赤ちゃんの四季（23）　平成18年秋

「おもちゃ」遊び

この夏休み小学二年生になる孫娘に手を引かれて、久し振りにおもちゃ売り場に行くと、昔懐かしい「おもちゃ」もあるが、ITを駆使した「ゲーム機器」とも「学習機器」とも区別のつかぬ代物がところ狭しと並んでいた。彼女は目的としていたDS売り場へ一直線に。「動物の森」を手に取り、私には支払いを求めただけであった。家に持ち帰ると、ものも言わずにひたすらゲームへの挑戦である。子どもが寝入ると、母親までをも虜にしてしまう。実に巧妙にできたソフトであるらしい。「動物の森」で虫取り、魚釣り、化石集めを行う楽しみ、それを市場で売ってお金にする。それを資金に株の売買、ローンの返済でどんどん大きな家に移り住むというゲームである。自然との触れ合いもあるし、経済知識の習得にも役立つかもしれないが、何でも金儲けの具にという今日的な経済至上主義が低学年の小学生である我が孫娘まで巻き込んだかという思いである。さらに、同じソフトの入った友人の機器との間で、もののやり取りや売買のできる機能まで備わっているという。

「おもちゃ」は、子どもたちにとって大切な遊び道具であり、1）コミュニケーション能力、2）手指の運動能力、3）想像力、4）創造性をたかめる働きをもつものである。「ゲームソフト」は、「おもちゃ」の要素である「手指の運動能力」、「想像力」を刺激する働きを備え、また家族や友人とのコミュニケーションの具にもなっている。子どもたちを虜にするのも尤もだ。子ども自身で説明文を読みながらゲームを進めていくので、国語力もつくと教育ママは受容している。

子どもは、冷房の効いた室内でバーチャルのカブトムシ虫に触れるのではなく、自然の森に飛び出して、虫取りに興じてもらいたいと思うし、お金は汗水を流した対価であることを体験させたいと思う。次は子どもの選ぶソフトを黙って買わないように気をつけたいと思う。