

プレコングレス  
シンポジウムA

子どもの育つ良い環境づくりへ向けて

3. 子どもの遊びとおもちゃ

多田千尋 (芸術教育研究所)

I. 子どもの生活を変えるハイテク

おもちゃのハイテク化の波はすごい。世界中で人気を博しているコンピュータゲームなど、子どもを取り巻くおもちゃのハイテク化は、知育玩具、乳幼児玩具など様々な分野で、ますます勢いがつくばかりである。その行く末は今のところまだわからない。しかし、こうした遊び文化の急激な変化を、子どもたちは本当に望んでいるのであろうか。全国の優秀な専門家が寝る間も惜しんで次々に新しいソフトの開発をする。それは、子どもたちにとって刺激的でないはずはない。ドキドキするようなストーリーにそって、子どもたちは巧みにコンピューターを操作し、次々に来る難題にチャレンジしていく。

こうした構図は、もはや子どもたちの遊びの多くが消費社会にどっぷり浸かっていることを表している。大人の遊びのアイデアを子どもが日常茶飯事に売り買いしているわけだ。子どもたちは、自分たちが楽しむための遊びを考えることに横着になってしまったのではないか。いや、横着にさせられてしまったのであろう。おもちゃがハイテク化し、それに遊びが支配されてしまっている子どもたちは、知らず知らずのうちに、大人の管理下でしか遊べなくなる恐れがある。

II. 子どもたちに求められる力

子どもの「生きる力」、「社会力」など、今、子ども時代に獲得しなければならない様々な「力」が危ないといわれている。しかしながら、子どもの一番身近な力として、最も懸念するの

が「遊び力」の低下だ。

人間の基礎をつくる子ども期の遊びが大切であることは、誰もが思っていることではあるが、世間でその危機感はほとんどない。今日、基礎学力の低下が心配されているが、遊び力の低下のほうがよっぽど気懸かりだ。

1987年の設立に私も関わったおもちゃの選考機関、NPO法人「日本グッド・トイ委員会」が、昨年のクリスマスに「グッド・トイ」認定玩具を発表した。国内外のおもちゃが24点選ばれたが、選考会場では「子どもが自ら遊びこなす道具」が大きなテーマだった。

選考委員の大学の研究者やおもちゃコンサルタントは近年、遊びのカロリーが低いおもちゃが子どもたちの「主食」になっている現状を心配している。性能が優秀すぎるおもちゃによって、子どもたちが自ら楽しみを作り出すことをさぼり、受け手に徹してしまっているからである。面倒見の良いおもちゃによる手厚いケアを受けすぎ、「遊びの天才」たちが腑抜けにさせられているのであれば、こんなに罪深い話はない。

また、遊びの天才たちの「遊び仲間」の崩壊は深刻だ。子どもたちは集団遊びが薄れ始め、部屋に3人集まっても、一人遊びが3人いるだけだ。テレビゲームに熱中する子ども、漫画を読んでいたり、違うゲーム機で遊んでいる子どもなど、各自が自分の世界で楽しむ。

「きょうは、A君と遊ぶから君とは遊べない」という断り方も気になる。大勢で遊ぶとテレビゲームの待ち時間が増えるから、あたかもメンバーシップのような少人数制が快適となる。

おもちゃのハイテク化によって、多くの楽し

みを享受してきたが、失うものも大きかった。友だち同士のコミュニケーションの絶対量や人間同志がもみ合う、もまれ合うといった歓迎すべき文化摩擦が少なくなっている。

遊びは唯一、子どもたちが豊かな人間研究ができる活動である。「こんなことを言ったらヒロシ君は悲しそうだ」とか「これをしてあげるとアキコちゃんは嬉しそうだ」といったように、遊びは人情の機微を育む。人と人との関係力や対応力に磨きをかけ、分別や理性を形成する大切な研究をすることになる。

また、異年齢集団の遊びによって、年長者が年下を気遣うことも多い。年少者を決して見学者にさせず、「オミソ」にして鬼になることなく、安心して逃げ回れるようにしてあげた。一種のハンディキャップ制度とも言える兄貴分たちの優しさだ。

### Ⅲ. 実感のない子どもの生活

4年ぐらい前までTBSラジオの子ども電話相談室に出ていた。精神科医のなだいなださんをはじめとする専門家たちが子どもの「問い」に耳を傾けていた。なださんに、「20年前の電話相談の子どもと現代の子どもと何が違いますか?」と質問したことがあったが、興味深い指摘をいくつかしてくれた。

一つは昔の子どもは声が大きかったということ。今の子どもは声は小さく、蚊の鳴くような声で質問してくる。二つ目は、今の子どもの質問の多くが、実際の体験に基づいていないということである。昔の子どもは本当に自分で体験し疑問に思っ、不思議だ、びっくりだ、聞いてみたい、と電話を掛けてきた。子どもながらファール弟のような者がいっぱいいた。今の子どもは、五感で体験せずに目だけで見て、そして質問してくる。

ある幼稚園で、野菜を入れた大きな袋から、手さぐりで指定された野菜を取り出すゲームをしたところ、きゅうりを取れない子どもが何人かいた。にんじんやピーマンは間違えることはあっても、きゅうりはとれるだろうと思ってたので驚いた。ところが、その6歳の子どもたちに、クレヨンできゅうりの絵を描いてごらんといい、見事に描くのである。形もきちんと知っ

ているしポツポツも描いているのである。いろいろ聞いてみたら、きゅうりを触ったことがないということであった。

手のひらは第二の脳とか、目に見える脳とも言われている。なぜかという、手のひらには2万個のセンサーがついていて、いろんなものを掴むことでいろんな情報をキャッチできるのである。例えば、豆腐のような柔らかいものを触れば、瞬間的にその柔らかさを判断して、また手のひらには、やさしく取りなさい、という指令が行くわけである。手で持った瞬間に判断できるのは、手のひらのセンサーのおかげである。

おでこやお腹などにはほとんどセンサーがないので、すぐ鈍感である。点字も指だから情報をキャッチできるのである。おでこで点字を触っても情報はキャッチできない。手を使わなくなっている子どもは、そのセンサーを死滅させていることになるのである。

もう一つは、手指を使わない暮らしになってきているということがある。これは子どもだけの問題ではないと思われる。たとえば台所仕事でもあまり手を使わなくなっている。ボタンを押すだけとか、ひねるだけとか、包丁やまな板などのない、ご飯も炊かない家庭の話も耳にする。そういう食生活ではほとんど手や指を使わない。

指を動かすというのはそれだけ偉大なことなのであるから、指を動かさなくなった人間の今後を考えると、とても不安になってくる。

### Ⅳ. おもちゃ・遊びは心の栄養

日本は食品の安全などにはうるさいが、おもちゃには甘い。カレーライスが好きだからといっても毎日カレーばかり食べさせる親はいない。しかしコンピュータゲームばかりやっても、何も言わない親が多い。食品ほどおもちゃ遊びが重要に思われていない、ということなのだろうか。

コンピュータゲームは、ケタはずれに集中して、一人遊びを持続する遊びである。

本来遊びには、ファンタジー（創造性）を広げたり、音や動きを楽しんだり、手や足の運動を楽しんだり、コミュニケーションを育んだり

と、いろいろな要素がある。それは、食品にも様々な栄養素があるように、心や体へのいろいろな種類の栄養となるのだ。

その栄養は大きく分けると、二つに分けられる。

一つはコミュニケーションを豊かにする遊びであるかどうか、である。自分だけの世界に入り込んで、“ごっこ遊び”をするということも子どもの遊びの中でとても大切なことである。そして、それだけに偏らず、友だちとワイワイガヤガヤと遊ぶことも、ごっこ遊びと同じように大切なことである。どちらかに偏らず、バランスをとるとすることが必要なのである。

昔は、朝から晩まで、年上の子や年下の子とおもいきり遊んで、いろいろな人間研究ができた。これ以上やってはケガをする。これ以上言っては仲間はずれになる。などといった体験を、全身で感じながら遊んできた。これはコミュニケーションを豊かにするための、一つの栄養素といってよいだろう。

もう一つは、おもちゃの素材である。木のおもちゃもあつたり、布のおもちゃもあつたり、プラスチックもあつたり、自然素材のものもあつたりなど、いろいろな素材に手で触れるということが必要である。例えば、木のおもちゃイコール良いおもちゃと決めつけ、木のおもちゃしか与えられない子どもというの不幸であり、やはりいろいろな素材に触れるということが大切なのである。

いつの時代も子どもたちに支持されヒットしているおもちゃは、大人たちから文句を言われてきた。昔、メンコがはやったときにも博打に通じるからといって禁止になったりした。おもちゃにも長所・短所があり、批判を受けることは前提として考えた方がよいのであろう。今その矢先に立たされているのがコンピュータゲームである。

しかしそれよりも私たちが気をつけたいのは、子どもたちの遊びの栄養管理ができるかどうか、ということである。例えばファミコンづけにすることを許してしまっている親がいないだろうか。毎日4時間も5時間もファミコンで遊んでいる子どもを見て、問題だと思えるか思えないか。それが大切なのではないだろうか。

子どもの食事の栄養管理は、親の務めとして

よく気遣われるが、遊びの栄養失調状態については、大人は気付かないことが多いのである。健康には身体健康と心の健康という両面がある。身体健康には栄養が必要であるが、同じような意味において、心の栄養として遊びが必要である。

ハイテクおもちゃが全く悪いとは思わない。ただ、遊びの形態の栄養バランスと、おもちゃの素材の栄養バランスを、お母さんたちは食事と同じくらいのレベルで見つめてもらいたいという気がするのである。

コミュニケーションを深めるおもちゃが不足している。逆にコミュニケーションを遮断するおもちゃの方はあふれている。その代表格はコンピュータゲームである。

ゲームで遊んでいる子どもを見ると、まばたきする瞬間に失う情報も惜しいというくらい真剣である。コミュニケーションを遮断しないと楽しめないおもちゃである。

あるアメリカ人が「子どもの頃はよくジグゾーパーズルで遊びました」というので、「一人で遊ぶことが多かったのですか?」と聞いたら、意外な顔をされて「家族全員で遊びましたよ」というのだ。6人家族みんなでジグゾーパーズルで遊んでいたそう。日本では、とかく一人でやりがちである。しかも日本人は出来上がった飾らなければ気が済まない。アメリカ人は飾ることには興味はない。アメリカ人は最後にピースを置くと、また壊して最初からスタートである。

日本人は完成を目的にするが、アメリカ人はプロセスを楽しんでいるのである。だからファミリーゲームなのである。一つのジグゾーパーズルを家族6人で、あれやこれやと話しながらやっている姿を想像していただきたい。ジグゾーパーズルがコミュニケーションを豊かにする道具になっているのである。

今後も、日本の社会の少子化が続くようなことがあっても、子どもの遊び仲間は少子化してはならないし、身体を使った子どもの遊びのカロリーは減少化させてはならない。豊かな人間関係と心地よい疲労が伴う遊びに支えられた「一流プレイヤー」が、日々、天才振りを発揮できるような世の中であってほしい。