

# おもちゃ学試論

## －乳幼児保育におけるおもちゃの可能性－

桑原 逸美

An Essay on Toys : The Potentialities of Toys for an Infant

Itsumi KUWABARA

ありふれた存在であるおもちゃが乳幼児の情操教育には不可欠な道具であることから、おもちゃの語源を探り、試みにそれを定義し、次いで古代から現代までの世界のおもちゃの歴史を概観する。

さらに、乳幼児の発達とおもちゃについて、それぞれの段階に適したおもちゃとその役割を詳細に語る。また伝承としてのおもちゃをどう教育の中に取り込むかの問題提起をし、最後におもちゃは単に乳幼児期専用の道具ではなく、人の生涯の始めに自分を肯定する感情教育を自らの手で達成するための不可欠な道具あるいは手段であると考え、人の生涯を見据えた長い尺度の中におもちゃを位置づけてみようと提案する。

### はじめに

「おもちゃ」は乳幼児期にとって、あまりにありふれた存在で、長く勤務していた保育現場でも何歳児はこの「おもちゃ」を好むからというだけで買い揃えたり、素材を集めたりしたが、その「おもちゃ」の役割を深く考えて与えることは少なかった。

今年度「現代子ども学」の授業で「乳幼児とおもちゃ」をテーマに話す際、もう一度子どもにとって「おもちゃとは？」を、考えてみたいと思い専門書を繰った。その結果、世界中に同じような「おもちゃ」が沢山あること、自然素材（木、木の実、竹、紙、土など）を使った日本の伝承玩具や（郷土玩具）は世界に誇れるものがありながら消えつつある事実や、乳幼児は人間としての基礎ができる段階で、人工的なものではなく、子ども達が実際に作ったもので遊んだり、実際に手を動かして、物事の原理や法則や仕組みを身体で覚えるということが大事ではないかということもわかった。

「おもちゃ」というと子どものものということで軽く考えられているが、「おもちゃ」にはあらゆる国の民族の教育とか文化とか風俗とか美的感覚というものが結集したものではないかということを学んだ。

すでに述べたように「おもちゃ」は子どもの遊び道具としてありふれた存在であるから、

その歴史や子どもの年齢相応の「おもちゃ」を与えるというようにすぐ話が実体的になるものである。誰にとっても共通認識が得られるので、そのまま「おもちゃ」の話に進んでもよいかもしれないが、本稿では「おもちゃ」の本質の意味についても少し考えてみたいので一応次のように定義しておく。「おもちゃとは、外界に実在したり、空想したりした人や物を、現実存在する物質によって縮小して生み出し、それをもて遊ぶ者の所有や変身願望を満たし、現実とは別の世界に生きる幻想の基盤を作ったり、現実を処理する能力を養うための道具である」

「おもちゃ」は確かに子どものものである。幼年期を過ぎれば用がなくなると考えられる。実際はそうだが、「おもちゃ」に秘められている本質は人の成長の各段階に応じて、極論するなら死に至るまで形を変えて生き続けるものである。

後に触れるが「おもちゃ」はまだ文字を習得していない幼児に現実存在する物の色や形の機能という概念を与えてくれるものである。それらを持って遊ぶことによって物を所有したり、操作したり、想像力を働かせてその物と一体化したりする欲求を満たす。感覚の直接体験による物の所有であると同時に、子どもの世界を形成するための思考や感情の基盤を成すものである。

だからこそ子どもに与える「おもちゃ」には各発達段階に応じて最良の物が与えられる必要がある。また年齢が同じだからといって全員に同じ「おもちゃ」を与えるのは間違いであるのは、子どもの性格や成長の程度が違うからである。

さらにつけ加えるなら、乳幼児期の初期の段階ではすでに完成された「おもちゃ」を与えるが、後期には自分の手で「おもちゃ」を作り上げる経験をさせることも重要である。これは言語で言うなら、習得した文字記号を使って自分の世界を作ったり、クレヨンで絵を描くという段階に対応するものである。「おもちゃ」に即して言うなら買って与えられた「おもちゃ」から、野外で拾ったドングリでコマを作ったり、紙ヒコーキを折って飛ばすことに対応する。外界に実在する「おもちゃ」ではない物に、自分の手で働きかけて自己流の「おもちゃ」を製作する発見と喜びは、人の成長には欠かせない成功体験となるものである。

## 1. 「玩具」「おもちゃ」という言葉の由来

「玩具」の語源に関するもっとも古い記述を探すと、中国の最古の詩集「詩経」（紀元前11世紀～紀元前6世紀の詩をまとめたもの）に「弄璋（かざりのたま）」「弄瓦（かざりのいとまき）」という言葉がある。これは男の子が生まれると「おもちゃ」の玉を与え、女の子が生まれるとイトマキの「おもちゃ」を与えたことを指している。

日本の古代の記述があることで有名な中国の後漢書（432年頃に完成）「玩弄之具」「戲弄之具」という言葉が出ているし、春秋時代（紀元前770～402年）の事を書いた「晏子」には「玩

物」という言葉が出てくる。

一方日本では奈良時代の「東大寺献物帳」に聖武天皇が生前愛した手回り品を示すと思われる「翫弄」という日本で記録された最も古い漢字が出てくる。

江戸時代から明治中期まで、「おもちゃ」を意味する漢字としては「翫弄之物」「翫物」「弄物」「手遊」「持遊」「玩器」「玩物」などが使われている。漢字の「翫」「玩」「弄」はいずれも「もて(ち)あそぶ」の意味で、平安時代に「もてあそび」と言ったことが「源氏物語」などでもわかる(「あけくれのもてあそびものに思ひ聞えつるを」)。

この「もてあそび」「もちあそび」が現在の「おもちゃ」の語源になるが、「おもちゃ」という言葉は室町時代に宮廷の女房ことばとして誕生する。つまり「もちあそび」の言葉の頭に「お」をつけて下を略したもので、もちあそび→おもちあそび→おもちあ→おもちゃと変化した。「おもちゃ」は上品な響きをもった女房ことばとして生まれた。

江戸時代には「おもちゃ」は子ども言葉として使われるようになった。話し言葉としては「持遊(もちあそび)」「手遊(てあそび)」という言葉が使われていた。こうした言葉は、明治文化を担う教育者からは卑俗に過ぎると嫌われたようで、明治中期の国語統一で、話し言葉としての「おもちゃ」、書き言葉としての「玩具」に統一された。

## 2. 「おもちゃ」とは

基本的に子どもにとって「おもちゃ」は、子どもの遊びがより楽しくなる道具である。「おもちゃ」があることによって遊びの幅が拡がり、発展する道具である。子ども達は「おもちゃ」を使って能力を試したり、自分の資質を伸ばしたりする。また子どもは「おもちゃ」を通じて、物事の原理や法則、仕組みなどを体得し、知恵や技を学んで人間として生きる力を養った。「おもちゃ」で無心で遊んでいる時は、子どもの心がゆったりできるときに、心を開放するのも「おもちゃ」の大事な役割ではないかと思う。

私たちが心掛けなければならないことは、子どもが「おもちゃ」で遊ぶということは、暇つぶしで遊んでいるのではないということである。子どもにとって遊びは、遊びを通して生きる力を養う大切なものである。大人の遊びは仕事の息抜きに遊ぶということだが、子どもにとっては遊びこそが仕事である。

「おもちゃ」は元々、生活道具として作られたのではなく、遊ぶための道具として存在した。「おもちゃ」というものの起こりを考えてみると、子ども達が身近にある材料を使い自分達が楽しむための道具として作ってきたのが「おもちゃ」である。

「おもちゃ」を調べてみると世界中に同じようなものが沢山ある。恐らく自然発生的に各地で生まれたのではないかと思う。子ども達が自分達で作って遊んでいる様子を見て、大人が子どもが喜ぶようにと作った歴史もある。

「おもちゃ」を作るのが得意な人は、商品として売り始めた。それが「おもちゃ」が製品化される第一歩ではないかと思う。江戸時代の中頃から大都会を中心として「おもちゃ」というものが商品として売られるようになった。

### 3. おもちゃの歴史

#### ①世界の歴史

今から5000年前の紀元前3000年頃には、いろいろなおもちゃが誕生している。

紀元前3100年～2686年頃までのエジプト初期王朝時代にはヒモをつけて引っぱる「**プルトーイ**」が既にあったと言われている。チグリス川近くのスーサから発掘されたものとして、紀元前1100年頃の「**プルトーイ**」があり、石灰石で彫られた素晴らしいデザインのイノシシが台座に固定されており、押したり引いたりすれば車輪が回るものである。

紀元前3000年頃の古代バビロニア（チグリス・ユーフラテス川）のウル第1王朝の「ウル王墓」やエジプトやメソポタミアの遺跡から土製のゲーム盤やそれに用いた「**コマ**」が発掘されている。

紀元前2600年～1800年頃の「**ガラガラ**、**おはじき**、**玉ころがしゲーム**等」いろいろな玩具が古代インドのインダス川下流都市・モヘンジョ・ダロの遺跡から発掘されている。

紀元前2000年～1500年頃のクレタ文明では「**石蹴り**」が遺跡の中に見られ、エジプト第12王朝時代の紀元前1786年頃のものとして推定される壁画にはゲームとしてのボール遊びが描かれている。

紀元100年前後には領土を拡大したローマ軍が引き揚げたイギリスのブリタニアの跡からローマ式の骨製の「**ダイス**」や「**チェス**」など多くの玩具や遊戯具が発掘されている。

「**サイコロ**」はローマ系とインダス文明系があり、東洋の「**サイコロ**」はローマ系である。ローマ系の「**サイコロ**」は1の裏が6、2の裏が5というように裏表の数字を足すと7になるもので、正倉院に収蔵されている2000年以上前の「**サイコロ**」もローマ系である（インダス系のサイコロは1の裏が2、3の裏が4というようになっている）シーザーが「サイは投げられた」という有名な言葉を残しているのは「**サイコロ**」を使ったゲームを楽しんだことがあると考えて間違いないだろう。また、古事記の記述に中大兄皇子と鎌足が知り合ったのは「**蹴鞠**」の場であり、鞠を蹴った拍子に脱げてしまった皇子の靴を鎌足が拾ったのが二人の出会いだったとある。

#### ②日本の歴史

日本のおもちゃの歴史には2つの革命があった。

第1の革命は、飛鳥時代の天智天皇の時代から奈良・平安時代にかけて唐から「**鞠**、**独楽**、**双六**」などが渡来した時であり、第2の革命は明治になって「**ブリキ**、**ゴム**、**セルロイド**」

などの新素材とその素材を使ったおもちゃが輸入された時である。この2つの革命を経て日本のおもちゃは発展していく。

### [第1の革命]

長安からパミール高原を越えた西域までのシルクロードは「おもちゃのロード」と表現でき「マリ、コマ、けん玉、転がしものの鳩車」など、「丸い」おもちゃが数多くシルクロードを渡って日本にやってきた。

「お手玉」「おはじき」の1つの経路はインド(天竺)で生まれて中国へ伝わり、日本に渡ってきた。「お手玉」はアジアだけではなく、ギリシア神話にも出てくるし、古代エジプトでも子ども達の遊び道具になっている。

「すごろく」もインドから中国へ伝わり、遣唐使が日本へ持ち帰ったとも、朝鮮を経由して入ったとも言われている。「すごろく」は日本書紀、万葉集、源氏物語、枕草子、徒然草、今昔物語などにも歌や記述があり、このゲームが日本に浸透していたことがわかる。

「独楽」は奈良時代、中国から高麗を経て移入されたし、「凧」も平安朝には大陸から渡ってきて宮中技芸の1つとして、また農作物の吉凶を占う神事などに使われ、江戸時代になって子どもの遊び道具になる。

「羽根つき」は室町時代に中国から伝えられたゲームが次第に日本的に消化されて「羽子板」となって正月の遊びとして定着する。

「けん玉」はギリシアが誕生の地と言われているが、日本の「けん玉」はフランスの「ビルポケット」が先祖でそれがイギリスに渡って改良されて「カップ&ボール」になり、イギリスから上海に伝来し、中国ではあまり受け入れられず、上海から長崎へ16世紀に入ってくる。

「ヨーヨー」は中国が発祥の地で、日本には江戸時代に入り、京都、大阪で流行り、江戸でも人気を呼んで定着する。

### [第2の革命 I]

産業としてのおもちゃは、ヨーロッパではルネッサンス時代の14世紀～16世紀にかけて商品としての玩具製作が本格化し、木製、ロウ細工、紙の張子、パルプ製、金属製と様々な素材を使って、アイデアを凝らし発展していく。

18世紀中頃からクリスマスツリーに飾り物として、玩具を吊るす風習が生まれてから玩具遊びが盛んになり、この頃ニュルンベルクから錫製の兵隊人形が売り出されてヨーロッパ各国で大流行してから、その発展に弾みがついた。

日本でも産業としての玩具・人形は、江戸時代に京・大阪・江戸の間屋制度のもとに発展する。

(江戸時代)

初期は「雛人形」の製作はほとんど京が独占しているが、元禄～享保年間に（1688～1744年）次第に江戸に移動し玩具類販売の中心地になり文化・文政時代（1804～1830年）に江戸文化は最盛期を迎える。

元禄3年（1690年）には「持遊細物屋（もてあそびこまものや）」つまり玩具専門店があり、享保12年（1727年）に刊行されたゲームを楽しむ遊び絵「目付絵」には当時の子ども達に親しまれたおもちゃが列記されているが「めんこ」遊びの流行が大阪からもたらされたことを記している。

元禄時代（1688～1703年）井原西鶴が「世間胸算用」に「浅草裏の店で京の影響を受けた江戸製の土人形が売られていた」とも書いているが、それが次第に「泥鳩、板返し、飛んだりはねたり、土鈴、今戸焼人形、箱庭人形、張子玩具、おもちゃ花火等々」、隅田川周辺の地域を中心に独自の玩具を生んでいく。

日本のおもちゃ店の多くは寺社の門前市で「みやげもの」を売ることから育っていく。

享保6年（1721年）江戸幕末の人口は山手線エリアにはほぼ140万人になるが、当時のロンドンの人口は70万人、パリが50万人、ウィーンが35万人なので世界一の人口を有する都市であり、巨大化した市場を背景におもちゃ産業は発展していく。また、江戸時代は、安定と繁栄の中で「遊び」あるいは「遊びの精神」が花開いていく。「茶運び人形」「五段返り」「品玉人形」などの「からくり玩具」が生まれ、ヒーロー玩具の元祖とも言える「火消しのおもちゃ」などが人気を呼ぶ。さらに、歌麿の絵で有名な「ビードロ」も音の出るおもちゃとして長く愛される。

（明治から終戦まで）

明治は「文明開化」と「富国強兵」の時代であり、欧米の列強に追いつけ、追い越せの時代だったが、その骨格として明治政府は「教育」を一つの大きなテーマとして掲げ、その中でおもちゃ業界も「教育玩具」を誕生させた。

明治5年（1872年）に「学制」が発布され、近代教育がスタートするが、教育制度の視察・調査のため欧米に派遣された内務省の担当官は様々な児童教育資料とともに、**汽車、汽船、動物類、積木、絵合わせ、折り紙、組み物**などの「理化学的な玩具」を日本に持ち帰る。明治9年に幼稚園の玩具が教育に役立つものであることが力説され、全国で恩物（フレーベルが考案した幼児教育の教材・遊具。日本では遊具の名称であると同時に保育内容そのものを指す）中心の保育が行われ、教育玩具の普及への道を拓く。

明治21～24年には児童雑誌の刊行が相次ぎ、その記事を通して玩具が児童の成長の糧として必要であるという社会認識が広まっていく。

第2の革命期の柱となるのは素材の輸入である。明治7、8年頃は主にイギリスからブリキが、明治10年頃にはドイツからセルロイドが、明治14、15年頃にはドイツやアメリカか

らゴムが、素材自体とその素材を使ったおもちゃが輸入され、日本のおもちゃ生産者はその消化・発展に全力をあげる。

ブリキを最初に使って製作されたおもちゃは「ガラガラ」である。その他に手桶、カマド、タライなどのままごと玩具やネズミ、カメ、サカナなどが作られた。明治10年西南の役の時には兵隊ラッパがたちまち玩具化された。一種のヒーロー玩具と言える。ゴムは「ゴムマリ」、セルロイドからは「風車」「吹き上げ玉」「起き上がり」「ガラガラ」が作られる。

## [第2の革命Ⅱ]

- ・1871年（明治4年）「人力車の玩具」が現れる。前年に人力車が発明される。
- ・1886年（明治19年）「舞踏玩具」が考案される。この年鹿鳴館の夜会が全盛期を迎える。
- ・1890年（明治23年）「紙風船」流行する。11月に来日したイギリス人スペンサーが上野博物館内の広場で軽気球（風船）の下降を実験する。
- ・1894年（明治27年）「戦争玩具」流行する。日清戦争勃発、勝利に終わる。
- ・1897年（明治30年）玩具の「ダイヤの指輪」出回る。尾崎紅葉の「金色夜叉」連載開始で人気になる。
- ・1901年（明治34年）鉄製の「輪回し」流行する。不況が襲い、勝負事の遊びが流行する。同年、「相撲人形」が盛んに出回る。相撲熱が盛んになり、板相撲が流行する。
- ・1902年（明治35年）金属玩具「泳ぐ金魚」「軍人呼子笛」やガラス製「おはじき」等出回る。
- ・1904年（明治37年）ボール紙製「めんこ」ガラスの「おはじき」流行する。「めんこ」は義経や当時の陸軍大将、海軍大将などが描かれていた。「家族合わせ」出回る。「爆音花火」流行する。
- ・1905年（明治38年）勲章玩具、戦争将棋など売れる。戦争により戦争ごっこが流行り、様々な戦争玩具を生み出す。「ハンドル玩具」出回る。自転車流行する。
- ・1910年（明治43年）「複葉飛行機のゼンマイ玩具」現れる。代々木練兵場で初飛行成功する。鋳物製「ベーゴマ」出回る。
- ・1917年（大正6年）「キューピー人形」流行する。
- ・1921年（大正10年）「電池応用の汽車、電気玩具」出現する。
- ・1926年（大正15年、昭和元年）当時のマスコミ玩具「ノンキナトウサン」登場。漫画の人気者を玩具化する道が開けた。「めんこ、ベーゴマ、ビー玉」遊び大流行。
- ・1927年（大正2年）「けん玉、野球ゲーム、ダイヤモンドゲーム」流行。
- ・1928年（大正3年）チャンバラごっこ流行で「玩具の刀、チョンマゲかつら」出回る。子ども達は映画（活動写真）からいろいろな「まね遊び」を生み出す。国産「ハーモニカ」出回る。
- ・1933年（昭和8年）マンガ「のらくろのお面」が爆発的人気。約500万枚売れる。

〔終戦から現在まで〕

- ・1956年（昭和31年）「ホッピング」流行。
- ・1958年（昭和33年）「フラフープ」ブーム。
- ・1960年（昭和35年）「だっこちゃん」流行。
- ・1965年（昭和40年）「スーパーボール」米から輸入。
- ・1968年（昭和43年）「ミニカー」流行。
- ・1969年（昭和44年）アポロ12号月面着陸で「宇宙もの玩具」人気。
- ・1971年（昭和46年）「ボウリング玩具」人気。
- ・1974年（昭和49年）米国製「ゲイラカイト」人気。モナリザ来日で「ジグソー」が人気。
- ・1977年（昭和52年）「スーパーカー」ブーム。
- ・1978年（昭和53年）「スライム」ブーム。
- ・1980年（昭和55年）「ルービックキューブ」ブーム。「ゲーム&ウォッチ」ヒット。
- ・1983年（昭和58年）「ファミコン」発売，大ヒット。
- ・1989年（平成元年）「ゲームボーイ」発売。
- ・1990年（平成2年）「スーパーファミコン」発売
- ・1994年（平成6年）「プレイステーション」発売。
- ・1995年（平成7年）「ミニ四駆」大ヒット。
- ・1996年（平成8年）「たまごっち」爆発的ブーム。

こう見てくると，人気となった「おもちゃ」は①新しく世の中に現れたものを玩具化したもの，②戦争玩具など世の中の動きに連動したもの，③その時代のヒーローや，いわばマスコミ・キャラクターもの，④めんこ，おはじき，ベーゴマなど「勝負事」玩具，⑤たが回し，けん玉，ヨーヨーなど単純だが“ハマル”遊戯玩具（歴史的にブームが繰り返される），⑥海外から来たものや海外と連動したもの，が多いことがわかる。

#### 4. 乳幼児の発達とおもちゃ

「おもちゃ」は大人も感動できる絵本に比べたら「与え過ぎるとわがままになる」「物を大切にしない子，考えない子になる」と軽視されてきた。しかし，「おもちゃ」は「遊んで育つ」ためには必要なものである。ここで3歳未満児の好む「おもちゃ」を5点あげてその効用を分析するとともに，保育現場での子どもの姿から乳幼児の発達とその時期の好む「おもちゃ」について述べる。

##### ①オルゴールメリー（0か月～）

昔は生まれたばかりの赤ちゃんは何もできないと思われていた。ところが近年研究が進



みいろいろなことがわかってきた。生まれたばかりの赤ちゃんの大好きな遊びは、少し高めの声で自分の名前をやさしく呼びかけてくれるお母さんの声を聞くことと、その笑顔を見つめることで、次は光と影の揺れ動き。赤ちゃんはコントラストの強いものに反応する。これを応用してモビールが作られている。赤ちゃんは以前から赤色をよく見ると言われているが、これもコントラストのことで、一般家庭の天井や壁の色との関係で赤色が一番目立ったからなのだろう。赤ちゃんの目は、授乳している時のおかあさんの目と焦点が合うようになっている。だから「見つめる」遊びは赤ちゃんの目からだいたい20から30cmぐらいに「見るもの」をぶらさげてあげるとよい。

#### ②プレイジム（2か月頃～）

何かを見つけるとすぐに手を伸ばし引っぱるという遊びを満たすために作られたおもちゃである。ぶら下がった幾つかのものをひっぱり、それが出す音を楽しみ、繰り返すうちに何を引っぱるとどんな音が出るか覚えるようになる。赤ちゃんの好みもそれぞれ違い、好きな音の出るものを引っ張り音を楽しんでいる。また、引っ張ったことにより、そのものが動く様子を見て楽しんでいる。ごつごつしたものよりも、丸い玉のような物の方がよく遊ぶ。丸い玉が大好きである。

#### ③ガラガラ（6か月頃～）

ヨーロッパのガラガラは木製だが、日本やアメリカではプラスチックが主流で、洗うなどの取り扱いが木製とくらべて遥かに便利だからである。

色はすべてのガラガラの色は赤・青・黄の三原色とそれをまぜてできる緑・オレンジ・紫の6色で作られている。今から150年前に世界で初めてキンダーガーデン（幼稚園）を作ったフレーベルが子どもに最初で与えるおもちゃについて考えた事が今でも受け継がれている。子どもに与える色は、色の原理・原則から、万物の色の元になる三原色から与えるという考え方である。

形は3か月の子どもでも直径2センチ前後の球をにぎることがわかり、現在はこの大きさが中心になっている。

音はやわらかな音が主流で、「離乳食と同じ」で「子どもには刺激の少ないものから与える。辛い物をはじめに食べさせると味おんちになる。音も色も同じである」ということである。

#### ④ハンマートイ（1歳6か月頃～）

保育所には必ずといってよい程あるおもちゃで身近に感じる人も多いと思う。このヨーロッパ発のおもちゃは基礎玩具といい、どこのおもちゃ屋にも並んでいて、多くの子ども達が出会っている、歴史ある玩具という意味だそうである。叩くだけのおもちゃがなぜ面白いのか？ガンガン叩くと杭がへこんでいく姿に子どもは自分の力を感じる（自分

はいろいろなことができるという自信を与える)。全部打ち終えたらじっくりかえてまた、打ち続ける。子どもは「ただひたすらたく」という行為そのものが面白いということ、もう一回してみようとする「くりかえし遊ぶ」ことが好きなのだ。

1歳前後の赤ちゃんから、身近なものを叩くことが大好きになる。実際に這い這いができるようになると戸棚などにつかまり立ちし、戸をバンバン叩くようになるし、壁や机なども叩く。自分が身の周りのものを叩くと、周りの世界が反応してくれる、赤ちゃんはワクワクしながら楽しむ。日本でも昔から太鼓のおもちゃがあって、子どもにバチを持たせて叩かせた。これが4、5歳児になると板にとんかちで釘を打ちつけて、何か物を造る遊びへと発展する。ヨーロッパの人でもそれで「ハンマートーイ」を与えたが「くせになって、そこらを叩かれては困る」と取り上げてしまったそうである。子どもの何気ない遊びの中に大切なものがあることを大人はなかなか理解できないものである。

#### ⑤パズルボックス（2歳頃～）

子どもが静かに遊んでいると思うと、引出しを引っぱり出したり、中のものを出してはポイと投げたり、箱をひっくり返したりを始める。見えない向こうに何かあるとわかった赤ちゃんの新しい遊びの始まりなのだ。そこで自由に開けたり、閉めたり出来る箱と中に入れてたり、出したりする物が遊び道具になる。それがパズルボックスである。

2歳くらいから与えて、ついでに形も学んでしまえるおもちゃである。三角・四角・丸で、これらが文字の形へとつながってくると言われている。最初は闇雲に三角を丸のところに押し込もうとする。入らないと場所を変えやってみる。たまたま入るとその三角は目の前から消え、箱の中に入る。それを見ていた保育士が「上手！」と言って手を叩く。子どもは得意そうにする。それを繰り返していくうち、この形はここにと覚える。そして、できたら「上手！」というように自分で手を叩いて「できた」ことを実感する。そして「もう一回」というように繰り返し遊んでいる。

その他、3歳未満児が好むミニカーや機関車、ぬいぐるみ、ママゴトなどは現実に存在する物の形を模倣小型化し、乳幼児が安全にそれらを手に持ち、あたかも現実に存在する物を自由に所有し、利用しているという実感を得るということだと思う。

保育現場での様子を例にあげてみると、「ミニカーや機関車」は敷居を道路や線路に見立ててそれを動かして、乗っている気分、運転している気分になっている。「ぬいぐるみ」は生きている動物と違い自分の自由になり、抱いたり、おんぶしたりしている。「ままごと道具」は食べるまねをし、食べている気分浸っている。これらは本物を極少化しているばかりか、それらが本来持っている数多くの要素のうち主に形を模倣しているという単純な要素から成り立っている。しかし、幼児の感性、思考力、欲求の発達に応じて単純な要素だけでできて

いる「おもちゃ」には物足りなくなる。車であれば走るとか、パトカーのような白黒の色分けにサイレンが鳴る、そして素材もプラスチックから鉄製を欲しがるようになる。

3歳以上児になると「ミニカーや機関車やぬいぐるみ」は飾り物になり、積木や硬質プラスチックのブロックのようなものを好むようになる。それ自体は立方体とか直方体、三角柱でしかないがそれらの組み合わせによって家や車や怪獣やロボットを作るというように、想像力の積極的な実現には不可欠な「おもちゃ」である。この時期は完成度の高い「おもちゃ」を追うことと同時に、子ども達が頭の中に持っているイメージを少なくとも形として物象化する欲求を満たそうと、積木やブロックのような様々な物を生み出すことのできる素材への関心が高まってくる。年長児が何人かで保育室中積木を何重にも並べ「ドミノ」をしている姿をよく見る。並べるのはとても時間がかかり、大変な作業であるが、リーダーが最初の木片を倒すと周りの子は息をとめ、その様子を眺め、全部倒れると拍手をしながら歓声をあげまた最初から始め、何回も繰り返している。

「ごっこ遊び」が始まるとおとうさん・おかあさん・犬・ねこ等の役割分担などで「ままごと道具」は単におうちごっこの一部としての道具になり、それが主になることはないなど違った形で遊ぶようになる。

また子どもは風呂敷が大好きである。物を包んで持ち運ぶという風呂敷本来の機能を見無視してスーパーマンのマントに変身する。これもまた広義の「おもちゃ」と言える。

このように当然のことながら乳児期の発達段階に応じて「おもちゃ」の種類も性質も変わっていく。大雑把に言えば形という単純な要素からできている模倣玩具は低年齢用である。この場合車とか犬という形を識別し所有したいという子どもの欲求に応えるものであって、生きている犬のように爪があり、攻撃性さえ秘めているものは危険であるから現実の代用品としての「おもちゃ」は貴重な存在なのである。

幼女がクマの縫いぐるみを抱いて眠るとしたら、それは彼女の脳の中にフサフサとした柔らかい毛並みとかわいい目を持った生物と眠るという幻想を与えることで、彼女の精神を安定させてくれる。これはいずれ大人になって自分の乳児をかわいがり育てるための心と身体の基本教育となるものである。保育所での昼寝の時にもこのような姿を見ることが出来る。

幼児教育に従事する者は何歳用の「おもちゃ」はこれだというように覚えて子ども達に提供するのではなく個々の子どもの精神と欲求の発達に応じた「おもちゃ」を提供しなければならないというのは当然のことである。

乳幼児にとっては赤い落ち葉も、濡れた砂も、石も「おもちゃ」である。砂山を作り、砂のボールを作って転がすのも立派な「おもちゃ」の遊びであるし、マヨネーズやシャンプーの空容器は水遊びの「おもちゃ」として既製のものより好まれるし、より現実に近い使い古したお鍋、フライパン、ヤカンなどが砂場にあるとしたら、色彩のきれいな「おもちゃ」と

してのお鍋などより子どもが喜んで手にする。だんだん現実に近い物に魅力を感じるようになるのがよくわかる。

要は子ども達が現実に存在する無限の物を脳の中に収納し、それらを思索と感性の素材として利用できるようになるための初歩的段階で欠かせない物が「おもちゃ」なのである。

もしこれらの様々な「おもちゃ」をいっさい利用することなく育った子どもがいるとしたら、彼や彼女は情操というものを持たずに大人になってしまうであろう。なぜなら感情も思索も行動も長い時間をかけた複雑多様な訓練を経てはじめて可能になるのであって、乳幼児期の「おもちゃ遊び」は、小学校入学以降における言語あるいは文字教育の不可欠な前段階を意味するものだからである。

乳幼児期は文字を持たないが、物の形という言語を持つのである。仮に小学校に入って「車」という文字を習ったとすると、彼はすでに車を模倣した形を記憶しているために、文字という単純な記号が象徴する物体を理解することができる。すでに視覚的概念としての車を知っているから抽象的な文字体系を自分の脳の中に物として置き換え、収納していくのは容易である。

積木や風呂敷を利用する段階に相当するのは記憶した文字を使って文字だけから成る世界を作ること、つまりは日記や作文を書くことである。

小学校低学年における日記や作文は実際に起こったことの記述が中心となるがさらに成長が進めば非現実的な物語を書くようになるであろう。それは風呂敷のマントをして空を飛びたいという欲求と同じレベルのものである。

宇宙飛行士になりたいという欲求を持って大学で学び、難しい訓練を積んで宇宙に向かう人は、壮大な宇宙研究の情熱に突き動かされたというより、風呂敷スーパーマンのように単純に宇宙へ行ってみたいという欲求、夢を実現させるものであろう。幼少年期の「おもちゃ遊び」が決して幼稚なものでないことはこれによってわかるし、絵や小説や音楽といった芸術すべても「おもちゃ遊び」の延長であるとも言えるのである。

## 5. 伝承としての「おもちゃ」をどう保育の中に取り込むか

伝承的な「おもちゃ」は遊びのとりかかりとしては難しいが、どんどん遊びを繰り返しているうちに技術が上達すると面白さが増す。伝承玩具がなぜ子どもの心を捕えるかということ、伝承玩具は技を磨けば磨くほど、遊びが楽しくなるという要素を持っているからである。身体が大きいとか、力があるとかで勝負の優劣が決まるわけではなく、それが子どもにとっては楽しい、それから攻撃性の発散やストレスの解消にもつながっていた。

手作りの「おもちゃ」が消えた原因についてはテレビで見た目に興味をそそる商品玩具をさかんに宣伝したことと、家が新しく建ち変わる中で、家の中から木切れとか竹など「おも

ちゃ」になる材料がなくなり、家庭からも、のこぎりとか、釘、金槌とか「おもちゃ」を作る道具が消えたことがあげられている。作る道具も材料も子どもの目の前から消え、作る場所も、時間もなくなっていった。元々手作り「おもちゃ」は子どもから子どもに伝わったものが多く、子どもの中にいつの間にか伝承されている「おもちゃ」が沢山あった。それが「異年齢集団」が消えてしまったことにより、伝承されなくなったものがある。

では、保育現場において伝承としての「おもちゃ」をどのように復活させたらよいかということである。これはすでに20数年前より色々な形で試みられている。子ども達と伝承玩具を使った世代(地域の老人会)との交流を通して作り方、遊び方を教えてもらったりしたが、当時は「ゲートボール」が流行っており、昔とは違って元気な60～70歳代は子どもと遊ぶより、自分の楽しみを優先したいということと、もっと高齢になると子ども達の活力に疲れてしまうなどで交流は自然消滅してしまったこともあり、保育者側の勝手な思い込み(老人との交流は双方にとって有益であるという)を反省させられた。また、竹、割り箸、板、木切れや釘、鋸、金槌など大工道具を何組か用意し自由に使えるようにしておいたり、メンコ、ベーゴマ、独楽回し、けん玉等も用意したが、保育者が作り方・使い方を熟知していないなどで遊びが継続せず宝の持ちぐされになってしまったこともある。

幼い頃の記憶を辿ると、メンコ、ベーゴマ、独楽回し、けん玉、ビー玉などは男の子達が寒い冬、日溜まりの狭い空地で夢中で興じ、勝つためにメンコを曲げてみたり、ベーゴマの底をコンクリートで研いたり工夫していたのが思い出されるし、女の子達が夢中になったおはじきやお手玉は、易しい遊び方から難しい遊び方をその能力に応じて床やテーブルの上でやっていた。これらは広いスペースの必要もなく、持ち歩きも容易であった。何よりも自分の力に応じて遊べ、いつでも次の段階に挑戦できるし、自分なりの工夫も自由である。また、ドングリは笛やコマになり、竹の葉は舟になるなど自然物は子どもにとって創造性の宝庫であり、日本の美しい四季とつながっていた。

これを現在の保育現場に意図的に復活させると共に、保育者がそれを身体を使って経験すること、異年齢保育を充実し遊びを伝承していく基盤を作ること等を工夫し、子ども達に日本の伝承玩具の面白さを教えるにはどうしたらいいかを考える必要がある。

## おわりに

子どもの成長に占める「おもちゃ」の位置づけ、「おもちゃ」の歴史、子どもの発達段階に応じた「おもちゃ」とその役割についてざっと語ってきたが、最後につけ加えたいのは、冒頭にも触れたように「おもちゃ」は単なる子ども用の遊び道具ではないということである。

言い換えれば、「おもちゃ」は人間の生涯において世界を所有し、動かし、人と外界に対して親和的に生きていくための最も基本的な教育のための道具であり、遊びの手段でもある。

しかもこの「教育」は子ども自身の欲求，好奇心に従って自分で自由に行なう教育である。学校教育では均一のカリキュラムに従って同一年齢には同一の教育となり，個人の性格や発達段階はあまり顧慮されていない。当然そこでは落ちこぼれが生まれる。その点，学校入学以前の乳幼児期における「おもちゃ」遊びは子どもの自発的欲求を満ちし，自分を親和的に肯定する心理的基盤を作るものであって，このような自己肯定の経験があれば，学校教育において危機に遭遇しても劣等感から自分を全否定してしまうことはないだろう。いったん幼児期の自己肯定感に戻って，現実を踏みとどまることも可能であろう。乳幼児期にたっぷり愛された子どもは潜在的に自己肯定感を抱いていて，他人にも愛情を注げると同じである。

言うまでもなく，本稿は「おもちゃ」に関する一試論に過ぎない。しかし，おもちゃの歴史の中でも触れたように，戦時中は戦争玩具が流行したり，その後はフラフープやたまごっちが世界的に流行したように，社会との関係が広く深くなっている。現在，それを見据えた文脈を構築し，その中に「おもちゃ」を位置づける必要があると思う。自分の手で作る紙ヒコーキや折り紙といった「おもちゃ」と，第二次大戦をテーマにしたテレビゲームはともに「おもちゃ」として分類されるにしてもその意味と役割はかなり違って来るであろう。「おもちゃ」はありふれた存在であるが，それが孕む意味は複雑で多面的で，いまだに発掘されていない貴重な鉱脈であると言える。

#### 参考文献

- ・「第21回公開シンポジウム おもちゃ学入門」井上重義（日本玩具博物館館長）・上田信行（甲南女子大学教授）・小林登（甲南女子大学国際子ども学研究センター所長）
- ・「おもちゃのメーカーと問屋の歴史と今がわかる本」トイジャーナル編集部
- ・「おもちゃの歴史」フランソワ・テメル著，松村恵理訳，白水社
- ・「かしこいおもちゃの与え方」岩城敏之著，法政出版