

# 親子の関係を深めるおもちゃ

## Toys for deepening the parent-child relationship

濱野雄太  
指導教員 谷上欣也

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 プロダクトデザイン研究室

キーワード：親子の関係, 家族の時間, 絵本, 積み木

### 1. きっかけ

この研究のテーマを考えるにあたって、普段から疑問に思っている事が軸になっている。それは、「なぜ子供のうちからスマートフォンを持つのか」ということである。ただ連絡手段として持っているのであれば納得もいくが、それ以外の理由はよく分からない。

そして私には研究として取り上げるきっかけになった親子がいる。その親子は30代くらいの母親と小学1年生ほどの息子で2人でファミリーレストランに来ていた。私は隣に座ったその親子が、メニューを注文する時以外会話をしなかったのを疑問に思い、少し親子の方を覗いてみた。すると案の定互いにスマートフォンばかり触っていた。

私はもしかすると、親子の時間というものが近年薄くなってきているのではないかとこの時感じ研究で取り上げようと考えた。

### 2. 調査

中学生と小学生のスマートフォン所有率を調査した。図1が示す通り内閣府の調査で2017年度には中学生は70%以上小学生に関しては50%以上スマートフォンを所有しているという結果になった。

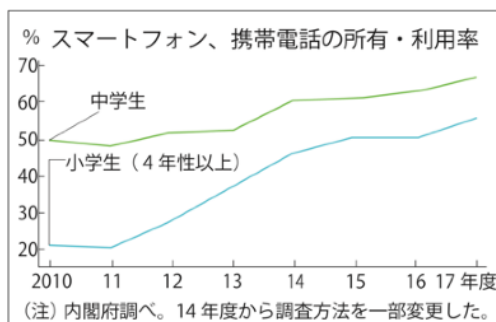


図1：スマートフォン、携帯電話の所有率

また、ベネッセの調査によると0歳～6歳の子供がスマートフォンを持っていないのにそれに接している時間が、2013年に比べて2017年は増えているという結果が出ている。

他にも、いつスマートフォンを使用させるのかという質問に対し、子供が騒ぐときや子供がねだる時という項目が2013年から2017年にかけて10%以上も上昇している。このスマートフォンの使い方は親子の時間を減少させる原因の一つなのではないかと考えた。

さらに親子の会話時間や、一緒にいる時間を調査した。図2は小学校低学年、高学年、中学校の親子の会話時間を調べた表だ、どれも1日のうちに2時間未満しか会話しないという割合が多い結果になっている。この他にも年々親子の会話時間は減ってきているという結果が出ている。

図2：我が子との会話時間

図45 保護者調査18 わが子との会話時間-学年別-

	30分未満	30分～1時間程度	1時間～2時間未満	2時間～3時間未満	3時間以上	無回答
小学校3年生	6.1%	30.5%	30.0%	16.8%	15.4%	
小学校5年生	6.8%	31.4%	27.9%	18.2%	15.1%	
中学校2年生	12.3%	41.4%	25.9%	10.7%	8.2%	
合計	9.1%	35.6%	27.5%	14.5%	12.1%	

公益財団法人日本教材研究財団

私はこれらの結果から親子の会話時間の減少にはスマートフォンなどが少なからず影響しているのではないかと考えた。またスマートフォンが悪いのではなく、子供のお守りや暇つぶしに使用してしまう事に原因があり、スマートフォンを使用したとしても濃い親子の時間を作れば家族の時間減少の解決になるのではないかと感じた。

そして親子の会話時間を増やすには子供のコミュニケーション能力が一番伸びやすい幼少期に目を向けるのが先決だと考えた。「家庭教育は、乳幼児期

の親子のきずなの形成に始まる家族との触れ合いを通じ、[生きる力]の基礎的な資質や能力を育成するものであり、すべての教育の出発点である」と文部科学省も提言している。

また家族の時間から精神的な安らぎを得られるという調査結果もある。

### 3. コンセプト

「短い時間で濃い家族の時間」

調査から私は子供がスマートフォンを持つ事が問題なのではなく、親が意識を持って子どもと関わっていない事が問題なのではないかと考えた。

忙しい現代では家族の時間や親子の時間をつくる事が難しいが、短い時間でも濃い時間となるような仕組みを模索する。

### 4. アイデア展開

家族みんなのできる、短時間、より楽しめ深い時間を共有できるという点にフォーカスを当てアイデアを展開した。

まず絵本を考えた。コミュニケーション能力や語彙力を高めるという効果があり、簡単に親子の時間をつくる事もできる。しかし、親から子への一方通行である事が問題である。

また、スキンシップの道具として図3のサイコロを考えた。しかし、そのサイコロでは短時間で終了してしまうことややすぐ飽きてしまう事がわかった。

さらに絵本を読み聞かせる際に使う座椅子を考えた。手軽にスキンシップが取れ、絵本を読む時間の密度をグッと深められるが、人数に制限がある。

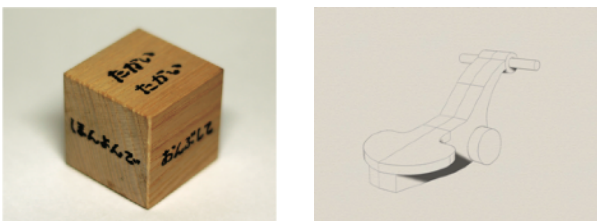


図3：提案物（サイコロ、座椅子）

飽きないという点や人数制限において、積み木は実に万能である。もともとルール制限がないため自由にできるからだ。図4の積み木はブロック状にすることで、多方面や他とは違ったアプローチで組み上げていけるため、飽きずに使用できると考えたが一人でもできてしまうという問題がある。

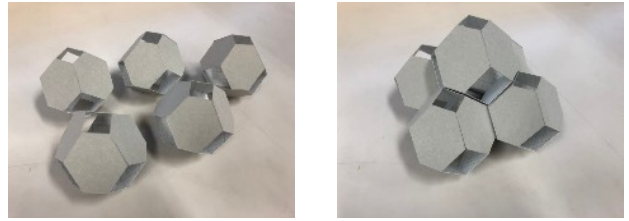


図4

私は现阶段で、積み木と絵本の物語性を組み合わせたものを考えている。サイコロを2種類振り一つはブロックの個数もう一つはブロックの大きさを決める。大中小のブロックを積み上げて先に落とした人が負けというルールである。

### 5. 今後の展開

絵本、サイコロ、座椅子、積み木を使うことで家族みんなのできる、短時間でできる、スキンシップが取れるという点においては問題なくクリアできそうである。しかし、現時点ではすべての要素を組み合わせる事が難しく、どのような場面で何をするのかを明確にすることが必要である。また、短時間で終わってしまうため、長期間飽きずに使える工夫も考える必要がある。

### 6. 参考文献

・日本経済新聞（2019年2月19日記事）

<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO41464170Z10C19A2CC1000/>

・ベネッセ教育総合研究所

[https://berd.benesse.jp/up\\_images/research/sokuhou\\_2-nyuyoji\\_media\\_all.pdf](https://berd.benesse.jp/up_images/research/sokuhou_2-nyuyoji_media_all.pdf)

・文部科学省HP

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/old\\_chukyo/old\\_chukyo\\_index/toushin/attach/1309594.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/old_chukyo/old_chukyo_index/toushin/attach/1309594.htm)