

すべての子どもはおもちゃが好きである。おもちゃの語源は「手に持って遊ぶ」物を指し、子どもの遊び道具である。本研究では道具という意味だけでなく楽しみを表現した語という理由のため「おもちゃ」という語を用いる。筆者は、同世代の子どもたちがどのようなおもちゃで遊び、どのような経験をしているのか興味を持った。おもちゃに違いはあるのか、遊びの特徴や遊んだ時期について調査をしたいと考えた。

本研究の目的は、おもちゃでいつ、だれとどのように遊んでいたか思い出やエピソードを聞くことにより、それぞれのおもちゃの特徴について知ることである。アンケートは江戸川大学こどもコミュニケーション学科1年生23名を対象に質問調査を行った。11のおもちゃの種類について、遊んでいた年齢、度合い、大人になっても遊びたいか、遊んでいた期間を選択式で回答してもらった。電子おもちゃ、お世話人形、ブロック・パズル、カードゲームについては遊んだ思い出やエピソードを自由に記述してもらった。

結果として、ヒットしたおもちゃは大人になっても遊びたいという人数が多く、昔から遊ばれているおもちゃは大人になっても遊びたいという人数は少なかった。筆者は、どちらも大人になっても遊びたいと思うのではないかと考えていたためこの結果に驚いた。ヒットしたおもちゃは、大人の趣味として増えているものが多く、それらと繋がりがあのではないかと考える。昔から遊ばれているおもちゃであるおままごとやブロック・パズルは、長い期間遊んでいたという人数が多い結果となった。どちらも遊び方に決まりやルールがないため自分が想像した遊びが出来たり、好きなように遊ぶことが出来たりすることが結果と繋がったのではないかと考える。

エピソードからは、全てのおもちゃに共通して家族や友達、一人でどれでも好きな人数で遊んでいたことが分かった。筆者は、電子おもちゃはDSやたまごっちなどは、通信で遊ぶことが出来たため、友達や家族と一緒に遊んだ経験が多いのではないかと考える。お世話人形では、兄弟、姉妹と遊んでいたエピソードから男女関係なく遊ぶことが出来るおもちゃであることが分かる。ブロック・パズルは、遊びの中で考える力や手先、指先を使うことが出来るためこれらが知育玩具に繋がっているのではないかと考える。カードゲームは、大人の趣味としても増えてきており、今も同じカードゲームで遊んでいる人がいたことが分かる。

今回の研究を通して、おもちゃは子どもの成長に欠かすことの出来ない大切な役割があることを感じた。アンケート調査では、予想していた結果と異なる結果となった。エピソードを通してそれぞれのおもちゃで誰とどのように遊んでいたか思い出を知ることが出来た。今回の研究で学んだことを生かしてこれから一つ一つのおもちゃについて考え、どのような意図があるのか、おもちゃを通して子どもたちが楽しんで遊ぶことが出来るようにおもちゃ選びをしていきたいと考える。