

子どもの玩具におけるデザインコンセプト へのアプローチ (第1報)

渋谷 寿

An Approach to the Concept of Design on Children's Toys(I)

Hisashi SHIBUYA

緒 言

いろいろな物が豊富な現在、子どもの玩具も例外ではなく、あらゆる種類の玩具がデパートの玩具売り場等にあふれている。子どもは、玩具の良し悪しにかかわらずそれらを媒介に自分の遊びを展開している。玩具は子どもの生活にとって大きな位置を占めていると言える。しかし、それらの玩具が子どもの生活にとって適切な物であるかどうかは疑問がある。これらは「売れる」というコンセプトでデザインされている場合がほとんどである。良質のものを多量に生産しコストを下げ、よく売れるならば望ましいことであるが、その質が問題である。メーカーは現代の子どもの遊びの欲求を巧みに見抜いて、それをデザインに反映させ商品にしている。テレビという媒体を利用し、子どもの欲しがる気分を高め、親に買わせようとするわけである。子どもは目新しくおもしろそうな物にはすぐ飛びつくが、遊んでみて発展性、工夫の余地がないとすぐ飽きる。完成された玩具であればあるほど飽きられやすい。するとメーカーは次の玩具を作り出す。利潤の追求のみがコンセプトにある企業は、1つの玩具のライフタイムが短かければ、それだけ次の商品が売れる下地ができるわけである。1つの商品のライフタイムを短かくし、消耗品として扱う物が増えている現在、玩具も全く同じ要素を持っていると言える。

子どもが遊びながら、自然に文字を覚える、数字を覚えるといった、いわゆる教育玩具は一般に親に好まれる傾向があるが、必ずしも子どもに適しているとは言えない。十分に子どもの成長過程が考慮されていれば良いが、子どもに身体的、精神的機能の発達を求めることで、ごく一部の活動として表出する現象にとらわれて、デザインを開始させる場合があるからだ。

子どもの遊びの世界の、一要素としての玩具の世界において、デザイナー、メーカーが、その質を問われる時代になっているのではないだろうか。デザイナーは、子どもの身体的、精神的発達、総じて人間として、表出する現象面のみにとらわれることなく、より本質を認識し、その思考をデザインプロセスに生かさなくてはならないと思われる。

玩具の素材としてはプラスチックが主流であるが、テクスチャー・安全性・加工性など多くの点で木という素材は玩具に適しているといわれている。

ここで、現実の子どもの玩具の実態、親の意識、木の玩具の位置付けをできるだけ客観的にとらえ、良い玩具とはどういう物か、作る立場として何を明確にすれば良いかという問いに対する一考察を試みるために、本学付属幼稚園の協力を得て玩具の実態調査を行った。

調 査 方 法

1. 調査内容

質問紙による調査項目として、玩具の所有数に関する事項・所有内容に関する事項・嗜好に関する事項・木の玩具に関する事項・素材に関する事項・親の意識に関する事項・子どもに渡る経路に関する事項・金額に関する事項・親の意見、希望に関する事項について15項目に分けて設問を設定した。なお、設問の一部は愛知学芸大学美術教室デザイングループの1957年度調査項目を参考とした。

2. 調査対象

名古屋女子大学付属幼稚園全園児（311名）の父兄

（回収内訳）3歳男児16名、女児16名・4歳男児70名、女児65名・5歳男児48名、女児63名

3. 調査年月日

1979年7月16日アンケート用紙配布，7月18日回収

結 果 ・ 考 察

表1 子どもの所有している玩具数

()内は百分率

玩具数	年 齢		3 歳		4 歳		5 歳		全 体	
	性 別 有効回答									
		男	女	男	女	男	女	男	女	
		16	16	70	65	48	63	134	144	
1 ~ 5 個		0 (—)	0 (—)	1 (1.5)	3 (4.8)	0 (—)	1 (1.7)	1 (0.8)	4 (2.9)	
6 ~ 10		0 (—)	0 (—)	1 (1.5)	6 (9.7)	4 (8.5)	6 (9.8)	5 (3.8)	12 (8.7)	
11 ~ 15		2 (12.5)	3 (20.0)	4 (5.9)	3 (4.8)	5 (10.6)	11 (18.0)	11 (8.4)	17 (12.3)	
16 ~ 20		1 (6.3)	1 (6.6)	5 (7.4)	8 (12.9)	5 (10.6)	8 (13.1)	11 (8.4)	17 (12.3)	
21 ~ 25		0 (—)	0 (—)	4 (5.9)	6 (9.7)	3 (6.4)	9 (14.8)	7 (5.3)	15 (10.9)	
26 ~ 30		1 (6.3)	3 (20.0)	2 (2.9)	6 (9.7)	2 (4.3)	10 (16.4)	5 (3.8)	19 (13.8)	
31 ~ 35		0 (—)	1 (6.6)	2 (2.9)	8 (12.9)	4 (8.5)	4 (6.6)	6 (4.6)	13 (9.4)	
36 ~ 40		0 (—)	1 (6.6)	8 (11.8)	2 (3.3)	2 (4.3)	6 (9.8)	10 (7.6)	9 (6.5)	
41 ~ 45		0 (—)	0 (—)	2 (2.9)	0 (—)	1 (2.1)	0 (—)	3 (2.3)	0 (—)	
46 ~ 50		2 (12.5)	3 (20.0)	3 (4.4)	3 (4.8)	4 (8.5)	3 (4.9)	9 (6.9)	9 (6.5)	
51 個以上		10 (62.4)	3 (20.0)	36 (52.9)	17 (27.4)	17 (36.2)	3 (4.9)	63 (48.1)	23 (16.7)	

子どもの玩具の実態に関する事項を表1、表2、表3、表4に示す。なお、3歳男児16名、女児16名は4歳児、5歳児に比べ対象人数が少ないため、同一の比としてとらえることは困難だと考える。よって3歳児の示すデータに関しては、以下推測にとどめる。また、各百分率は有効回答数に基づいて算出した。

子どもは何個ぐらいの玩具を所有しているのだろうか。表1にその結果を示す。男児は48.1%が、女児は16.7%が50個以上を所有しており、男児は女児の約3倍の百分率を示している。また、男児は1人の持っている個数が多い方に片寄っており、女児の所有数は個人により相当ひらきがあることがわかる。5歳女児の場合、50個以上は4.9%であり他に比べ著しく低く11～15個の百分率が18.0%に集中している。5歳児は他に比べ、玩具の所有個数が少ない傾向がある。このことは、野上暁氏が『おもちゃと遊び』の中で述べているが、玩具離れの現象が5歳児にも現われているのではないだろうか。男児は同一の玩具をコレクションする傾向があるので所持数が多くなっているように推測されるが、5歳女児は、明確に玩具離れの現象があるようだ。大多数の市販玩具の購買層が低年齢化してきた現在、5歳児になると玩具に依存して遊ぶということは少なくなってきたということであろう。最近の傾向として4～5歳児の多くがピアノやその他のおけいこ事に通っているという。本来、何らかの形で遊んでいた時間

表2 1年間で買い与えられる玩具数 ()内は百分率

玩具数	年 齢		3 歳		4 歳		5 歳		全 体	
	性 別		男	女	男	女	男	女	男	女
	有効回答		13	16	70	62	48	60	131	138
1 ~ 5 個	2 (15.4)	7 (43.8)	18 (25.7)	25 (40.3)	24 (50.0)	42 (70.0)	44 (33.6)	74 (53.7)		
6 ~ 10	4 (30.8)	7 (43.8)	24 (34.3)	20 (32.3)	12 (25.0)	12 (20.0)	40 (30.5)	39 (28.3)		
11 ~ 15	2 (15.4)	1 (6.2)	9 (12.9)	9 (14.5)	7 (14.6)	4 (6.6)	18 (13.7)	14 (10.1)		
16 ~ 20	4 (30.8)	1 (6.2)	10 (14.3)	6 (9.7)	2 (4.2)	0 (—)	16 (12.2)	7 (5.1)		
21 ~ 25	0 (—)	0 (—)	1 (1.4)	0 (—)	2 (4.2)	0 (—)	3 (2.3)	0 (—)		
26 ~ 30	1 (7.6)	0 (—)	3 (4.3)	1 (1.6)	1 (2.0)	1 (1.7)	5 (3.8)	2 (1.4)		
31 ~ 35	0 (—)	0 (—)	3 (4.3)	0 (—)	0 (—)	1 (1.7)	3 (2.3)	1 (0.7)		
36 ~ 40	0 (—)	0 (—)	1 (1.4)	1 (1.6)	0 (—)	0 (—)	1 (0.8)	1 (0.7)		
41 ~ 45	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)		
46 ~ 50	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	0 (—)		
51 個 以上	0 (—)	0 (—)	1 (1.4)	0 (—)	0 (—)	0 (—)	1 (0.8)	0 (—)		

表3 子どもの所有している玩具の内容百分率 (実数は略す)

玩具名	3 歳		4 歳		5 歳		全 体		
	男	女	男	女	男	女	男	女	
ミニカー	100	56.3	97.1	56.9	100	39.7	99.3	49.3	73.4
積木	93.8	93.8	90.0	89.2	89.6	77.8	90.3	84.7	87.4
ブロック	100	100	95.7	87.7	97.6	84.1	97.0	87.5	92.1
テレビの主人公の人形	75.0	68.8	81.4	52.3	87.5	42.9	82.8	50.0	65.8
楽器	81.3	100	77.1	75.4	77.1	88.9	77.6	84.0	80.9
自転車	75.0	62.5	90.0	81.5	95.8	90.5	90.3	83.3	86.7
ままごと道具	31.3	100	34.3	84.6	20.8	90.5	29.1	88.9	60.1
プラレール	81.3	37.5	78.6	32.3	77.1	31.7	78.4	32.6	54.7
乗用の自動車	87.5	56.3	57.1	29.2	39.6	27.0	54.5	31.3	42.4
パズル	62.5	81.3	74.3	73.8	75.0	81.0	73.1	77.8	75.5
野球道具	68.8	31.3	81.4	16.9	79.2	12.7	79.1	16.7	46.8
電動玩具	75.0	43.8	57.1	43.1	66.7	33.3	62.7	38.9	50.4
ゲーム	56.3	56.3	72.9	64.6	81.3	71.4	73.9	66.7	70.1
電話	75.0	87.5	67.1	72.3	39.6	61.9	58.2	69.4	64.0
人形ぬいぐるみ	100	100	67.1	92.3	45.8	96.8	63.4	95.1	79.9
トンカチ積木	50.0	56.3	47.1	36.9	41.7	20.6	45.5	31.9	38.5
砂あそび道具	75.0	81.3	81.4	76.9	56.3	74.6	71.6	76.4	74.1
お絵描きセット	87.5	75.0	68.6	72.3	75.0	75.2	79.9	68.1	73.7
三輪車	75.0	75.0	67.1	70.8	50.0	47.6	61.9	61.1	61.5
レコード	81.3	75.0	75.7	72.3	75.0	79.4	76.1	75.7	75.9
黒板	50.0	37.5	51.4	38.5	47.9	49.2	50.0	43.1	46.4
マイク	56.3	62.5	47.1	52.3	35.4	63.5	44.0	58.3	51.4
粘土	75.0	75.0	75.7	63.1	83.3	73.0	78.4	68.8	73.4
木製玩具(汽車,自動車)	50.0	43.8	38.6	23.1	45.8	26.4	42.5	27.1	34.5
てっぽう	68.8	62.5	78.6	27.7	83.3	25.4	79.1	30.1	54.0
絵本	100	93.8	97.1	95.4	100	96.8	98.5	95.8	97.1
折り紙	81.3	93.8	90.0	92.3	91.7	93.7	89.6	93.1	91.4
けん玉	43.8	43.8	57.1	30.8	50.0	49.2	53.0	40.3	46.4
おはじき	25.0	56.3	34.3	52.3	12.5	65.1	25.4	58.3	42.4
プラモ	37.5	25.0	55.7	15.4	62.5	9.5	56.0	13.9	34.2

各玩具名は筆者が1975年に調査した結果に基づき多く所有している玩具上位30をピックアップしたものである。

表4 子どものよくあそぶ玩具百分率 (実数は略す)

玩具名	1 歳		2 歳		3 歳	
	男	女	男	女	男	女
ミニカー	17.3	0.7	8.3	—	6.8	—
積木	3.0	3.5	8.3	2.8	4.5	2.1
ブロック	25.6	5.7	19.7	8.3	12.8	4.9
テレビの主人公の人形	14.3	1.4	14.4	0.7	4.5	0.7
楽器	0.8	3.5	—	4.2	2.3	0.7
自転車	14.3	8.9	15.2	9.0	15.8	10.5
ままごと道具	0.8	28.5	0.8	13.9	—	4.9
プラレール	4.5	—	1.5	—	3.0	—
乗用の自動車	—	—	—	—	3.0	1.4
パズル	—	—	0.8	2.8	2.3	2.8
野球道具	—	—	2.3	0.7	3.0	—
電動玩具	—	—	0.8	—	3.0	—
ゲーム	1.6	0.7	2.3	2.1	3.0	2.8
電話	—	0.7	—	0.7	—	1.4
人形ぬいぐるみ	—	7.6	—	11.1	—	6.3
トンカチ積木	—	—	1.5	—	0.8	2.1
砂あそび道具	3.8	4.9	0.8	5.6	7.5	7.7
お絵描きセット	0.8	13.2	2.3	6.9	3.0	7.7
三輪車	—	—	0.8	—	—	1.4
レコード	—	—	—	1.4	1.5	5.6
黒板	—	—	0.8	—	—	—
マイク	—	—	—	—	—	—
粘土	5.3	1.4	2.3	1.4	3.0	4.2
木製玩具(汽車,自動車)	—	—	—	—	—	0.8
てっぽう	—	—	0.8	—	—	—
絵本	2.3	8.9	6.1	12.5	6.8	10.5
折り紙	0.8	9.0	4.6	11.1	2.3	9.8
けん玉	—	—	—	—	—	—
おはじき	—	—	—	—	—	—
プラモ	0.8	—	—	—	—	—
その他	4.0	0.7	5.6	4.8	14.1	11.7

帯に、おけいこ事が入り込んできたわけである。小学生の場合、おけいこ事の場にファンシー文具という形で新しい楽しみを見い出していると言われるが、園児にも、その傾向があると推測される。このように玩具以外に遊びの要素を見つけているようである。

愛知学芸大学の1957年の調査によると、4～6歳児の平均で男女とも36個所持しているというデータがあるが、今回の調査では、男児が女児より多く所有しているという男女差があること、および年齢が高くなるにつれて男児と女児の差が大きくなり、ことに女児の場合は玩具による遊びが少ないという結果がでた。

子どもの所有玩具とよく遊ぶ玩具との関連をみよう。全体として積木は87.4%所有しているが、よく遊ぶ玩具とあげているのは10%以下という低率である。ブロック類は92.1%所有し、表4から最もよく遊ぶ玩具であることがうかがえる。電動玩具は男児が多く持っているがよく遊ぶ順位の3、4位に数パーセントしか表われず、特に遊ばれている玩具ではないようだ。これは子どもの工夫がほとんど入る余地がないため、子どもの遊びの中には浸透していない。次に、木製玩具は全体で34.5%が所有しているが、よく遊ぶ玩具としてはほとんどあがっていない。けん玉などの伝承玩具も46.4%は持っているが、ほとんど遊ばれていない。粘土、砂あそび道具といった可塑性に富んだ素材玩具、及びお絵描きセット、折り紙は子どもの本質的欲求としてコンスタントに遊ばれているようだが、現代のプラスチック社会を反映して、子どもたちはプラスチック玩具で最もよく遊んでいる。

子どもの遊びは社会の反映だと言われる様に本来の子どもの欲求以上に環境に左右されている。それゆえに子どもの玩具の質が大きく問われるであろう。ある意味では子どもが選択するが、その判断の枠を出た所にある領域は、おとなが守らねばならないし、選ばねばならないのではないだろうか。

次に親の玩具についての意識に関する設問の回答を表5、表6、表7、表8に示す。ただし、回答数を制限しなかったため概略の傾向しかとらえられなかった。

表5より親の玩具に対する基本的な考え方が理解される。「主体性、創造性を養うため」が最も多く67.0%をしめている。次に、「成長を促すため」が48.4%と非常に教育的に考えられているようである。しかし玩具に対する親の意見の中に、親が勧めても子どもはその玩具に興味を示さないという事実があることから、この百分率は実際の玩具の選定規準にはなっていないと推測される。また「ほうびとして」が25.6%あり、中でも4歳男児が最も高率で、女児は極めて低率である。また3歳児が最も低率で5歳児は4歳児より低率である。この「ほうびとして」

表5 玩具を与える時の親の姿勢

	解答数	有効回答に対する百分率
子どものあそびを満足させるため	109	39.9
成長を促すため	132	48.4
1人であそばせるため	22	8.1
主体性、創造性を養うため	183	67.0
別に何も考えない	10	3.7
ほうびとして	70	25.6
その他	14	5.1

の項目の男女差・年齢差の百分率はしつけの面に何らかの関係がありそうである。「1人で遊ばせるため」が8.1%、「別に何も考えない」が3.7%あるということは少々問題であろう。また、その他の中に、「友人と仲よく遊べるように」という回答があり、玩具を持っていないと仲間と遊べないということも現実には起こっているようだ。

表6に、親が玩具を買う時の具体的な考え方が現われている。「成長の段階にあっているかどうか」が75.5%であることは表5における教育的な姿勢と共通する。しかし、「子どもの希望の玩具だから」が58.1%あり現実を示した数値として注目される。「危険かどうか」は73.6%と高率であり親の実際の最大の関心事として理解できるが、衛生面、色彩面、についてはあまり考慮が払われていないようである。

また、親に「いくらぐらいの玩具を主に買うか」という質問をしたところ1000～2000円が約50%をしめ500円～1000円が28.3%、2000円～3000円が25.0%という回答であった。ここに親の一般的な玩具の商品値段の価値基準が表われている。

表7の玩具の経路の中で、「子ども自身が工夫して作った」が2.0%となっており、愛知学芸大学の1957年の調査結果の10%という値を大きく下回っている。遊びに必要なため、物を作った時代から、玩具が豊富にあり、それにつられて遊ぶという現代の子どもの遊びの一側面を見ることが出来る。また、「他人より贈られた」が30.7%と高率になっているのも現代の玩具の経路として興味深い。

木の玩具に対する親の意見をまとめてみよう。

〈木の玩具は良いという意見〉

木は玩具に適しているという意見が多い。丈夫で長持ちする、感触が暖かい、美しい、あきがこない、適当な重さがある、安全である、素朴で素材として自然である、シンプルだ、無彩色で良い、修理が可能、親から見て好感が持てるといった内容である。

〈木の玩具は良くないという意見〉

木は良いという意見に対して、よごれやすい、非衛生的だ、使いこまないとなじまない、変

表6 玩具を買う時の親の考え方

	解答数	有効回答に対する百分率
成長の段階にあっているかどうか	209	75.5
丈夫でこわれにくいかどうか	107	38.6
危険でないかどうか	204	73.6
衛生的かどうか	30	10.8
色がきれい	11	4.0
値段が安い	32	11.6
新しく面白そう	5	1.8
いく通りにも使えそう	73	26.4
子どもの希望の玩具だから	161	58.1
自分も子どもの時使ったから	10	3.6
その他	14	5.1

表7 玩具の所有経路

	個 数	全体の個数に 対する百分率
おとうさんが買い与えた	2315	26.5
おかあさんが買い与えた	2164	24.8
他人から贈られた	2679	30.7
おとうさんが作って与えた	177	2.0
おかあさんが作って与えた	185	2.1
子ども自身が工夫して作った	180	2.0
祖父母より贈られた	737	8.4
そ の 他	299	3.5
計	8736	100

化に乏しい、色が良くない、種類が少ない、高価なものが多い、重いから落とすと危険、重いから一人で整理できないといった欠点をあげている。

〈木の玩具の使用されている現状〉

木の玩具は子どもたちにどのように使われているのだろうか。子どもが好んで使う、積木でよく遊ぶ、トンカチ積木でよく遊ぶ、10年以上こわれぬ、子どもが大切にしている、色のついた木の玩具を好む、積木はよく遊ぶが木の自動車や自動車ではあまり遊ばない、幼ない時と異なった遊び方で遊ぶといった回答がある。木の玩具でよく遊んでいる子どもは、ごくわずか居り、一部の子どもたちには、かなり木の素材の良さの面で浸透していると考えられる。

〈木に対するおとなの考え方と子どもの考え方が異なるということ〉

多くの親が、おとなと子どもの考え方が異なるということをあげている。親は木の良さをわかっているが、子どもはプラスチックの玩具を欲しがると、木の玩具を子どもに勧めても興味を示さない、色でプラスチックに負けるから子どもは木に目を向けない、おとなの木に対する感覚と子どもの感覚とは随分異なる、というように、親がたとえ子どもに与えたい玩具があっても実際には子どもが欲しがるとプラスチック玩具が買われている傾向がある。玩具を選ぶ主導権はあきらかに子ども本人にあり、彼らにとって木の玩具は、ほとんど魅力のないものだといえよう。観光土産としてよく売られている、けん玉・だるま落とし・コルクてっぽう等は、所有されていてもほとんど使用されていない。これらは、おとなが昔の郷愁で買うにすぎず、子どもの玩具の域を出てしまっている。形が昔の物を復活できても昔の遊びの心は復活できない。ここにおいて現代の子どもに、一昔前の木の玩具が良いというおとなの考えは全く通用しない。木の玩具が子どもの遊びの世界で生き残れる、あるいは、さらに積極的な位置を占めるためには、現代のプラスチック社会にリアリティーを見出す子どもたちに、テレビのキャラクター玩具以上の魅力ある玩具の提示が要求されるのである。子どもはおもしろく遊びたがっている。しかし現在の彼らには遊びに徹することが可能な場がほとんどないのである。この子どもたちが、ほんとうの遊びの喜びを見つけることが可能な玩具がデザインされればすばらしい。

木の暖かさや素材の良さによりかかっているレベルでのデザインでは今の子どもたちは見向きもしない。玩具は教育的であると共におもしろくなくては存在価値は少ない。玩具の存在が子どもの視覚に訴え、触れてみようという欲求が生まれ、実際に扱っているうちに、いろいろ

発見があり発展ができる、このプロセスが必要である。そのような状況ができたと仮定するならば、それはおとなの目から見ても子どもの目から見ても1つの望ましい姿であると信ずる。ことに低年齢児用の玩具の場合、木の良さをおとなのように知的にかたよって考えずに吸収するはずである。このように自然に素材の良いものに触れる環境が幼ない時からあれば、その子どもの将来の価値判断、美意識等は大きく良い方向に向いてくるだろう。このことはある心理学者も述べているが、プラスチック社会に生きてきた現代の子どもたちに木の本質的な良さを理解させることは困難である。ただ、身近な玩具に子どもなりに木の良さが理解できるような物があればそれは可能であろう。このことは表面的目的ではなく複合的目的なのだ。玩具の目的、本質的価値とのかかわりにおいて主体は子どもであり、それらを子どもなりに発見していったこそ意味のあるものである。

〈素材について〉

表8より、玩具の素材に対する意識をみると53.4%の親が木が良いとあげている。次にプラスチックが良いという回答が22.6%あるが、これは現代の玩具を肯定的にみた意見であろう。実際にすぐれたプラスチック玩具は、いくつかあげることができる。しかしプラスチックの良さを充分生かし切っているメーカーはごくわずかである。また、消費者側がメーカーに踊らされている現状を見ると、メーカーばかりを攻撃しても意味がない。消費者側がはっきりと意見を述べることができる、言いかえれば、良い素材を生かした玩具が消費者の間に根をはれる状況が生まれる必要もあろう。

表8 玩具に適していると考える素材

	解答数	有効回答に対する百分率
プラスチック	99	22.6
金 属	7	1.6
木	234	53.4
布 ・ 皮	86	19.6
ビニール	1	0.2
ゴ ム	2	0.5
そ の 他	9	2.1

要 約

アンケート調査により子どもの玩具の実態、親の意識、社会の要求を概括的にとらえた。

現代の子どもは、社会の変質と共に生活環境が以前に比べ大きく変化し、プラスチック社会にリアリティーを感じている。テレビの影響により、キャラクター玩具を代表としてプラスチック玩具に大きな魅力を感じ、多くを所有している。おとなの目で見て子どもの成長に望ましいと思われる木の玩具にはほとんど魅力を感じていない。ここに、今日の玩具サイクルの大きな問題が含まれている。子どもの成長に最も関与している親の考え方と、子どもの思考が一致しないという点、及びメーカーの多くが消耗品として玩具を生産するという点でこの玩具のサイクルは悪循環をくり返している。今の子どもの玩具環境を少しでも望ましいものにするには、この、子ども・親・メーカーの立場を総括する考え方が必要であろう。西ドイツにはICCP (International Council for Children's Play)〈子どもの遊びの国際委員会〉という組織が1954年に設立され広範な活動を行なっている。また、この組織が設立される以前からArbeitsausschuß Gutes Spielzeug〈良い玩具審議会〉という委員会が、玩具のテスト、親向けの玩具の教本の発行、巡回展示会における指導、玩具の販売者教育といった活動を行ない、デザイナー、製造・販売会社に大きな影響を及ぼしている。これを見ると子どもの玩具環境を望ましいものにするには正しい見識に基づいたおとなの大きな努力と協力が必要なのことがわかる。

デザインする立場から考えるとまず現代の子どもに魅力のある玩具を提示しなければならない。この魅力という要素が、子どもの本性に対して引き出し得れば望ましいことだ。そしてそのデザインされた玩具が子どもとかかわることにより、何らかの形で物の本質的良さが子どもに吸収されれば子どもの健全な成長につながるであろう。これらの過程は親を納得させるであろうし、メーカーの姿勢も多少は是正されていくであろう。

今回は玩具の現状調査の中に、木という素材の玩具としての可能性もさぐってみたが、今までの素材の良さにたよったデザインではまったく受け入れられないことが明確となった。素材として木が玩具に適しているかどうかを正しく判断することは早急にはできないが、親の意見としても全く否定するものはなかった。木にこだわる必要はないが新たな質を加えることにより木の玩具が存在価値を持つことがありえると確信する。子どもの世界をさぐるためには、あらゆる視点での考察が要求される。さらに現代の子どもの遊びの本質を追求し、明確なデザインコンセプトを確立したうえで造形面の考察を行なおうと考える。

今回の調査に協力していただいた本学付属幼稚園の諸先生方に深謝いたします。

参 考 文 献

1. 松村康平：子どものおもちゃと遊びの指導，保育学講座7，フレーベル館（1970）
2. 斎藤良輔：おもちゃと玩具，未来社（1965）
3. 日本インダストリアルデザイナー協会：インダストリアルデザイン，87，p. 9～20（1977）
4. 工業技術院製品科学研究所：工芸ニュース，37，p. 2～51（1970）
5. 子どもの遊びと手の労働研究会：子どもの遊びと手の労働，あすなろ書房（1976）
6. 愛知学芸大学美術教室デザイングループ：子供と玩具，中部教材教具社（1957）
7. 野上 暁：おもちゃと遊び，現代書館（1979）
8. R. カイヨフ，清水幾太郎・霧生和夫訳：遊びと人間，岩波書店（1978）
9. J. ピアジェ，大伴茂訳：遊びの心理学，黎明書房（1977）
10. Dr. ヘルツカ・ピンズワナー：豊かな遊びをつくるおもちゃ，Br. ジョルダン社（1977）
11. 児童研究会：子どもの遊び，金子書房（1979）
12. 久保田浩：あそびの誕生，誠文堂新光社（1979）
13. 一番ヶ瀬康子他：子どもの生活圏，日本放送出版協会（1976）
14. 藤本浩之輔：子どもの遊び空間，日本放送出版協会（1976）
15. 柴谷久雄：遊びによる人間形成，黎明書房（1979）
16. 和久洋三：おもちゃから童具へ，玉川大学出版部（1978）
17. E. M. グルネリウス：シュタイナー幼稚園，イザラ書房（1979）