

## 1. 研究目的

親子で遊ぶことは、子どもの成長により刺激を与えることになる。成長するにつれて親と遊ぶ機会も減り、幼少期は親と遊ぶ唯一の機会といえる。そこで今回の研究では親子で遊ぶ機会を作るためにも、安心して使用してもらえる遊具の提案をする。

## 2. 調査と分析

遊具を使った遊びの現場について、どういったところに危険が潜んでいるのかを調査した。ターゲットとなる年齢層は幼児から幼稚園児。この年齢層は主に室内空間での遊びが多い。室内の遊び場のある公共娯楽施設に行き、プラズマカーという乗用遊具に目をつけた。プラズマカーとは、ハンドルを動かすと進むことの出来るバランス感覚を養うことを目的とした乗用玩具である。

そこでいくつかの問題点が挙げられた。年齢の低い子ども達は遊び方がわからず迷走してしまっている。それに伴う衝突の危険。年齢が上がると足で蹴って進むようになるので、バランス感覚を養うということが希薄になっている。スピードの出しすぎによる衝突の危険。上記の問題点が理由で小さい子がスピードの出ている大きい子を怖がってしまう。大人も乗ることの出来る遊具だが、大人が乗るとどうしても遊具の小ささから窮屈になる。

## 3. コンセプトの立案

「遊具の本質化」  
調査と同じ室内空間を今回の提案に設定する。大きい子どもがスピードを出すのを防ぎ、大人も快適に乗れるような乗用遊具を提案する。

## 4. デザイン展開

大きい子が足で蹴って進んでしまうのは、車体の長さの不足と乗った時の体勢に原因があると考えられる。まず車体の長さを変更した。親子で乗る場合に大

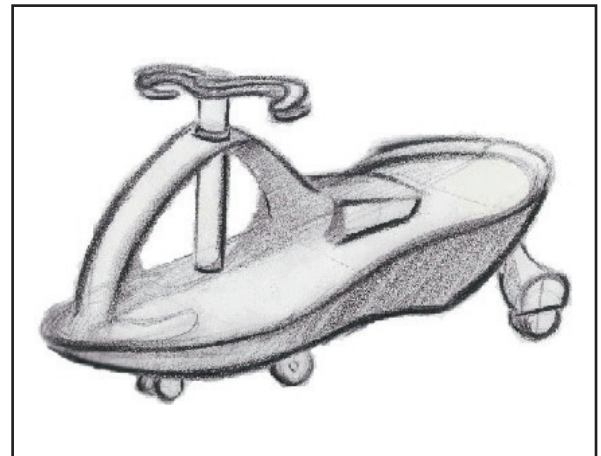
人でも窮屈にならず、かつ大きすぎない程度に延ばして余裕を持たせる。これにより二人乗りをした時にもある程度スペースが生まれる。

次に、このスペースを利用し子ども用の椅子を作る。今まで座っていたのを股がって乗ることにより地面に足をつけることなくハンドル操作で進むようになる。

これはプラズマカー本来のバランス感覚を養うことにも繋がる。

また、ブレーキをつけることで衝突の危険を未然に防ぐ。

## 5. 完成図



## 6. 結論

調査したところ、プラスの意見として 広がったことによって足を置きたくなった、二人乗りがしやすくなっている、なども意見をいただいた。マイナスの意見として大きくなっているために小回りが多少しにくかったり、前より形がシャープでなくなっているために衝突した時の衝撃が受け流せなくなっているなどの意見があった。子どもたちの遊び方はしっかり座る場所に座っていてハンドルを動かす遊びをしている子もいたが、座りにくそうにしている子どももいたので、座面についてもっと改良の余地があると感じた。ユーザーの意見をもっと取り入れていればよりよいものが出来ると感じた。