

# 琉球大学学術リポジトリ

おもちゃへの興味関心という視点から子どもの遊び  
を再考する試み

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部 公開日: 2021-04-20 キーワード (Ja): おもちゃ, 遊び, 幼児, 児童 キーワード (En): 作成者: 中尾, 達馬, Nakao, Tatsuma メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12000/48274">http://hdl.handle.net/20.500.12000/48274</a>

# おもちゃへの興味関心という視点から 子どもの遊びを再考する試み

中尾 達馬\*

An attempt to reconsider children's play from the  
perspective of interest to the toy

Tatsuma NAKAO\*

## 要 約

本研究の目的は、大人側からすると興味をそそられるのに、子どもが必ずしも繰り返し遊んでくれないおもちゃがあるという現象を踏まえ、おもちゃへの興味関心という視点から子どもの遊びを問い直す試みを行った。研究1では、大学祭の時に、「おもちゃひろば」というブースを開設し、そこに25種類のおもちゃを準備し、幼児30名と児童29名およびその保護者18名に、遊んでみて楽しかったおもちゃベスト3を尋ねた。その結果、大人側からすると興味をそそられるおもちゃは、必ずしも遊んでみて楽しかったおもちゃの上位にはランクインしていなかった。研究2では、保育学科1年生117名と2年生100名に対して、研究1に基づき選んだ複数のおもちゃをスライドで提示し、「2-5歳の男児や女児は、どのおもちゃに興味を持つか」と尋ね、おもちゃの順位づけを行って貰った。その結果、ここでも大人側からすると興味をそそられるおもちゃは上位にはランクインしていなかった。総合考察においては、おもちゃは子どもが友達や大人と関わるための媒体であり、それを使って他者と「一緒に」遊ぶことができるかどうか、繰り返し使用されるかどうかにとって重要な要因である可能性を提案した。

キーワード：おもちゃ、遊び、幼児、児童

## Abstract

This study attempted to reconsider children's play from the perspective of interest to the toy, based on the phenomenon that the toy which adults were interested in did not always make children fun. In study 1, we have made "the toy square" with 25 kinds of toys at the school festival. Participants were 30 preschool children, 29 school-aged children, and 18 parents. We asked them to tell us the best 3 toys that were fun to play with. As a result, the toy which attracted adults did not rank high. In study 2, we asked 117 first grade and 100-second grade college students to tell which toys 2-5 years old boys and girls were interested in. As a result, the toy which attracted adults did not rank high like study 1. In general discussion, we proposed that toys which were played with repeatedly by children had a feature that the toy could facilitate interaction with other children or adults.

**Keywords:** Toy, play, preschool children, school-aged children

子どもの成長、発達を助けるための道具として、そして大人と子どもがより豊かにかかわるための媒体として、良いおもちゃは欠くことができない存在である（樋口,1991）。ここに、その一例とし

てあるおもちゃについての説明を記す。

子育て支援施設などで大人気のおもちゃ。どの子も遊びたがる独特のフォル

---

\* 琉球大学教育学部

ムが魅力である。くねくねと曲線を描くワイヤーに沿ってビーズを動かして遊ぶ。電車ごっこなどさまざまな見立て遊びを誘い、自然と「つまむ」という動作が身につく。ワイヤーからビーズが取れないので、散らかることもなく、誤飲などの心配もない、安全性の高いおもちゃだ（NPO法人 日本グッド・トイ委員会, 2007, p.36）。

この説明を聞いてあなたはと思うだろうか。このおもちゃは「ファニーフェイス」（エデュコ社製）といい、グッド・トイ（2002年）に選ばれている（グッド・トイの詳細は付録を参照）。確かに、私たちは、色鮮やかで、遠くから見ると人の顔やカエルのようにも見えるこのおもちゃに魅力を感じる（ファニーフェイスの写真はFigure 2を参照）。

しかしこれとは対照的な意見もあった。ある元保育所園長先生の話では、2007年当時、たしかに保育室にはこのおもちゃ（あるいは、これに類似したおもちゃ）が置かれてはいるが、子どもたちは、このおもちゃであまり遊ばないそうである。つまり、同じおもちゃに対して、前者は楽しく遊べるという賛成派、後者はあまり遊ばないという反対派、と意見が分かれたのである。

そこで本研究では、2つの研究を通して、この2つの意見のどちらが正しいのかを検討し、このように意見が分かれる原因を考察することを通して、おもちゃへの興味関心という視点から子どもの遊びを問い直す試みを行った。具体的には、研究1では、グッド・トイに選ばれているファニーフェイスが本当に子どもにとって人気があるおもちゃなのかどうかを他のおもちゃと比較しながら検討した。

また、賛成派と反対派の意見の違いを説明し得る1つの可能性として、大人が興味を持つおもちゃ（正確には、大人が子どもはきっと興味を示すだろうと考えるおもちゃ）と子どもが実際に興味を持つおもちゃには食い違いがあるからだ、という説明が考えられた。つまり、日常生活においては、「大人が面白いだろうと思って買ったおもちゃなのに、子どもが遊んでくれないときがある」

というのはよくある現象ではないだろうか。このように考えると、賛成派は、大人の視点に立っており、反対派は子どもの視点に立っている可能性が考えられた。そこで研究2では、大人が「子どもはきっと興味を持つだろうと考えるおもちゃ」と子どもが実際に興味を持つおもちゃには食い違いがあるかどうかを検討した。

## 研究1

**目的** 研究1の目的は、「子どもがよく遊ぶおもちゃベスト3」にファニーフェイスが入るかどうかを明らかにすることであった。

### 方法

**調査対象** 調査対象は、幼児30名（平均年齢4.1歳、*range*=2-6歳、男児15名、平均年齢4.1歳、女児15名、平均年齢4.1歳）、児童29名（平均年齢9.6歳、*range*=7-12歳、男児14名、平均年齢8.9歳、女児15名、平均年齢10.4歳）、幼児や児童の保護者18名であった。

**手続き** 2007年11月17日と18日に行われたA短期大学の大学祭（学園祭）で親子の休憩スペースを兼ねた「おもちゃひろば」を大学の講義室の一室に開設した。そして、子どもたちに遊んでもらい、退室するときに、子どもや保護者に、遊んでみて楽しかったおもちゃの1-3位を順位付けして貰った。子どもや保護者がおもちゃで遊んでいる様子をできるだけ正確に観察・記録するために、部屋にはビデオカメラ2台を設置し、保護者の了解のもとで撮影を行った。環境構成はFigure 1に、使用したおもちゃはFigure 2に示した。

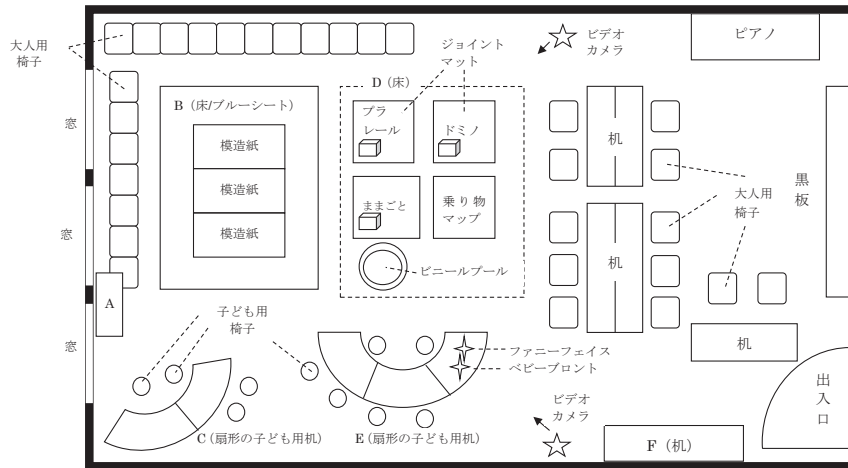


Figure 1 「おもちゃひろば」の環境構成

注) この環境構成は基本型であり、子どもたちが遊んだ後などには、おもちゃの位置が変化する場合があった。A-Fに配置したおもちゃは以下の通りであった：A=まとあて、大人用椅子の上にハンドキャッチ（黒色の手袋を片手にはめて投げたボールをくっつけて遊ぶ）、B=らくがき、C=工作、D=プラレール、ままごと、乗り物マップ、ドミノ、ブロック、ロンディ、すいかのおもちゃ、ブルトイ、ボール、E=積み木、折り紙、タングラム、ベビーブront、ファニーフェイス、F=けん玉、こま、ヨーヨー、万華鏡、鉄棒くん、あやとり。なお、Dのビニールプールは、1日目は魚釣りであったが、2日目にはボールプールへと変更した。



Figure 2 使用したおもちゃの写真

注) この他に、あやとり、ハンドキャッチ、ビニールプール（魚釣り/ボールプール）も設置していた（写真は割愛）。

結果と考察

1位を3点、2位を2点、3位を1点として、得点の和をおもちゃごとに計算した。幼児における結果はFigure 3に、児童における結果はFigure 4に、保護者の結果はFigure 5にそれぞれ示した(得点が0のおもちゃは割愛)。

Figure 3からは、(1)幼児男児においては、ファニーフェイスは下位にランクインしていること(得られた4点の内訳は2位が1回、3位が2回)、(2)幼児女児においては、ファニーフェイスは、子どもが楽しかったおもちゃの1位-3位に

一度も入っていないこと(すなわち、得点は0であること)、が示された。ビデオ撮影した動画で幼児が遊んでいる様子を観察すると、幼児は、ファニーフェイスのワイヤーに付いているビーズを1つずつ動かすのではなく、一緒に動かしていることが多かった。幼児は、ビーズが落ちるところに興味深そうに見ていた。ワイヤーを1つのコースと見立て、スタートからゴールまで全てのビーズを持って行くことを楽しんでいる様子も観察できた。ファニーフェイスは、幼児たちの間では、人気が高いとは必ずしもいえないが、全く遊ばない

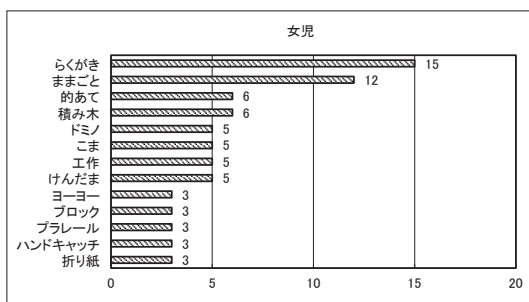
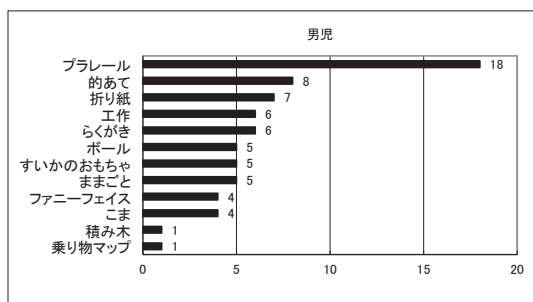


Figure 3 「おもちゃひろば」で幼児が楽しかったおもちゃ

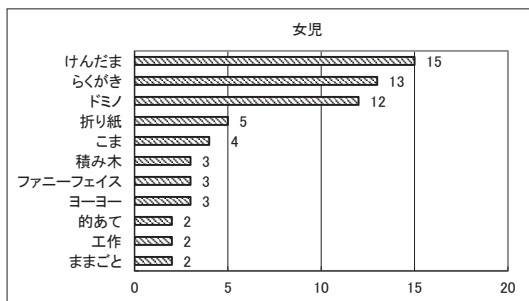
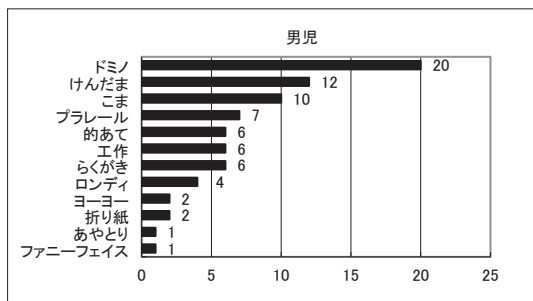


Figure 4 「おもちゃひろば」で児童が楽しかったおもちゃ

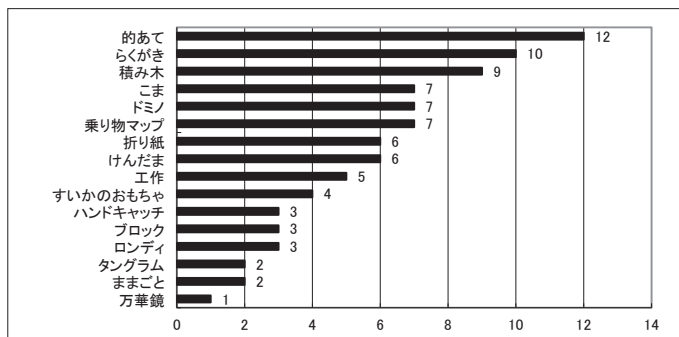


Figure 5 「おもちゃひろば」で保護者が楽しかったおもちゃ

おもちゃであるという訳でもなかった。

幼児男児の1位はプラレールであった (Figure 3 左側)。これは、自分がつくった線路に沿って自動的に動く新幹線や列車が走る姿に、魅力を感じるからではないのだろうか。

幼児女児が楽しかったおもちゃの1位はらくがきであった (Figure 3 右側)。本調査をグループでの卒業研究として企図した3人は、幼児女児は「ままごと」が大好きなので、ままごとが1位だと予測していた。では、なぜ、幼児女児における1位は、ままごとではなく、らくがきだったのだろうか。このことについては、以下のように解釈できる。すなわち、普段からままごと遊びはしているが、自宅や園ではなく見知らぬ大学の講義室という環境の違いや時間の関係でゆっくりと遊ぶことができなかつた(大学祭の途中にふらっと「おもちゃひろば」に寄っただけなので、保護者が他のブースにも行きたかつた)ためではないだろうか。さらに、ままごとは一人で遊ぶより友達と遊ぶ方が楽しいので(幼児が友達と一緒に大学祭へ行くというケースは少ないので)、今回は1位にはならなかつたと考えられる。

らくがきは大判用紙を3枚つなげて、そのスペースを用意していた。このような大きい紙に思いっきりらくがきをすることは、普段はあまり体験できないであろう。また、ペンやクレヨンなど多彩な道具を置いていたので、選択する自由や楽しさもあつた。思い思いに表現することができ、印象に残るものだったので、らくがきが1位になつたのではないだろうか。

さらに考察を加えるならば、Figure 3において上位に選ばれなかつたおもちゃは、一人で遊ぶおもちゃが多いように思われた。逆に、上位に選ばれたおもちゃは、みんなで遊べるおもちゃのようであつた。また、遊びが一通りでないおもちゃが上位に入っているようにも思われた。このように考えると、ファニーフェイスは、みんなで遊ぶことが難しく、遊び方も基本的には一通りなので、他のおもちゃと比較した場合には、遊んで楽しいおもちゃの上位には入りにくかつたのかもしれない。

次に、児童における結果をFigure 4にした。児童男児では、1位がドミノ、2位はけん玉であつた。児童女児では、1位がけん玉、2位はらくが

きであつた。けん玉は小学校の総合学習で習つたという児童女児もいた。児童は、男女とも昔遊ばれてたおもちゃに興味を持っているようであつた。けん玉やこまは教える人と習う人がいて、互いに関わりを持つことができる遊びである。そのため、これらの遊びは、「おもちゃひろば」においても、子ども同士だけでなく、大人(保護者、大学教員、短大生、カメラマンなど)とのコミュニケーションをとる手段にもなっているようであつた。

ファニーフェイスは、児童においては、男女とも、楽しかつたおもちゃ上位には入っていなかつた(児童男児において、3位が1回のみ)。実は、実験者側が「このおもちゃは、何に見える?」と質問すると、児童は「顔」や「カエル」といった答えを出し、そのときには、興味深そうにビーズを動かしていた。しかし、すぐに違うおもちゃへと移動していたのである。

最後に、保護者は、「おもちゃひろば」においてどのようなおもちゃが楽しかつたのだろうか。保護者は身体を使って遊ぶことができるおもちゃを1位として挙げていた (Figure 5)。保護者は親子で楽しんで遊べるものが良いと考えているようであつた。また、手作りで温かみのあるものの方が良いという保護者もいた。しかし、ファニーフェイスはランクインしていなかつた。「おもちゃひろば」においては、保護者が子どもと一緒にファニーフェイスで遊んでいる姿を観察することはできたのだが、ファニーフェイスに子どもがあまり興味を示さなかつたので、保護者には、その印象が薄かつたようであつた。目に付きやすい場所に置いていたにも関わらず (Figure 1)、保護者からファニーフェイスの話題はほとんど出なかつた。

以上の結果を整理すると、子ども(幼児・児童)とその保護者は、「おもちゃひろば」において、ファニーフェイスにふれて遊んでみるものの、「遊んでみて楽しかつたおもちゃはどれか」と尋ねられれば、1位(あるいは上位)にあげるほど、印象には残っていないようであつた。しかし、研究1では、子どもや保護者に対して、「遊んでみて楽しかつたおもちゃはどれか」という質問を行っており、子どもや親の持つおもちゃに対する興味関心を直接的に質問した訳ではない。そこで研究



2では、保育学科短大生1年生と2年生に対して、「子ども(2～5歳)はどのおもちゃに興味を持つのか」「今のあなたならどれで遊びたいか」と直接的に興味関心を問い、ファニーフェイスが上位にランクインするかどうかを検討する。

## 研究2

**目的** 研究2の目的は、研究1の結果を踏まえて、幼児や保護者が遊んでみて楽しかったおもちゃとファニーフェイスを提示し、A短期大学保育学科1年生や2年生においては、幼児や自分(保育職希望者)が興味関心を持つおもちゃの上位(ベスト3)に、ファニーフェイスがランクインするかどうかを明らかにすることであった。また、保育実習・幼稚園教育実習・施設実習と多くの実習を経験した2年生と保育所・施設(知的障害児・者)・幼稚園において見学実習は経験しているが、本実習の経験はない1年生で違いがあるかどうかについても探索的に検討を行う。

## 方法

**調査対象** A短期大学保育学科1年生117名(平均年齢18.8歳、*range*=18-24歳、男子2名、女子115名)と2年生100名(平均年齢19.7歳、*range*=19-20歳、男子3名、女兒97名)に対して調査を実施した。

**質問紙** 研究1の結果に基づき、幼児男児、幼児女児のそれぞれの1-4位、保護者の1-6位のおもちゃにファニーフェイスを加えたスライド(パワーポイント)を作成した。そして調査対象者に対して、スライド(パワーポイント)を提示しながら、順位づけを行って貰った。順位付けを行って貰った順序は、1. 幼児女児の興味関心、2. 幼児男児の興味関心、3. 自分の興味関心の順であった。調査対象者に提示したスライドは、1枚ごとに、5個(あるいは7個)のおもちゃの写真(Figure 2から抜粋)とおもちゃの名前が記されていた。具体的な質問と刺激は以下の通りである。

問1 子ども(2～5歳)はどのおもちゃに興味を持つか  
(女児・男児、それぞれについて1-

5位まで順位を付けてもらう)

刺激1 (女児):

- A. 積み木、B. ファニーフェイス、  
C. ままごと、D. らくがき、E. まとあて

刺激2 (男児):

- A. 折り紙、B. 工作、C. ファニーフェイス、  
D. まとあて、E. プラレール

問2 今のあなたならどれで遊びたいか  
(1-7位まで順位を付けてもらう)

刺激3:

- A. 積み木、B. 乗り物マップ、C. ドミノ、  
D. まとあて、E. らくがき、F. こま、  
G. ファニーフェイス

## 結果と考察

研究1と同様に、問1では1位を5点、2位を4点、3位を3点、4位を2点、5位を1点として、得点の和をおもちゃごとに計算した。同じく、問2は1位を7点、2位を6点、3位を5点、4位を4点、5位を3点、6位を2点、7位を1点として、得点の和をおもちゃごとに計算した。

保育学科短大1年生と短大2年生が考える幼児男児が興味を示すであろうおもちゃについては、短大1年生と短大2年生では、順位が全く同じであった(Figure 6)。幼児女児が興味を示すであろうおもちゃについては、短大1年生と2年生では順位にあまり大きな違いはなかった(Figure 7)。幼児男児においても幼児女児においても、ファニーフェイスは第4位であった(すなわち、ベスト3には入っていなかった)。

短大生自身がどのおもちゃで遊びたいかという質問の結果においても、短大1年生と2年生では、ほとんど違いは見られなかった。自分で作ることができ、なおかつ友達と遊べるおもちゃが上位に入っているようであり、ファニーフェイスはやはりベスト3には入っていなかった(Figure 8)。

幼児の興味関心と保育学科短大生が考える幼児の興味関心の順位を比較すると、幼児男児(Figure 3 左側)では、工作は4位だったが、

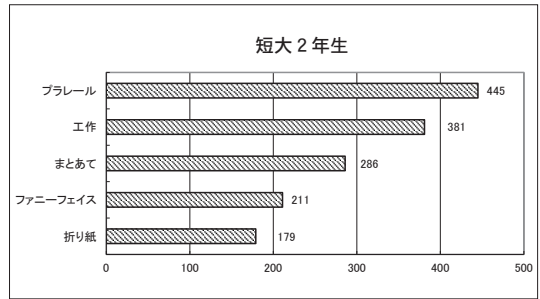
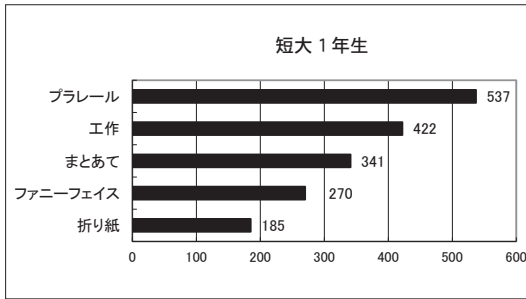


Figure 6 短大生が考える幼児男児が興味を持つであろうおもちゃ

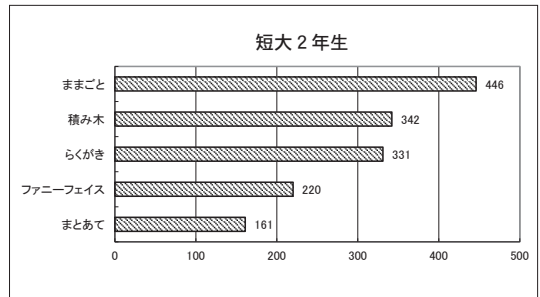
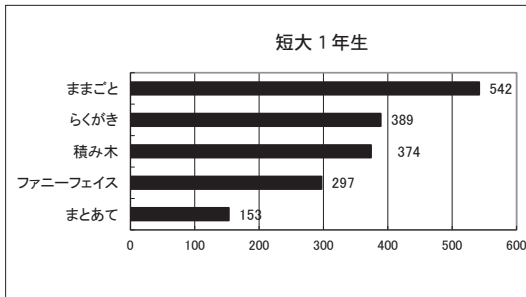


Figure 7 短大生が考える幼児女児が興味を持つであろうおもちゃ

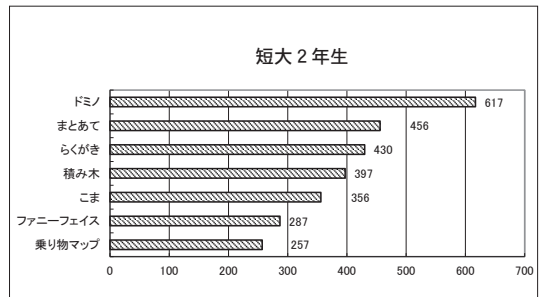
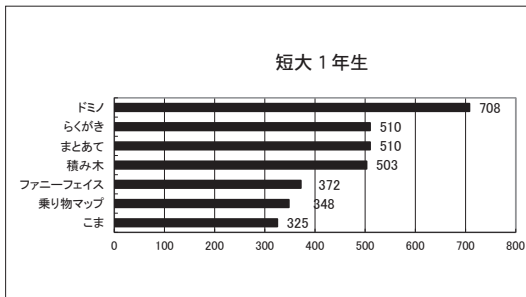


Figure 8 「今のあなたならどれで遊びたいか」に対する保育学科短大生の回答

短大1年生・2年生では2位だった (Figure6)。同じく、幼児女児 (Figure3 右側) と短大生 (Figure7) を比較すると、まとあては幼児女児では3位だったが、短大生では5位だった。折り紙は、幼児男児では3位だったが、短大1年生・2年生 (Figure6) ではファニーフェイスより順位が低く5位だった。しかし、このような違いはあるものの、おおよその順位に大きな違いはないようであった。

保育学科短大1年生と2年生を比較すると、幼児女児 (Figure6) における興味関心の予測では、らくがきと積み木の順位が入れ替わっていたが、

両者には、ほとんど違いはなかった。さらに、幼児男児 (Figure7) においては、両者とも順位は全く同じであった。したがって、短大1年生と短大2年生を比較した場合には、たとえ実習の経験が多くなったとしても、保育職を希望する短大生が考える子どもが興味関心を示すおもちゃには大きな違いはなく、このことは言い換えると、1年生の時点からすでに、保育に関する座学や見学実習を通して、かなりしっかりと子ども観を持っている可能性が示唆されたといえよう。



## 総合考察

研究1と研究2の結果をまとめると、(1)子どもと大人（保護者や保育職志望の短大生）との間には、おもちゃに対する興味関心という点において大きな違いはなく（研究2）、(2)ファニーフェイスは子どもにも大人にも必ずしも人気があるおもちゃとはいええない（研究1、研究2）ということになる。

では、なぜファニーフェイスは人気がなかったのだろうか。素材や見た目は、冒頭で述べたNPO法人日本グッド・トイ委員会の説明の通り、「壊れにくく」、「人目をひく」ものであろう。しかし、ファニーフェイスを使って人と人が関わることは難しいことが原因ではないだろうか。

おもちゃは子どもが友達や大人（保護者、保育者など）と関わるための媒体である（樋口、1991）。工作を例にとると、大人と子どもが話し合いながらお互いのイメージを膨らませつつ、1つの作品を作り上げていく。しかし、ファニーフェイスにおいては、このような子どもと大人の関わり合いは困難である。そのために、人気がない（より正確には、興味関心は引いたかもしれないが、遊びが持続しなかった）のではないだろうか。

ファニーフェイスの良さを活かせば、以下のような使い方ができそうである。たとえば、小児科などの病院の待合室である。見た目が綺麗な飾りとして置くだけでもいいし、子どもがそれで少し遊んで、その後すぐに治療に臨むという使い方もできよう。あるいは、ファニーフェイスの見た目の鮮やかさを使い、会話を弾ませることも可能である。

おもちゃで少しでも楽しく長く遊ぶためには、子どもにただおもちゃを提示するのではなく、まずは大人が子どもに遊ぶ姿を見せることも機会提供という点では大切なかもしれない。そして、子どもが遊びだしたら大人は離れていくのではなく、子どもと一緒に遊ぶということもよいかもしれない。やはり、おもちゃを通した「人との関わり」が実際には最も大切なことであろう。

本研究では取り上げることはできなかったが、「誰もが一度は遊ぶがその後遊ばなくなる卒業するおもちゃ」（e.g., がらがら）、「長く遊ぶおも

ちゃ」（e.g., トランプ、オセロ）、「おもちゃの上手な与え方vs. 下手な与え方」、「見た目や素材」についても、今後はさらなる検討が必要であろう。最後に、本研究は、ファニーフェイスから研究のアイデアを得て実施されたが、ファニーフェイス並びにグッド・トイの良さについて決して異論を唱えている訳ではないということ、付言しておきたい。実際、本論文を執筆するにあたり、研究1でビデオ撮影した動画を見返してみると、かなり多くの子どもが一度はファニーフェイスに触れて遊んでいたのである。

## 引用文献

- 樋口正春（1991）. 子育てにおもちゃを エイデル研究所
- 岩城敏之（2007）. 子どものおもちゃ——発達や教育の視点から—— 発達, 111, 16-23.
- 認定NPO法人 芸術と遊び創造協会（2020）. 認定NPO法人 芸術と遊び創造協会 ホームページ (<http://goodtoy.org/index.html>) 情報取得 2021年2月4日
- NPO法人 日本グッド・トイ委員会（2007）. おもちゃで遊ぼう：親子をつなぐ、おもちゃの遊び方の総合ガイド Vol.10. ベビーのための手作りおもちゃの通販 NPO法人日本グッド・トイ委員会

## 付録

グッド・トイとは、遊びのスペシャリストの投票で決まるおもちゃの賞制度である（認定NPO法人 芸術と遊び創造協会,2020）。現在の定義や選定基準の詳細は、認定NPO法人 芸術と遊び創造協会のHP (<http://goodtoy.org/index.html>) で確認されたい。以下では、ファニーフェイスがグッドトイに選定された当時の選定基準などについて説明していく。

ファニーフェイス(エデュコ社製)は、正確には、以下に示すように、「運動能力を育てるおもちゃ」のグッド・トイとして選定されたものである。

最近では座って静かに遊ぶおもちゃが多くなっていますが、運動を促すおもちゃは、体を育むためにとても大切です。ものをつまむ、握る、回すといった手の動き、歩いたり、体を揺らしたり、バランスを取ったりする身体の動きを遊びの中で育むことにより、健やかに身体が成長します。(NPO法人 日本グッド・トイ委員会, 2007, p.36)。

ファニーフェイスが選定された当時<sup>1</sup>、NPO法人 日本グッド・トイ委員会は、以下の「3つの方向性」と「8つのポイント」を兼ね備えたおもちゃを「グッド・トイ」として選定した。

#### 【3つの方向性】

1. 戦争行為を奨励するようなおもちゃ、及び遊びの内容が暴力的であり殺人行為を促すような反平和的なおもちゃはグッド・トイに認定しないよう努める。
2. 流行のみを追い求めた一過性のおもちゃではなく、ロングセラーおもちゃの可能性が十分高いおもちゃをグッド・トイとしてとらえる。
3. 知育偏重の早期教育につながるおもちゃではなく、遊びを十分尊重してくれる道具としてのおもちゃをグッド・トイとして考える。

#### 【8つのポイント】

1. 良い音がする、
2. きれいな色と配色、
3. 誰とでもわけへだてなく遊べる、
4. いろいろな動きをする、
5. 形が美しくはっきりしている、
6. 適当な重さがある、
7. 丈夫で壊れにくい、
8. 万が一壊れても修理しやすい

#### 脚注

<sup>1</sup> ホームページからファニーフェイスが選定された当時のグッド・トイの方向性・ポイントを転記したが、現在はそのホームページが削除されていたため、正確な引用先を記すことはできなかった。

#### 謝辞

本研究は、西尾（野村）加奈・佐伯（久弘）貴恵・上名（山本）理絵が、2008年3月に山口芸術短期大学へ提出した卒業論文（こども総合研究）に加筆・修正を行ったものです。調査にご協力くださいました保護者のみなさま、子どもたち、そして短大生のみなさんへ、この場を借りて謝意を表します。