.2%</u>	<自然の中での遊び> : <u>28.3%</u>
【理由】場所が無い、遠い、知らない : 47.7%	【理由】場所が無い、遠い、知らない : 52.8%
【理由】遊ばせ方が分らない : 18.5%	【理由】安全面に不安がある : 29.4%
【理由】安全面に不安がある : 14.6%	【理由】時間が合わない : 11.7%
<子ども同士での遊び> : <u>17.4%</u>	<屋内施設での遊び> : <u>12.3%</u>
【理由】できる機会がない : 35.0%	【理由】場所が無い、遠い、知らない : 47.9%
【理由】感染症への不安 : 33.0%	【理由】感染症への不安がある : 35.2%
【理由】場所が無い、遠い、知らない : 22.0%	【理由】利用料金が高い : 12.7%
<工作などの遊び> : <u>12.8%</u>	<屋外施設での遊び> : <u>11.5%</u>
【理由】場所が無い、遠い、知らない : 40.5%	【理由】場所が無い、遠い、知らない : 50.0%
【理由】安全面に不安がある : 24.3%	【理由】安全面に不安がある : 12.1%
【理由】遊ばせ方が分らない : 18.9%	【理由】できる機会がない : 10.6%

### 第4章 実証実験のまとめ

#### 視点1 自発的な行為としての遊びが生まれる環境

- ▶工夫により発展させられる余地を残すことで新たな遊びが生まれた
- ▶一方、子どもや保護者から「遊び方が分からない」という意見もあった

#### 視点2 会場に求められる要素

- ▶プレーリーダーが居る場について、見守りがあることへの安心感、子ども同士の交流促進、子どもの遊び相手等が評価された
- ▶乳幼児親子スペースは保護者の休息、保護者同士の交流、負担軽減に寄与
- ▶思い切り体を動かして遊べる広さ、安全に遊べる環境、遊びを促し見守るスタッフ、家族で出かける際の駐車場について関心が高かった

#### 視点3 遊び場として整備されていない場所の活用

- ▶コンテンツの充実により満足が得られた

#### 視点4 子育て家庭のニーズ

- ▶実証実験会場特性に対応する項目が「気に入った点」として多くあがり、屋内・屋外・自然・まちなか、それぞれにニーズがあった
- ▶させてあげたいが、来ていない遊びとして、自然の中での遊び、身近な自然に触れる遊びが最多で30%弱、子ども同士の遊び、工作等、屋内・屋外施設での遊びが続く
- ▶させてあげたい遊びが「来ていない理由」は、
  - 「場所が無い/遠い、場所を知らない」が約半数。
  - 「身近な自然に触れる遊び」や「工作等」では、「遊ばせ方が分からない」「安全面に不安がある」が上位
  - 「子ども同士の遊び」「できる機会がない」が最も多い

#### 視点5 会場を運営したプレーリーダーからの声

- ▶主体的な遊びには、プレーリーダーの存在が重要であり、育成・トレーニングの仕組みが必要
- ▶保護者自身がプレーリーダーの視点を持つことによって、日常の子どもの遊びが豊かになることが期待される

### 遊びの環境の充実に向けて

#### 1 調査・研究及び実証実験から

- ・ 屋内・屋外・自然の中・都心部、遊びの「場」としてはそれぞれにニーズがある
- ・ 子どもにさせてあげたいと思う遊びのうち「来ていないこと」として「**自然の中での遊び**」や「**子ども同士の遊び**」が回答の上位を占めたことは、これらを通して子どもの心身の健やかな成長を促したいという**保護者の意向の表れ**と受け止めることができる。
- ・ 「**自然の中での遊び**」が出来ていない理由は、**子どもや親が経験を持たない**ことが影響していると考えられ、安全確保の視点を持ちつつ遊びを促すプレーリーダーは、**経験が少ない子どもや親をサポートし、後押しする存在**として有効
- ・ 「**子ども同士の遊び**」が出来ていない理由としては「**できる機会がない**」が最も多く、**家の近くで遊ぶ機会や時間**が確保できない状況も見て取ることが出来る

#### 2 遊びの環境の充実に向けた方向性

様々なニーズがある中で、本市の遊びの環境を充実させていくためには、子どもの育ちの観点から「遊び」の重要性に立ち返り、「**日常的に利用できる**」「**自発的な遊びを促す**」環境づくりに注力していく。

##### 1. プレーリーダーのいる日常の遊び場の普及

子どもたちが自分の足で行ける生活圏内に、プレーリーダーのように自発的な遊びを促しサポートするスタッフがいる遊び場を広げていく。あわせて、遊びの当事者である子ども本人が自発的な遊びの楽しさに気づく機会や、保護者や地域の大人など多くの人が子どもの「やってみよう」という気持ちを引き出すプレーリーダー的な視点を持つことができる機会を提供していく。

##### 2. 既存の都市資源の活用

地域にある既存の都市資源を活用して環境を充実させていく。

##### 3. 遊びの情報発信

イベント情報、民間事業者が運営する遊び場情報、近隣自治体も含めた遊び場の情報発信などを通し、遊びの機会の充実を図る。

##### 4. 非日常の遊びの環境

令和2年度調査では、都市規模を背景として様々な民間施設が存在すること、自動車での移動圏内には他自治体の施設も多く存在することが分かっている。適切な情報発信と合わせて、機をとらえて市民や民間事業者と協働・連携するなどの手法を探っていく。

### 3 今後の進め方

【令和5年度】

- ・ プレーパーク活動等を行う団体に対する活動費の助成や、プレーパーク活動等を立ち上げる団体に対するプレーリーダー派遣などの枠組みを構築し、自発的な遊びを促す環境づくりを進める。
- ・ 既存の都市資源を活用し、プレーリーダーを配置した遊び場を仮設・運営するなど、プレーパーク活動を体験できる機会やプレーリーダー的な視点を知る機会を提供しながら、担い手の発掘にも繋げていく。

【今後】

- ・ プレーパーク活動等の展開の状況を把握するとともに、子どもたちの生活圏内に自発的な遊びを促す場を広げていくため、地域にある既存の都市資源の活用や、地域の実情に応じた遊び場の運営の在り方について検討していく必要がある。
- ・ 引き続き、子育て情報サイト「せんだいのびすくナビ」から遊び場情報を発信するとともに、プレーパーク活動等の情報を集約し、効果的な発信を行っていく。
- ・ 民間事業者の動きと連動させながら、遊びの環境の充実に取り組んでいく。