

玩具遊びを通じた親子関係の構築と多世代交流の必要性

ープラレール遊びを通じた効果検証よりー

長岡大学教授 米山 宗久

はじめに

1. 玩具と遊び
2. 親子関係
3. 遊びの効果
4. プラレール活用イベントから見えてきた効果
5. 遊びを活用した親子と多世代交流の必要性

おわりに

はじめに

今日、急速な少子高齢化の到来、家族形態の変化・晩婚化などの進行、家庭や地域の子育てをめぐる環境の変化、さらに就労環境の変化などを背景に、子育てに不安や孤立感を感じる家庭は少なくない。特に子育ての現状については、核家族化や少子化、地域における地縁的なつながりの希薄化等により、家庭による教育力の低下や児童虐待が叫ばれている。本来ならば、家庭が中心となっておこなわれるべきしつけに自信が持てないと考える親の増加、子どもが事故や事件に巻き込まれるなどの安全・安心に関わる住環境不安、さらに家庭内においては、少子化に伴い親子関係も濃密になっている。一方で親世代の兄弟姉妹の少なさから、子どもへの虐待に走る親も少なくない。このように児童虐待の問題も深刻化しており、家族関係支援の充実は、一層急務となっている。

このような状況の中、一人ひとりの子どもが健やかに成長することができる社会を構築するため、国は平成24年8月に「子ども・子育て支援法」を成立させました。この法律に基づき市町村では、平成27年4月から「子ども・子育て支援新制度」を実施するにあたり、質の高い幼児教育・保育及び地域子ども・子育て支援事業の提供を図るために、「市町村子ども・子育て支援事業計画」を策定している。子育てに関する計画の経緯を見てみると、平成6年に「今後の子育て支援のための施策の基本的方向について（エンゼルプラン）」が制定された。その中の基本的な方向として、①子育てと仕事の両立支援の推進、②家庭における子育ての支援、③子育てのための住宅と生活環境の整備、④ゆとりある、教育の実現と健全育成の推進、⑤子育てコストの軽減が示されている。具体的な施策としては、保育施策の充実を通じた子育てと仕事の両立支援に重点がおかれていた。平成11年には「重点的に推進すべき少子化対策の具体的実施計画について（新エンゼルプラン）」が制定された。施策の目標として、①保育サービス等子育て支援サービスの充実、②仕事と子育ての両立のための雇用環境の整備、③働き方についての固定的な性別役割分業や職場優先の企業風土の是正、④母子保健医療体制の整備、⑤地域で子どもを育てる教育環境の整備、⑥子どもたちがのびのび育つ教育環境の実現、⑦養育にともなう経済的負担の軽減、⑧住まいづくりやまちづくりによる子育ての支援が示されている。具体的な施策としては、保育の位置づけは高いが、5年間の数値目標が明記されるとともに、「少子化対策」が明確に打ち出された。「少子化対策の一層の充実に関する提案（少子化対策プラスワン）」や「次世代育成支援対策推進法」により具体的な役割を示すこととなった。さらに平成16年に閣議決定された「少

子化社会対策大綱」に掲げる重点課題に沿って、「子ども・子育て応援プラン」が発表された。具体的には、①若者の自立支援、②職場環境・男性も含めた働き方の見直し、③子どもや家庭の大切さへの理解、④地域の子育て支援に沿って、5年間の施策や目標が盛り込まれた。従来の保育関係施設・サービスの充実中心から、子育て世代の働き方や若者の自立に関する支援にも広げた内容となっている。

また、男女共同参画社会の実現に向けて、地域・家庭・学校を中心に社会全体で取り組まなければならない問題が数多くある。子育てと仕事が両立できる環境を充実させるため、希望するすべての子どもが教育・保育施設等で質の高い教育・保育が受けられ、就学後においても、放課後等に安心して過ごせる居場所を創り出すことも必要である。さらに多様な働き方に対応するため、保育サービスの拡充やファミリー・サポート・センターを設置するとともに、出産のために退職した女性等の再就職支援や働きやすい職場環境の充実も必要である。加えて家事や子育てに関しては、まだまだ女性への負担が大きく、一方で男性の家事や子育てへの参加を推進する必要がある。

また、児童虐待をめぐる問題は複雑多岐となっている。児童相談所の相談処理件数も年々増加しており、さらに死に至る事例もみられるなど、防止に向けた対応が早急に必要とされている。いくつかの市区町村社会福祉協議会において子育て世帯への訪問活動や子育て相談、住民や親に対する啓発活動の取り組みが行われている。児童虐待は子どもへの人権侵害であり、一度起きてしまうと、子どもの心や身体に深い傷を残し、人格形成に重篤な影響を与え、時には知的・学習的発達の遅れを引き起こし、情緒や行動面にも深刻な問題をもたらす可能性もある。場合によっては生命を脅かすことにもなりかねない。また、児童虐待は特別な親、特別な子どもに限られたものでもなく、誰にでも起こり得る問題である。近所づきあいや親戚関係を通じた援助関係の希薄な現代社会で、孤独や不安を抱えながら子育てしているすべての親子にかかわる問題でもある。

このようなことから、親子関係は子育て支援政策やワークライフバランスの影響により、親と子の信頼関係は複雑なものとなり、児童虐待に至るケースが多くみられる。これは普段の親子の会話や遊びが不足しているもの考えられる。そこで「玩具」と「遊び」に着目して、親子関係を検証し、親子での遊びによる効果と多世代交流の必要性を確認することを目的とする。

1. 玩具と遊び

①おもちゃ

おもちゃは身近なものであり、創作して作ることもできるし、すでに作り上げたものを購入することもできる。「おもちゃの起こり」を柳田国男は「こども風土記」の中で次のように記している。

オモチャという語のとは、東京では知らぬ者が多くなったが、今も関西でいうモチヤソビの語にオをつけたものにちがいない。その遊び物を土地によっては、テムズリともワルサモノともいって、これだけは実は母や姉の喜ばぬ玩具であった。もっとも普通に使われるのは物さしとか籠の類、時としては鋏や針などまで持ち出す児があつて、あぶないばかりか、無くしたり損じたりするので、どこの家でもそれを警戒した。そうしておいおいとその代わりになるものを、こしらえて可愛い子には与えたのだが、最初はそれもただ親たちの実用品のやや小形のもの、たとえば小さな籠とか桶とか、箒や農具の類が多く、子どももまた成人と同格になったと思ってそれを喜んでいたようである。

おもちゃというと、何となく軽薄な、そして粗悪なもののような印象と手が込んでいて一見これが

おもちゃと間違えるようなものの2種類に分類できる。年齢や発達段階に応じて短期間で遊びが終了するものと引き続き年齢に関係なく遊ぶものに分けることができる。

年齢や発達段階に応じて短期間で遊びが終了するおもちゃは、音に反応するおもちゃが最初に想像できる。母親の胎内から出たばかりの乳児は、まだ目も見えないし、音も聞こえない状況である。生後1か月を過ぎると、周囲の音に多少の反応を示し、光と影が幾分判別できるくらいの視覚も備わる。2か月を過ぎると、目も耳も、かなり確かになり、おもちゃの「ガラガラ」に耳と目で反応し始める。さらに「ガラガラ」を自らの意思で持って握しめ、それをゆすって出る音を自ら確認し快感を覚えていく。また動きのあるものとして「ボール」を投げる、拾う、投げるを繰り返し替えて遊ぶ。立ち歩きを始めるようになった幼児は、親にまわりつき、親の模倣的な遊びが始まる。一種のままごと遊びは始まる。母親や父親の行動を真似ようとする欲求には、そこから一歩進んだ遊び精神の開花がある。親が手足を自在に動かし、物を使う行動の不可思議さを、自ら体験してみたいと感ずる精神的な飛躍や成長を見て取ることができる。遊びの目標は、身近な動きのある自動車、電車、働く車に向けられる。ミニカーやプラレールである。女兒であれば、人形やキャラクター商品である。また最近ではテレビゲームやスマホゲームに遊びの中心が動いている。

引き続き年齢に関係なく遊ぶおもちゃは、手作りのおもちゃではなく、ITがほとんどとなっている。以前であれば、ミニカー、ウルトラマンは小学校までである。小学校、中学校、高等学校、さらに社会人に至るまで年齢に関係なくテレビゲームやスマホゲームが引き継がれている。

おもちゃは、あらかじめおもちゃとして作られたものだけでなく、子どもの遊び心に火をつけることによって、はじめて遊びの道具になるものを指しており、さらにその道具を通じて、その道具が持っている以上の特性をはるかに超えて、子どもたちに活用される可能性を持つものである。このようなことから、おもちゃは、子どもの想像力を飛躍させ、想像的世界に導くものである。

昔は、単純な日用品を利用したり、自分で遊び道具を作ったりして遊んでいた。新聞紙、竹、石、雑草、木などで遊んでいた。今日では、精密な玩具やテレビゲーム、スマートホンなど高価な商品が氾濫し、子どもたちの遊び道具になっている。子どもの数が少なくなったばかりでなく、親や祖父母がおもちゃを買い与えることが多くなった。このように親だけでなく祖父母の金銭的援助があり、子どもたちの遊びにも影響を与えている。

②遊び

最近の子どもたちは遊びが下手になったと言われている。さらに遊びを知らない、遊べないとも言われている。

環境の都市化に伴い、遊びの空間（公園や空き地など）の喪失、室内遊び、個人遊びが増えている。本来、遊びはお店屋さんごっこ、銀行ごっこのように、子どもは自らの意思でやりたいことをやり、思いっきり遊び、そして何かを学ぶことを自然と習得する。

野上暁は、遊びについて人間にとって本来的に自然な行為なのだから、子どもの世界で遊びが衰退してきているとするならば、自然としての人間が衰退してきているということである。ごく広い意味での自然の衰退と、その一部にすぎない人類の衰退現象が、子どもの世界に象徴的に観察できることができる。子どもの遊びが、それ自体で独立して抽象的に存在してきたわけではなく、きわめて具体的にその時どきの状況の反映の中でいとなみ続けられてきたのだから、子どもが遊ばなくなったとするならば、その原因は子どもの側にあるのではなく、むしろ総体としての社会そのものの中にあると述べている。

一方、武田京子は、遊びについて子どもの生活を中心に展開している。子どもは遊ぶことによって、さまざまなことを学習し成長していく、遊びは結果に目的があるのではなく、遊び行動そのもの、つまり遊びの過程に目的がある。さらに子どもは遊んでいるときが一番生き生きしているように見えるのは、誰かから指示されて遊んでいるのではなく、自発的に遊びの中で自分の持っている力を最大限に発揮しているからと述べている。

③遊びの現状

子どもの遊びは、大人に束縛されない時間・空間・人間関係の中で成り立っている、しかし都市化の進行に伴い、地域の中での遊びの時空間の確保は非常に困難となっている。

今の子どもは生まれながらにして、物と情報の海の中に置かれてしまうので、TVに象徴されるように、どうしても受け身的になる。本来ならば、子どもは遊びを通じて、自分の力を試しながら力をつけていく。好奇心旺盛に遊ぶ姿こそが子どもがもっとも主体性を発揮している場面である。

仙田満は子どもの遊び環境の調査から自然スペース、オープンスペース、道スペース、アナーキースペース、アジトスペース、道具スペースの6つの遊びの時空間を導き出している。現在の子どもたちは、川、池、森、田畑などの自然スペース、空き地、広場、原っぱなどのオープンスペース、近所の道路である道スペース、廃材置き場や工事現場であるアナーキースペース、秘密基地などのアジトスペースでは遊ばなくなっている。一方遊具が充実している道具スペースは、遊びが集約的であること、利用者数に柔軟に対応できることから重要なスペースとなっていると述べている。

また子どもにとっての社会の一員として、遊び仲間を通じて最初の社会参加をしている。昭和29年から昭和30年代前半に使われた柳田国男監修の文部省検定教科書「日本の社会」において、柳田は2歳から6歳へ、それから7、8歳へと成長するにつれてケンカの方法も素手で殴るものから口論へと変化し、またケンカのチャンスを避けることがうまくなるなど、子どもが自然に感情の対立やケンカを処理していく能力を身につけていく力が備わっていく特徴を述べている。

しかし、地域社会は近所のつきあいをはじめ人間関係の希薄化が、防犯や防災の対応も含めて地域のガバナンスの低下につながっている。その解決策として、子どもを通じて遊ぶことで再び地域の人間関係が再構築され、団体間の連携が高まり、結果として地域のガバナンスが高まっていく。

ITが発達した現代社会を見てみると、テレビゲーム、ポケットゲーム、タブレットゲーム、スマホゲームなど、仮想的な世界を楽しんでいる傾向が見受けられる。また、失敗しても簡単にリセットができ、やり直しができ仮想社会を離れることができる。さらに最近では、自分自身を擬人化したeスポーツが盛んとなり、実際にはできない体験をコントローラーだけでできる楽しさを体感している。

④プラレール遊びの魅力

株式会社タカラトミーの販売用チラシに掲載している「プラレールの楽しみ方徹底ガイド」では、プラレールの歴史を1959年に誕生し、もうすぐ60歳としている。プラレールの基本を知って親子と一緒にプラレールを楽しもうと記述されている。さらに1歳半から遊べる「はじめてのプラレール」を紹介し、年齢が上がるごとにさまざまな「プラレールシリーズ」までレールでつながる遊びが広がることも周知している。

2019年1月21日「株式会社タカラトミーの鉄道玩具「プラレール」60周年のお知らせ」では、株式会社タカラトミーが発売している鉄道玩具「プラレール」は、2019年に60年を迎え、「すごい！と一緒に。」をテーマとして、記念商品やイベント、様々な企業・ブランドとのコラボレーションなど、

年間を通じて発信を予定している。このテーマには「プラレール」を通じて親子のコミュニケーションを育んでほしいという想いを込めている。

「プラレール」の原型は、金属の玩具が主流であった1959年に、当時の最新素材であったプラスチックの玩具として発売された「プラスチック汽車・レールセット」である。

象徴的な青いレールは、当時家族が団らんの時を過ごした「ちゃぶ台」の上で遊べるサイズ（※曲線レールを8つ繋げてできる円の直径が47cm）で設計された。この規格は60年経った今でも変わっておらず、当時のレールと最新のレールを繋げて遊ぶこともできる。

その一方で、「プラレール」の“あそび”は時代の変遷に伴い、進化しつづけている。時代ごとに登場する新車両を子どもに親しみやすく遊びやすいデザインで取り入れてきたことはもちろん、サウンド・カメラ・スマートフォンなどを使った新たな遊びや、自動改札やホームドアなど駅構内のシステムの進化を取り入れた遊びなど、その時代の子どもたちに喜んでもらえる新しい遊びを常に模索してきた。

今後も、身近であり憧れでもある“鉄道”をテーマに、子どもたちが社会を学び、創造力等の子どもたちの成長を促し、また親子のコミュニケーションを育むブランドとして展開していく旨が記述されている。

2. 親子関係

主に母親が1人で育児と家事を負担するワンオペ育児という言葉が流行語の候補となった。「男性は外で働き、育児と家事は女性がやる」という意識はいまだに根強いが、共働き世帯数が専業主婦世帯数を上回っている現状では、夫婦の協力が欠かせない状況である。親子関係は、家庭の経済状況、子どもの数、地域環境によりさまざまである。

①家庭内

全般的に親や祖父母、訪問する友達を中心に遊ぶことになる。

親との関係は、絶対的な力と権威のあり、愛情により育成する保護者という立場である。年齢が低いほど親の保護が必要となる。1歳までは、乳児はいろいろな音を聞き分けることができると言われることから、音が出る玩具が積極的に使う傾向がある。親は子どもの反応を見ることで成長を確認することができる。例えば、写真撮影の場合、子どもがカメラ目線や笑顔になることは至難のこととなる。しかし、いつも聞かないような音を聞かせることで反応を示し、笑顔を見せることがある。1～2歳では、歩き始めるとともに何事にも興味を持つ時期である。自分のものと他人のものが区別できるようになり所有観念が明確になる。さらに意思や目的を伝えることができるようになる。親も知恵玩具と言われるもので遊ばせることを積極的に行うこととなる。音が出るもの、動くもの、工夫して作るものを購入する。3歳では、つかむ、つまむ、たたく、手を洗うなどができるようになり、遊びの延長で親の手伝いができるようになる。また友達と遊ぶのを好むが自己中心的で玩具の奪い合いになることもある。さらにブロックなど工夫して遊ぶものに興味を持ち創造力や想像力も発達し、創作活動ができる。4歳では、食事の準備や配膳・片付けを行い、家族の一員であることを自覚し、自分の役割を認識することができる。さらに親の真似をして遊びに応用することも行う。筋肉も非常に発達して力強くなり、行動も敏捷で活発になる。遊びもメリハリができ、動いて遊ぶことやじっくり集中して遊ぶことを行う。5～6歳では、忍耐力が強まり、意志も明確になり、自立心が発達する。玩具で遊ぶよりも器用さや理解力が養うことができる家事を手伝うように実際に役立つということで自信をつけるこ

とを好んでするようになる。遊びもテレビゲームなどを好むようになる。

閉塞的な状況において一番の課題は、児童虐待である。夫婦関係や家族の病気などのストレス、社会からの孤立状況などが考えられる。

②家庭外

家庭内での環境を変えるためや子ども同士、親同士の交流のため、身近な場所にある子育て支援施設を利用することになる。長岡においては、「子育ての駅」という名称で設置している。子育て中の親子や子育てサークルをはじめ、子育ての先輩や次代の親となる若者など多くの方々が集いあい、ふれあうことで、ここから世代を越えた交流や子育て支援の輪が広がっていく場である。雨の日も雪の日ものびのび遊べる「遊びの場」、保育士や子育てコンシェルジュがいて気軽に相談できる「相談の場」、中高生、親子サークル、高齢者など多世代が集う「交流の場」となっている。乳児から幼児までが遊べる場となっている。

他者との交流において一番の課題は、いじめである。単独または複数で特定の者に対し、言葉で脅迫したり、無視したり、なぐる、けるの身体に暴力を振ったり、仲間外れにしたりして、心理的圧迫を加えて苦痛を与える行為である。幼児期には、遊ぶことが自己中心的になるため、玩具の取り合いや奪い合いに発展する場合がある。しかし4歳くらいには、一緒に遊ぶことも始め、貸してあげる行為も見られるようになる。親の助言（かしてあげる、ありがとう、一緒に遊ぼう）を加えることで楽しく遊ぶことができる。

3. 遊びの効果

①児童虐待の予防

親としては、産んだ子どもをはじめから虐待したいとは思っていない。子どもを虐待してしまうのはいくつかの要因が絡み合っていることが多い。発生要因としては、a 親自身の要因、b 家庭の状況、c 社会からの孤立、d 子ども自身の要因、e 親と子どもの関係が考えられる。

玩具を使って楽しく一緒に遊ぶことで、虐待発生要因を改善することができる。

a 親自身の要因では、子どもをしっかり育てよう、親が決めた目標に向けて育てようなど親自身に負荷をかけている状況が見られる。一緒に遊ぶことで、子どもの成長を見ることができたり、親自身が子どもの頃遊んだ記憶を呼び戻し、子どもへのお手本を実体験ですることができる。

b 家庭の状況では、父親も母親も一緒に遊ぶことで、夫婦関係が良いことを子どもに教えることができたり、経済的に玩具を買うことができない場合は、遊びのイベントに参加することで一緒に遊ぶことができる。

c 社会からの孤立では、近隣や友人からの希薄になることがある。子どもが遊びのイベントに参加することで、新たなママ友、パパ友を作ることができる。同じ目的で集まっているので、会話も共通することが多く、子どもを中心とした輪ができやすい。

d 子ども自身の要因では、玩具で遊ぶことで、工夫しながら作れたり、手先を器用に使えたり、創造性を養うことができる。また友達と会話することで相手の気持ちを理解し関係を築くこともできる。

e 親と子どもの関係が良い方向に構築される。一緒に同じ目的で、同じ玩具で、工夫しながら作ることで、共感や一体感を醸成することができる。

②一体感の醸成

子どもの遊びの行動の裏には様々な思いが隠れている。遊びはとても普遍的なもので、子どもにとっては遊ぶこと自体が「面白さを発見すること」なのである。そのため普段では思いつかないようなことを行って遊びの世界に入っていく。さらにあえてしないようなことをしては、面白がってくれる人の興味を引こうとする。子どもが遊ぶことで学習することを肯定すること、理解することが必要である。遊びを見続けて、そういったことだったのかと解釈する。これが「共感」することとなる。遊びの中で見守りながら、子どもの未知なる可能性を見つめることで共感的かかわりが親に備わってくる。

また、子どもたちの交流の中で子ども間の相互協力が生まれる。子どもも、もちろんできたことはうれしい。でも、それよりも教えてもらったこと、教えてあげたことが、生涯の思い出として残り、生きる力、大きな励みになっていく。

③子どもの成長確認

子どもは、年齢に応じて成長する項目が違ってくる。遊びから得られる項目は、「こころ」「コミュニケーション」「家族」の3つである。「こころ」では、遊ぶことで自主性を育てることができる。例えば、子どもの力では到底出来そうもないことも自分でやりたがります。自発性が発揮されている証拠であり、自分で考え、他人に頼らずに行動してみようとする。遊びはまさに自発性の宝庫である。特に2～3歳の子どもはその時期となります。「自分でやる」といった気持ちの育ちを大切に、自信を持たせる機会にするため、失敗しても「がんばろう」と声をかけたり、少しの支援をして遊ぶ楽しさを助長することが必要となる。

次に「コミュニケーション」では、子どもに対して、人格や否定したり、心を傷つけるような叱り方をすることがある。遊びを一緒にすることで、子どもになぜその行動がいけないのかを理解させることができる。子どものつぶやき、発見を見逃さずに共感することで、子どもの感性や心が豊かになるとともに、好奇心も旺盛になる。「つまらない遊び」に見えても、集中力や創造力・学ぶ力のもとになる。

最後に「家族」では、子どもはいろいろな物から、イメージを膨らませて、工夫しながら玩具で遊ぶ。想像力から、子ども自身の創造性が発揮される。上手に手先を使って、じっくり目で見ながら、集中して遊ぶ。さらに自分が作ったものをほめてもらうことで、次の意欲に結びつく。失敗を繰り返しながら、じっくりと物事に取り組む集中力も養われる。また作ったもので一緒に遊ぶと、もっと子どもの創作意欲を助長することになる。

④生活スタイルの確立（ワークライフバランス）

便利すぎる暮らしが引き起こす様々な問題に対応するためには、子ども時代から親と一緒にいろいろな体験をする必要がある。そのためには親が経験することが必要であり、その感動は必ず子どもに伝わる。言い換えれば、親が子どもに教える前に体験しない以上、子どもに影響を与えることができないとも言える。

しかし、男親は仕事中心の生活スタイルを形成しており、子どもと遊ぶのは休日・祭日などとなっている。厚生労働省「平成29年度雇用均等基本調査」の男女育児休業取得率を見てみると、男性が5.14%に対して女性は83.2%と多い。

子どもとの関わりを増やすためには、ワークライフバランスを改善することと、子どもとの遊ぶ時

間を増やすことが必要である。特に父親は、子どもと遊ぶ時間を増やすことで、成長が確認できたり、情報を取る事ができる。

子どもは人やものに特別な親しい感情をいただくアタッチメントを形成する。特に子どもを養育する親とのあいだにしっかりと築き上げることが必要である。その積み重ねが親や特定の人とのあいだに強い精神的な結びつきができる。

ワークライフバランスを見直し子どもと一緒に遊ぶことで、子育ての楽しさを実感することができる。

⑤支援のネットワーク

子育てに対して孤立感や負担感を感じる親が増えている。すべての子育て家族を支援するために、子育て支援センター（長岡市においては子育ての駅）があり、専門性を生かして、交流の場、相談の場となっている。一方で子育て親子の「居場所」としての機能も有している。近年、共働き家庭やひとり親家庭が増加していることもあり、重要な役割を果たしている。ママ友・パパ友を作る機会としての場の提供をしている。しかし、利用者の状況を見ると、友達と待ち合わせて一緒に遊ぶ親子もいれば、孤立して親子のみで遊んでいるケースがある。遊びを通じて楽しむことによって、隣同士で共通の話題で会話をすることができる。さらに専門職などが手助けをすることでママ友・パパ友を作ることができる。遊びはその場の空気をまとめる役目や共感力を増進することができる。子どもは遊びに夢中になると我を忘れて集中し、さらに一緒に遊ぶことも始める。親同士も会話をするチャンスが発生することとなり、専門職・親子・友人のネットワークが形成できる。

4. プラレール活用イベントから見えてきた効果

平成28年度の学園祭を皮切りに行政、社会福祉法人、大学主催のイベントにおいて、親子の交流、多世代交流を行った。具体的には、平成28年度は、学園祭（2日間）で250名程度、地域交流イベントで100名、平成29年度は、学園祭（2日間）で260名程度、NPO主催イベント（2日間）で100名、子育ての駅イベント（2カ所）で380名、児童館イベントで50名、市民活動イベントで100名、特別養護老人ホームイベント（2日間）で150名の参加があった。

1) プラレールアンケート

アンケートを行う際の調査の目的は、「遊び」が孤立化する中で、子ども同士、親子や多世代と一緒に遊んだ経験をお聞きし、プラレールの活用方法を検討することを目的することである。

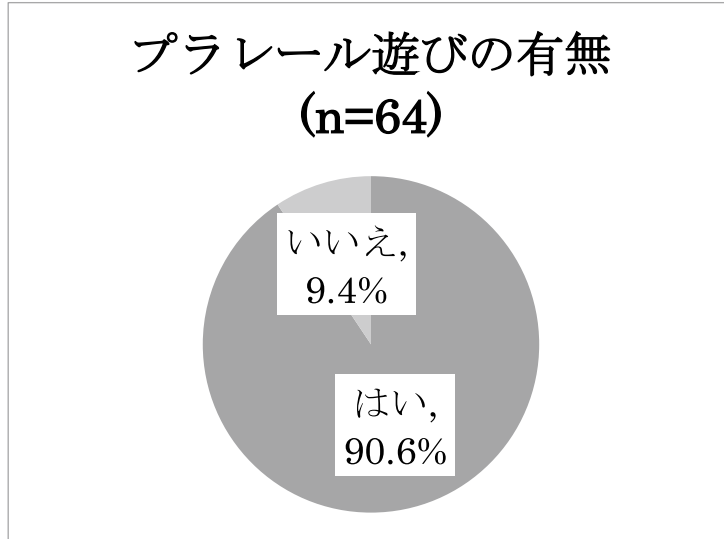
| | |
|------|---|
| 対象者 | 「プラレールで遊ぼう」に来場した保護者 |
| 調査日 | 2018年11月4日のプラレールイベント時 |
| 調査項目 | プラレール遊び・プラレールの保持 プラレール使用頻度・プラレールの遊び相手 プラレールの効果・遊びに必要なこと 子育ての不安 |
| 基本属性 | 子どもの数・性別・年齢・プラレール遊びの有無 |
| 回収数 | 64件 |

単純集計

問1. あなたのお子さんは、プラレールで遊んだことはありますか。(○は1つだけ)

プラレール遊びの状況を見てみると、「はい」は90.6%であり、「いいえ」はわずか9.4%である。普段からプラレール遊びをしている子どもがイベントに参加している。

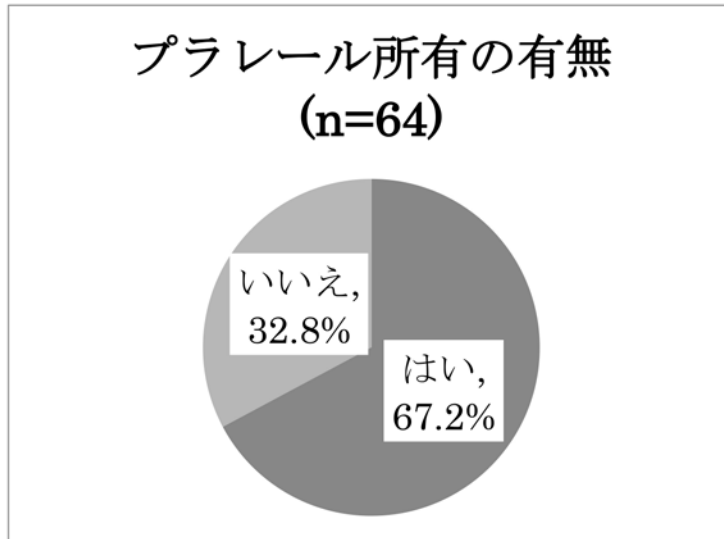
図表4-1



問2. プラレールを自宅に持っていますか。(○は1つだけ)

プラレールを所有している状況を見てみると、「はい」は67.2%であり、「いいえ」は32.8%である。普段からプラレール遊びを自宅でしている子どもが多い。

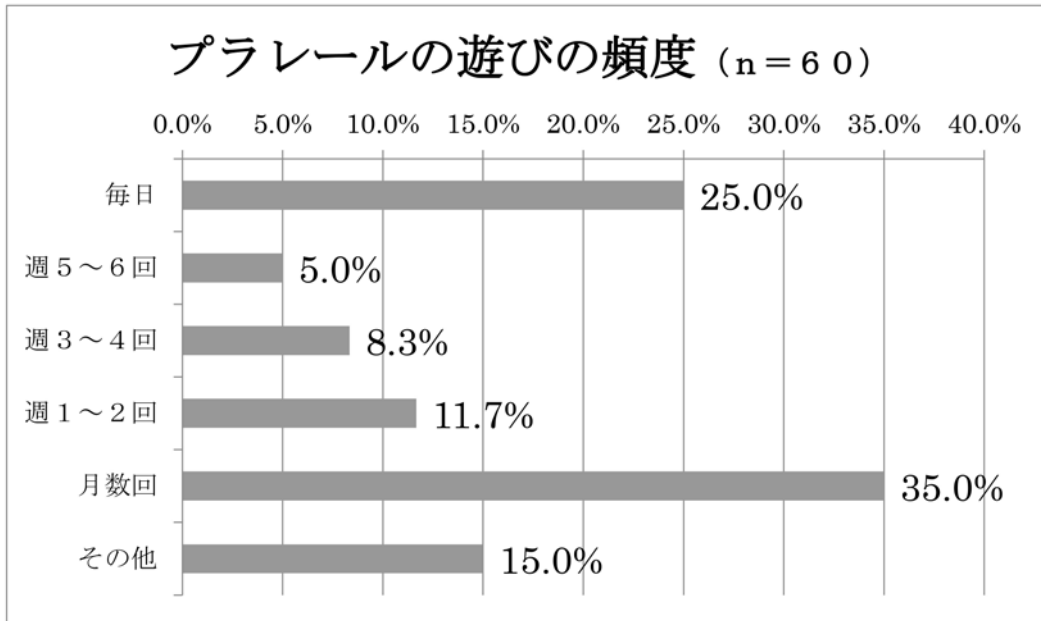
図表4-2



問3. あなたのお子さんは、プラレールをどのくらいの頻度で遊んでいますか。(○は1つだけ)

プラレールの利用頻度の状況は、「月数回」は35.0%と最も高く、次に「毎日」25.0%、「その他」が15.0%である。利用頻度は、「月数回」と「毎日」と差異が大きい。

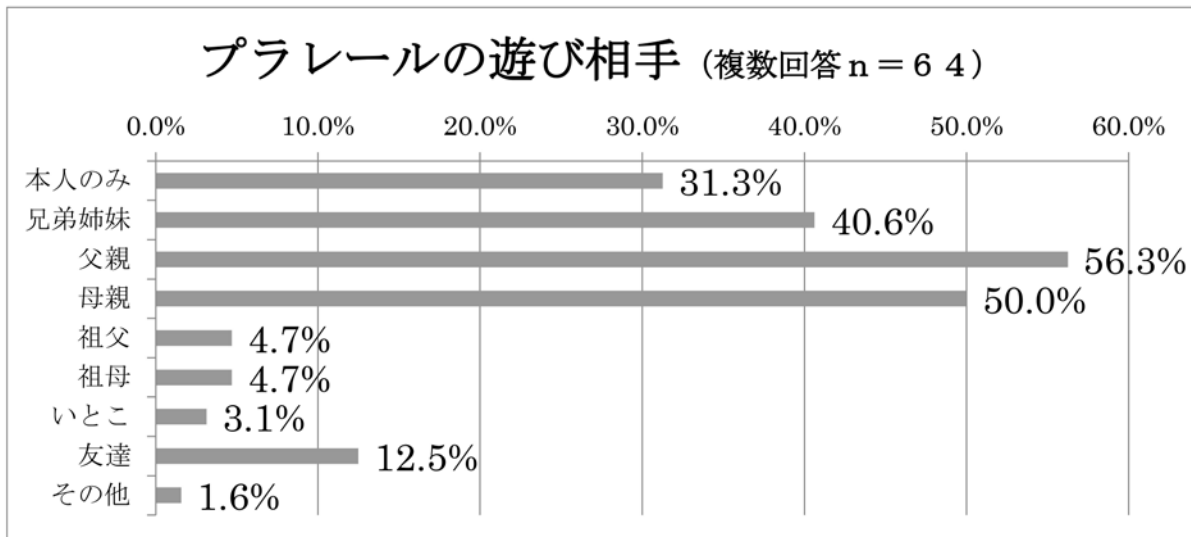
図表4-3



問4. あなたのお子さんは、プラレールで誰と遊びますか。(○はいくつでも)

プラレールの遊び相手は、「父親」が56.3%と最も多く、次に「母親」が50.0%、「兄弟姉妹」が40.6%の順である。父親が子育てに関わるには有効なことが伺える。一方、「本人のみ」が31.3%あり、一人遊びも伺える。また「祖父母」はともに4.7%と少ない。

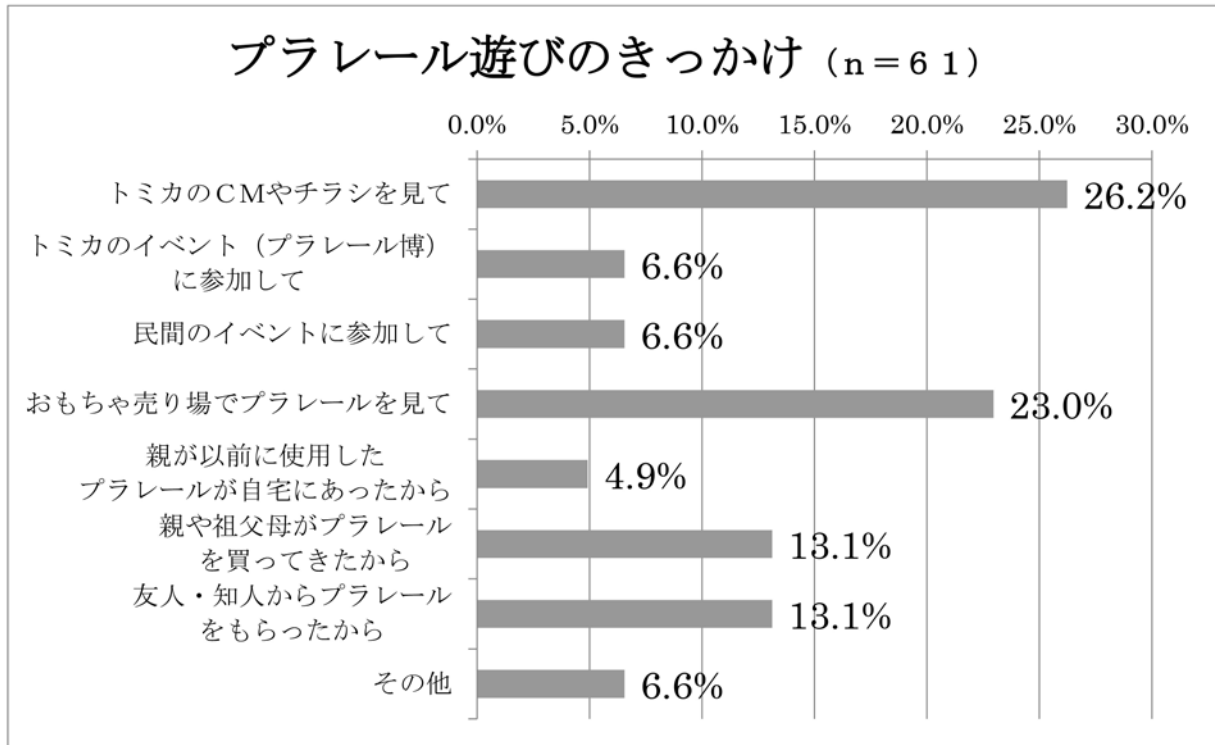
図表4-4



問5. プラレールで遊び始めたきっかけは、何ですか。(○は1つだけ)

プラレール遊びのきっかけは、「CMやチラシ」が26.2%と最も多く、次に「おもちゃ売り場で見て」が23.0%、「親や祖父母の購入」と「友人知人からの譲受」がともに13.1%の順である。トミカの企画や販売の効果が伺える。一方、「親が使用したプラレール活用」は4.9%と少ない。おもちゃの世代間継承は少ない。

図表4-5



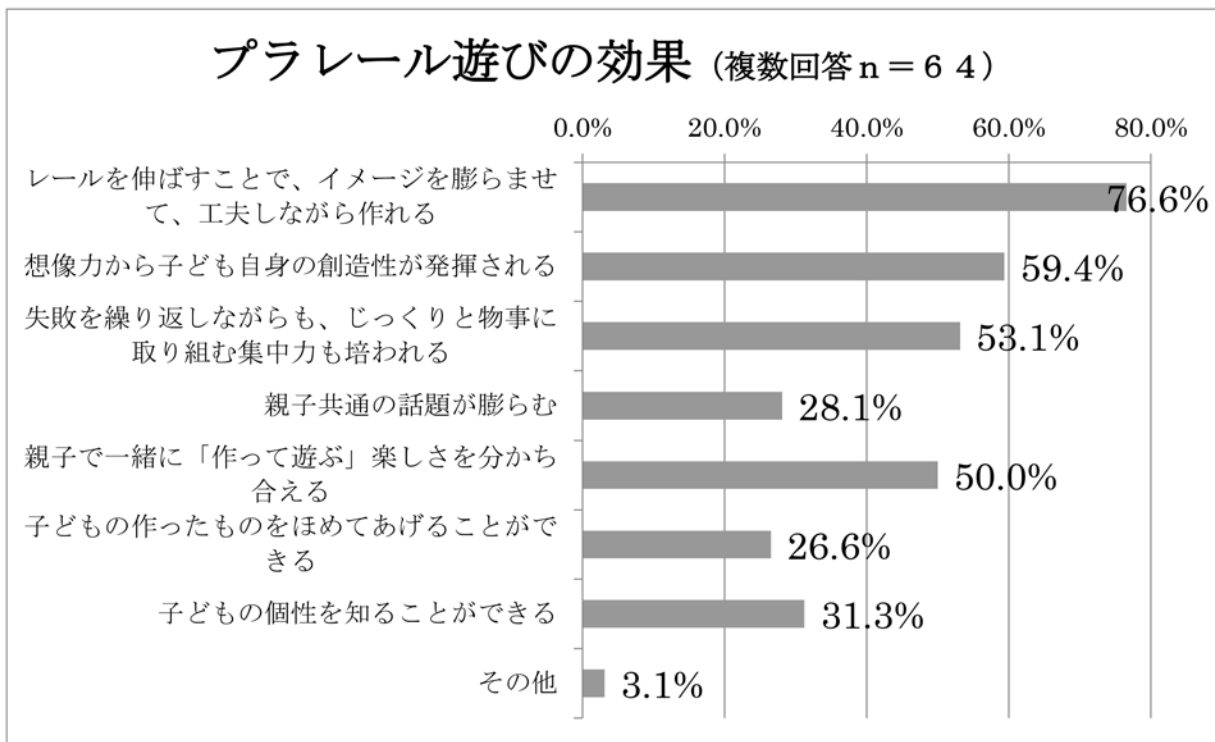
問6. プラレールで遊ぶことでどのような効果があると思いますか。(○はいくつでも)

「レールを伸ばすことで、イメージを膨らませて、工夫しながら作れる」が76.6%と最も多く、次に「想像力から子ども自身の創造性が発揮される」が59.4%、「失敗を繰り返しながらも、じっくりと物事に取り組む集中力も培われる」が53.1%の順である。いずれも子ども自身の可能性を増進する項目である。

子どもとの関係性の回答では、「親子で一緒に「作って遊ぶ」楽しさを分かち合える」が50.0%、次に「親子共通の話題が膨らむ」が28.1%、「子どもの作ったものをほめてあげることができる」が26.6%である。

また、親の客観的視点である「子どもの個性を知ることができる」は、31.3%である。

図表4-6

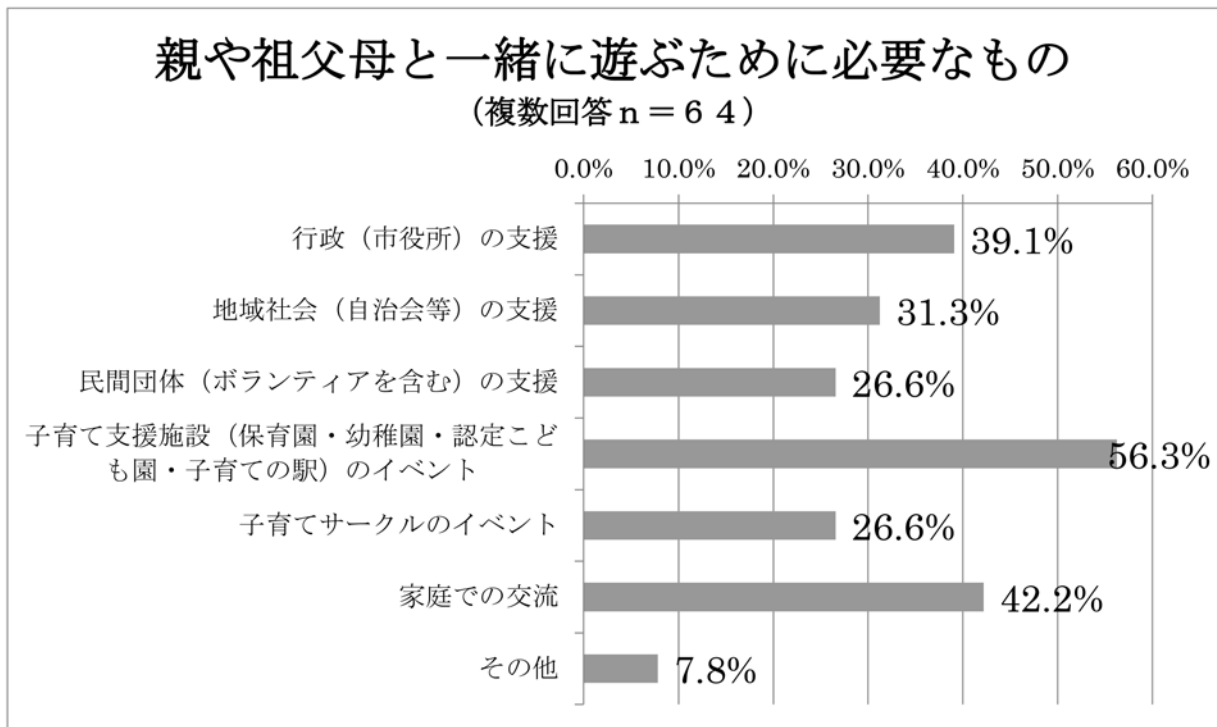


問7. 今後、あなたのお子さんが親や祖父母と一緒に遊ぶためには何が必要と思いますか。(〇はいくつでも)

「子育て支援施設（保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅）のイベント」が56.3%と最も多く、次に「家庭での交流」が42.2%である。自宅外の施設を活用して一緒に遊ぶことを希望する者が、家庭で交流する者を14.1ポイント上回っている。当事者団体である「子育てサークルのイベント」は26.6%と低い。

一方、支援団体としては、「行政（市役所）」が39.1%と最も多く、次に「地域社会（自治会等）」が31.3%、「民間団体（ボランティアを含む）」が26.6%である。公的機関の支援を求める傾向が強い。

図表4-7



問8. 子育てで不安なこと、困っていることなど、ご自由にお書きください。

「不安」要因で見ると、家庭内におけるワークライフバランスに関することが多い。

「交流」要因で見ると、「遊び」が孤立防止や親同士・祖父母との会話が促進される。

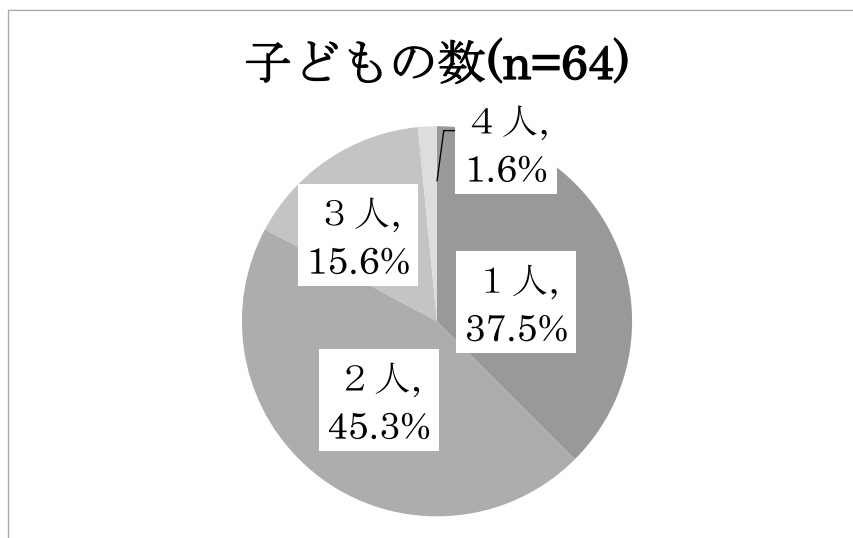
図表4-8

| | |
|------|--|
| 不安 | 両親以外に子育てする人がいない（祖父母等の支援が受けられない） 仕事が忙しい 子どもと接する時間が少ない 仕事を減らす（正社員からパート）ことが勤務先でできず、働くか辞めるかしかない。 夫が帰ってこない（仕事時間が長い） |
| 成長 | 子どもの発達 |
| 遊び | 広々と遊べて楽しめました。ありがとうございます |
| イベント | こんな機会がなかなかないのでとても楽しいイベントでよかった |
| 交流 | 家のみでいると子どもが退屈する。 すすくのように子どもが自由に遊べる施設があつてとても助かっている。 親同士や祖父母としても話ができてうれしい。 |
| 悩み | 携帯やタブレットが大好きで時間を忘れて見ていることに悩んでいる |
| その他 | 何とかなるとかまえている |

問9. お子さんは何人いますか。 () 人

「2人」が45.3%、「1人」が37.5%、「3人」が15.6%、「4人」が1.6%である。

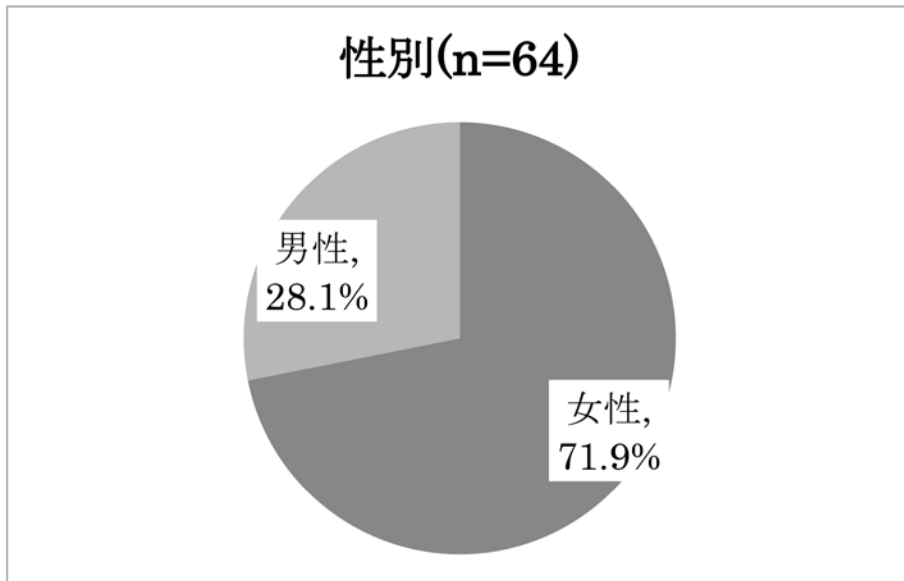
図表4-9



問10. あなたの性別を教えてください。(○は1つだけ)

「女性」が71.9%、「男性」が28.1%である。

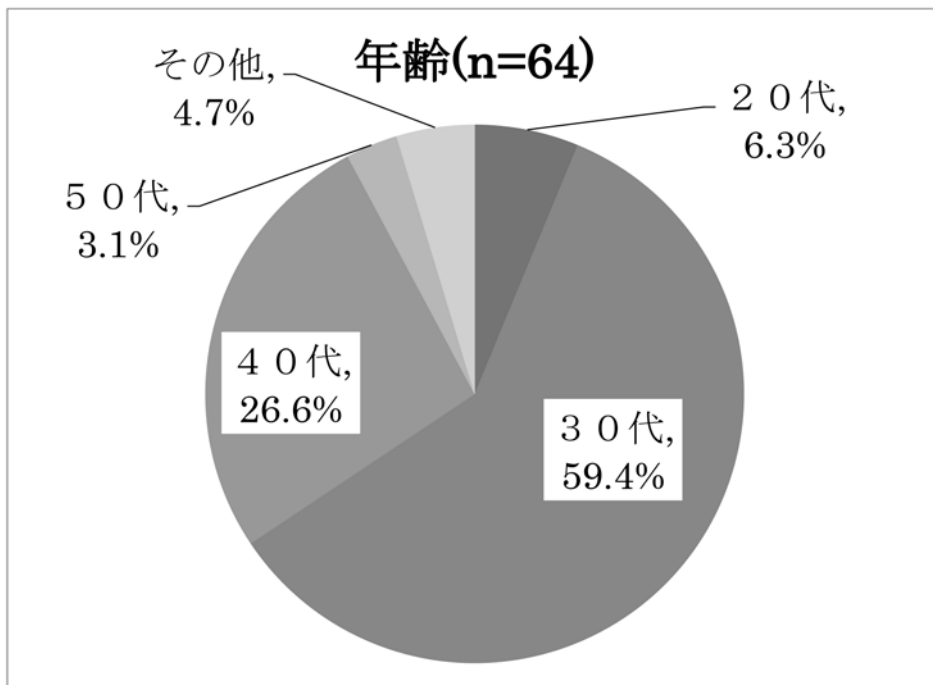
図表4-10



問11. あなたの年齢について教えてください。(○は1つだけ)

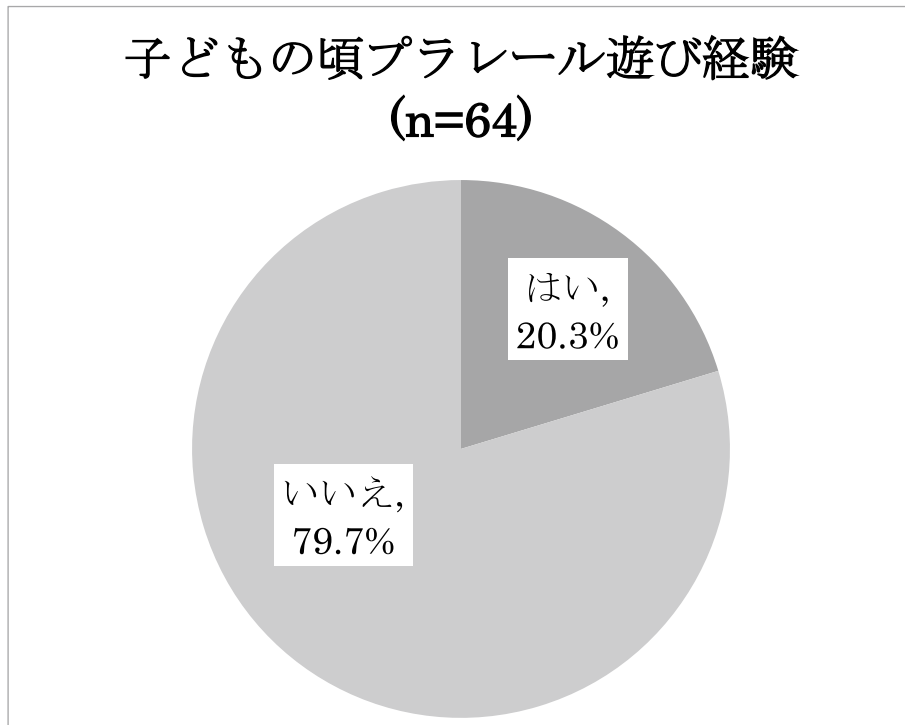
「30代」が59.4%、「40代」が26.6%、「20代」が6.3%、「50代」が3.1%、「その他」が4.7%である。

図表4-11



問12. あなたは、子どもの頃プラレールで遊んだことはありますか。(○は1つだけ)
「いいえ」が79.7%、「はい」が20.3%である。

図表4-12

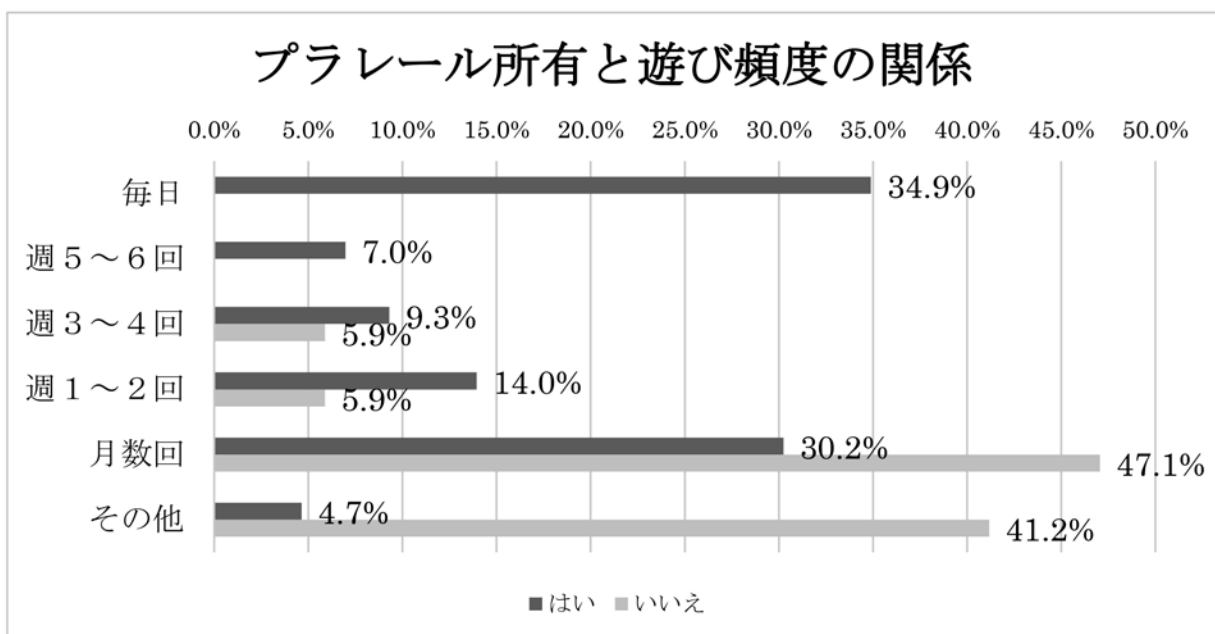


クロス集計

①プラレール所有と遊びの頻度に関する関係

「プラレール所有している」では、「毎日遊ぶ」が34.9%と最も多く、次に「月数回」が30.2%、「週1～2回」が14.0%の順である。「プラレール所有していない」では、「月数回」が47.1%、「その他」が41.2%である。プラレール所有している場合は、頻繁に遊ぶ子どもが多い。プラレール所有していない場合は、イベントを活用しての遊びが多い。

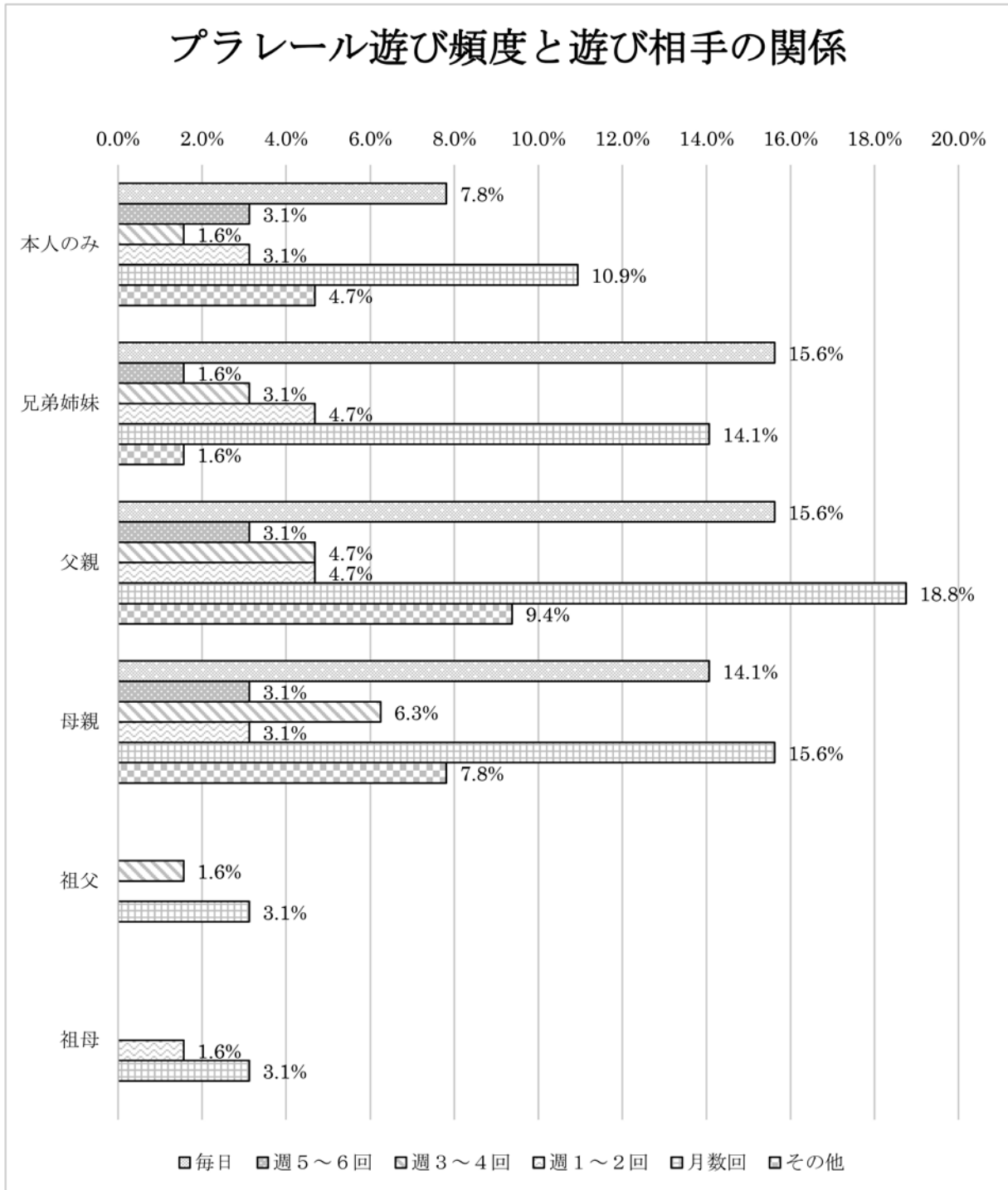
図表4-13



② プラレール遊びの頻度と遊び相手の関係

「毎日遊ぶ」では、「兄弟姉妹」「父親」がともに15.6%と最も多く、次に「母親」が14.1%である。「月数回」では、「父親」が18.8%と最も多く、次に「母親」が15.6%、「兄弟姉妹」が14.1%である。プラレール遊びは、「父親」との遊びを通じた交流をしていることがわかる。また家族間の交流にも役立っている。

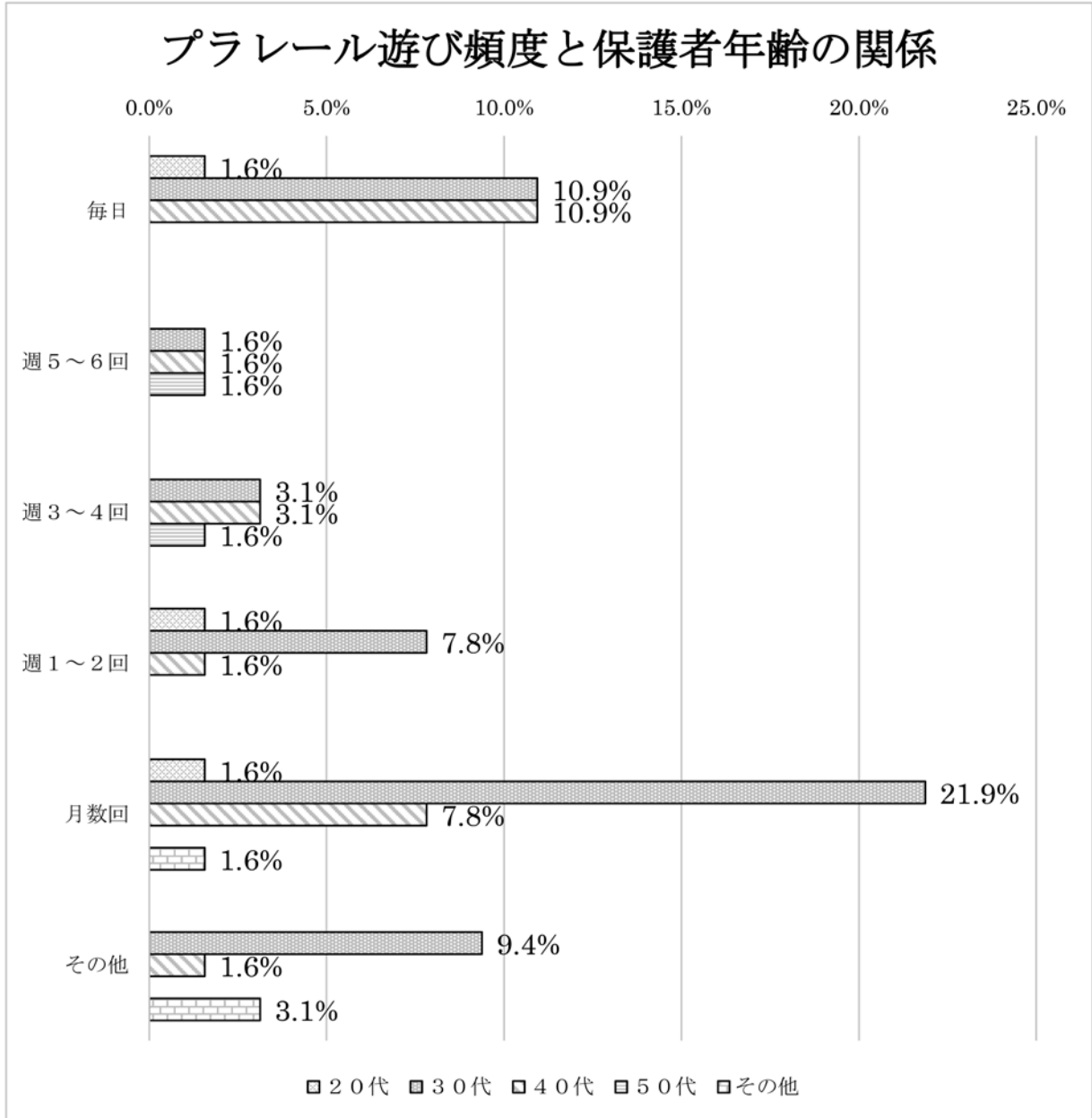
図表4-14



③プラレール遊びの頻度と保護者年齢の関係

「毎日遊ぶ」では、「30代」「40代」がともに10.9%と最も多い。「月数回」では、「30代」が21.9%と最も多い。一方「20代」は、遊びの頻度はいずれも低い。

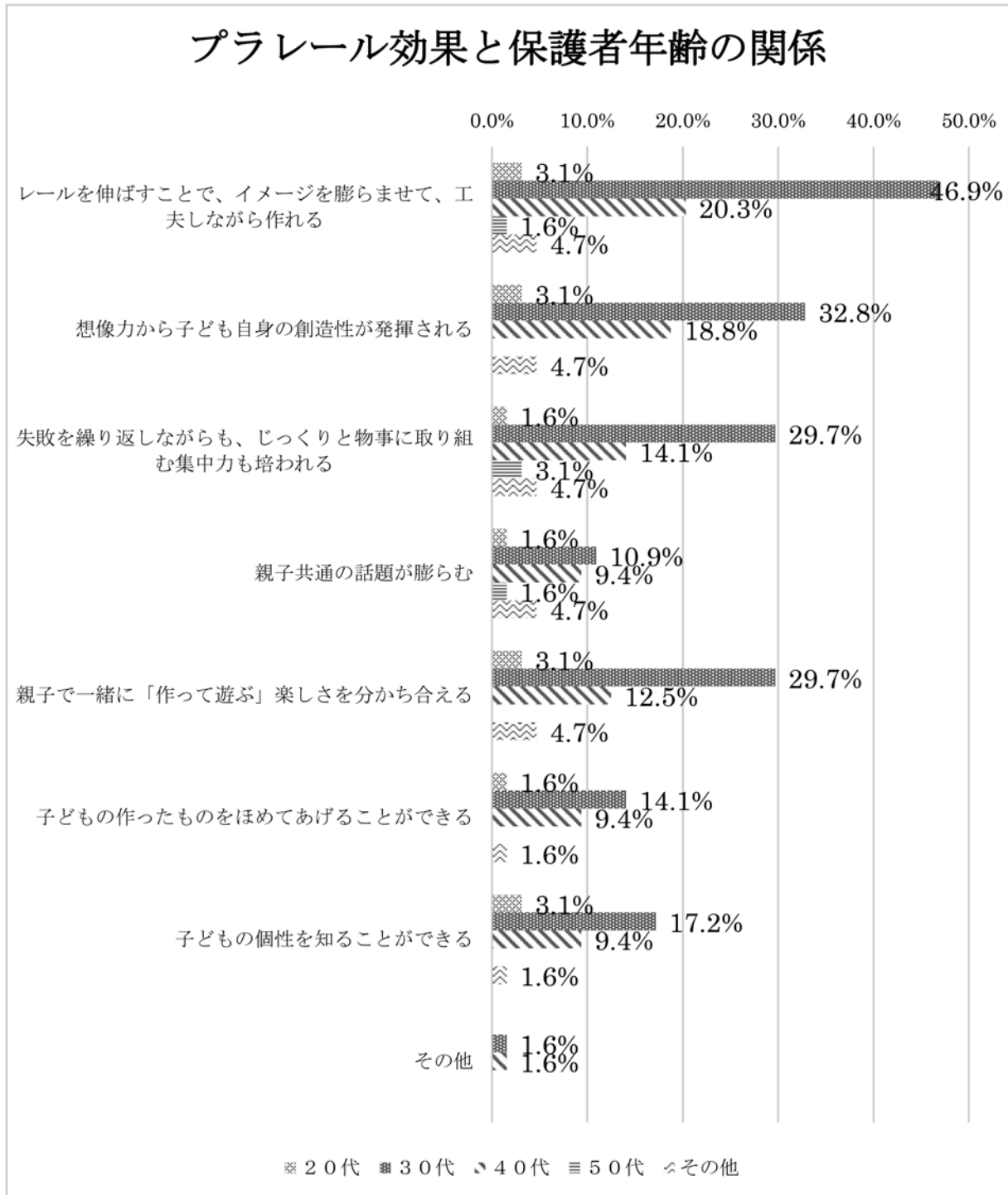
図表4-15



④ プラレール効果と保護者年齢の関係

「30代」では、すべてのプラレールの効果で高い評価をしている。特に「レールを伸ばすことで、イメージを膨らませて、工夫しながら作れる」が46.9%と最も多く、次に「想像力から子ども自身の創造性が発揮される」が32.8%、「失敗を繰り返しながらも、じっくりと物事に取り組む集中力も培われる」と「親子で一緒に「作って遊ぶ」楽しさを分かち合える」がともに29.7%と続く。「40代」においても、「30代」と同様な評価である。

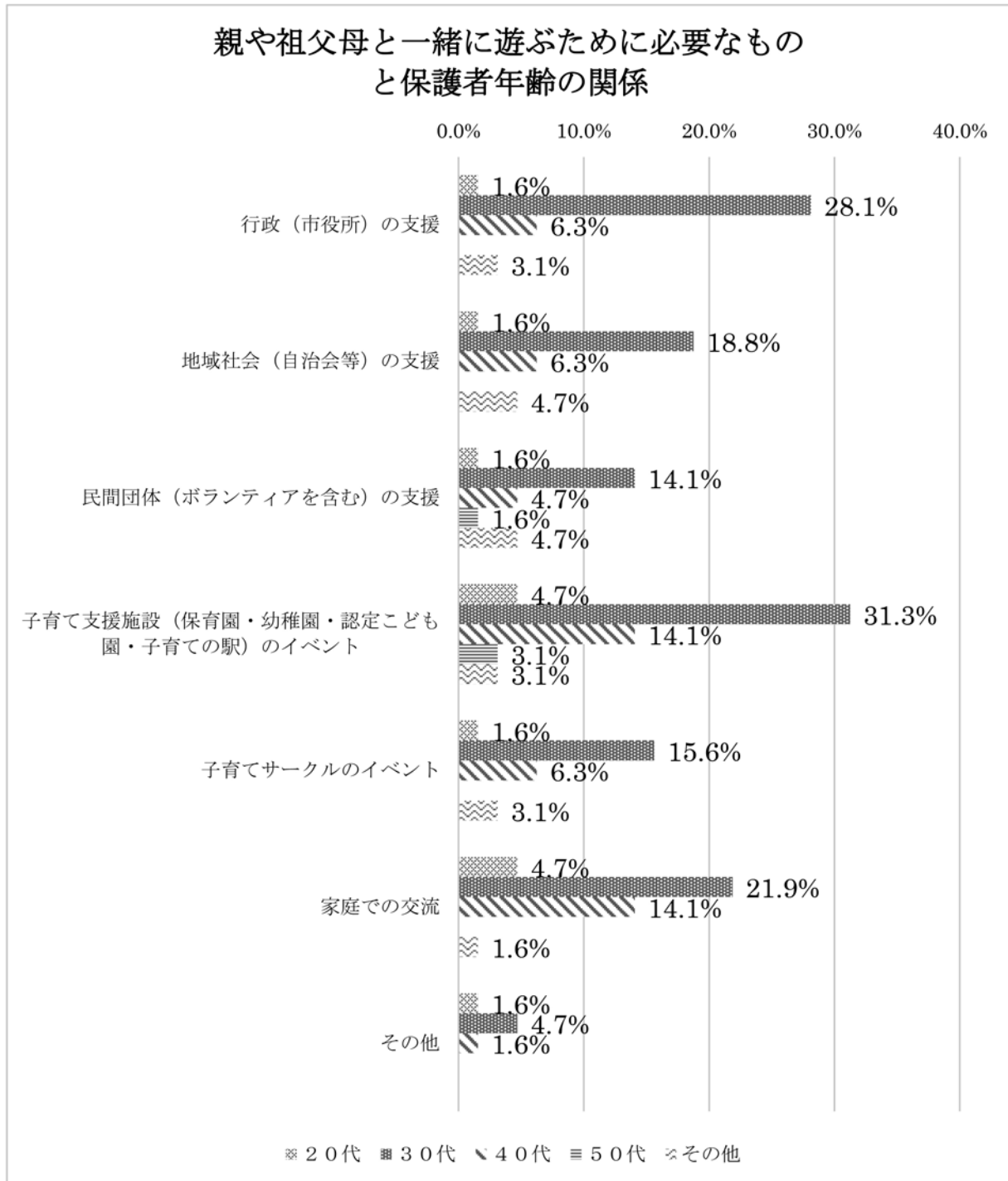
図表4-16



⑤親や祖父母と一緒に遊ぶために必要なものと保護者年齢の関係

「30代」では、すべての項目で必要としている。特に「子育て支援施設（保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅）のイベント」が31.3%と最も多く、次に「行政（市役所）の支援」が28.1%、「家庭での交流」が21.9%と続く。「40代」では、「子育て支援施設（保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅）のイベント」と「家庭での交流」がともに14.1%である。

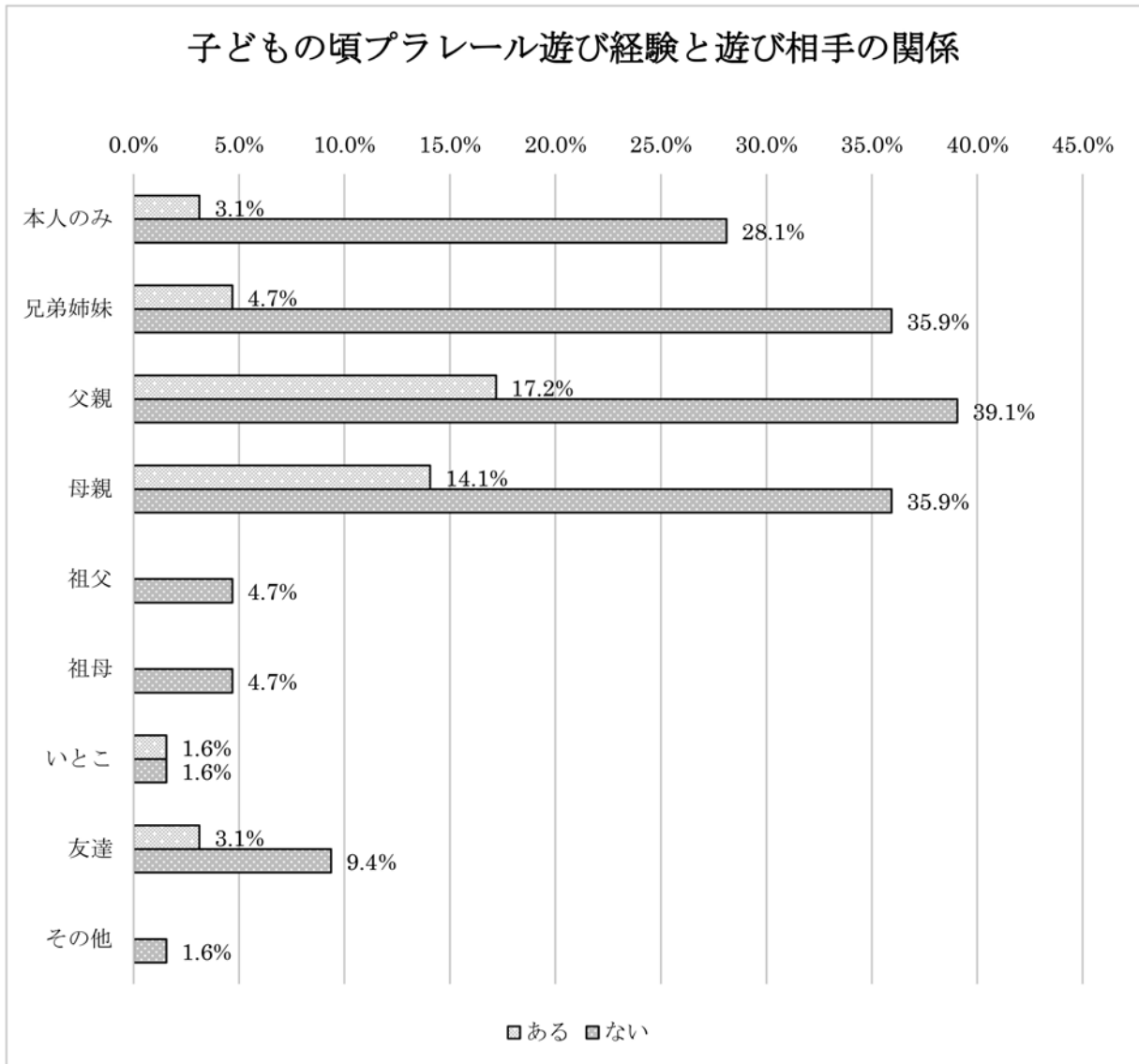
図表4-17



⑥子どもの頃プラレール遊び経験と遊び相手の関係

「プラレール遊び経験ある」では、「父親」が17.2%と最も多く、次に「母親」が14.1%、「兄弟姉妹」が4.7%である。「プラレール遊び経験ない」では、「父親」が39.1%と最も多く、次に「母親」と「兄弟姉妹」がともに35.9%、「本人のみ」が28.1%である。プラレール遊びは、プラレール遊び経験の有無に関係なく、遊んでいることが伺える。

図表4-18



考察

今回のアンケート対象者は、鉄道遊具イベントの参加家族であった。親子で参加していて、一家族にアンケート用紙1枚を配布した。母親と子ども、父親と子ども、祖母と子ども、祖父と子ども、両親と子どもなど、様々な形態の参加者があった。特に両親と子どもの場合、アンケートに回答するのは概ね母親であった。

このことは、問10に見られるように女性が71.9%、男性が28.1%である。このようなイベントには、父親も積極的に参加していることが伺われる。

さらに年齢でみると、30代が59.4%と最も多く、次に40代が26.6%、20代が6.3%であった。

子どもは、プラレールで遊んだことはある割合は、90.6%が「ある」と回答があり、プラレールイベント情報には敏感で、広報誌やチラシを見るという意見があった。

プラレールの所有状況では、67.2%が「はい」と回答があり、自宅でも遊んでいる子どもが多いことが把握できる。さらに聞き取りでは、自宅ではプラレールの量も少なく、部屋も狭いので、広い場所でたくさん電車やレールなどを使って遊ばせてあげたいとの意見があった。

プラレール遊びの頻度を見てみると、プラレールを所有している子どもは、「毎日遊んでいる」割合が34.9%と高い。一方、所有していない子どもは、「月数回」が47.1%である。所有することで毎日遊ぶことが増えることが伺える。さらに遊び相手にも影響を与えている。「父親」や「兄弟姉妹」と毎日遊ぶ頻度が15.6%と最も高い。「父親」の子育て参加が提言されている現在において、遊びを通じて親子の交流が促進されている。「月1回」の遊びでは、さらに「父親」遊びの頻度は、18.8%に上昇している。

プラレールの効果を年齢で見ると、「レールを伸ばすことで、イメージを膨らませて、工夫しながら作れる」が30代で46.9%と最も多い。「想像力から子ども自身の創造性が発揮される」においても30代で32.8%と多い。「失敗を繰り返しながらも、じっくりと物事に取り組む集中力も培われる」においても30代で29.7%と多い。いずれの項目でも、子どもの脳の発育に対して支援する姿勢が見られる。

親子交流の項目においても、「親子で一緒に「作って遊ぶ」楽しさを分かち合える」が30代で29.7%と最も多い。子どもと一緒に遊ぶことで会話を通じて親子関係を円滑にすることができると感じている。さらに「子どもの作ったものをほめてあげることができる」が30代で14.1%と最も多く、会話の手段として「ほめる」ことが有効な方法であることも理解している。

一方、20代ではいずれの項目においても低く、子どもとの会話のキャッチボールが少ないことが伺える。このことにより子どものことを理解することが難しく、児童虐待につながることも考えられる。

子どもが親や祖父母と一緒に遊ぶために必要なことは、30代ですべての事項で多い。「子育て支援施設（保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅）のイベント」においては全年代において多い。特に30代では31.3%と最も高い。これは、長岡市において「子育ての駅」を利用する人が多いことが想定される。季節に関係なく交流できる施設の利用価値が生かされている。

「家庭での交流」では、20代、40代で他の項目比べて多い。特に「子育て支援施設（保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅）のイベント」と家庭を併用していることが伺える。

2) 子どもへの効果

プラレールは、子どもが主体的に、自発的に遊ぶことにより、次の5つの効果が発揮されることが推測できる。

- ①レールを伸ばすことで、イメージを膨らませて、工夫しながら作れる
- ②想像力から子ども自身の創造性が発揮される
- ③様々なレールを使うことで、目でよく見ながら指先を上手にコントロールする力を養える
- ④自分が作ったものをほめてもらうことで、次の意欲に結びつく
- ⑤失敗を繰り返しながらも、じっくりと物事に取り組む集中力も培われる

プラレールは、玩具の中でも知恵玩具として分類できる。決まった形につくる必要がなく、その時々想像力を発揮することができる。付属部品をアレンジすることで狭い面積でつくることもできるし、広い面積で大きくつくることもできる。さらに平面的につくることもできるし、立体的につくることもできる。接続箇所が60年以上代わっていないため、古い部品でも活用できる。

3) 親への効果

プラレールは、子どもと一緒に遊ぶことで子育てや親育ちにもなっている。子どもが小さいときは親が組み立てて子どもが遊ぶスタイルである。年齢が上がるごとに子ども自身が親の行った組み立て作業を見ていて、自分自身で組み立てることをする。その時に親がどのような行動をするのかによって子どもの想像性に影響を与えると考えられる。プラレール遊びで、次の6つの効果が親に影響を与えると推測できる。

- ①親世代もすぐに童心に戻って遊ぶことができる
- ②子どもの想像力を引き出すために見守る姿勢ができる
- ③子ども同士の関わりを見守る姿勢ができる
- ④子どもの作ったものをほめてあげることができる
- ⑤父親が積極的に子育てに参加できる
- ⑥子どもの個性を知ることができる

親子関係として次のような子どもの成長を形成できる。第1段階は電車のみで遊ぶ、第2段階はレールを親が作り電車で遊ぶ、第3段階は子ども自身が簡単なレールを作り、電車で遊ぶ、第4段階は親子で工夫して協働してレールを作り、電車で遊ぶ、第5段階は子ども自身が工夫してレールを作り、電車で遊ぶ、親は見守る。このような段階により、子供の成長と親の子離れを促進する過程が見られる。特に第2段階と第4段階で親がサポートすることにより、子どもの思考力が助長される。

4) 祖父母への効果

プラレールは、祖父母と一緒に遊ぶことで子どもとの関係や祖父母自身に新たな効果をもたらす。核家族化により祖父母との別居が一般的になり、孫と遊ぶ機会が少なくなったことで、祖父母が孤立する傾向が見られる。そのことで認知症を発症し、さらに地域からも孤立しがちである。プラレール遊びで、次の5つの効果が祖父母に影響を与えると推測できる。

- ①孫との共通話題が膨らむ
- ②様々なレールを使うことで、孫との会話が活発化する
- ③協働してレールをつなげることで、達成感が共有できる
- ④多世代で一緒に「作って遊ぶ」楽しさを分かち合える
- ⑤祖父母も一緒にレールを使うことで、指先の刺激や脳への刺激に与えるため認知症予防、孤立予防となる

プラレールは、空間領域を維持するのに有効がアイテムである。特に認知症予防には空間を認識することを訓練することで必要不可欠である。さらに一緒に遊ぶことで家に閉じこもりがちな高齢者を外出させ、孤立予防にも効果あると思われる。

5) 交流の場

プラレールは、説明書のいない遊びである。一人でも遊べるし、大勢でも遊べる玩具である。自宅でも遊べるし、体育館などの広い場所でも遊べる。同じプラレールを大勢で遊ぶと「会話」が生まれ、交流が促進される。プラレール遊びで、次の4つの効果で交流に影響を与えると推測できる。

- ①プラレール共通の興味を持った親子が集まる
- ②共通の話題からママ友・パパ友を作ることができる
- ③友だち同士で協働してレールをつなげることで、チームワーク力が養える

④広い場所で行うと、開放感や想像力が培われる

プラレールは、楽しさをみんなで分かち合える有効なアイテムである。特に子どもが遊ぶことで一緒に来たママやパパ同士の交流の場となり、新たなネットワーク形成が生まれる。さらに基本的に室内遊びなので天候に左右されることはない。

5. 遊びを活用した親子と多世代交流の必要性

子どもや親を取り巻く社会経済状況を見てみると、子育て意識の変化、出産・子育ての経済的負担、出産・子育ての心理的・肉体的負担、女性就労の増大、生活環境の問題が上げられる。遊びを基本に親子関係の構築や親の孤立防止、さらに祖父母世代との交流で認知症予防の効果がみられるため、積極的に遊びを一緒に行う必要がある。

1) 児童虐待の防止

①しつけの学習

親は往往にして結果を求める傾向にある。「想定した結果に近くない」と虐待という行為で子どもをコントロールしようとする。本来は子どもが考える行為が様々な結果を導き出すが、親が考えているものや使い方と異なっていると、先回りして指導したり、結果を叱責する。さらに一時の感情に任せて行うことで虐待が起こる。子どもは失敗をしながら様々なことを学習していく。しつけは、親が結果を評価しつつ、途中経過を事後に指摘する必要がある。

遊びは、子どもの集中力や想像力を見る機会に最適なものである。親は、遊んでいる行為や遊び方を注意したり、出来上がったものを怒ったりはしない。基本的に楽しんでいる子どもを見守る姿勢である。失敗してもまた遊び続ける子どもを見守っている。遊びは、親がしつけを指導する学習の場にもなっている。

②父親の子育て参加

高度経済成長期における家族の特徴は、夫が「稼ぎ手」として仕事を、妻が「家事・育児」に専念する性別分業と子ども中心主義が特徴として挙げられる。父親の育児時間は1日平均約40分程度しかなく、欧米諸国と比較すると半分程度となっている。

遊びは、子どもとの関係を縮めるのに最も簡便な方法である。体を使った遊びやゲームを使った遊び、玩具を使った遊びなど工夫次第で様々な遊びがある。特に玩具遊びは、玩具の本来の遊び方と思ってもよらない遊び方など子どもの予想もつかない可能性を引き出すことができる。そのためにも父親の子育て参加は積極的に行うことが必要である。

2) 子育ての孤立防止

子育て期の母親に関する研究では、育児不安の増大、育児ネットワークの脆弱化、ワークライフバランスの不均衡など明らかにされている。子育てが母親の孤立・孤独に陥ることを防ぐことためには、遊びを通じた改善が考えられる。

①育児ノイローゼ・育児不安

母親の育児不安の原因は、近隣関係の希薄化、夫婦関係の仮面化、生きがいなどの社会関係と関係がある。近代の家族は外から切り離されたプライバシーの尊重することで、自閉する特徴を

持つため、地域による子育ての援助はほとんど得られなくなる。孤立化や密室化した家族の中で、母親は一人で孤独な育児に奮闘する光景や虐待の陥る深刻な事態が外部から発見されない傾向がある。さらに子どもの数が少ないことから、子どもへの愛情が強調されたり、確実に育てたいという思いが強くなる。しかし思いどおりに育児が行えなかったり、子どもの指導に従わない場合に自問自答しながらノイローゼや育児不安に陥ることになる。

遊びは、子どもの心を穏やかにするばかりでなく、親の心身のリハビリにもなる。例えば、子どもが玩具遊びに夢中になっている間は、親は一時でも子どものことを忘れ、子育てから解放されることで心のリハビリになる。

②育児ネットワーク

核家族化や共働き家庭の増加、離婚による家族形態の多様化、地域の子育て力の低下により孤立感や負担感を感じている親は多い、こうした子育て家庭を支援するため、子育て支援センターや地域子育て支援事業、児童館が整備されてきた。しかしハード面は整備されても、ソフト面を充実して足を運んでもらわなければならない。「公園デビュー」という言葉が流行したように親子と親子を結びつける方法が必要となる。

遊びは、子どもと子ども、親と親をつなげる手段として簡便な方法である。例えば、子ども同士と一緒に遊ぶ、それを見ていた親が近寄ってくる、そこから会話が始まる。しかし、親同士の会話は、仲介する人がいないと始まらない場合がある。保育士などの専門家や遊び相手にも相談者にもなるボランティアの支援が必要となる。ママ友・パパ友、子育て家族のネットワークを作ることによって、孤立感や不安感を解消できる。

③ワークライフバランス

出産・育児期は、女性や家族のライフステージの中でも、仕事と子育ての両立を図ることが困難な時期と言われている。誰もが仕事と家庭をうまく調和させられる生活リズムを見つけられるように、子どものいる家庭への経済的支援、柔軟な働き方の可能にする法改正、保育園等の整備などが進められている。また、仕事と家庭の支援を行うため、ファミリー・サポート・センターを活用したボランティアの地域支援活動も行われている。

しかし、仕事中心となっている父親の子育て意識の醸成を促して、仕事から家庭に目を向けることが必要となる。

遊びは、楽しさを感じたり、分かち合うことができる手段であるため、父親の子育て意識を家庭に向け、子どもの大切さを持つ機会にもなる。

ワークライフバランスを築くためには、家庭でも必要とされる存在であったり、役割があることが重要となる。

3) 祖父母世代の子育て参加

核家族化の進行により、孫と一緒に遊ぶことが減少している。またライフサイクルにおける定年後の人生が長期化している。かつて高齢者は余生を家族に支えながら暮らしていたが、妻と一緒に暮らしていかなければならない。また祖父母世代が子育てに積極的に参加することにより、子育て世代の負担軽減や生きがいの醸成に良い効果が上げられる。さらに、祖父母自身においても認知症予防や引きこもり予防の効果がある。

①認知症予防

政府は、2019年6月18日に認知症対策として、従来の方針である「共生」とともに発症や進行を遅らせる「予防」に初めて重点を置いた大綱を決定した。人との交流や運動不足の解消が予防につながる可能性に注目し、高齢者が地域の公園や公民館で体操や趣味を楽しむ「通いの場」の拡大を打ち出した。

「共生」するためには、人と人の信頼関係が重要である。しかし高齢者は今まで築き上げていた信頼関係を家族や知人友人の死亡などにより喪失感を増して、より一層孤立してしまう。さらに新たな信頼関係を構築するためには時間と居場所が必要となる。さらに孤立を増すことにより認知症になる。

遊びは、「予防」の一躍を担うこととなる。幼少時から遊びを体験していることから容易に遊びの楽しさを感じることができる。さらに遊びはみんなで楽しく行うことで人間関係を構築でき、し、「通いの場」の提供を演出することができる。このことにより、認知症予防の効果が導き出せる。

②ひきこもり予防

平成25年度高齢者の社会参加への参加に関する意識調査（内閣府）では、何らかのグループ活動に参加している者は6割で増加傾向にある。未既婚別では、配偶者のいる既婚者で参加意向の頻度が高く、参加しにくい傾向が高いのは、ひとり暮らし世帯が高かった。このことから、多くの高齢者が定年後も就労や社会参加に意欲関心をもち、活動している。それには活動を共にする仲間が存在が大きく左右している。近所付き合いが希薄化している場合や体力、意欲、環境などにより社会活動の機会に影響をあたえる。このような機会が減ることで、引きこもりになる高齢者が増えている。

特に一人暮らし高齢者は、社会活動が減ることで引きこもりになりやすい。他者から促されて外出してもまたもとに戻ってしまう。それを予防するためには、過去に経験した遊びを通じた楽しさを体験させること、遊びに夢中となっている孫世代との交流を持つことである。

おわりに

子育ての駅・コミュニティセンター・特別養護老人ホームなどと協働でプラレールイベントを開催している。そこでは、子どもたちの楽しそうな笑顔や笑い声が聞かれる。子どもは、楽しさの中から知識や知恵を学んでいくことになる。子育て中の親は、子どもの遊びにソワソワしたり、一緒に手伝ったり、親自身が夢中になったりしている。そこでは言葉のキャッチボールが行われ、微笑ましい光景が見られる。また父親が積極的に子どもと遊ぶ姿は、母親にも嬉しい笑顔が見られる。

祖父母は、孫と一緒に遊ぶことが少ないこともあり、孫と遊ぶことで外出の機会を得られたとの言葉も聞かれる。また、認知症予防にもいいとの意見も聞かれた。

プラレールは、ただの遊びと考えている地域福祉専門職もいるが、親子交流・多世代交流を推進するためには、それぞれが夢中となる共通項目が必要となる。

このようなことから、痛ましい親子関係の児童虐待やDVを行わせさせないためにも、今後も積極的にプラレールを活用した地域貢献活動を行って、親子関係や多世代交流を計画していきたい。

参考文献

- 安藤喜久雄 (1997) 「人生の社会学」学文社
- 野上暁 (1979) 「おもちゃと遊び」現代書館
- 草森紳一 (1975) 「子供の場所」晶文社
- 岡野雅子、松橋有子、熊澤幸子、武田京子、吉川はる奈 (2014) 「新保育学」南山堂
- 川池智子 (2006) 「児童家庭福祉論 基本と事例」学文社
- ベネッセ次世代研究所「第3回幼児の生活アンケート」による「遊ぶ場所」
- ベネッセ次世代研究所「第4回幼児の生活アンケート」による「一緒に遊ぶ相手」
- 柳田国男 (1954) 「小学校社会科教科書 日本の社会」実業之日本社
- 保育ナビ (2018) 「保育ナビ第8巻第12号」フレーベル館
- プレスリリース / ニュースリリース配信の共同通信
<https://kyodonewsprwire.jp/release/201901182381>
- 山梨県教育委員会 (2008) 「やまなし「親」学習プログラム わいわい子育て親育ち」
- 杉本敏夫、家高将明 (2018) 「高齢者福祉論第2版」ミネルヴァ書房
- 加藤邦子、牧野カツコ、井原成男、榊原洋一、浜口順子 (2016) 「子どもと地域と社会をつなぐ家庭支援論」福村出版
- 木下謙治 (2016) 「第3版家族社会学 基礎と応用」九州大学出版会
- 永田夏来、松本洋人 (2017) 「入門 家族社会学」新泉社

プラレール活用に関するアンケート

本アンケートは、「遊び」が孤立化する中で、子ども同士、親子や多世代で一緒に遊んだ経験をお聞きし、プラレールの活用方法を検討することを目的としています。また、今後ゼミナール活動を行うための参考資料として利用させていただきます。ご協力のほどよろしくお願いいたします。

問1. あなたのお子さんは、プラレールで遊んだことはありますか。(○は1つだけ)

1. はい
2. いいえ

問2. プラレールを自宅に持っていますか。(○は1つだけ)

1. はい
2. いいえ

問3. あなたのお子さんは、プラレールをどのくらいの頻度で遊んでいますか。(○は1つだけ)

1. 毎日
2. 週5～6回
3. 週3～4回
4. 週1～2回
5. 月数回
6. その他 ()

問4. あなたのお子さんは、プラレールで誰と遊びますか。(○はいくつでも)

1. 本人のみ
2. 兄弟姉妹
3. 父親
4. 母親
5. 祖父
6. 祖母
7. いとこ
8. 友達
9. その他 ()

問5. プラレールで遊び始めたきっかけは、何ですか。(○は1つだけ)

1. トミカのCMやチラシを見て
2. トミカのイベント(プラレール博)に参加して
3. 民間のイベントに参加して
4. おもちゃ売り場でプラレールを見て
5. 親が以前に使用したプラレールが自宅にあったから
6. 親や祖父母がプラレールを買ってきたから
7. 友人・知人からプラレールをもらったから
8. その他 ()

問6. プラレールで遊ぶことでどのような効果があると思いますか。(○はいくつでも)

1. レールを伸ばすことで、イメージを膨らませて、工夫しながら作れる
2. 想像力から子ども自身の創造性が発揮される
3. 失敗を繰り返しながらも、じっくりと物事に取り組む集中力も培われる
4. 親子共通の話題が膨らむ
5. 親子で一緒に「作って遊ぶ」楽しさを分かち合える
6. 子どもの作ったものをほめてあげることができる
7. 子どもの個性を知ることができる
8. その他 ()

問7. 今後、あなたのお子さんが親や祖父母と一緒に遊ぶためには何が必要と思いますか。

(○はいくつでも)

1. 行政(市役所)の支援
2. 地域社会(自治会等)の支援
3. 民間団体(ボランティアを含む)の支援
4. 子育て支援施設(保育園・幼稚園・認定こども園・子育ての駅)のイベント
5. 子育てサークルのイベント
6. 家庭での交流
7. その他()

問8. 子育てで不安なこと、困っていることなど、ご自由にお書きください。

問9. お子さんは何人いますか。()人

問10. あなたの性別を教えてください。(○は1つだけ)

1. 女性
2. 男性

問11. あなたの年齢について教えてください。(○は1つだけ)

1. 20代
2. 30代
3. 40代
4. 50代
5. その他()

問12. あなたは、子どもの頃プラレールで遊んだことはありますか。(○は1つだけ)

1. はい
2. いいえ

以上でアンケートは終了いたします。ご協力ありがとうございました。

