

1. 研究目的

親と幼年期の子どものコミュニケーションは多くの場合一緒に時間を過ごす家の中で取られるものだと考えられる。しかしながら共働きやシングルマザーの場合親と一緒に過ごす時間が少なくなること増え、必然的にコミュニケーションをとる時間も減ってしまう。家庭という重要なコミュニティにおいてそのようなことがあるのは望ましくないと考えた。

そこで親子で手軽に使えるツールを考案し、遊びを通しコミュニケーションの活性化を図ることを目的に研究を行った。

また、子どもの対象年齢は一番親に依存して生活する3～6歳(幼少期)とする。

2. 調査と分析

大人、幼年期の子どもの遊びを調べた結果、大人はある程度思考的なものに興味が行き、子どもは初めて知るものや不思議なことに興味を持つことがわかった。このように大人と子どもでは興味対象が異なる。親子で共通のツールを使用するということになるがこれを考えたとき、大人と子どもでも興味の方向が共通でなければいけない。そのためにさらに親子で遊ぶためのおもちゃの特長を調べた結果、大人も子どもも関係なく魅かれる素材や性質のものが必要であると考えた。

3. コンセプトの立案

●協力と協調で遊べるおもちゃ

条件は、親子間でコミュニケーションをとることが双方の精神的負担にならないようにする。また、遊びに際し、大人には負担をかけず興味を引くことが必要であり、子どもは自分の好きなことなら進んで遊ぶのではないかと考え、親子一緒に協力と協調して遊ぶことをコンセプトとした。

4. デザイン展開

デザイン展開では以下の点を基本に展開した。

- ・協力と協調から複数人で遊ぶようにすること。
- ・何度も遊べるようゲーム性をもたせる。
- ・手間を取らずに使用することができる。
- ・遊びの自由度から磁力を基本とした。

基本形状は上部が緩い球面の盤面とし、そこに土台をつけたものとした。



基本形状

展開では以下の3提案を行い比較検討した。

提案1: 4本の紐を引き、駒を操作しながら進む迷路。協力しながらスタートからゴールまで進めることを目的とする。

提案2: 磁石の反発を利用した相撲形式のもの対戦形式であるため競うことを主としたゲーム性を取り入れたもの。

提案3: 協力性にストーリー性を加えたもの。

検証の結果、最終提案は提案1に駒と関連付けたストーリーを加えたものとした。

5. 完成図



6. 結論

検証の結果、デザイン展開であげた条件について楽しめる、また遊びたいという意見が得られたことから研究目的を概ね達成できたといえる。

コンセプトに挙げた協力と協調で遊べるおもちゃになった。改善点は、ある程度の年齢でなければルールを守りながら遊ぶこと難しい場合があり、子どもの目線に立った考え方で注意書き等の対策をとることが必要だと思う。また、駒の動きや稼動範囲、操作の偏り、迷路自体の構造等から難易度が上がってしまい、大人でも子どもに教えながらだと遊ぶことが簡単でなくなってしまった。負担は過度ではなかったようだが親側に手間がかかってしまったのは事実である。これは迷路のつくりの問題であるから、これを変更することで解決すると考えられる。ゲーム自体は好評であったためこういった項目を改善していけばよりよいツールとなると考えられる。

文 献

- ・篠秀夫, お生命を考えるお, しょうなん 盲目の会, www.geocities.jp/nenemu2001/, (参照 2012-04-25)