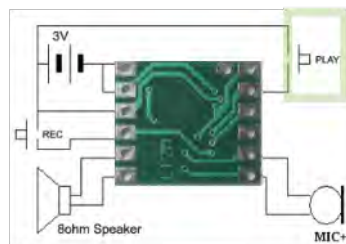


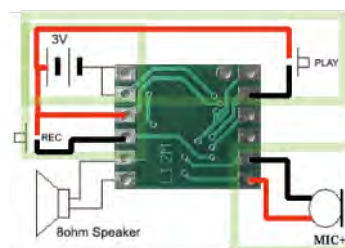
9. 振動で再生する

- ① P L A Yボタンをはずし、
振動センサーをつける



10. 筐体をもっと小さくしたいときは、

- ① マイクをスズメッキ線で直付する
- ② REC ボタンを直付する
- ③ 衝撃スイッチを直付する



【プロトタイプモデル：「オトポン」】



図6 オトポン

2-5. 多世代交流としての新しい遊び、道具の検証

試作したプロトタイプモデルを使用し、外部から音が出る場合と道具から動作に応じて音が出る場合での遊びの違いを検証する。

目的	多世代交流としての新しい遊び、道具の検証
実施日	2017年1月16日(月) 9:30~10:30
実施場所	中の島児童会館(札幌市豊平区)
被験者	高齢者3名(80歳前半の男性2名、女性1名)、子ども2名(小学生の男性1名、女性1名)
実施する遊び	一般的なお手玉、お手玉プロトタイプモデル
記録方法	ビデオ・写真撮影
実施方法	お手玉を例に音情報を付加したプロトタイプモデルを制作し、外部から音が出る場合と道具から音がでる場合の遊びの発展の仕方、遊び方の違いを「交流」の視点から調査する。

今回の調査では遊びをお手玉に限定し、外部から音が出る室内で一般的なお手玉を使って遊ぶ場合と動作に合わせて音がでるプロトタイプモデルを使った場合の遊びの違いを検証する。

調査結果については、「交流を促すための工夫としての感覚情報の有効性の調査」の結果と同様に、遊びを行っている時の「感情」と「交流」についてまとめた。「感情」についてまとめたものを表9、「交流」についてまとめたものを表10に示す。

先の調査と同様に、「感情」は「喜、怒、哀、楽、中立」の5種類あり、さらに、それぞれの「感情」に「弱、中、強」と三段階のレベルを用意した。各被験者の発言、行動ごとにどのように感情が変化しているのか見ることができる。調査の様子を撮影したビデオを調査者3名に、個々に感情を判断してもらった。また、表9では、「中立」以外の感情の箇所は赤色の字で表しており、さらに、調査者3名中2名以上が「中立」以外を選んでいる箇所には緑色で塗りつぶしている。「交流」についても同様に、交流

の具合を「強、中、小、無」の4段階のレベルで用意した。「感情」の分析と同様に、調査の様子を撮影したビデオを調査者3名に、個々に感情を判断してもらった。また、表8では、強→中→弱の順で紫色を薄く塗りつぶしている。さらに、調査者3名中1名以上が「強」とし、かつ、その他の1名以上が「中」とした箇所にはピンク色で塗りつぶしている。

まず、遊んでいる時の「感情」については、全体的に変化が少ないが、NO.111のシーンの時に全員が「喜び」の感情となっている。この時は、音階をつくれるように単音を録音したプロトタイプモデルを用意し、それを各被験者へ2個ずつ渡し、全員でキラキラ星を演奏した。NO.111は演奏が成功し、拍手をしている時である。

次に、「交流」については、表10のピンク色に塗りつぶされた箇所を見ると、前回の調査に比べ、高齢者だけでなく子どもも交流を図るようになったことが分かる。これは、遊びを通して高齢者や我々調査者に慣れてきたからではないだろうか。また、大きく2回、全員が交流しているシーンがある。1回目は、プロトタイプモデルが何度でも録音、再生可能な機能がついていることを説明し、実際に、自分たちの声を録音、再生しているシーンである。それぞれ、好きな言葉を録音し、お手玉を振ると、その声が聞こえるということに、とても興味を持ち、楽しんでくれた様子であった。2回目は、さきほどの「感情」の考察でも挙げた通り、合奏をしているシーンである。合奏は、ひとりひとりがみんなの音を聞き、気持ちを揃えてこそ、一つの音楽となる。さらに、みんなで作り上げたという共同作業の達成感も感じたのではないだろうか。

次に、音の出方について考察する。外部から音が流れる（室内全体に音を流す）場合は、その音に合わせてようとするため遊び方が受動的になる。それに対して、お手玉プロトタイプモデル利用（お手玉自体から音がでる）場合は自分のタイミングや意図に合わせて音をだすことができるため能動的な遊びになることが分かった。

これらの結果から、プロトタイプモデルの有効性が確認できた。

表10. 「多世代交流としての新しい遊び、道具の検証」の調査結果(交流)

NO	進行役	高齢者A(男性)	高齢者B(男性)	高齢者C(女性)	調査者I	調査者O	調査者H	調査者I	調査者O	調査者H	子どもD(男性)	調査者I	調査者O	調査者H	子どもE(女性)	調査者I	調査者O	調査者H
1	二つは何か(できてみるみたいですね)	(お手玉をやってみる)		2つはできるね	無	弱	中	中	弱	中		無	弱	中		無	弱	中
2	うごきまろう	(お手玉をよっている。2回)		(お手玉をやっている)	無	弱	中	中	弱	中		無	弱	中		中	弱	中
3	三つの方がいいですか？ 私は三つでいいんですけど...	(お手玉をよっている。2回)		3つまでは難しいね	無	中	強	中	中	中		無	中	中		無	中	中
4	出来なくても金魚チャレンジで	(3つに挑戦)		(お手玉をやっている)	中	弱	強	中	中	中		無	中	中		無	中	中
5	遊びながらいいんですけど、小学生の二人は最近ど んなことして遊んでますか？ことか学校とかで	(お手玉をやっている)		(お手玉をやめて子どもたちの話を聞いている)	無	中	中	中	中	中		弱	中	中		中	中	中
6	おにこっこと何鬼？	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	中	中	中	弱	中		弱	中	中		中	中	中
7	ふやしおに？おにどどんと準備していくやつ？	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	中	中	中	弱	中		弱	中	中		中	中	中
8	おには何がある？	(話を聞いている)		あはは	弱	中	中	中	中	中		弱	中	中		中	中	中
9	本職でどの？業種だね	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	中	弱	中	中	弱		弱	中	弱		中	中	弱
10	曲は百人一首？	(話を聞いている)		あ、今月あるんだもん百人一首	弱	中	弱	中	強	弱		中	中	中		中	中	中
11	子どもD君は？学校はおにこっことけん玉？	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	中	中	中	中	弱		中	中	中		中	中	中
12	そんな感じなそうす	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	中	中	中	中	弱		中	中	中		中	中	中
13	こめんおけん玉じゃなくて	(けん玉)上手		(話を聞いている)	中	中	強	中	中	強		無	中	弱		無	中	弱
14	ちよつと書を出したいです	(話を聞いている)		(話を聞いている)	弱	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
15	なかなかならば、準備がなると そのリズムに合せてみたいですが	(お手玉をついでリズムに合わせてできている)		2層ならからんとかねー(2層のお手玉で遊んでいる)	無	弱	弱	中	弱	弱		中	弱	弱		無	弱	弱
16	ちよつと準備ができていますか	(とまどき準備したお手玉を揃っている)		(お手玉をよっている。準備して準備)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
17	ちよつと準備ができていますか	(その準備にできています)		(お手玉をよっている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
18	みなさん揃ってできました	(ベースに合わせてよっている)		(お手玉をよっている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
19	ううううこっこと準備ができていますか	(お手玉を揃えてよっている)		(お手玉をよっている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
20	これが一番面白いやつです	(お手玉を揃えてよっている)		(お手玉をよっている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
21	いろいろ飛んでますか	(お手玉を揃えてよっている)		(お手玉をよっている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
22	皆さん揃って準備ができていますか	(お手玉を揃えてよっている)		2層ならねー	中	弱	強	弱	弱	強		中	弱	中		無	弱	中
23	準備が揃った感じが伝わってほしい	(話を聞いている)		やっぱりあると面白くなるよ。面白いよ。ただやっても面白くないよ。自分も準備が揃ってほしいよ。	無	弱	強	中	中	強		無	中	強		無	中	強
24	準備が揃った感じが伝わってほしい	(話を聞いている)		そうだね	無	弱	弱	中	弱	弱		無	弱	弱		無	弱	弱
25	やりこいとかやりやすいとか なんかある？	(話を聞いている)		(話を聞いている)	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		中	弱	弱
26	子どもD君はなんがある？	(話を聞いている)		あはは	無	弱	弱	弱	弱	弱		無	弱	弱		中	弱	弱

108	108 (演奏)	(自分の番で音を出している)	弱	強	弱		中	強	弱	中	強	弱	強	弱	強	弱	中
109	109 聞いてやってみますか	(話を聞いている)	弱	強	中		中	強	弱	中	強	弱	強	弱	強	弱	中
110	110 (演奏)	(自分の番で音を出している)	強	強	弱		強	強	強	弱	強	強	強	弱	強	弱	中
111	111 おおーハチハチハチ	(話を聞いている)	強	強	弱		強	強	強	弱	強	強	強	弱	強	弱	中
112	112 楽器を聞かせてほしい	自分はね、これ(オトボン)見て聴いた	中	中	中	演奏してみても、こういうやり方もあるんだと 思った。聞かせてほしいね。 君の人の発音力はすごい	中	中	中	強	中	強	中	中	強	弱	中
113		(オトボンを聴ける)	弱	中	強		弱	中	弱	強	弱	中	弱	中	弱	中	弱
114		(話を聞いている)	弱	中	中	学校にもよるよね	弱	中	弱	強	弱	中	弱	中	弱	中	弱
115	115 いやサインです	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
116	116 子どもちゃんどうですか	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
117	117 どうやってたったらと聞かれていますか	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	強
118	118 子どもは？	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	強
119	119	(話を聞いている)	弱	中	弱	話を聞いている	弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
120	120	(話を聞いている)	弱	中	弱	話を聞いている	弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
121	121	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	中
122	122	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	中
123	123	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
124	124	(話を聞いている)	弱	中	弱	(子どもちゃんの様子を聴いている)	弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
125	125 おおお家で話聞いてください	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
126	126	(子どもの様子を聴いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
127	127 始めのお言葉ありがとうございます	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
128	128 百日間ありがとうございます 何かあればお話しします	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
129	129 お上でありがとうございます	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
130	130	(話を聞いている)	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱
131	131 ありがとうございます	楽しんでお話を聞かせてください 楽しんでお話を聞かせてください	弱	中	弱		弱	中	弱	弱	中	弱	中	弱	中	弱	弱

2-6. プレ報告会「オトポンであそぼう」の実施

全ての調査が終了した後、プロトタイプモデル（オトポン）を基に、他の遊びへの応用を検討した。結果、音が出る、おて玉、ヨーヨー、けん玉のプロトタイプモデルを作成した。

これらを用いて、以下の通りプレ報告会を実施した。

日時：2017年3月4日（土）10：00－17：00

場所：札幌駅前地下歩行空間 チ・カ・ホ

※同会場では3月4日－6日は札幌市立大学卒業修了研究展（チカホ展）を実施しており、その一部として実施した。

会場は床にマットを敷き、一般的なお手玉、あやとり、けん玉、ヨーヨーと、オトポンを応用して作成したお手玉、けん玉、ヨーヨーを用意し、自由に遊んでもらった。また、床の一部にプロジェクターで光の絵（ちょうちょ、かえる、星）を一定のリズムで切り替えながら投影した。

当日は、100人近くの子どもとその保護者が参加してくれた。

当日の運営に関わった学生たちからの気づきを以下にまとめる。この学生たちは、本研究の全調査に関わってくれた学生である。

1. プロジェクターで映し出した映像が人気であった。もっとリズムを感じさせるなど、オトポンを持ってきて遊びたくなるような工夫をするべきだった。

2. 男の子が大量にあるオトポンの中から音が聞こえるものを探していた。見つかったものは学生スタッフに聞かせてくれた。音を発見し、それを共有するという点では交流を促していたといえる。しかし、それは宝探しゲームのようなもので、伝承遊びを通しての交流とは言い難い部分があった。耳に当てないと聞こえないというオトポン側の問題もあった。しかし、オトポンが交流する上でのツールになったことは間違

いなく、カプセルに入れて親しみやすくしたことが「録音して再生する」という動作を子どもたちに促すための一要因になっていると感じた。

3. 使ったおもちゃをしっかりと片づける子どもたちが多いように感じた。オトポンが同じ入れ物の中で同時になる様子は、少し怖いのが、面白く、オトポンの1つの遊び方として応用できそうに感じた（おはじきのような遊び方など）。

4. プレ報告会ではオトポンをお手玉、けん玉、ヨーヨーに当てはめたが、もっと遊びが発展するような工夫ができれば良いと思った。例えば、オトポンを使ってけん玉を作り、音が出るけん玉ができましたが、そこから発展があまりないように感じました。さらに、音が出るけん玉で何ができるかをもっと考えるべきであったと思いました。例えば楽器のように演奏する、けん玉でリズムを取りながら自分で歌う、1人はけん玉で、もう1人はお手玉など違う遊び道具同士で音を合わせて遊ぶなど、できることを予め考えて試してみたいと感じました。

5. 1歳ぐらいの女の子と両親が参加しており、父親が懐かしそうに「こうやってやるんだよ」と女の子に話しかけながらけん玉をしていた。女の子は小さくてまだ遊び方がわからないようだったが、けん玉に関心を持っているようで上下左右に振ったりして遊んでいた。けん玉遊びを通して親子の交流を促せていた。

6. 3歳ぐらいの双子の姉妹は、ヨーヨーを引きずってお散歩させることが気に入っており、会場内を歩き回ったり保護者や学生スタッフのところに見せに行ったりしていた。学生スタッフが「2つもお散歩させてるの？」と話しかけると嬉しそうに笑って頷いていた。新しい遊び方をすることで、様々な人との交流を促していた。

7. 学生スタッフが「この玉、音が出るんだよ」と男の子にオトポンを差し出してみ

ると、オトポンを振って音を聞いていた。音が鳴ったのに驚いて「音がする」「どうなってるの」などと聞いてきたため、学生スタッフが中を開けて「自分の声も入れられるんだよ」と説明すると自分の声を録音しだした(マイク、マイク、マイク…などと長い言葉を録音することを楽しんでいた)。

録音したものを自分で振って音を聞いてみて、上手くできたら学生スタッフや母親にも聞かせに言って、「なんて言ってるか当ててみて」と会話していた。しかし、カプセルを開けるのに力が必要で難しかったらしく、学生スタッフに「開けて」と頼んでいた。妹も、兄がオトポンを開けていろいろと楽しんでいるのを見て、「開けて」と学生スタッフにオトポンを差し出していた。スタッフがオトポンを開けて女の子の耳の横で鳴らしてあげると喜び、何度も「開けて」とオトポンを持ってきた。

8. 最初はオトポンを見せてもよくわからなさそうにしている子どもも、音が鳴るのに気付いたり、スタッフに教えてもらったりすると喜んで耳のそばでオトポンを振っている姿が多く見られた。あまりお手玉として遊んでいた子どもはいなかったが、オトポンのけん玉は男女問わずカップの中にオトポンを入れようとチャレンジしている様子が多く見られた。

9. 学生スタッフがヨーヨーを行っている、男の子や女の子2~3人が「すごい」と言いながらじっと見ていた。その後、学生スタッフがヨーヨーのコツを話しているのを聞きながら、自分もヨーヨーを練習し始めた。

10. その男の子はけん玉が得意な様で、最初はお母さんに向けてけん玉を行っていたが、自ら学生スタッフの元に行き、けん玉を披露してくれた。

11. 1歳くらいの女の子にオトポンが入ったトレーを学生スタッフが揺すって音を出すと、音に反応して、そちらの方を向き、自分もトレーを揺すって音を出していた。

12. 女の子に学生スタッフがオトポンの録音方法を教えると、最初は恥ずかしそうに録音していたが、次第に自分やお母さんの名前を楽しそうに録音し、お母さんに聞かせてた。

以上のように、伝承遊びに音情報を追加することで、さらに遊びに興味を示したり、やってみようと思うきっかけになったりしていることが分かる。そして、一緒に遊ぶことにより交流がうまれる。また、オトポンに録音・再生機能があることで、言葉を伝った交流（言葉の交換）も図られていることが分かる。

図7に、当日の様子を示す。



図7 プレ報告会の様子

3. まとめ

本研究では、多世代交流を促す遊びの基礎的研究として、伝承遊びの中からお手玉、あやとり、けん玉、ヨーヨーを事例に挙げ、まず、高齢者および子どもにおける、知識・経験・技術の調査を行った。その結果より、「知っているができない」、「昔はできたけど、今はできない」ということが分かった。さらに、高齢者においては、上手くできないと途中で遊ぶのをやめてしまう傾向にあることも分かった。しかし、高齢者と子どもが同じ場で同じ遊びをすることは、互いに遊び方を教え合ったり、褒め合ったりするなど、交流が生まれることがわかった。次に、文献調査より伝承遊びにはリズム感が重要であるという知見を得たため、伝承遊びに感覚情報（光、音）を付加し、リズムを促すことで、上手く遊びが出来ない場合でも、楽しく、繰り返し遊ぶことが出来るようになるのではないかと考えた。その中で、同じリズムの音のみ、光のみ、音と光の組み合わせなど状況を変えながら遊びを行ってみた。その結果、光より音の方がリズムをとりやすく、リズムに合わせて動きをしようという気持ちになることが分かった。そこで、次に、外部から流れる音に合わせる場合と自分の動きに応じて音が出る場合との遊びの比較を行った。その結果、それぞれに良さがあることが分かった。さきほども述べたとおり、外部から流れる音の場合はそのリズムに動きを合わせようとするため初心者にとっては上達するために有効である。しかし、受動的な遊びになる。それに対して、自分の動きに応じて音が出る場合は、自分自身が好きなリズムを奏でることができたり、みんなで合わせて合奏をしたりすることができ、能動的な遊びへと発展できる。年齢や技術力に応じて対応できると良いと思う。

また、今回の調査の過程で作成した、お手玉プロトタイプモデル「オトポン」は、お手玉だけでなく、けん玉、ヨーヨーと応用することができた。さらに、伝承遊びの道具としてだけでなく、言葉を録音・再生し、他の人に聞かせるといった、コミュニケーションツールにもなっていた。

まとめると、伝承遊びに音情報を付加することで、遊びの発展と交流を促すことができた。さらなるオトポンの応用について引き続き検討したい。

最後に、3つの調査およびプレ報告会「オトポンであそぼう」の実施に参加してくれた学生たちと活動の振り返りをし、活動をまとめたパンフレットを作成した(付録)。

引用・参考文献

- 1) 「子ども自身による発展を促した遊び「こすってでるでる！もようがいっぱい」の活動報告-頭と体と心をつなぐ遊びの活動「コネキッド」の取組み事例の報告(9)-」
福田大年、小宮加容子、石岡 葉子、黒神信実、横田千尋、日本デザイン学会第 63 回研究発表会、2016
- 2) 「ユニバーサルな参加・蓄積型の遊びの提案とその活動報告-頭と体と心をつなぐ遊びの活動「コネキッド (C o n n e k i d)」の取組み事例の報告(13)-」、松尾友絵、小宮加容子、石岡葉子、日本デザイン学会第 63 回研究発表会、2016
- 3) 「伝承遊びに関する研究(1) -保育に活かすお手玉遊びとして-」: 青野光子、新潟清陵大学短期大学部研究報告第 43 号、2013
- 4) 「「お手玉」遊びに関する研究」: 橋本恵子、和顔愛語(比治山女子短期大学幼児教育研究会) 30 巻、2002
- 5) 「お手玉遊びの教育的意味について(その 3) -お手玉遊びの教育的視点との関連-」: 鈴木恒一 他、日本保育学会大会研究論文集第 48 巻、1995
- 6) 「明治、大正、昭和の遊びを通してアクティビティサービスを学ぶ - 伝承遊びお手玉について -」: 阿南國子、奈良文化女子短期大学紀要 34 巻、2003
- 7) 「効果的な認知症予防事業に関する実践的研究 - 音楽療法とレクリエーション活動の取組みに対する比較検討 -」: 横井和美 他、人間看護学研究 5、2007
- 8) 「音楽が認知症高齢者に及ぼす QOL の向上 - 回想法となじみの音楽を用いての実践 -」: 松原由美、九州保健福祉大学研究紀要 12、2011
- 9) 「札幌市まちづくり戦略ビジョン(戦略編)(平成 25~34 年度)」: 札幌市、2013. 10 発行
- 10) 「さっぽろ未来創生プラン」: 札幌市、2016. 4 発行
- 11) 「伝承あそびと運動感覚」: 松本典子、鳥取短期大学研究紀要第 48 号、2003
- 12) 「ピッケのつくるえほん」: <http://www.pekay.jp/pkla>
- 14) 「伝承遊びに見られる身体表現」: 日本保育学会大会研究論文集(48)、508-509、1995

付録

- 1) 報告会「オトポンであそぼう」ポスター（A3 サイズ、片面）
- 2) 報告会配布用資料（大人用、A4 サイズ、両面）
- 3) 報告会配布用資料（子ども用、A4 サイズ、両面）

付録1：報告会「オトポンであそぼう」ポスター（A3サイズ、片面）



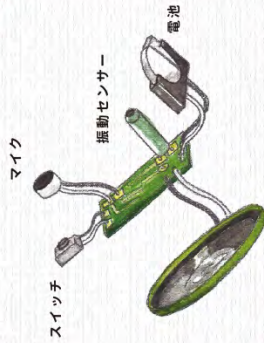
「オトポン」について

投げたりキャッチしたりすると音がなるおもちゃです。
オトポンの音は自分で聴くことができます。



カプセルに入れます

オトポンの内部構造



スイッチ

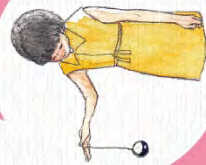
マイク

振動センサー

電池

スピーカー

ヨーヨー



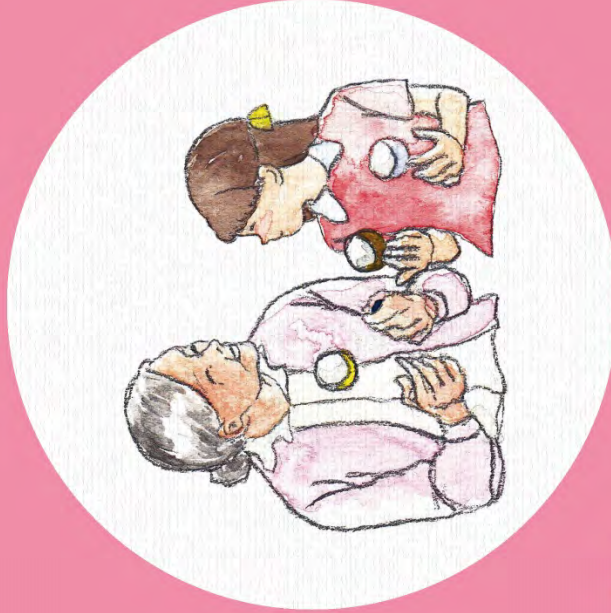
いろいろな遊びに応用できます



おてだま



けん玉



2017.3.4.(sat)

札幌駅前地下歩行空間 手・カ・ホ

多世代交流を促す遊びに関する基礎的研究

コンセプトブック

concept book



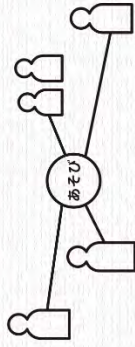
「おてだま」は、札幌市立大学ササノマリイ准教授の学生による、主に子ども向けの教育おもちゃです。

このイベントは札幌市立大学准教授「多世代交流を促す遊びに関する基礎的研究」より成果を挙げて実施しています。

コンセプト

はじめに

いくつになっても「あそぶこと」は人の心を豊かにします。高齢化が進行する日本では、あまり外出をせず家に閉じこもりがちになるお年寄りの増加が懸念されています。また、核家族や少子化の進行に伴い子どもたちを取り巻く環境も大きく変化し、子どもたちが様々な経験を積む機会が減ってきています。そこで「あそび」を通じて多世代にわたる人々の交流を促すことができれば、もっと外出したい、人と関わりたい、新しいことに挑戦したいと前向きな気持ちが生まれるのではないかと考えました。



着目した伝承あそび

伝承あそびとは、昔から現在まで受け継がれてきた日本古来のあそびです。お年寄りから子どもまで多くの人が知っており、あそびによっては室内で手先や指先を使ってできることから、誰でも強入れやすい様々な世代の人と楽しめるあそびであるといえます。



伝承あそび×○○

私たちは現在の伝承あそびに何かを加えることで、より人々の「交流」を促すあそびに作り得るのではないかと考えました。今回は一事例として、伝承あそびに「言かなる」仕掛けを加えたあそび道具を制作しました。そして生まれたのが「オトボン」です。

研究の流れ

本研究では3つの調査を行いました。

調査1 伝承あそびによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いの調査・分析

お年寄り子どもにも、おてだま、あやとり、けんだま、ヨーヨーを遊んでもらいました。お年寄りにとっては、当時の様子など懐かしい記憶を引き出すきっかけとなり会話が弾みました。子どもたちは知らないあそびであっても試行錯誤しながら積極的にチャレンジする様子が見られました。さらに、子どもが上達する様子を見てお年寄りが子どもを驚かせてあげたり、子どもがお年寄りへあそび方を教えてあげたりと交流がうまれました。

調査2 交流を促すための工夫としての感覚情報の有効性の検討

伝承あそびで交流を促すためにはどのような工夫をすればいいでしょうか。そこで、どのような感覚情報が交流を促すのかを調査しました。五感の中で体に触れなくても感じられる同様の刺激が光と音です。そこでこの2つの有効性を検討しました。お年寄りも、子どもも、どのあそびに対してもしなればならず、意識を向けることなく感じ取ることができました。それに対して、音は、周りを確認しながら、意識を向けることなく感じ取ることができました。そのため、「交流」という視点から考えると光より音が有効であると考えられます。そこで、今回は、音を対象に絞り、伝承あそびに音の要素を付加したあそびについて検討を進めました。



調査3 多世代交流としての新しいあそび道具の検証

調査2で交流を促すためには音が効果的であるということがわかりました。そこで、次に外部から音が流れる場合と道具から音が流れる場合のあそびの発展の仕方、あそび方の違いを調査しました。その結果、外部から音が流れる場合は、その音に合わせてお年寄りもあそび方が自動的になりました。それに対して、道具から音が流れる場合は自分のタイミングや音域に合わせて音を出すことができたため、あそびが流れる場合になることがわかりました。さらに、道具から音が流れる場合は、何度でも録音できるようにするために、すきな言葉（例：おはよう、ありがとうなど）を録音し相手に渡しあつたり、音階ごとに録音し、ハンドベルのようにみんなを演奏してみたりとあそびの幅が広がりました。「交流」という視点からも、あそびの発展の視点からも、「伝承あそびに音を付加すること」の有効性が確認できました。

2017.3.4 (Sat)
札幌駅前地下歩行空間 子・カ・サ

オトポンで あそぼう！

Let's play with otopon!



いろいろな伝承あそび
どれも昔から受けつがれてきたあそびだよ。
みんなのおじいちゃんやおばあちゃんも
こどものころは、こんなあそびをしていたんだね。

あやとり	こま	めんこ	しゃぼんだま
------	----	-----	--------

みんなが知っているあそびは
いくつあるかな？

こんなあそび方も！
オトポンからなる音は
自分のすきな音にかえることができるよ

音をかえてひろがるあそび方

1つずつ音階をかえる
ドレミをつかって音楽をかなでよう！

みじかな音を録音する
いぬのなき声や車の音を録音して音あてゲームができるかも？

このイベントは札幌市東区東洋町
「課題名：多世代交流を促す遊びに関する基礎的研究：より参加を促して実践しています。」



「あそび(おぼ)びん」は、札幌市立大学デザイン学部の学生による、
主に子ども向けのあそびを考える学生コミュニティです。

オトポンってなに？

なげたりキャッチしたりすると
音がなるあそび道具だよ。
オトポンの音は自分がかえることもできるよ。

おてだま×オトポン

オトポンを布でくるめば、おてだまの完成だよ。
1人でできるよになつたら、みんなであわせて
やってみよう。リズムにあわせてできるかな？

なまそびに変わるよ！

工夫すると、
カプセルに
いれるよ

オトポン解剖図

どんなしくみか
見てみよう！

マイク

ここでいろいろな音をひろうよ。

スイッチ

ここを
押している間だけ
音がでるよ。

振動センサー

このセンサーで
動きを捉えるよ。

スピーカー

ここから音が出るよ。

電池

ここから電力を
得ているよ。

ヨーヨー×オトポン

ゴムひもをつけると、ヨーヨーになるね。
ゴムのびちぢみを使ってうまく音をなら
そう。ともだちといっしょに音のなるタイ
ミングをあわせてあそんでみよう。

けんだま×オトポン

紙コップに糸でつなげれば、けんだまにも
なるよ。うまくいったら、ともだちといっ
しょにやってみよう。

さあ、会場でためてみよう！