

その「おもちゃ」を買う前に…おもちゃの3Rを考える

大正大学人間学部人間環境学科

岡山 朋子

京都府立大学生命環境学部

山川 肇

おもちゃは、子どもが最も早い時期からかかわるモノといえます。子どもがおもちゃに飽き、使わなくなることは自然に起こりますが、その要らなくなったモノを「ごみ箱に入れる」という行為は、親など周囲の大人から学びます。そのため、子どもが幼い頃から親と一緒におもちゃの3R—リデュース（発生抑制）、リユース、リサイクル—toに取り組みすることは、モノとのかかわりの初期の段階から、「使わなくなったモノ」の行き先にはごみ箱以外にもいろいろあるということを経験することになります。そういう意味で、おもちゃの3Rは特別な意味を持つ可能性があります。

第二部では、おもちゃの3Rの取り組みを紹介しつつ、おもちゃについて考えていきます。

1 おもちゃの機能と大人の意図

おもちゃの博物館の一つ、おもちゃのまちバンダイミュージアムの初代館長である櫻田氏は、著書『面白すぎる「おもちゃ」研究序説』で、おもちゃについて次のように述べている。

「おもちゃはもともと「子どもを楽しませる」という使命から、楽しく、そして安全で、しかも価格が手ごろでなければならず、それを実現するため、一つ一つのおもちゃには名もなき職人

たち（開発・生産担当者）の知恵と工夫、そして子どもたちを驚かせてやろうという遊び心がたくさん詰まっています。」

「おもちゃ」の語源は、室町時代の宮廷の女房言葉。「もて（ち）あそび」の前に「お」を付けて下を略したものであるという。筆者自身および筆者が子どもを育ててきた過程を顧みるまでもなく、おそらく全ての子どもは、それが一般的におもちゃと認識されているものかどうかはともかく、何かを玩んで楽しむ時間を過ごしたはずだ。したがって、上記の「おもちゃの使命は子どもを楽しませること」という説明は納得できる。

しかし、子どもにおもちゃを与える大人の意識を考えると、別の目的が存在しているのではないだろうか。親も「子どもに楽しんでもらうこと」を目的におもちゃを子どもに与えるのだが、そこには、時に「一人で」あるいは「子どもたちだけで」気分よく過ごしてもらいたいという親の都合がある。つまり、手がかかる子どもから手が離せる時間をつくるのが目的の一つとなる場合である。他には「おもちゃ」で遊ぶことが子どもの情操教育になったり知育になったりすることを期待している親も多いだろう。祖父母がおもちゃを買い与える場合には、孫

の喜ぶ顔が見たいという気持ちもあるだろう。もちろん子どもがねだるため、親や周囲の大人がしかたなく買い与えることもあるだろうが、その場合は、泣き止ませてその場を収めることが目的であるともいえる。

このようにおもちゃは子どもを楽しませるためにあるとしても、子どもが手に入れるおもちゃには、大人の意向が少なからず反映されているといえるだろう。したがってこの入り口の段階で、親をはじめとした周囲の大人が3Rについても配慮することが、おもちゃのごみを減らす第一歩といえる。

もちろんまずは買い過ぎないことが重要である。子どもは新しいおもちゃが手に入ると、以前のおもちゃに対して関心を失いがちである。新しくおもちゃを買うことは、おもちゃのごみ化を促す側面がある。そもそも日本でもつい数十年前までは、製品としての「おもちゃ」を買い与えることは少なかった（本誌20ページ参照）。石ころや枯れ枝など自然にあるものを、想像力を働かせてさまざまなものに見立てて遊び、使い終わったら自然に帰す。身近な材料を使って自分で作る。こうした遊びが増えることはおもちゃの発生抑制にもなる。

しかしながら、現代日本において「おもちゃ」という製品とのつきあいをなくすことは難しいだろう。そこでおもちゃを買う場合には、どのような3Rの方法があるのか、どのようなおもちゃが3Rしやすいのか、これらの点を大人が考えつつ、厳選して買うこ

とが必要になるとと思われる。以下では、おもちゃの3Rの方法と3Rしやすいおもちゃについて考えてみたい。

2 退蔵?愛蔵?—捨てられにくいおもちゃとは?

再び櫻田氏の言葉に戻ろう。櫻田氏はおもちゃの廃棄について「おもちゃは子どもの成長に不可欠なものとされていますが、残念ながら、成長の過程でそのほとんどが捨てられてしまいます。そして、運のよいものだけが当ミュージアムのような博物館の所蔵品や、おもちゃマニアのコレクションという形で、その後も世に残っていくこととなります」と述べている。これらの記述を参考にしながら、どんなおもちゃが捨てられにくいのか、考えてみたい。

筆者の経験からは、壊れたり電池が切れたりして、あるいは子どもが飽きて遊ばなくなってしまったときが、そのおもちゃが先に述べた「使命」を終え捨てる時にならうかと思う。もちろんどのようなモノでも寿命が来たときには捨てられるが、おもちゃの場合、物理的な寿命に達する前に飽きられて「使命」を終えることもしばしばだと思われる。だから子どもの成長の過程でほとんどが捨てられてしまうの是一般的な傾向であろう。しかしながら、博物館の所蔵品のような特別なものでなくても、家のなかでストックされるおもちゃは存在する。それはどのようなおもちゃだろうか。

櫻田氏の表現を当てはめてみると、それは「運のよいもの」と「コレク

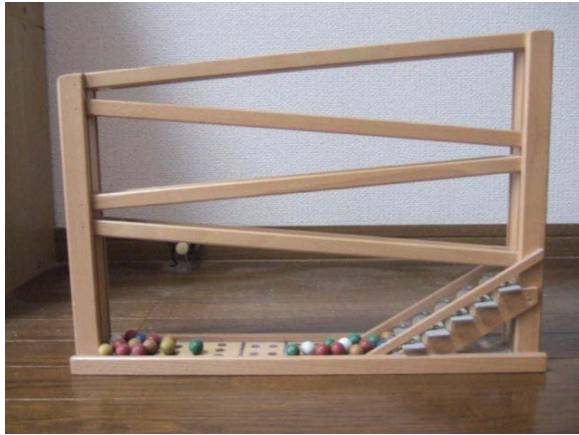


写真1 幼児用の木のおもちゃ

ション」ということになる。それでは運がいいものとはどういう状況で残ったものだろうか。捨てる機会がなかった、あるいはストックしたまま忘れてしまったというような状況が推察される。それは「退蔵」と呼べるかもしれない。

一方で、「退蔵」されたおもちゃ以外にも「捨てられなかった」おもちゃがあるように思う。ミニカーやフィギュアなど「コレクション化」したおもちゃはその例である。そのほか、①作るおもちゃ、②木のおもちゃ、③文化的・歴史的なおもちゃ、④インテリアになるおもちゃ、なども含まれるだろう。

作るおもちゃとしては積み木、レゴなどがあるが、プラモデルやジグソーパズルなどの「作品」もしばしば残されるように思う。つくるまでが「遊び」であるおもちゃは、できあがった時点でおもちゃの使命を終える。しかしだからといってすぐさま捨てられるわ

けではない。苦勞して作ったものには愛着がわきやすい。できあがりか気に入って入ればなおさらである。子どもや親の思い入れが強いおもちゃは、捨てられにくいのではないだろうか。

木のおもちゃもしばしば購入時の親の思い入れが強く、残されるように思う。少なくとも筆者には、そのようなおもちゃがある。筆者が子どもに与えたおもちゃだが、海外で手に入れた木のおもちゃ(写真1)、作家がつくった木のパズルなどである(写真2)。見た目美しい「作品」であること、もともとが高額であったこと、コンパクトにストックできることなどを満たすおもちゃは、残されやすいように思う。

また、コマやけん玉、あるいは日本人形など伝統に裏打ちされている文化的・歴史的なおもちゃ、オルゴールなどインテリアとして飾ることができるおもちゃも、同じく世代を越えて使用される傾向があるだろう。

一方、子どもが「多大な愛着」を感



写真2 木のパズル

じていて、もはやそれで遊ぶわけではないが、しかし手元に置いておきたいと思うおもちゃもある。人形、ぬいぐるみなどが典型だろう。友達のように感じていたり、そのおもちゃで遊んだ記憶が子どもにとって特別のものであったりするおもちゃは、それを失うと自分の中の何かを失うような気がして捨てられない。ましてや、手作り一つひとつが少しずつ違う表情のぬいぐるみなどは、「私」の一部のように感じられ、アイデンティティができていくのではないだろうか。親から見るとただのガラクタにしか見えないものでも、子どもにとっては捨てたくないおもちゃである。

このようにコレクション化されたおもちゃなど、捨てられずに家にストックされるおもちゃは、愛蔵品というべきだろう。愛蔵品のいくらかは世代を超えて使用される。これらはおもちゃの発生抑制といえるだろう。

3 長く大切に使用されるおもちゃ

ここまで子どもが遊ばなくなった後のことを考えたが、おもちゃの発生抑制を考えるならば、まずは長く大切に使うことが重要である。そのためには、①短期間で飽きられないおもちゃ、②適齢期が広いおもちゃ、③耐久性があり修理しやすいおもちゃ、などが求められるだろう。

井上氏は「想像力を働かせることができないおもちゃはすぐに飽きられ」と述べている（本誌30ページ参照）が、想像力によっていろいろな見立てができるシンプルなおもちゃ、工夫することでさまざまな遊び方ができるおもちゃ、などは飽きられにくいおもちゃといえるだろう。質の良い積み木などはその例である（本誌39ページ参照）。逆に流行ものは流行が廃れると飽きられやすいので、この例には当てはまらないだろう。なお地域によっては「おもちゃ図書館」（本誌76ページ

参照) といって、多くのおもちゃを用意し、さらに貸し出しもしているところがある。いろいろなおもちゃで遊ぶ中から、子どもが長く興味を持つおもちゃを見出すのもよいかもかもしれない。

またそもそも適齢期が広く、大人も遊べるおもちゃも世代を超えて長く遊ぶことができるおもちゃと言える。そこで思いつくのは、ゲーム類。そう思って考えれば、我が家でもオセロ、モノポリー、ウノ、トランプなどはストックされている。電子ゲームにも同様の要素があるが、現実にはゲーム機の世代交代により使われなくなることの方が多いかもしれない。

一方、これらのおもちゃを長く使うためには、壊れにくいこと、壊れても修理できること、あるいは紛失した部品等を補充できること、なども必要になる。親が修理できれば望ましいが、それが難しくても、ゲーム機や高額なおもちゃはメーカーが修理を補償している場合があり、またおもちゃ病院(本誌54ページ参照)のような修理サービスを提供している施設や団体もあるので、一度調べておくとよいだろう。

もっとも、もともと廉価であったり、壊れたことで子どもの楽しみが失われたりするため、修理をしようという気持ちが起きない場合もあるだろう。しかし最終的に愛蔵されるようなおもちゃならば、壊れても修理しようという気持ちが働きやすいのではないか。壊れたら捨てるのではなく、壊れても修理して使うことを、おもちゃを通して経験することは、子どもとモノとの

かわり方を考えるとき、とても大切なことではないかと思われる。

4 おもちゃのリユース

愛蔵されるおもちゃばかりになれば、おもちゃのごみは減るかもしれない。しかし実際にはそのようなおもちゃばかりではない。そこでおもちゃのリユースも考える必要がある。

リユースの場としては、フリーマーケットやネットオークション、リユースショップ、リユース情報誌を介した売却、保育園・幼稚園の親の間での譲渡など多様である。子どもも運営に参加し、ポイントを介しておもちゃの交換を行うかえっこバザールというイベントも、近年各地で開催されている(本誌46ページ参照)。子どもの遊びの中にリユースを組み込んでおり、リユース体験の場づくりとして興味深い。

リユースの機会が増えて、簡単にリユースできるようになれば、リユースに出すことも、リユース品を使用することも増えると考えられる。特に流行のおもちゃではなく、伝統的なおもちゃ、定番のおもちゃ、木馬などのかさばるおもちゃはリユースされやすいだろう。

なおベビー用のおもちゃは、基本的に赤ちゃんがなめることが想定されるため、親によっては他人が使用することをためらうかもしれない。しかし子どもグッズのリユースチェーンストアであるB-kidsなどのおもちゃコーナーをみていると、ベビー用のおもちゃが多いような印象を受ける。状態が良い

まま出されることも多く、必ずしもニーズは低くないようなので、まずはリユースの場に出してみてもよいのではないだろうか。

5 おもちゃのリサイクルとごみ処理

リユースしようという気持ちが親に働かなかったり、リユースしようとしても引き取り手がない場合はリユースされない。これらの不要になったおもちゃはリサイクルされるか、ごみとして処分されることになる。

おもちゃの中でもゲーム機や電気を使うおもちゃは、2013年度から始まる小型家電リサイクル法の対象となり、ゲーム機を中心に、今後、リサイクルルートが整備されていくと考えられる。ただし地域によって状況は異なるので、自分が住んでいる自治体に確認する必要がある（小型家電リサイクル法の概要については本誌58ページを参照）。

その他のおもちゃのうち、紙製のものは雑古紙としてリサイクルできる可能性があるが、他の素材のものについてはリサイクルルートが整備されていない場合が多い。中には金属やプラスチックの資源として分別する自治体もあるが、いくつかのリサイクル業者に問い合わせたところ、おもちゃについては有効に利用されていない場合も多いと聞いた。これは多くの場合、おもちゃの素材はわかりにくく、また複数の素材を使用していることなどによる。今後、リサイクルも考慮した製品設計が望まれる。なおプラスチックのおもちゃのリサイクルについては、タ

カラトミーが環境省のPLA-PLUS プロジェクトに参加してリサイクルの可能性を検討している。このようなメーカーの取り組みに期待したい。

またリサイクルにせよ、ごみとして出すにせよ、問い合わせた自治体の多くは電池をはずすことを市民に求めている。しかしながら景品系のおもちゃなど、モノによってはこれが容易ではない場合もある（本誌50ページ参照）。おもちゃを設計する企業には、こうした点への配慮も望みたい。

ただし環境への影響を考えれば、原則としてリサイクルしやすい製品よりも発生抑制・リユースしやすい製品を優先すべきである。

6 おわりに

以上見てきたように、おもちゃの3Rを考える上でも、いくつかの視点がある。なるほど！と思えた点を一つでも2つでも取り入れていただければ幸いである。また3Rに向けた取り組みもいろいろある。自治体や子育てサークルその他の関係団体に、一度、尋ねてみてはどうだろうか。以外に身近なところで、そういう取組みが行われているかもしれない。

「おもちゃ」は、子どもが最も早い時期に愛着を持ち得る製品だと思われる。したがって「おもちゃ」の3Rに親子で一緒に取り組むことは、単におもちゃのごみが減ること以上に意義があるのではないかと思うのである。