



# 子どもにとって 「おもちゃ」とは？

**健やかな成長のために大切なこと  
6人の先生方にお聞きしました。**

お茶の水女子大学  
理事・副学長 学術博士

内田伸子氏

東京西徳洲会病院  
小児科雑病センター顧問

二瓶健次氏

白梅学園大学  
白梅学園短期大学  
学長

汐見稔幸氏

大妻女子大学教授  
家政学部長

中村圭吾氏

東京家政大学  
名誉教授

片岡輝氏

白梅学園大学  
教授

無藤隆氏

社団法人 日本玩具協会

# 子どもは日々の遊びを通じて、 地図づくり、世界づくりをします



お茶の水女子大学  
理事・副学長 学術博士

内田伸子氏

—— 子どもにとって「遊ぶ」ということはどのような意味があるのでしょうか？

内田 子どもにとっての「遊び」は、大人が余暇を過ごす「遊び」とは全く異なります。子ども達は遊びの中で五感を働かせます。見たり、聞いたり、触ったり、味わったり、嗅いだりと、様々な感覚を動員して、モノと関わるわけです。実際のモノと関わる場合もあれば、想像上のモノと関わる場合もあります。知識や体験を獲得して、様々なシミュレーションをして、自分が見たり聞いたりしたことを、自分の身体やモノに働きかけることを通して、頭の中で追体験をしているんです。

生後10ヵ月になるとイメージが誕生して記憶機能が働き出します。そうすると子どもの意識の時間軸は現在だけでなく過去にまで広がり、過去の体験を自分の身体を通して表現できるようになります。例えば、外で車が走っているのを見たという経験をすると、積み木の一片を車に見立ててブーブーと動かしてみせる。それを大人は「遊んでいる」と思うわけですが、子どもの頭の中では自分が見たものを思い出しながら、車がどんなふう動くのかを再現しているんです。また、ある段階になると象徴機能が出てきますので、へ

アドレサラーの前で母親が髪を梳いている姿を思い浮かべて、自分の身体を母親のそれに見立てて、手の仕草そのものを真似する。これは延滞模倣（えんたいもほう）といって、ある期間をおいた後に真似をするという働きです。こうした活動で色々なことを確認しているわけです。

そうやって子ども達は世界の色々な出来事やモノを知っていきます。子どもの世界は島のように点在していて、地図としてはフワフワとした部分や見えない部分がたくさんありますが、日々の遊びを通して、島と島の間を橋を架けたり、島だと思っていたのが実は陸続きだったり、そうした変化や発見をしながらの活動がまさに地図づくり、世界づくりなんです。

子どもの発達を決して階段を上るようなものではなく、行きつ戻りつしながらスパイラルしていきます。それから子どもには個性がありますから、何に興味を持つかが違って、モノの因果的な成り立ちに興味を持つタイプと、人間関係に大変敏感なタイプがいて、私はそれをそれぞれ図鑑型、物語型と名付けています。この2つのタイプでは遊び方も全く違って、

## 私が考える「良いおもちゃ」の大事な条件は3つ

—— 「良いおもちゃ」とは、どういった条件を満たしたものだとお考えですか？

内田 学びには原則があって、子ども達が快適で楽しい気分の時に最も地図づくりは進みます。ですから、おもちゃで遊んでいる時に楽しい、嬉しい、ハッピーといったポジティブな感情が沸きあがるようなものでなければ、そこから学ぶものは少ないんです。そういった感情が沸きあがるおもちゃ、それが良いおもちゃではないでしょうか。

それから、遊びを繰り返させるような動機付けがあるもの、これも大事です。遊びを通して子どもは成長します。同じ遊びでも、子どもが繰り返し遊んでくれるものは、そこから子ども自身が吸い取れる栄養がまだあるということなんです。例えば買い物に行く途中で穴を見つけて、そこに手を入れてみる。次の日もまた同じところに手を入れてみると、お母さんは「昨日もやったじゃない」と言っていて、手を引っ張っていきます。でも、子どもは昨日と今日では違う感触を感じているわけで、マスターしてしまったらもう手を入れなくなります。まだ新しい何かを感じることが出来るから繰り返しがあがる。1回目に触った時と、2回目に触った時では、全く違ったものを学んでいるはずなんです。穴に手を入れるという行動を大人は遊びだとは思わないかもしれませんが、子どもにとってはこれも大切な遊びなんです。

私が考えるおもちゃの大事な条件は3つあります。1つ目は、とにかく子ども自身が頭を一所懸命に働かせることができるもの。その活動をする時にイメージを色々膨らませて、五感を使って働きかけることで、頭がすごく活発に動くようなものでなければいけません。

2つ目は、子どもの発達水準を踏まえたものであること。例えば可逆的な操作やプランを立てることや、メタ認知といった5歳前半ではどうしてもできないものがあります。そうした発達水準をわきまえておもちゃを開発したりおもちゃを与える必要があります。カットバックといって夢の中の出来事を理解できるようになるのも、因果推論の元になる可逆的な操作ができるようになるのも5歳後半です。ですから3～4歳向けのある幼児番組で夢の中の出来事という演出がよく取られていましたが、これは誤りです。この年齢の子どもはまだ夢の中の出来事という処理ができませんから。

5歳後半になると、脳の前頭連合野の情報処理をつかさどるワーキングメモリーと大脳辺縁系の海馬（かいば）がリンクして、情報処理として非常に効率の良いものになります。メタ認知ができるようになるのも5歳後半で、これは自分の中にもう1人の自分が誕生するということです。ごっこ遊びを見てみると、4歳のクラスと5歳のクラスでは大きな違いがあります。5歳クラスになると異議申し立ての言葉がたくさん出てきます。5歳児が小学校に通っているお姉さんと幼稚園ごっこをしていて、お姉さんが「はい、給食の時間です」と言うと、「おかしいよ。幼稚園はお弁当だよ」といった言葉が出てきます。これは明らかにメタ認知が働いているということですね。遊んでいる自分をしっかりと見ているもう1人の自分がいて、筋を立て直すために異議申し立てをします。4歳クラスではそういったことは起きません。

また、1歳半くらいから抑制機能を発達させるということは1つの課題でもあります。線の上を真っ直ぐに歩くとか、目を瞑ろうとして瞑るとか、ハサミを上手に使うとか、こうしたことは神経細胞の抑制ニューロンが働

かないと不可能なんです。つまり、全部動かすのではなく、動きにブレーキをかけられるようになってはじめてできるようになります。そのためには体操番組などでも単にリズムカルに歌って踊るのでは意味がなくて、発達初期の1歳半から2歳半に与える体操であれば、ゆっくりとした動きも取り入れる必要があります。調節しながら、ブレーキをかけながら、力をためながら動かすことを覚えていくことで抑制ニューロンを発達させていくんです。

それからおもちゃの大事な条件の3つ目ですが、これは応答することです。子どもが働きかけたことに対して反応が返ってくるようなおもちゃですね。この3つの条件を満たせば、子どもが面白いと思えるようなおもちゃになると思います。

### 発達段階において 10ヵ月と5歳は大切な節目です

— それぞれの発達段階に必要な遊び、楽しめるおもちゃがあるわけですね。

内田 そうです。特に10ヵ月と5歳は大切な節目です。イメージが誕生して、モノの同一性ができる10ヵ月を第1次認知革命とすると、プラン能力が出てきて、因果推論つまり可逆性の操作ができて、メタ認知ができる5歳後半を第2次認知革命の時期と位置づけることができます。さらに次の段階としては、具体物がなくても命題だけで操作ができるという大人の抽象的な思考段階に入る9歳を第3次認知革命としています。

— 今のお母さんは早め、早めに知育玩具などを与えたがる傾向があるようです。

内田 それは良くないですね。待つ、見極める、急がない、急がせない—これが育児の鉄則です。発達はずも主導するものですから、無理に教え込んでも知識は身に付きません。例えば、5歳後半より前に文字を教え

ても無駄です。自然に文字に親しんで、遊びとして習得している場合は別として、一般的には5歳後半にならないと無理です。

なぜかという、音韻的な意識が整うのは5歳後半からで、音韻意識というのは音節分解と音韻抽出から成っていて、ウサギという言葉がウ・サ・ギの3音節から成っていることを知ることを音節分解と言い、ウサギの最初の音節がウ、最後の音節がギ、真ん中はサというように音韻・音節を分離して抽出する機能のことを音韻抽出と言います。この2つの特性を持った音韻意識が育たないと、文字はいくら教えても身に付かないんです。

— おもちゃを開発する側も、子ども達の成長過程や生活をしっかりと知ることが大前提になりますね。

内田 おもちゃを仕事にすることは、子どものことを知って、そして子どもが好きでなければできないものだと思います。それと、子どものことを知ると同時に、子どもの文化を作るという気概も持たなくてはいけない。現場で働く人には特に、子ども達のためになるものを作っていくという気持ちと、子ども達の文化を作るのに自分も参画しているんだという意識を持って欲しいですね。おもちゃは本当に大事な文化産業ですから。そして子どもは社会の宝です。将来の文化の創造の担い手となる子ども達の心を育むことに、いくら私達大人がコストをかけたとしても、子ども達の充分な発達によって得られる文化・社会の益はそのコストを補って余りあるものであることは間違いありません。

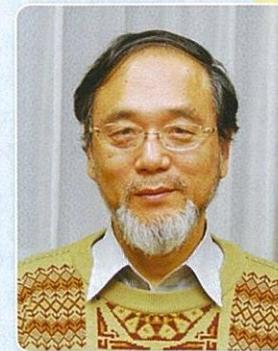
この冊子でお話を伺った6人の先生のインタビューの全文は、下記ウェブサイトで見ることができます。育児の参考になるお話がいっぱいです。

<http://www.toyjournal.or.jp>

## 豊かに遊べる 豊かになる人生が 送れるということ

白梅学園大学  
白梅学園短期大学  
学長

汐見稔幸氏



— 良い玩具、悪い玩具とはどういったものだとお考えですか？

汐見 子どもが持っている欲求の実現度の高さは玩具によって異なります。そこに良い玩具、悪い玩具という評価が分かれる余地があるのではないかと考えています。

例えば積み木は多くの親御さんは1歳前後の子どもに与えると思うのですが、実は5、6歳の子どもに与えるときに面白いツールとして遊びます。乳幼児と比べて手先も器用になっていますし、あんなものを作りたい、こんなものを作りたいといったイメージも豊かになっていますので、試行錯誤を繰り返しながら積み木を使って2メートルも3メートルもある大きな作品を作ります。こうした子どもの遊び心を広げてくれる、子どもを遊びに誘ってくれるような玩具が、良い玩具ということになるのではないのでしょうか。

そして工夫をしなければいけないけれど、少し工夫をすればできるようになるという、適度な難易性がある玩具は、子どもの誘い度が高い玩具とも言えますね。逆に最初に見た時には面白そうだけれども、少し遊んだらおしまいになったり、それ以上の工夫ができない玩具は、子どもの遊びのツールとしては二

級品なのではないでしょうか。

— 良い玩具と言った時に、最近のお母さん方は、積み木などに代表される知育玩具や教育玩具には関心が高いものの、例えばヒーローになりたいというごっこ遊びや敵と味方に別れて遊ぶようなおもちゃや遊びには知育玩具ほどの理解がないように感じるのですが。

汐見 女性であるお母さんにとって、特に男の子の遊びの世界ほど理解できないものはありません。女の子のままごと遊びやお人形遊びは理解しても、自分がヒーローになって敵と戦う遊びになると、お母さんも何でこんなに乱暴に遊ぶのかしら、とってしまう。さらにヒーローごっこだけでなく、男の子は色々なものを集めるのが好きですね。昔はセミの抜け殻ばかりを集めている男の子もいましたが、何でこんなにくだらないモノを集めるのか理解できない。

だからこそ、特に男の子にとってはしっかりと遊ぶことが難しい時代で、スリルを味わいながら自分の可能性を精一杯試してみるだけとか、そういった面では何をして遊んでいいのか分からない。外に遊びに行っても街には常に車が走り回っているし、道路は昔と違って舗装がされていて穴を掘ろうにも掘ること

ができない。クギ刺しもできない。そうなる  
と家で遊ぶしかない。家の中で乱暴に遊ばれ  
てはお母さんも困ってしまいますから「静か  
にしてください」「やめなさい」と、男の子に  
対しては禁止事項が多くなってしまふ。だから  
子どもは欲求不満になってしまつて文句を  
言ったり反抗したりすると「男の子は扱いに  
くいわ」ということになってしまふ。悪循環  
です。

—— 男の子の欲求とお母さんの心配をどう  
バランスを取っていくかですね？

汐見 色々なところで子どもがうまく育た  
なくなった、子どもの運動能力が落ちている  
という状況が明らかになっています。例えば小  
学生の50メートル走もハンドボール投げも以  
前と比べてずっと記録が落ちて来ており、体  
格は大きくなっているのにこれらの記録は30  
年前のデータとさほど変わらなくなってい  
ます。つまりそれだけ潜在的に持っているはず  
の能力を開発しきれていない子ども達が多  
くなっているのです。それは身体だけではなく  
、我慢する力や工夫する力などにもその心  
配が現れてしまつています。学力の低下も顕  
著です。

子どもを育てていかなければならぬお母  
さん方がどう育てていいのか分からなくな  
って、子どもを叩いてしまうなどの虐待に  
進んでしまつたりするケースも急激に増え  
ていっていることがデータにも出ています。  
子どもが育つ環境が貧しくなつてしまつて  
いる。

### 小学生の仕事は遊ぶこと 親も遊びの楽しさを体感すべき

—— 子どもが本気で遊べない時代の中で  
その改善策は？

汐見 私はやはり親が子どもの遊びの監視  
役になってしまつているところに限界がある  
と思つています。男の子がダイナミックに遊

うと思つても、親は男の子の遊びが理解  
できないからプレーキ役になってしまう。こ  
うした現象をどのように克服していくのか。

そのヒントは北海道の釧路にある社会  
教育施設の「遊学館」にあります。この施設  
に入ると驚くのが1階フロアの面積の半分  
(約137㎡)が砂場になっています。そし  
て実はこの砂場は親が遊ぶためのものな  
のです。そこで親たちは砂を使って何メ  
ートルもある像を造つたりして遊びます。  
私は子どもが遊んでいるところを親が外  
から見ているだけではダメだと思つてい  
ます。見ているだけだから子どもが何  
をしているのか、何がそんなに面白  
いのか分からない。親も子どもと一緒  
に同じことをして遊べば、こんなに楽し  
かったんだ、と分かるし、その充実感  
が自ら体験できます。



こういった例は他にもあつて、札幌郊  
外の山の中にある幼稚園なのですが、こ  
こに親御さんが車で子どもを連れてく  
ると、この幼稚園では親御さんも帰ら  
ないでそのまま1日遊んでいくのです。  
花壇の世話をしているお母さんもい  
れば、樹に大きなブランコを作つて  
いるお母さんも、ターザン小屋を作  
つているお母さんもいる。

またその幼稚園では9月に流し  
そうめんをするイベントがあるのですが、  
百何十人という園児と親御さんが参  
加するので、そうめんもすぐになく  
なつてしまつてしまいます。下流に  
いる子ども達が「もうないの〜？」  
と上流に呼びかけると、上流のお  
母さん方が「ちょっと待っていてー」  
と言つた後、びしょ濡れにな

るのも構わず自分がそうめんになつて  
流れるのです。その後を今度は子ども  
達も一緒に流れる。その幼稚園の園長  
先生は、子どもと一緒にアホみたい  
にびしょ濡れになつて流しそうめん  
になることができたお母さんは本  
当に変わりますよ、と言つていま  
した。見事に子どもに優しく接す  
ようになるのだそうです。教育熱  
心な親御さんは往々にして自ら本  
気になつて遊んだ経験があまりあ  
りません。ただ、こういったことを  
して、こういった効能のある玩具  
を与えれば子どもはしっかりと育  
つという観念だけがある。そうでは  
なくて、自分も子どもに戻つて一  
緒に遊んで、体でその楽しさを  
知れば、子どもの心が分かるし、  
遊びのプレーキ役にならずに済  
みます。

玩具のヒントもそこにあるのでは  
ないでしょうか。子どもを遊ば  
せるのではなく、子どもは子ども  
のレベルで、親は親のレベルで  
一緒に楽しめるおもちゃ、子ども  
と一緒に親御さんも遊ぶことが  
できることをコンセプトにした  
おもちゃが、現在求められている  
のではないと思つます。

—— 子どものおもちゃ離れが早  
くなつていのですが、今のお母  
さん方は子どもが幼稚園のとき  
はまだしも、小学校にあがると  
、いつまでもおもちゃで遊んで  
いるの、と言いがちのようです。

汐見 まつたく逆だと思つていま  
す。小学生の仕事は毎日遊ぶこと  
だと思つています。私は自分の  
息子にも、今のように友達と一  
緒に遊ぶことが難しい社会で、  
一緒に遊べる友達を見つけて白  
く遊べるならば、それはお前  
の一生の財産になると言つて  
きました。

### 集団の中でしっかりと遊び きれば社会性を身に付ける 第一歩

—— ゲームやごっこ遊びなどは、  
社会でのルールや役割分担を  
身に付けるといった面で

も重要ではないかと思つている  
のですが。

汐見 現在学校の現場で授業に  
集中できない、自分勝手な行動  
をする子どもが増え、学級崩  
壊といった問題も起きていま  
す。幼稚園や家庭でしっかりと  
しつけなかったからだとも  
言われていますが、私はそれは  
少し違ふと思つています。

例えば鬼ごっこなどの遊びは、  
ルールに従わないと遊べませ  
ん。鬼が嫌だからやりたく  
ないと言えはゲームになら  
ない。ごっこ遊びなどはル  
ールでさえも自分たちで作  
つていくものですから、一  
所懸命にルールを守ること  
を覚えます。木登りなどは  
少しでも油断したら自分が  
怪我をしますから、木の上  
にいる間中ずっと集中しな  
いとイケない。あの集中力  
は他では絶対に得られない  
ものですし、それと比べた  
ら授業に集中することぐ  
らいはなんでもない。

遊びは本当に人間の様々な  
面を育ててくれます。特に  
集団の中でしっかりと遊び  
切るとは、子どもが社会性  
を身に付けるための大き  
な一歩になります。

—— 人間は遊びによって成長  
し、成り立っているという  
ことですね。

汐見 遊びこそが人間をより  
豊かにしてくれるのに、  
今の親御さんは遊びを本  
当に大切にしてくれませ  
ん。どちらかと言えは遊  
びが良くないことだとい  
うニュアンスになっている  
ことが問題だと思つます。  
遊びは他の目的ではなく  
それ自体を楽しむこと  
です。勉強だつてそれを  
楽しむのであれば、遊  
びと同じように楽しめ  
ますし、それこそが本  
当の勉強の在り方だ  
と思つます。

豊かに遊べるということは  
豊かな人生を送れるとい  
うことです。本当は子  
どもだけではなく、大人  
も一所懸命遊ばないと  
イケないのではない  
でしょうか。

# 精神面でも 肉体面でも 「遊びと発達」は 切り離せません

東京家政大学  
名誉教授

片岡 輝氏



—— 男の子が好きな怪獣遊びについて先生はどのようにお考えですか？

片岡 米国の有名な絵本作家のモーリス・センダックが書いた「かいじゅうたちがいるところ」という絵本は非常に有名で広く読まれています。

この絵本のあらすじは、オオカミごっこをして暴れている男の子を、お母さんが怒って部屋に閉じ込めてしまうと、男の子は部屋の中で空想の森の中を旅していく。すると怪獣がいる国にたどり着き、そこで怪獣達と大騒ぎをして遊ぶのですが、しばらくするとそれにも飽きてきて、お腹もすいてくる。そこで男の子は怪獣達と別れて、自分の部屋に戻ってくると、お母さんが夕飯を用意して待っていてくれたというお話です。

この絵本が意味するのは、男の子は叱られて心が波立った時、そのやり場のない怒りやエネルギーが怪獣の国に行って怪獣達と遊ぶことによって発散され、心が落ち着いてきたところでお家やお母さんが恋しくなってお腹も減ってくる。つまり子ども達も色々なストレスを抱えていて、それを空想の中で解消して日常生活に戻ってくるという構図です。

現実に子どもを観察していると、例えば積み

木を一所懸命に積んでも、それをいきなり壊してしまうことがあります。これは人間の本能にある作るという志向とそれを破壊するという志向の2つを満たしているのです。大人の価値観でうちの子は乱暴だという評価をしてしまいがちですが、子どもにとってみればその作るプロセスが楽しいのと同時に、壊す面白さもあるのです。

怪獣遊びやヒーロー遊びもそれと同じような役割を持っています。子どもの中にある鬱屈した気持ちやストレスなどを、怪獣と闘ったり正義の味方になって悪漢を倒して発散するのです。怪獣のおもちゃもそういった役割を持っているわけですから、それなりに必要なおもちゃであると言えます。

—— 世の中に嫌な事件が多発していることもあって、子どもが少し乱暴な面を見せると頭ごなしにやめなさいと言いがちですが、いたずらに禁止してもいけないということでしょうか。

片岡 昔はトンボの羽をむしったり、アリの潰したりということを子どもはやっていた。確かにこれは残酷なことですが。しかし子どもはそういったことを経験して初めて命の大切さ、生きているものと死んだものとの違いといったこと

を学ぶのです。

しかし、現在はそういったことが日常的にできなくなっている。これを子ども達の嫌な事件に結びつけることは飛躍し過ぎかもしれませんが、命について学ぶ、あるいは自分の中の破壊的な本能を抑えることを学ぶ機会を禁じてしまうと、やはりどこかで歪んだ形で爆発することもあるのではないのでしょうか。

## 遊びは発達のプロセスにおける通過地点

—— ままごとのようなごっこ遊びは子どもの成長にとって非常に重要な遊びだと思うのですが。

片岡 ごっこ遊びも発達段階と関連があります。ごっこ遊びは何かになることによって成り立っているものですから、遊んでいる子どもがその真似ができないと成立しません。真似ということは、そのモデルの行動を記憶して自分の脳の中でそれを呼び起こしながらそれと自分の行動を一致させる必要性があります。そういった発達段階に達した子どもがごっこ遊びを始めるのです。そしてその子の発達がごっこ遊びに代わるもっと魅力的なものを求める段階に達すると、ごっこ遊びから他の遊びに移っていく。

ごっこ遊びの段階の前に人形遊びというのがありますが、その人形はベットと同じで子どもが個人的な感情移入をするという関係であり、思いを託す依りしろになる。これはつまり子どもと人形の1対1の関係ですね。

これに対しごっこ遊びには、自分が真似をするお母さんという他人が入ってきますし、ごっこ遊びは1人で遊ぶよりも友達と遊ぶ方が楽しいので、さらに他者との関係が入ってくる。人形遊びよりもごっこ遊びの方がより開かれた関係がそこに出てくる。

そしてさらに今度はごっこという想像上の関係ではなくリアルな人間関係での遊びとして、

鬼ごっこのようなAちゃんとBちゃんといった人間同士の遊びの方が楽しくなるという次のステップに移っていくのです。ですからこうした遊びは発達のプロセスで通過していく通過地点とも言えますね。

このように子どもは発達段階をワンステップずつ上っていきます。それが一番順当なのですが、あるとき一飛びにスキップすることがあります。その場合、確かにその子は上の段階に至っているのですが、スキップした部分の発達段階についての体験を飛ばしている。

そうすると順当に来た子どもとは少し意味が違ってきます。スキップをすると後でその部分が足りないことに気付いて、赤ちゃん返りではないですが戻ったり、あるいはそれがトラウマになることもあります。

—— 女の子は人形遊びからごっこ遊びへ、ごっこ遊びからさらに人間関係が深くなるような遊びにステップアップしていくというのですが、男の子の場合やはり同じだと考えて良いのですか？

片岡 男の子の場合、フィギュアなどを使った人形遊びから、次は自分が例えば仮面ライダーになりきって遊ぶごっこ遊びなどにステップアップしていきませんが、特徴的なのが男の子はそういったフィギュアをコレクションして、その違いを自分だけが知っていること自体を楽しみます。そのこだわり自体がメンタルな部分での成長であり、そのこだわりが次にはまた別の対象に移っていき、そのおもちゃの新しい楽しみに気付くなど、同じおもちゃでの遊びでもその子の発達段階によって階層があるのです。

この冊子でお話を伺った6人の先生のインタビューの全文は、下記ウェブサイトでご覧いただけます。育児の参考になるお話がいっぱいです。

<http://www.toyjournal.or.jp>

先の微細運動まできちんと観察し、そして子どもの情緒的な発達などからトータルで判断して、今の発達段階で最もよく遊べるおもちゃ、あるいは遊ぶことで発達を促すことのできるおもちゃなどを選びます。

特に現代ではコミュニケーションを上手く取れないといった発達の問題を抱えている子どもが多い中でおもちゃの役割はますます重要になっています。誰かと関わって遊ぶという経験は大抵の場合はお母さんとのコミュニケーションから始まって、そこから友達など周囲の人達と関わるようになっていきます。そうした他者との関係が広がっていくような展開を引き出せるおもちゃ、つまりコミュニケーションを促進するおもちゃがすごく大事なんですね。

最近感じているのは、お母さんが遊び方を知らないというか、遊ばせ方が下手というか、子どものレベルで遊べないんですね。おもちゃの



遊び方を1つ見せると、その遊び方に子どもを引っ張ってしまう。子どもは1つのおもちゃを見たときに色々なことを考えて、色々な探索操作をします。それをお母さんは待たなくて、「これはこうやって遊ぶのよ」と言って遊ばせてしまう。子どもにとっては色々な遊び方をすることが大事だし、中にはとんでもない遊び方をしている子どももいるかもしれませんが、それも必要なことなんです。

ですから我々としてはお母さんが余裕を持って子どもが遊ぶのを見守ってあげるといことを指導しなくてはならないので、お母さんと子どもの間に入って、アドバイスをしながらお母さんと子どもを上手く遊ばせていくんです。

ロックを使って車を作ってもらい、その時に脳のどの部分が働いているかを調べてみました。

子どもは色々創造力を働かせながら組み上げていきますので、ブロック遊びの操作をしている時は前頭葉がかなり働いていました。つまりただ手を動かしているのではなく、人間として一番重要な脳の高次機能が使われているということで、結果としてブロック遊びをすることは発達に良いのかも知れません。

ところが、子ども達が好んで遊び、私も最高のおもちゃの1つだと思っているクーゲルバーン（木製のスロープを玉が転がっていき、最後に玉が鉄琴の上を転がると「コロココロン」ときれいな音が響くおもちゃ）で遊んでいる時を調べてみると前頭葉が全く働いていませんでした。

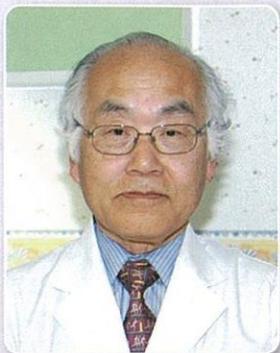
—— 良いおもちゃにも関わらず？

**二瓶** ですから、おもちゃの中には前頭葉が刺激されるものとそうでないものがある、クーゲルバーンは良いおもちゃにも関わらず前頭葉が働かないんです。ただし皮膚の電位を測定することで交感神経の様子を見てみると、玉が転がり出して、最後に鉄琴に当たって音がする時に、電位がグーンと下がっています。3回測定して3回とも同じ結果でした。これが何を表しているかというリラックスの度合いなんです。クーゲルバーンで遊ぶとリラックスできる。特に最後に玉が落ちて終わった時にホッとしている感じがあるんです。

—— 前頭葉を活発化させるものだけが良いおもちゃということではなく、リラックスさせることも大事だと言うことですね。

こちらの病院のおもちゃライブラリーで子ども達の発達診断をされている心理療法士の白川公子先生にもお話を聞きたいんですが、発達に合ったおもちゃというのはどのように判断されるのですか？

**白川** 身体の発達を、それこそ粗大運動から手



東京西徳洲会病院  
小児科難病センター顧問

**二瓶健次氏**

それが病院におもちゃライブラリーがある意味だと思っています。

子どもがおもちゃで遊んでいる様子を見ると、その子どもが今どんな発達段階にあるのかが分かると同時に、発達の遅れや神経学的な問題点を知ることができます。

ただし、おもちゃだけを渡してもダメで、子どもとおもちゃの間に介在する人が重要です。おもちゃに限らずテレビを見るときといった行為でも同じで、そこに関わる人が重要なんです。だからテレビも子どもに見せっ放しにするのが良くないのであって、親と一緒に付いているのであれば決して悪いことではないんです。

### 前頭葉を働かせるおもちゃ リラックス効果があるおもちゃ

—— これまでの研究でおもちゃの果たす役割についてわかってきたことがありますか？

**二瓶** 以前に「光トポグラフィーによるおもちゃと脳の活動の測定」（光トポグラフィー：近赤外光を頭部に照射し、その反射光によって人の認知や行動を司る大脳皮質の働きを探る技術。大脳皮質にある運動野や言語野など、人の行動に直結する高次脳機能の活動を測定できる）という実験を行ったんですが、子どもにブ

## おもちゃは子どもの

## 発達段階を

## 映す鏡であり、

## 医療の現場でも貢献しています

—— 二瓶先生は国立小児病院（現国立成育医療センター）の神経科医長を務められていた時に「おもちゃライブラリー」を日本で初めて病院内に導入され、現在の東京西徳洲会病院にもおもちゃライブラリーを導入されました。病院におもちゃライブラリーが必要だと思われる最大の理由は何でしょうか？

**二瓶** 我々は子どもの中でも特に発達の遅れている子どもや、神経に障害のある子どもを診ることが多く、そういった子ども達は上手くおもちゃで遊べないことが多く、お母さんもどういうふうにおもちゃを与えたらいいのかが分からないことがあるんですね。

健全な子どもは何でもおもちゃにして遊べし、それなりに楽しむことができます。でも発達に問題のある子ども達には、それぞれの発達段階に合わせたおもちゃを選んで与えてあげることが必要です。

発達に合ったおもちゃを与えられることで、おもちゃで遊ぶことの楽しさが分かり、徐々におもちゃに興味を持ち始め、それがきっかけになって次のおもちゃでも遊べるようになる。あるいは1つのおもちゃで色々な遊びができるようになる。そういった状況に上手く導いてあげることがおもちゃライブラリーの役割であり、

るものもそうはならない。叱られて理由も分からなかったら、子どもだって納得できないですよ。

子育てに関わっている施設とかセンターのスタッフ達が、お母さん同士の会話を聞いていると「あれでは子どもの教育に良くない」と思うような話し方や内容も多いようですし、やはり親同士の会話の中に優しさが無いようでは、子どもにも優しく接することはできないでしょうね。ですから施設のスタッフ達は子ども達に遊びのアドバイスするよりも、お母さん達にアドバイスのことの方が多のが現実のようです。また、自分の子どもに対する関わり方が行き過ぎなのか、あるいは距離を置きすぎているのかは自分ではなかなか判断できません。ですから子育て支援の場というのは非常に大事で、そこで色々な親子の在り方を知ったり、学んだりすることができます。だから私は、子育て支援というのは例えば単に子どもを預けるための場を作ればいいという問題ではないと思っています。

——お父さんと子どもがミニカーやRCと一緒に遊ぶというシーンは増えています。お母さんが子どもと一緒に熱中できるおもちゃも必要かもしれないですね。

中村 リカちゃんやバービー人形のドレスを作ってあげるというようなことはあるようですが、あとは娘と一緒にビーズ遊びをしたら予想以上に面白かったという話も聞いたことがあります。お母さん達がどんな遊びを楽しめるのかをもう一度しっかりと見直した方がいいかもしれません。やはり自分が夢中になってやらないと子どもにも伝わっていきませんから。



挿していきます。それぞれの穴にぴったりおさまるサイズの棒がありますが、太い直径の穴にはどの棒も入りませんから適当に棒を挿していくと、残った穴には入らない棒が余ってしまいます。1つ1つをぴったりあわせていかないと全部の棒が取れないということに気付くと、今度は最初から注意して棒を挿して行って、全部を収めるという楽しみが出てきます。こうした働きが自己訂正機能で、モンテッソーリの教具は自己訂正機能をうまく使ったおもちゃということですね。

それから拡張機能というのは、トミカやプラレールが良い例ですが、1つのものを買ったらそこに別の何かを足して繋げていくことができます。これも遊びとしては素晴らしい要素だと思います。すべてのおもちゃが自己訂正機能や拡張機能を持つ必要があるというわけではありませんが、そういったおもちゃがもっと増えて欲しいと思っています。

### 大人同士の会話で優しさや面白さが欠けているのは大きな問題

——子どもと遊び、子どもとおもちゃの関係を考えれば考えるほど、最近の子どもと母親の関係とか、子どもがおかれている社会環境の問題が気になります。子どもに対して「やめなさい」といった命令口調ばかりというお母さんや、怒鳴ってばかりいるお母さんが増えているという話もあるようです。

中村 確かにそういった傾向もあるとは思いますが。私が強く感じるのは、大人同士の会話の中に優しさや面白さが欠けてきているということ、子どもに対して優しく思いやりをもって接することを心がけていても、大人同士の会話では優しさが忘れられている。人間の行動はすべてが繋がっていますから、大人同士の会話も大事だし、母子関係でも夫婦関係でも、関係を良くするための会話なのに怒鳴っていたら良くな



大妻女子大学教授  
家政学部長

## 中村圭吾氏

中村 子どもは現実の色々なものに興味を持ちますが、本物や現実のものでは危険すぎるものも多い。そうした危険を回避し、安全に遊べるものとしておもちゃはあります。最初から子ども達に本物や現実を与えていいのかという、ある程度の発達や判断力が付いたところで本物や現実が与えられるという過程が重要だと思います。ですから、まずそうした機能を果たすものですね。

それから良いおもちゃの条件としてもう1つ挙げられるのが、おもちゃ自体に自己訂正機能や拡張機能があることです。これは絶対条件ではありませんが重要なポイントではあると思います。自己訂正機能はおそらくモンテッソーリ教具で最初に取り入れられたと思うんですが、例えば1枚の長方形のカードを真っ直ぐに切った時、それを元通りにするには何通りかの方法がありますが、切り口をいびつにしてしまったら元に戻す方法は1つしかなくなります。その1つの方法を見つけるために色々な試行錯誤や修正、訂正を重ねていきます。

また「円柱さし」という教具があって、これは大きさを識別するための円柱とそれをおさめる穴が開いているブロックなんです。直径の異なる同じ深さの穴が並んでいて、そこに棒を

## おもちゃは

## 子ども期に

## 集中現象を

## 体験付けることができます

——遊びやおもちゃの役割とは何でしょうか？

中村 遊びやおもちゃには子ども達を夢中にさせること、つまり子ども期に集中現象を体験付けるという役割があるんですね。そういった役割がおもちゃにあるというのは、おもちゃには人を集中させる面白さがあるということです。それからもう1つ、子ども達の成長を促すことで、子ども期に心身の機能・バランスを促進させる役割がおもちゃにはあります。でも最近では集中現象を体験付けることと成長を促すことの2つの役割が互いに関わりを無くしてしまっています。どういうことかという、集中現象はすごく大事ですが、集中しすぎてバランスとか機能、成長のことをあまり意識しないようなことは良くない。例えばテレビゲームに集中しすぎて目が悪くなるとか、1日中ずっとテレビゲームばかりやっているのに誰も注意しないとか、いわゆるバランス的な指導がされなくなっているんです。子ども期にバランスや機能、成長のことをあまり意識しない集中現象しか体験できていないと、いわゆるキレるという行動も起こります。

——良いおもちゃの条件としてはどのようにお考えですか？

なっても気持ちを抑えられるとか、本気で叩くのではなく叩くフリができるとか、そういったことを学習する機会があった方がいいですね。特に最近の子ども達はケンカの仕方を知らないという話もありますが、加減が分からずに本気を出してしまったり、相手を追い詰めすぎたりすることがあるんですね。

— 人と競うということも発達においては大事なことですか？

無藤 競うといっても色々あって、ありとあらゆることで競っているというのは心身ともにキツイので、もっと限定的な方がいいというか、いろいろな遊びごとに競ったり競わなかったりするのが良いですね。つまり、かけっこで勝つ子どもと、トランプで勝つ子どもが違う方がいいんです。受験がなぜ厳しいかという全面競争になって勝ち組と負け組ができるからなんです。だからこっちで競って負けても、別のところでまた競うことができた方が良いでしょう。

それからもう1つ大事なものは、再チャレンジができるということです。受験のように長い期間頑張ってきて、ここで失敗したらやり直しができないというのではなく、トランプのように今日は負けたけど明日は勝ってみせるというようなもの、そういった短期決戦で決まる勝負が子ども達は比較的好きなんです。スキルだけで勝負がついてしまうのは年齢の低い子ども達はあまり好きじゃなくて、偶然によって勝ったり負けたりするものの方が面白いんですね。偶然が入り込んでいるとはあまり思っていないので、勝負のたびに「勝った！」「負けた！」と一喜一憂します。

この冊子でお話を伺った6人の先生のインタビューの全文は、下記ウェブサイトで見ることができます。育児の参考になるお話がいっぱいです。

<http://www.toyjournal.or.jp>

つまり、きちんと遊ぶためには人とモノとルールの関係を守らなくては行けないし、遊びというものは自分達の力で維持しなくてはならない。そこで初めて子ども達に我慢するという力が身に付くのです。

### 攻撃性の処理の仕方や 人と競うことを学習する機会も必要

— ごっこ遊びは1人でも、また友達と役割分担しながらでもできますが、そのどちらも大切な遊びなのでしょうね？

無藤 1人のごっこ遊びの方が想像力を働かせることにはなりますが、できれば他の子ども達と一緒にの方が、話が複雑になったり、相手の思いがけない言動で発展したりして、より多くのことを学べるのではないのでしょうか。

例えば男の子達が集まってヒーロー遊びをします。1人で遊ぶ時はいつも自分がヒーローを演じることができそうですが、友達と一緒に遊ぶのであれば自分のやりたい役をできるとは限らないし、またそうした状況になると誰が主役をやるのかを決めたり、交代でやろうと話合ったり、様々な交渉が出てきます。そこでコミュニケーション能力を発達させることができるわけです。

ただし、1人でいるのが好きな子もいれば、社交性が高くて他の子ども達と一緒にいるのが好きな子もいますので、そうした子どもの性格にあわせた遊び方をすることも大切です。

— 遊びというのは広がりがある方がより良いということでしょうか？

無藤 そうですね。自分と相手の思惑が違って、そこを調整して、折り合いをつけるというのが非常に大事ですから。

— 何でも禁止してしまうのは良くない？

無藤 やはり攻撃性の処理の仕方というのも幼児期に学ぶべきではないでしょうか。カットになった時に殴ってしまうのではなく、カット



白梅学園大学  
教授

無藤 隆氏

## 子どもは

## 遊びを通じて

## 「我慢する力」と

## 「コミュニケーション能力」を学びます

— 子どもの成長には心身両面の発育が欠かせないと思いますが、最近特に心の問題というか、コミュニケーション能力の低下やキレやすい子どもがよく話題になります。そういった問題の原因が乳幼児期にあるのでしょうか？

無藤 10歳くらいまでに、もっと限定的に言えば幼稚園から小学校低学年の時期に自己抑制力を身に付けること、要するに我慢する力が育つことが大きく関わってきます。我慢といっても、やりたいことをやらせないというわけではなく、結果的には実現できるけれども回り道をするという形です。例えばスーパーでアイスクリームを買ってもらったけど今は食べるのを我慢して家に帰ってから食べようとか、そういった回り道が我慢することであって、そうした力は基本的に幼児から小学校低学年で育ちます。

それはどうやって育つのかというと、自分がやりたいことの中で起こる衝突がきっかけになります。子ども達がやりたいこと、つまり遊びの中で起こる衝突にはモノとの衝突と人との衝突があります。例えば、誰かと一緒に積み木で遊ぶ時には積み木を取り合って分けなくては行けない、というのが人との衝突です。また、積み木を高く積み上げたのになんか上手くできなくて

乱暴に積み上げたら途中で崩れてしまいます。モノというのは正しく使わないと面白くないですから、積み木は辛抱強くやるしかありません。それに積み木は崩してもやり直せるけれどもモノによっては壊したら元に戻らないものもあるのでモノというのは大事に使わなくちゃいけないし、その特徴に合わせて使わなくては行けません。そこにモノとの衝突があります。

さらにモノと人をつなぐもの、それはルールです。ドッジボールをする時にはボールという道具が必要で、友達も必要です。さらに試合になれば敵と味方に分かれて、内野にいる人はボールを当てられたら外野に出るといったルールがあります。ルールを守るということはやはり我慢をしないといけないし、ボールをぶつけられても外野に出たくないと欲していたらゲームにならないし、嫌だと思っても我慢をしないといけない。あるいはトランプゲームで負けた時に3～4歳以下であれば負けるのが嫌だと泣きわめくかもしれませんが、少し成長すると泣きわめいても仕方がないし、ここは我慢をして、もう一度やってみようと考えられます。また、ルールを破れば勝てるかもしれませんが、ルールを守って勝つことが楽しいということが5歳くらいになると分かるようになります。

# 子どもの発達とおもちゃ(与え方の目安)

年齢	発達のポイント	発達に合ったおもちゃの特徴	適用するおもちゃの一例
1~3 ヵ月	音に反応し、周囲のものに関心を持つようになる	見る、聞くといった動作を促すおもちゃ／はっきりした色でわかりやすいもの、優しい音の出るもの	オルゴール付きメリーゴランド、起き上がりこぼし
4~6 ヵ月	首がすわると動くものを目で追うようになり、手を伸ばしてつかもつしたり指をなめたりする	動きのあるおもちゃ、ベッドに取り付け触れるおもちゃ	がらがら、ベビートレーナー
7~9 ヵ月	お座りができると両手が自由になり、手を使った動作が少しずつ上手になる	押す、引く、ひねる、まわすなど手を使って遊べるおもちゃ／因果関係を楽しむおもちゃ	シロフォンドラム、いたすらボックス
10ヵ月~ 1歳	ハイハイをするようになると自分の意思で動くことができ、行動範囲が広がる／小さなものをつまむ細かい作業も可能になる	動くおもちゃ、容器にものを入れるなど2つのももの関係を理解した遊びのおもちゃ	ボール、くるくるチャイム、布の絵本
1~2 歳	歩行ができるようになると全身を使った動作を始めるようになり、手や指の動きも発達する／言葉の理解が深まり、大人の真似をするようになる	身体を使って遊べるおもちゃ、ものの仕組みや変化に気付かせるおもちゃ	ソフトブロック、積み木、型はめ、おえかきせんせい、水遊び、砂場セット、絵本
2歳	運動機能が発達する／言葉によるコミュニケーションができるようになる	身体を使って遊べるもの、創造性を育むおもちゃ	ミニカー、人形遊び、三輪車
3歳	歩く、走る、跳ぶといった基本的な運動が確実になる／指先も良く使えるようになり、目的を持った行動ができる	ごっこ遊び、組み立て遊び	ブロック、ままごとセット、ヒーロー遊び
4歳 以降	運動能力はぎこちなさがなくなり、身体のバランスがとれてくる／言葉が豊富になる	ごっこ遊び、空想遊び、ルールのある遊び	簡単なゲーム(人と関わって遊べるゲーム)

※上記の表は、東京西徳洲会病院 心理療法士 白川公子先生作成のものです

## おもちゃの安全基準 STマークについて

### STマークをご存知ですか？

おもちゃは、子どもにとって楽しく、面白く、心身の成長に役立つものでなければなりません。また、使用者が子どもであるというその特性上、丈夫でかつ安全であることが最も重要です。玩具の安全対策については、(社)日本玩具協会では1971年(昭和46年)に「おもちゃの安全基準」を制定し、形状や強度、更には材料の安全性などでこの基準に合格した玩具に「ST(セーフティ・トイ)マーク」を与えています。この安全基準は、ISO等国際基準を採り入れて改定されています。安全基準の適合検査に合格したおもちゃは、ST(Safety Toy=安全玩具)マークを表示し、「お子様が安全に使用できるおもちゃ」であることを示しています。

### 事故の場合の補償

STマーク付玩具で万一事故が起こった場合に、被害者に対して、必要な賠償等を行えるように、また、消費者の事故補償を確保するため、STマーク制度では、企業が支払う損害賠償に対する補償制度を設けています。STマーク使用許諾契約を締結する事業者は、(社)日本玩具協会が運営するPL賠償補償(最高額:対人1億円、対物2千万円)等の共済制度への加入が義務付けられています。

### こんな検査をしています

楽しく遊んでいただくため、ST申請の際に以下のような検査を行っています。

#### 1 機械的および物理的特性の検査

おもちゃの形状や強度に関する試験で、おもちゃの尖端が鋭くないか、子供の喉につまらないうち等に関する検査を行います。

#### 2 可燃性の検査

表面がバイル地又は布で作られている柔らかい「ぬいぐるみ」や玩具のテント・家、その他子どもが身に着けるものについて、使用してはいけない材料(セルロイド等)が使われていないか、また燃えやすい「材質」ではないかを調べます。

#### 3 化学物質の検査

おもちゃの材料に有害な物質が使われていないかを調べる検査です。厚生労働省が定める食品衛生法の基準の他、ISO8124(玩具安全国際基準)なども検査項目として取り入れています。