共遊玩具　ガイドライン

一般社団法人　日本玩具協会

共遊玩具推進部

令和６年（２０２４年）　初版発行

目次

１．共遊玩具活動 3

２．共遊玩具の相談とモニター申請 4

３．共遊玩具ガイドラインについて 6

４．盲導犬マークの審査項目について 7

5．うさぎマークの審査について 22

６．盲導犬マーク/うさぎマーク　取得までの流れ 28

７．盲導犬マーク/うさぎマーク　表示ガイドライン 30

８．よくある質問（Q&A） 31

９．連絡先 33

１．共遊玩具活動

障害の有無にかかわらず、目や耳が不自由な子どもたちと一緒に楽しく遊べるよう配慮され、一般市場向けに製造・販売される玩具を「共遊玩具」(きょうゆうがんぐ)といいます。

一般社団法人日本玩具協会では、より多くの子どもたちに楽しい玩具を届けたいという願いのもと、1990 年 3 月に目が不自由な子どもたちが触って分かるようにするためスイッチの ON 側に小さな凸表示をつける「小さな凸の提案」の取り組みからスタートしました。

その後、個々の玩具が「共遊玩具」に相応しいかどうかの玩具メーカーの共通基準として、1991 年、社会福祉法人日本点字図書館の協力のもと、「盲導犬マーク」に関するガイドラインを、1997 年には「うさぎマーク」のガイドラインを策定し、これに基づいて申請のあった玩具を当協会で審査の上、共遊玩具の認定を行っています。

認定されたおもちゃは、**目が不自由な子どもたちにも遊べるよう配慮がされた玩具には「盲導犬マーク」、耳が不自由な子どもたちにも遊べるよう配慮がされた玩具には「うさぎマーク」を表示することになっています。**

現在、月一度のモニター審査会において共遊玩具の認定作業を行っており、4200 点以上の玩具を共遊玩具と認定しています。共遊玩具に認定されたおもちゃは、毎年発行する「共遊玩具カタログ」を作成し、関係教育機関、視覚・聴覚特別支援学校などに幅広くお届けしてきました。また、日本おもちゃ大賞でも 2008 年の第 1 回目から「共遊玩具部門」を設け、共遊玩具として特に優れていると認められる玩具の評価・表彰を行っています。

2019 年には約 30 年にわたる活動が評価され、「バリアフリー・ユニバーサルデザイン推進功労者表彰　内閣総理大臣表彰」を受賞いたしました。

玩具業界は、メーカーだけでなく消費者や販売店に啓発活動を行い、より多くの子どもたちが一緒に遊ぶことができる、共生社会の育成に努めています。

２．共遊玩具の相談とモニター申請

共遊玩具を広げる活動を行っている「共遊玩具推進部会」では、共遊玩具開発の為の「相談」を受け付けています。アイデア・試作段階でのアドバイスや相談も可能ですので、お気軽にお問合せください。

また、毎月一度、共遊玩具の認定の為、実際に玩具で遊びながら審査を行うモニター審査会を行っています。

モニター審査会では、「共遊玩具ガイドライン」に基づき、「盲導犬マーク」「うさぎマーク」に必要な配慮を有し、商品パッケージや取扱説明書に記載されている「その玩具について意図された遊び（主たる遊び)」を目や耳が不自由な子どもたちも理解でき、楽しく遊べる玩具かどうかチェックリストを用いて審査します。

共遊玩具の対象となる玩具は、申請時に下記の事項を満たしている必要があります。

【共遊玩具の申請条件】

１.「ST マーク」(玩具安全マーク)を取得していること、又は、取得する予定であること。

２.「盲導犬マーク」「うさぎマーク」のそれぞれの対象となる全盲、聾の子どもたちも一緒に遊べるような意図的な配慮がされていること。

※ST マークで認められた遊び方から逸脱していないこと。

３.「対象年齢 1.5 才以上」(18 か月以上)の玩具であること。

ただし、「対象年齢 1.5 才未満」の表示がある玩具であっても、「1.5 才以上の子どもも継続して遊べる」旨の仕様や遊びがパッケージ(及び取扱説明書)に表示があるものは、モニター審査会で協議の上、共遊玩具としての判定を行います。

※共遊玩具の対象年齢の設定については、「視覚障害児が玩具の意図した遊びを理解して楽しめる年齢は 1.5 才以上(18 か月以上)」との視覚特別支援学校の先生からのアドバイスを基にしています。

【モニター審査に必要なもの】

●申請書

メーカーが意図した商品の主たる遊び、目や耳が不自由であっても遊べるように工夫をした配慮点を記載してください。

●製品本体

※原則として、モックアップなど試作段階のものでは審査はできません。機能や仕様が確定したものでの審査が必要となります。

※「相談」はアイデア段階、試作段階でも可能です。

●パッケージ・取扱説明書等、玩具の基本仕様が分かるもの。

「主たる遊び」を審査するため、パッケージ、取扱説明書に記載されている遊び方や基本操作を確認させていただきます。

※パッケージ等の最終品がない場合、あるいは WEB 取扱説明書の場合等は、プリントアウトしたデータでも可とします。

●電池（電池を使用する玩具の場合）

●既に共遊玩具として登録されている玩具と一緒に遊ぶものの場合、その玩具本体

例）共遊玩具として登録済みの人形に使用する付属品のモニター審査時には、人形本体をご用意ください。

※「学習に役立つ配慮点」について、関連する資料がある場合には同時に提出してください。

３．共遊玩具ガイドラインについて

「共遊玩具ガイドライン」は、「目や耳が不自由であっても楽しく遊べる玩具とは？」をテーマに、目や耳が不自由な人たちの関連団体と共遊玩具推進部会の委員が検討しながらまとめたものです。

当該ガイドラインを策定するにあたり、他業界との連携・整合性を持たせる等、様々な配慮点を取り決めています。

例えば、触ってわかる為の「凸点」については、JIS 規格「高齢者・障害者配慮設計指針（JIS S 0011）」に基づいています。

家電製品や生活用品等に表示された「凸表示」を共有化することで、玩具を卒業した子どもたちも、引き続き他業界の製品を使用することができます。

また、新しい技術やアイデアにより開発された玩具は、その都度、新しい配慮点を考えていく必要があります。

日本玩具協会では、モニター審査会や共遊玩具推進部会にて検討を進めながら、更なる配慮点を加えたガイドラインを改訂し、ひとりでも多くの子どもたちに玩具で遊ぶ楽しさを広めていけるように取り組んでまいります。

本ガイドラインに関するご質問、共遊玩具の活動に関することなどは、日本玩具協会事務局共遊玩具担当までお問い合わせ下さい。

４．盲導犬マークの審査項目について

盲導犬マークは、目が不自由な子どもたちでも一緒に遊べる共遊玩具につけられるマークで、全く見えない子どもたちを対象としています。

目が不自由な子どもたちは、「触覚」や「聴覚」などを手掛かりに玩具で遊ぶため、玩具の企画・開発段階から「音や音声」や「手触り」などに対しての配慮が盛り込まれると優れた共遊玩具になります。

盲導犬マークを表示する共遊玩具は、「視覚に頼らずにパッケージや取扱説明書に記載された遊びを楽しむことができるか」を、玩具の特性に応じ、以下の４項について審査します。

１．　遊びの基本操作

玩具本体や付属品が、視覚を使わずに必要な取扱いが出来ること。

２．　安定して遊べるか

玩具本体や付属品を触った際、意に反して簡単に崩れたり外れたりせず、安定して遊べること。

３．　移動する玩具の位置がわかるか

玩具の本体や付属品が手元から離れ、移動等の動きが遊びとなるものは、視覚に頼らず玩具の位置が分かり、再び手にすることができること。

４．　玩具メーカーの意図した遊びができるか

前述の各項の審査後、玩具の「パッケージ」や「取扱説明書」に記載されている、「その玩具について意図された遊び」を理解し楽しめる玩具であるかを確認する。

【盲導犬マークの審査項目の概略】

盲導犬マークのチェック事項は下記の通りとなります。

詳細は、10ページからの「審査項目」を参照してください。

4.1　遊びの基本操作		
	電池や電源を使うもの	電池や電源を使わないもの
起動	電源ボタンやスイッチのON-OFFが視覚に頼らず確認できること。	―
	≪業界ルール≫ ・電源スイッチのON側に凸表示。	―
	ボタンスイッチの場合、電源のON-OFFが聴覚や振動等で確認できること。	―
設定 (準備)	遊ぶ際の設定(準備)が必要な場合は、基本、ユーザー自身が視覚を使わずに行えること。 ただし、保護者等周囲の手助けを必要としてもよい。	―
	【情報提供】 必要な場合には、目が不自由な子ども向けに「取扱説明書」等の情報提供を行う。 ① 音声による取扱説明書の作成 ② 点字情報による取扱説明書作成 ③ ホームページにて、「テキストデータ」「音声」「点字」による取扱説明書等の情報を公開	―
識別	「スイッチ」や「ボタン」は、以下にあげる方法で「機能」や「位置」が確認できること。	玩具本体や付属品等に識別や区別が必要なものは、視覚に頼らずこれができること。 また、以下にあげる方法等で「機能」や「位置」が確認できること。
	【形状による識別】 ① 大きさの違いによる識別 ② 形状の違いによる識別 ③ 触覚の違いによる識別 【その他の識別】 ① 点字による識別 ② 音声による識別など	【凸点等の印や形状による識別や区別】 ① ゲーム類への配慮 色の区別が必要なものは、触覚による補助で区別ができること ② ままごと類への配慮 部品の選択の場面で、意図したものを選別できること

		③ 点字による識別や区別 ④その他の方法による識別や区別 ア）聴覚による識別や区別 イ）その他
	【位置の識別】 シートスイッチは凸状とすること	―
	≪業界ルール≫ テンキーは、中央の「5」のボタンに「凸表示」を設けること	―
操作	視覚を使わずに、無理なく、必要な操作ができること。「スイッチ」や「ボタン」は無理なく操作し、扱える大きさであること。 ① 音や音声による手がかりにより、無理なく操作できること ② 上記以外の方法で、無理なく操作できること	視覚を使わずに、無理なく、必要な操作ができること。
確認	「操作」後、遊びの状況や変化、結果等が理解できること。 【確認方法】 ・報知音、音声等による遊びの確認	「操作」後、遊びの状況や変化、結果等が理解できること。

4.2　安定して遊べること
手で触った時、簡単に崩れたり外れたりせず、安定して遊べること。 ・倒れにくい　・崩れにくい ・外れにくい　・ずれにくい
4.3　移動する玩具の位置がわかるか
玩具の本体や付属品が手元から離れ、移動等の動きが遊びとなるものは、視覚に頼らず玩具の位置が分かり、再び手にすることができること。
4.4　玩具メーカーの意図した遊びができるか
前述の各項の審査後、玩具の「パッケージ」や「取扱説明書」に記載されている、「その玩具について意図された遊び」を理解し楽しめる玩具であるかを確認する。

【審査項目】

4.1　遊びの基本操作

玩具本体や付属品が、視覚を使わずに必要な取扱いが出来ること。

【電池や電源を使用する玩具】

「電池や電源を使用する玩具」は、「玩具業界ルール」である活動当初から守られてきた、「意図した配慮点」を遵守すること。

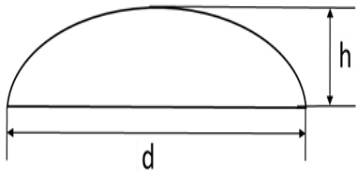
≪玩具業界ルール≫

1．電源スイッチの ON 側に凸表示を設ける（起動の項)
2．テンキーには、中央の「5」のボタンに凸表示を設ける（識別の項)

＜凸表示の形状＞
JIS S 0011 の規程に準拠してください。

凸点の寸法　　単位：㎜

直径と高さ	寸法
d（直径）	0.8～2.0
h（高さ）	0.4～0.8



注記：携帯して利用する小型機器の場合は、凸点の最小高さを 0.3 ㎜としてもよい。

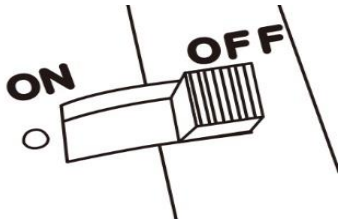
(1)　起動

電源スイッチやボタンは、ON-OFF が視覚に頼らず確認できること。

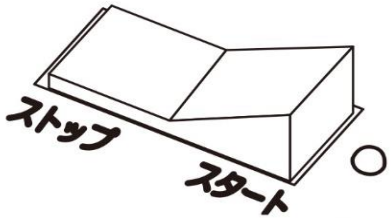
スイッチ類の識別は、電源の ON 側に凸表示を設ける。

※電源スイッチの OFF 側に凸表示を設けると、混乱を招くことになるため、必ず ON 側にのみ表示すること。

≪玩具業界ルール≫

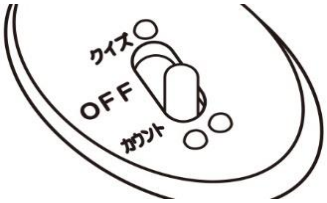


①スライドスイッチ



②シーソースイッチ

③回転スイッチ

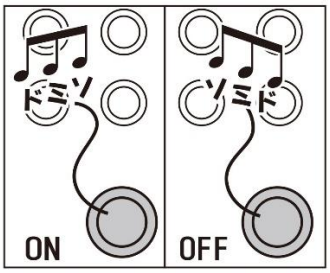


④3 段階スイッチ

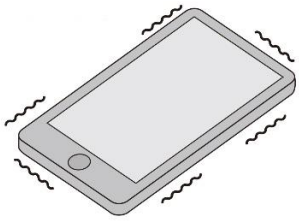
※凸表示によるスイッチの ON-OFF の識別がないものは(例えば、海外商品等、凸表示への仕様変更が困難なものは)、凸表示以外の方法により、ON-OFF を確認する方法が必要。（例：スイッチを ON にしたときに音で知らせてくれる）

※3 段階スイッチの場合、メインとなるファンクションに凸点をふたつ、サブファンクションに凸点をひとつ表示すること。

◇ボタンスイッチの場合、電源の ON-OFF が聴覚や振動等で確認できること。



①音でスイッチのオンとオフを知らせる



②振動でスイッチのオンとオフを知らせる

（２） 設定(遊びの準備)

遊ぶ際の設定(準備)が必要な場合は、視覚を使わずに行えることを基本とする。

「音声認識人形」等、設定（例：日付や名前の登録など）が必要な場合には、視覚を使わずに行えること。

※設定（遊びの準備）は、周りの手助けを必要としても良い。

≪推奨≫

≪目が不自由な子どもたちへの情報提供≫
必要に応じて、目が不自由な子どもたち向けの「取扱説明書」等について情報提供がされ、補足がされることが望ましい。
１．音声による取扱説明書の作成
２．点字情報による取扱説明書の作成
３．ホームページにて、「テキストデータ」「音声」「点字」などによる取扱説明書等の情報を公開

（３） 識別

「スイッチ」や「ボタン」は、以下にあげる方法で「機能」や「位置」が確認できること。

【形状による識別】

① スイッチやボタンの大きさの違いによる識別

② スイッチやボタンの形状の違いによる識別

③ 触感の違いによる識別

例）ボタンに描かれたイラストや文字をわかりやすく立体化することにより、ボタンの意味(機能)が触覚で分かるようにする。

【形状以外の識別】

① 音声による識別

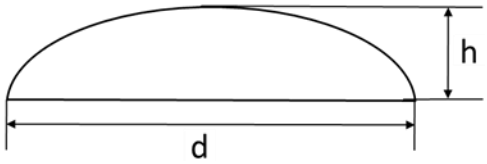
識別しにくい形状であっても、音声により種類が識別できるようになっている。

例）変身ベルトの交換式ガジェット

② 点字による識別

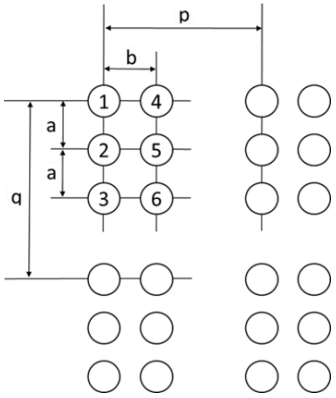
ボタンの上又は近傍に点字を表示することで、ボタンの意味(機能)が触覚で分かる場合があるため、点字シール又はシートを別途用意しても良い。

≪参考：点字の寸法≫



一点の断面形状及び寸法　　単位：㎜

直径と高さ	寸法
d（底面の直径）	1.45±0.05
h（点の中心の高さ）	0.4±0.1

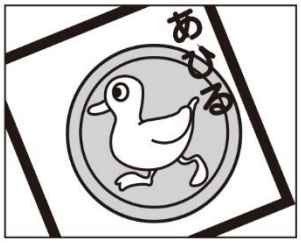


点字の配列及び点の中心間距離　　単位：㎜

中心間の場所	中心間距離
a（1-2点間）	2.3±0.1
b（1-4点間）	2.3±0.1
p（1マスの領域　ヨコ1-1点間）	6.1±0.1
q（1マスの領域　タテ1-1点間）	5a以上

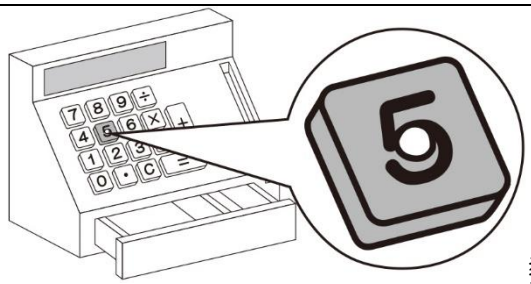
【位置の識別】

◇シートスイッチを凸状にし、スイッチの位置(場所)を明確にする。



◇「テンキー」中央の「５」のボタンに凸点を設けると、これを起点に他の数字の位置がわかる。

≪業界ルール≫



数字ボタンの「５」に凸点をつける

（４） 操作(遊び)

視覚を使わずに、無理なく、必要な操作ができること。

「スイッチ」や「ボタン」は、無理なく操作し扱える大きさであること。

① 音や音声を手がかりに、無理なく操作できること

② 上記以外の方法で、無理なく操作できること

（５） 確認

「操作」後、遊びの状況や変化、結果等が理解できること。

【音声による確認】

①正解・不正解を言葉で

②勝ち負けを言葉で

③計算の結果を言葉で

【電池や電源を使用しない玩具】

※電池や電源を使用しない玩具の（１）起動　、（２）設定は該当なし。

（３）　識別

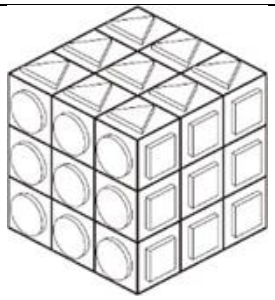
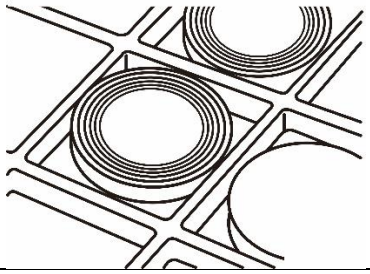
玩具本体や付属品等は、形の識別や区別が必要なものは、視覚に頼らずに出来ること。

また、凸点などによる印や異なる形状による以下にあげる方法で「機能」や「位置」が確認できること。

【凸点等の印や形状による識別や区別】

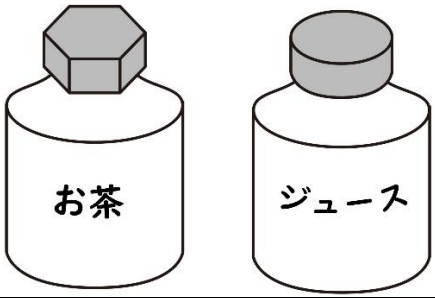
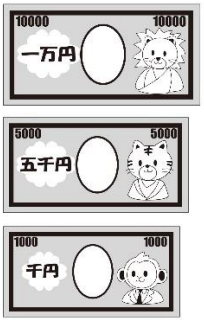
①ゲーム類への配慮

色の区別が必要なものは、触覚による補助で区別ができること。

	
例）ルービックキューブの６面の色をそれぞれ触覚で識別する。	例）オセロ石（白黒）を触覚で区別する。

③ ままごと類への配慮

部品の選択が必要な際に、意図したものを選別できること。

	
例）蓋の形状を変え、区別する。	例）大きさを変え、区別する。

④ 点字による識別や区別

点字を表示することで、識別ができる場合がある。

※点字の寸法は 13 ページを参照

④その他の方法による識別や区別

ア）聴覚による識別や区別

イ）その他

（4） 操作

視覚を使わずに、無理なく、必要な操作(遊び)ができること。

例）振ると音程や音が異なるブロック等。

(5) 確認

「操作」後、遊びの状況や変化、結果等が理解できること。

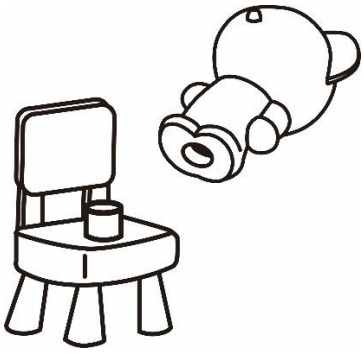
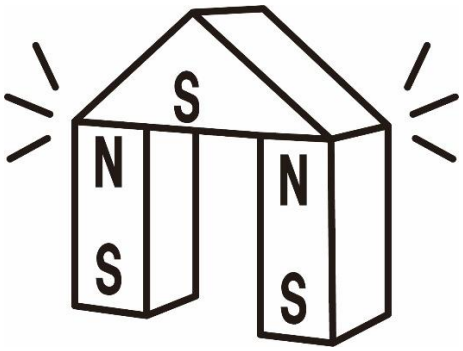
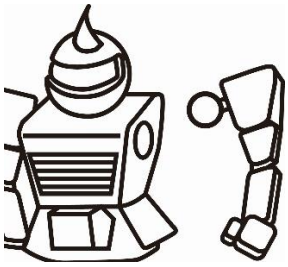
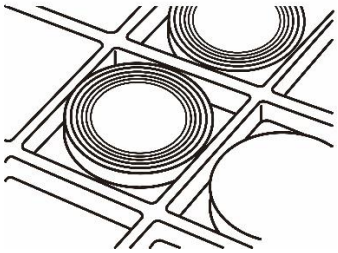
4.2 安定して遊べること

手で触った時、簡単に崩れたり外れたりせず、安定して遊べること。

目が不自由な子どもたちは、玩具で遊ぶ際、触って全体像を確かめようとします。例えば、積木遊びは組みあがった形を確認しようと触った瞬間に崩れてしまうため、遊ぶことができません。そのため、パーツ内に磁石を組み込む等の配慮を施すと崩れにくくなるので、目が不自由な子どもたちも一緒に遊べるようになります。

この項目は「２つ以上の部品があり、それらを組み合わせた状態を維持することが意図した遊びとなる玩具」が審査対象となります。

【目が不自由な子どもたちの遊びに必要な安定】

	
・倒れにくい	・崩れにくい
	
・外れにくい	・ずれにくい

4.3　移動する玩具の位置がわかるか

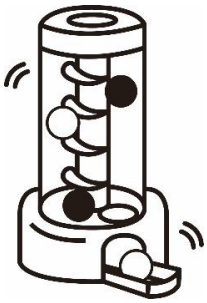
玩具の本体や付属品が手元から離れ、移動等の動きが遊びとなるものは、視覚に頼らず玩具の位置が分かり、再び手にすることができること。

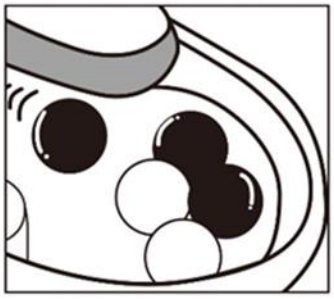
【手元から離れて遊ぶ玩具】

◇「移動するぬいぐるみ」等、玩具本体が移動するものは、静止した際に場所が分かり、視覚を使わずに容易に回収できること。

例）動きながら音声を発する、静止した際に定期的に音声を発する、等。

◇玩具本体の決められたコース内を移動するボール落とし等は、視覚を使わずに繰り返し遊べるようこと（ボール受けを設けると、ボールがちらばらずに視覚を使わずに繰り返し遊べるようになる）。





4.4　玩具メーカーの意図した遊びができるか

前述の各項の審査後、玩具の「パッケージ」や「取扱説明書」に記載されている、「その玩具について意図された遊び」を理解し楽しめる玩具であるかを確認する。

【参考】

より良い盲導犬マーク商品の開発のために

1．目が不自由な子どもたちの学習・擬似体験に役立つ玩具について

目が不自由な子どもたちは、玩具の遊びの中で、普段はできない体験や経験をすることで、社会や身の回りの環境を知るための学習に役立てることができます。

そのため、次のような特性がある玩具が共遊玩具であると大変喜ばれます。

(1)　形や動き、全体像などを手で触って知ることができる玩具

① 実物を模したもの

・大きな車や建物 (ダイキャストカー等)

・触ると崩れてしまう食べ物(ままごと玩具のケーキのホイップ部等)

・普段触れない動物(実在しない恐竜等を含む)や生活用具(動物フィギュア等)

※著しく実物と異なるディフォルメがされていない事。

②キャラクター（空想・創作物）

・アニメや漫画、ゲームなどのキャラクターや関連アイテムの形を手で触って知ることができるもの

(キャラクターのソフビフィギュア、キャラクターが使用するグッズ等)

※ディフォルメがされている場合には、キャラクターの形状が把握できること。

(2)　疑似体験に役立つもの

ごっこ遊び(レジスター、工具類や道具類を模したものなど)

(3)　目が不自由な子どもたちの学習に役立つと認められるもの

空間や距離感の認知を助けるもの(ドールハウス)

商品例

実物を模したもの	ミニカー類	スケールダウンすることで、実物の形を触って確認できる。
	電動ぬいぐるみ	実物の特徴が鳴き声や動き等でも確認できる。
キャラクター	ソフビ人形	アニメやイラスト等、キャラクターを触って確認できる。
疑似体験	ままごと	野菜を模した玩具は、形の確認の他、包丁を模した道具で「サクッ」と切る真似をすることで、包丁の取扱いや役割等を「疑似体験」をとおして学ぶことができる。 大工道具やお店屋さんごっこも同様に疑似体験ができる。
空間の学習	ドールハウス・人形	家や家具をスケールダウンしたものは、自身の手で部屋の中に家具を配置することで、空間や距離感の認知を助ける。

２．玩具本体や付属品への遊びやすい工夫

（１）散らばりにくい

「カードゲーム」などは、「カードホルダー」を設け、散らばりにくくする。

散らばってしまうと、目が不自由な子どもたちはどこに何があるか分からなくなり、

遊びに支障をきたしてしまう。

（２）なくさないための工夫

遊んでいる最中に、玩具本体や付属品を使用しない際、特定の場所を設け、

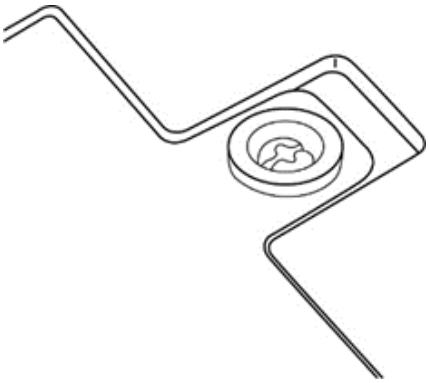
手から放してもなくならないようする。

（３）その他の配慮

電池ボックスの位置を容易に識別するため、電池蓋の「ビス穴の周囲」に「リング状」の凸表示を設ける。

≪玩具業界ルール≫

※リング状凸表示＝　幅 1.0 ㎜～2.0 ㎜×高 0.5～0.8 ㎜



5. うさぎマークの審査について

うさぎマークは、耳が不自由な子どもたちも一緒に遊べる共遊玩具につけられるマークで、全く聞こえない子どもたちを対象としています。

耳が不自由な子どもたちは、市販されているほとんどの玩具で遊ぶことができますが、「音や音声の内容が重要な要素であり、その内容が理解できないと遊びが成立しない玩具（例：ゲームの結果や勝敗を音や音声で知らせる玩具等)」の場合、 その玩具を十分に楽しめているわけではありません。

耳が不自由な子どもたちは、視覚や触覚などを手掛かりに玩具で遊ぶため、玩具の企画・開発段階からこれらの配慮を盛り込まれると優れた共遊玩具になります。

また、耳が不自由な子どもたちが「コミュニケーションを楽しむための玩具」(例：筆談に使用できる玩具)を積極的に取り上げていく必要があると考えています。

「うさぎマーク」を表示する共遊玩具は、「音」や「音声」を補う配慮を特にしなくても遊べる玩具 (例：積み木やトランプ等) は、「うさぎマーク」の対象としていません。

「音や音声の内容が重要な要素であり、その内容が理解できないと遊びが成立しない玩具」を審査の対象とし、聴覚に頼らず、耳が不自由な子どもたちが遊びを楽しむことが出来るかを審査します。

その他、「耳が不自由な子どもたちのコミュニケーション」や「発声の練習」など、「生活や学習に役立つ玩具」についても、「うさぎマーク」の対象とし、それぞれの分類に適した玩具であるかを審査しています。

【うさぎマークの審査項目の概略】

うさぎマークのチェック事項は下記の通りとなります。

詳細は、25 ページからの「審査項目」を参照してください。

<table>
<tr><th colspan="3">5.1　音や音声の内容が重要な要素であり、
その内容が理解できないと遊びが成立しない玩具</th></tr>
<tr><td colspan="3">音や音声が遊びの重要な要素となっている玩具は、音や音声に代わる方法（光、振動、動き、文字、絵等）によって、遊びの内容が理解できること。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">5.1.1
遊びの基本操作</td><td>起動</td><td>玩具の電源が入っているかどうか（ON/OFF 状態）が、動きや光、振動などの聴覚を使わない方法によって確認できること。</td></tr>
<tr><td>設定・操作</td><td>音や音声で表現されている効果・内容が聴覚を使わない方法（光、振動、動き、文字・絵など）によって理解でき、設定・操作ができること。
【画面表示が可能な玩具】
タブレットや PC 型玩具等は、文字・絵などを画面に表示し、遊び方や玩具の状態などが視覚的に理解できること。</td></tr>
<tr><td>結果の確認</td><td>音や音声でゲームの結果（勝敗や点数等）を知らせるものは、遊びの結果が聴覚を使わずに確認することができること。</td></tr>
<tr><td>5.1.2
玩具メーカーの意図した遊びができるか</td><td colspan="2">前述の各項の審査後、玩具の「パッケージ」や「取扱説明書」に記載されている、「その玩具について意図された遊び」を理解し楽しめる玩具であるかを確認する。</td></tr>
<tr><th colspan="3">5.2　コミュニケーショントイ</th></tr>
<tr><td colspan="3">筆談に転用でき、コミュニケーションを促す手助けとなるお絵描き玩具。
特に携帯性に優れ（仕様として持ち運びを想定しているもの）、文字の書き消しが容易であり、また繰り返し使える等の特性がある玩具は、以下の「5.3.1」項で評価する。</td></tr>
<tr><th colspan="3">5.3　耳が不自由な子どもたちの生活や学習に役立つ玩具</th></tr>
<tr><th colspan="3">5.3.1　耳が不自由な子どもたちのコミュニケーションに役立つもの</th></tr>
<tr><td colspan="3">コミュニケーショントイの中でも特に携帯性に優れ（仕様として持ち運びを想定しているもの）、文字の書き消しが容易であり、また繰り返し使える等の筆談等で使用することができること。</td></tr>
<tr><th colspan="3">5.3.2　耳が不自由な子どもたちの発声の練習に役立つもの</th></tr>
<tr><td colspan="3">聴覚障害教育において、その玩具の仕様（特性）により、耳が不自由な子どもたちの発声の練習に役立つ玩具について、モニター審査会で機能（発した声が視覚的に確認できる機能）を確認のうえ、うさぎマークの付与を審査します。</td></tr>
</table>

【審査項目】

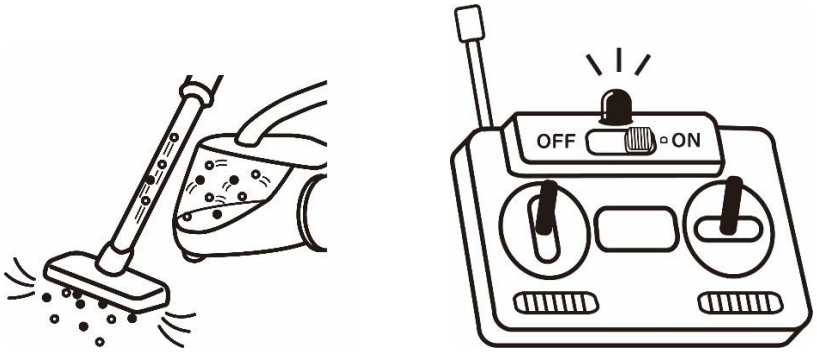
5.1　音や音声の内容が重要な要素であり、その内容が理解できないと遊びが成立しない玩具

音や音声が遊びの重要な要素となっている玩具は、音や音声に代わる方法（光、振動、動き、文字、絵等）によって、遊びの内容が理解できること。

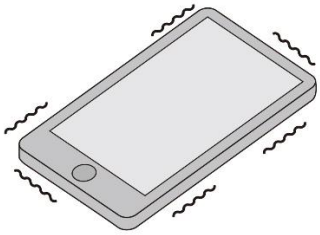
5.1.1 遊びの基本操作

（1）起動

玩具の電源が入ったかどうか（ON/OFF 状態）を、動きや光、振動などの聴覚を使わない方法によって確認できること。



例）動きや光で電源が入っていることが分かる。



例）振動で電源が入ったことが分かる。

（2）設定・操作

音や音声で表現されている効果・内容が聴覚を使わない方法（光、振動、動き、文字・絵など）によって理解でき、設定・操作ができること。

【画面表示が可能な玩具】

タブレットや PC 型玩具等は、文字・絵などを画面に表示し、遊び方や玩具の状態などが視覚的に理解できること。

(3) 結果の確認

音や音声でゲームの結果（勝敗や点数等）を知らせるものは、遊びの結果が聴覚を使わずに確認することができること。

5.1.2　玩具メーカーの意図した遊びができるか

前述の各項の審査後、玩具の「パッケージ」や「取扱説明書」に記載されている、「その玩具について意図された遊び」を理解し楽しめる玩具であるかを確認する。

5.2　コミュニケーショントイ

・筆談に転用でき、コミュニケーションを促す手助けとなるお絵描き玩具

例）すいすいおえかき、おえかきデスク

特に携帯性に優れ（仕様として持ち運びを想定しているもの）、文字の書き消しが容易であり、また繰り返し使える等の特性がある玩具は、「5.3.1」項で評価します。

※筆談＝意図した時に、繰り返し容易に書く事ができ、消すことができる事。

5.3　耳が不自由な子どもたちの生活や学習に役立つ玩具

耳が不自由な子どもたちは、玩具を「遊び」だけではなく、玩具の機能や特性を生かし、生活や学習に役立てています。

これまで、筆談玩具が、耳が不自由な子どもたちとのコミュニケーションツールとして役立つことから、うさぎマークの対象としてきました。

また、聴覚特別支援学校の教諭に共遊玩具に関するアンケートを実施したところ、音に反応する玩具は、その特性から、「耳が不自由な子どもたちの発声の練習に役立つ」、「当会が発行する『おもちゃカタログ』を参考に、聴覚特別支援学校の備品として購入する場合もある」等、多くの回答を頂きました。

これを受け、本ガイドラインでは、聴覚特別支援学校での聴覚障害教育において、発声の練習を促す等、学習に役立つ特性があると認められた玩具についても、うさぎマークの付与の可否を検討することにしています。

5.3.1　耳が不自由な子どもたちのコミュニケーションに役立つもの

・コミュニケーショントイの中でも特に携帯性に優れ（仕様として持ち運びを想定しているもの）、文字の書き消しが容易であり、また繰り返し使える等の筆談等で使用することができること。

例）せんせい、ハンディせんせい

5.3.2　耳が不自由な子どもたちの発声の練習に役立つもの

特に聴覚障害教育において、その玩具の仕様（特性）により、耳が不自由な子どもたちの発声の練習に役立つ玩具について、モニター審査会で機能（発した声が視覚的に確認できる機能）を確認のうえ、うさぎマークの付与を審査します。

例）ミミクリーペット

【参考】

より良いうさぎマーク商品の開発のために

Ⅰ．耳が不自由な子どもたちが遊びやすい仕様

玩具から発する音や音声について、聴覚に頼らずにわかる機能や配慮がある玩具が使いやすくなります。

【玩具の機能】

①音量調整機能

音量調整機能（消音機能を含む）を設けることで、大音量を出して遊んでしまう事を防ぐなど、周囲に配慮した遊びの環境を整える事ができる。

音量が視覚で分かるとなお使いやすい。

特に難聴の子どもたちは、自身の聴力を使って遊ぼうとするニーズがあるため、音量調整機能や、イヤホンジャックがあると自分たちの聴力に応じて遊ぶことができる。

②オートオフ機能

スイッチの消し忘れを防止する「オートオフ機能」がついている。

【その他の配慮】

・玩具から出る音や音声をパッケージや取扱説明書、その他の方法で明記していることが望ましい。

６．盲導犬マーク/うさぎマーク　取得までの流れ

「共遊玩具」として、盲導犬マーク/うさぎマークをパッケージに表示し、販売を希望する場合は、以下の手順に従って手続きを行ってください。

0. 共遊玩具の「相談」。

↓

1.協力メーカー登録をしてください。

↓

2.「モニター審査」を受けてください。

↓

3. 適合（所定の共遊玩具登録料を年度末にお支払いください。）

↓

4.パッケージへのマーク表示。

↓

5.製品サンプルの提出

【補足・注意事項】

０．共遊玩具の「相談」。

・共遊玩具について、不明点やアドバイスについて回答いたします。

・アイデアの段階や機構試作の段階でも相談は可能です。

・相談は、協力メーカー以外でも利用可能です。

・相談は無料です。

１．協力メーカー登録をしてください。

・登録済みのメーカー様は自動更新となっています。

・共遊玩具活動参加料として 30,000 円（税抜）/年間がかかります。

・メーカー登録期間は年度登録となります。（4 月 1 日から翌年 3 月 31 日まで）

２．「モニター審査」を受けてください。

・モニター審査は、随時（原則毎月 1 回）実施いたします。

・モニター審査申込書に必要事項をご記入の上、商品サンプルと一緒に事務局に
ご提出ください。受付翌月のモニター審査にて審査いたします。

・モニター審査は無料です。

・モニター審査に適合した商品は、共遊玩具として登録されます。

３．所定の共遊玩具登録料をお支払いください。

・マーク使用の際は、1 点につき 5,000 円(税抜)の登録料（初年度のみ）がかかります。

４．パッケージへのマーク表示

・盲導犬マーク、うさぎマークのデータが必要な場合は、日本玩具協会にご請求ください。

５．サンプルの提出

・製品サンプルを 1 点、日本玩具協会共遊玩具推進部会まで提出していただきます。

・製品サンプルは、日本玩具協会で使用させていただきます。

※「共遊玩具活動参加料」と「登録料」は年度末にまとめて請求させていただきます。

７．盲導犬マーク/うさぎマーク　表示ガイドライン

盲導犬マーク、うさぎマークを表示する場合、次の表示ガイドラインを参照してください。

① マークサイズ

１０㎜×１０㎜を基本といたしますが、視認できる範囲での調整は可能です。

ただし、８㎜×８㎜を最小サイズとします。

② 色

黒（K100%）を基本といたします。黒以外の色の場合、視認性に問題がない表示を行ってください。

③ 付属する説明文

盲導犬マークの場合：目の不自由な方もいっしょに楽しめる共遊玩具です。

うさぎマークの場合：耳の不自由な方もいっしょに楽しめる共遊玩具です。

８．よくある質問（Q&A）

Q1：共遊玩具のマークの有効期限は？

A1：ST 期限内であれば有効期限はありません。

Q2：共遊玩具モニターを申請するには？

A2：モニター審査申込書を共遊玩具推進部会事務局にご提出ください。モニター審査料は無料です。

Q3：モニターの結果が出るまでの期間は？

A3：月に一度開催される共遊玩具推進部会でモニター審査会を行います。
審査会の実施日により、結果が出るまでの期間が変わります。

Q4：モニターに適合したら、マークは表示しないといけないのでしょうか？

A4：消費者に分かりやすく伝える為にも、モニターに適合した共遊玩具のパッケージには、マークの表示を推奨しています。

Q5：色替えや一部変更などの場合でも、再度モニター審査が必要ですか？

A5：基本的に ST を新規取得する場合には、再度モニターが必要となります。

Q６：モニター用サンプルのパッケージは完成品である必要がありますか？

A６：パッケージに記載されている内容が分かるものであれば、コピーや印刷したものでも構いません。

Ｑ７：共遊玩具を登録する際に必要な料金は？

Ａ７：共遊玩具活動参加料 30,000 円/１年間と、登録料 5,000 円/１点が必要です。

※同一仕様の商品で、年間申請件数が多いことが予想される場合には、事務局までお問合せください。

Ｑ８：複数の機能を有するゲーム等で、一部の仕様で遊べない場合に共遊玩具として認められますか？

Ａ８：モニター審査会で、審査を行った上で共遊玩具として適合しているかを確認させていただきます。まずはお問い合わせください。

Q9：すでに ST 取得済みの商品に共遊玩具マークを追加で表示する場合、改良申請は必要となりますか？

A9：共遊玩具マークの追加の際は、ST の改良申請の手続きを行わず表示を追加する事が可能です。

Q10：対象年齢 1.5 才未満の商品は、共遊玩具の対象とならないのでしょうか？

A10：1.5 才以上の子どもたちが継続して遊べる仕様であり、パッケージ（及び取扱説明書）に表示があるものは、モニター審査会で協議の上共遊玩具の判定を行います。

９．連絡先

【一般社団法人　日本玩具協会　共遊玩具推進部】

住所：〒130-8611　東京都墨田区東駒形 4-22-4

電話：03-3829-2513

FAX：03-3829-2510

共遊玩具ホームページ：　http://www.toys.or.jp/jigyou_kyoyuu_top.html