



共遊玩具(おもちゃのユニバーサルデザイン)について



はじめに

目または耳の不自由な子どもたちにも楽しく遊べるおもちゃで、一般市場向けに造られ販売されているものを「共遊玩具」といいます。スイッチのONとOFFが手でさわってもわかるようにONの側に小さな突起が付いたり、「はずれ!」や「ピンチ!」が音だけでなくビリビリ・ブルブルする振動でもわかるようになっていたり、ゲームのこまの色の違いが、ざらざら・つるつるなどさわっても区別できるようになっていたり……、共遊玩具には、より多くの人たちが楽しめるように、さまざまなアイデアが盛り込まれています。

おもちゃを「障害児向け」だけに限ってつくってしまうと、市場が小さく一般の玩具メーカーの事業としては成り立ちにくいだけでなく、価格も高額になり、買う側にも大きな負担を強いることとなります。そこで、玩具メーカーが一般向けに開発するおもちゃにできるだけ工夫を凝らし、目や耳の不自由な子どもたちもいっしょに楽しめるようにしていこうというのが「共遊玩具」の活動です。子どもたちだけでなく、子育てをする、目や耳の不自由なお父さま・お母さまたちにも扱いやすいおもちゃであるようにと考えています。

共遊玩具は一般の玩具売場で販売されているので、識別しやすいように、可能なかぎり、そのパッケージに、目の不自由な子どももいっしょに楽しめるおもちゃには「盲導犬マーク」、耳の不自由な子どももいっしょに楽しめるおもちゃには「うさぎマーク」を表示することになっています。また、この活動の事務局である「日本玩具協会」から、年一回、メーカーの枠を越えた共遊玩具カタログが発行され、希望者に配布されています。



盲導犬マーク



うさぎマーク

1 バリアフリーってなあに？ ユニバーサルデザインってなあに？

■ バリアフリー：

いま存在する「障壁」を取り除いて、障害のある人にも生活しやすくしようという考え方。

(駅の階段をエレベーターに、街の段差をスロープに、など)

[バリア=barrier(「妨げ」、「障害物」、「障壁」)]

[フリー=free(「～から自由な」、「～のない」)]

■ ユニバーサルデザイン：

「バリア」の存在を前提とせず、最初からだれもが使いやすい製品やサービスをデザインしていこうという考え方。(「だれもが使いやすい」というのはほんとうは不可能に近いけれど、用語としてはこの言葉がいちばん有名?)

[ユニバーサル=universal(「万人共通の」、「すべてを含む」)]

■ アクセシブルデザイン：

一人でも多くの人にとって使いやすいように、工夫しながら製品やサービスをデザインしようという考え方。

(低床バス、共遊玩具など)

[アクセシブル=accessible(「近づきやすい」、「利用しやすい」)]

■ 共用品：

身体的な障害・機能低下のある人もない人も、共に使いやすくなっている製品や施設、サービス。(障害のある人にも使いやすい製品やサービスすべてを含む)

[韓国では「公用品」、中国では「通用品」と呼ばれます]

どの考え方も使える人を増やそうという考え方です。

※ 以下、このテキスト中で「ユニバーサルデザイン」と書かれるものは、厳密には「アクセシブルデザイン」を意味します。

2 共遊玩具ってなあに？

■ 共遊玩具：

身体に障害のある子どもたちも一緒に楽しめるように工夫されたおもちゃのうち、一般市場で販売されるもの(STマーク対象玩具であることがのぞましい)。

メーカーが自主的に申請したものの中から、「日本玩具協会」によって認定され、年1回カタログが作られている。(現在は20社から197点)

3 共遊玩具誕生と発展の歴史

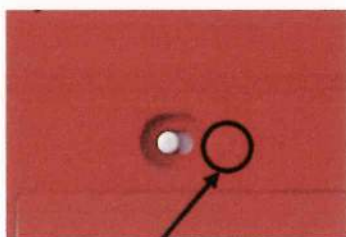
◆障害児向け専用玩具の開発——玩具メーカーの取り組み

1980年、玩具メーカーのトミー（現タカラトミー）では、創業者の遺訓を受けてハンディキャップ・トイ研究室（HT研究室）が設立されました。これは、名前の通り、障害のある子どもたちのための専用玩具を研究・開発する部署です。HT研究室のメンバーたちは、さまざまな障害児の施設を訪ね、どのようなおもちゃが喜ばれているのか、どのようなおもちゃが必要なのかを念入りに調査し、目の見えない子どもたちのための玩具開発に取り組むことにしました。「鈴の入ったボールは楽しいけれど、ボールが止まってしまうとどこにあるかがわからない」という声を受けて、振動センサー付きのメロディーチップを入れたボールを開発し、好評を博しました。

しかし、HT研究室で作られるおもちゃは、一般市場向けとはされず、すべて、視覚に障害のある人向けの専用施設でのみ販売されていました。そのため、「大ヒット」しても売れ数はわずかで、利益を出すことはできず、かえって赤字を生み出すような状態でした。トミーは当初、「これは社会貢献なのだから、それでもかまわない」と考えていましたが、'80年代後半の不況の波をあおりを受け、そのような活動の継続は難しくなりました。

そこへ、研究室のメンバーではなかった一社員から思わぬ提案がありました。「専用にしようとするからコストが掛かるんじゃない？ ふつうに作るおもちゃにちょっと工夫してみたら？」——これが、「共遊玩具」誕生のきっかけです。

一般向けに売るおもちゃへの工夫ですから、それほど手の込んだことができるとは限りません。ラベルの形をそれぞれ変えて、触っても区別がつくようにしたり、スイッチの「ON」側に凸印を入れたりといった、開発段階で気づきさえすれば、コストをかけずにできるアイデアが、少しずつ形になっていきました。



スイッチの「ON」側に凸印



触ってわかるように工夫されたテトリス

◆専用玩具から共遊玩具へ——メーカーの壁を越えた取り組み

いちメーカーがスイッチの「ON」側に凸印を入れても、他社が「OFF」側に入れてしまえば、消費者は混乱してしまいます。そこで、「この活動はいちメーカーで取り組むよりも、メーカーの壁を越え、協力しあって進めたほうが良い」という合意の下、1990年、日本玩具協会内に「小さな凸実行委員会」が設立されました。スイッチの「ON」側に付ける小さな凸印から生まれた名称です。これはたいへん意味深い名称なのですが、初めて聞く人にはわかりにくいということで、後に現在の「共遊玩具推進部会」と改名されました。

この委員会の活動は、目の見えない子どもたちへの「配慮点」を検討し、ガイドラインを作成することから開始

され、1997年には「耳の聞こえない子どもたちも一緒に楽しめるおもちゃ」のガイドラインも作成されました。おもちゃの形や仕組みは日々変化していて、これらのガイドラインにも、その後さまざまな改訂が加えられています。

現在は「配慮点」を「工夫点」と呼び換え、共遊玩具開発のためのヒント集が「共遊玩具ハンドブック」としてまとめられています。

日本玩具協会発行「共遊玩具ハンドブック」のダウンロードURL

http://www.toys.or.jp/kyoyu/kyouyu_handbook.pdf

4 共遊玩具の活動を支える仕組み——「共遊玩具推進部会」

「共遊玩具推進部会」は、この活動に特に積極的に関わっているメーカー（現在は7社）と1団体からの代表者が、月に1度集まり、日本玩具協会が事務局になって、

- ・優れた共遊玩具と工夫点の事例集制作や玩具業界向けセミナーの実施などによる共遊玩具開発の促進、
 - ・共遊玩具選定のためのモニター審査、
 - ・メーカーの枠を越えた共遊玩具カタログの作成、
 - ・各種展示会やイベントへの参加、玩具の貸出などによる一般向けPR
- など、さまざまな活動を行っています。

5 どんなおもちゃが共遊玩具になるの？

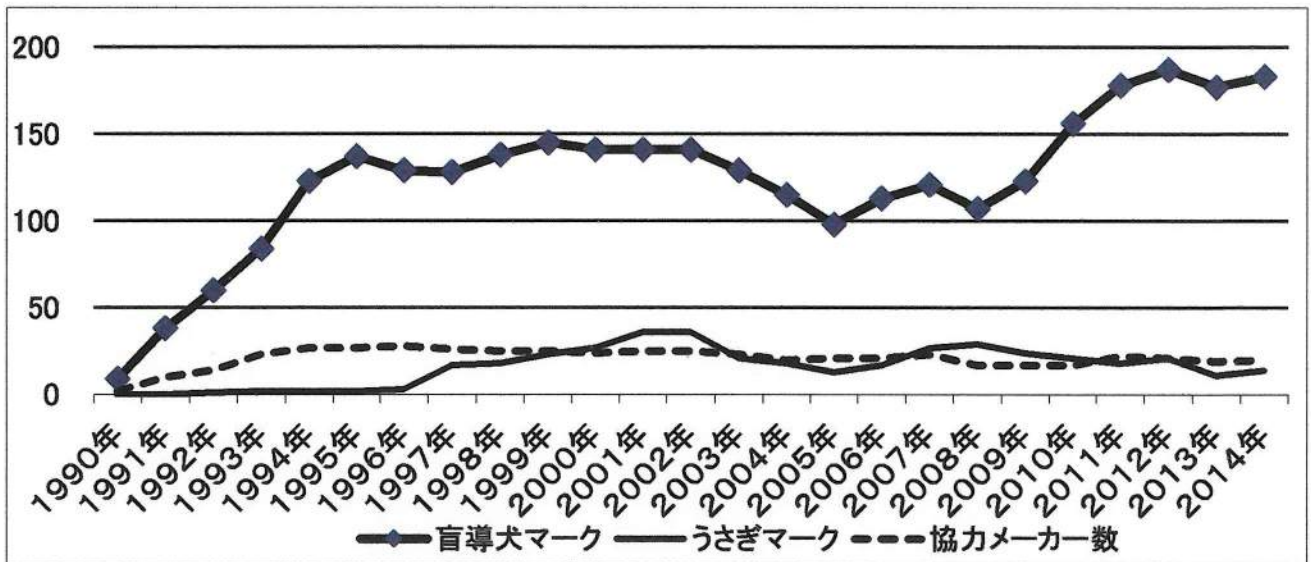
共遊玩具推進部会では、協力メーカーから申請のあったおもちゃについて、視覚や聴覚に障害のある子どもたちにもほんとうに楽しめるかどうかをモニター審査しています。この審査に合格したおもちゃが、「共遊玩具」として認定されます。

視覚に障害のある人にとって、スイッチの「ON」側に凸印があったり、「電池ボックスの開け方がわかりやすく」なっていれば、それだけそのおもちゃが「扱いやすくなる」可能性は高いと言えます。しかし、おもちゃは「扱う」ものではなく「楽しむ」ものなので、そのおもちゃが一般向けに提示している目的（遊び方）を、目が見えない人でもおおよそ果たせるようになっていなければ、それを「共遊玩具」と呼ぶことはできません。機能に工夫があるものだけでなく、触ってしっかりと形がわかる、アニメなどのキャラクターやアイテム玩具、乗り物や建物、動物や食べ物や生活用具などを模した玩具も、普段なかなかきちんとは触れられない世界を知ることのできるおもちゃとして、視覚に障害のある人にとって重要な共遊玩具です。

一方、耳の聞こえない人は、市販されているおもちゃの大部分を楽しむことができます。しかし、音が遊びの重要な要素となっている場合（ゲームの「スタート」や「結果」が音で知らされるなど）、それを補う何らかの「工夫」が必要です。また、筆談などによる「コミュニケーション」を助ける、あるいは楽しくするおもちゃも、共遊玩具として認められています。

共遊玩具登録数の推移

登録年	盲導犬マーク	うさぎマーク	協力メーカー数
1990年	9 点	0	2 社
1991年	38 点	0	10 社
1992年	60 点	1 点	14 社
1993年	84 点	2 点	23 社
1994年	123 点	2 点	27 社
1995年	137 点	2 点	27 社
1996年	129 点	3 点	28 社
1997年	128 点	17 点	26 社
1998年	138 点	18 点	25 社
1999年	145 点	23 点	25 社
2000年	141 点	27 点	24 社
2001年	141 点	36 点	25 社
2002年	141 点	36 点	25 社
2003年	129 点	21 点	23 社
2004年	115 点	18 点	20 社
2005年	98 点	13 点	21 社
2006年	113 点	17 点	21 社
2007年	121 点	27 点	23 社
2008年	107 点	29 点	17 社
2009年	123 点	24 点	17 社
2010年	156 点	21 点	17 社
2011年	178 点	18 点	22 社
2012年	187 点	21 点	21 社
2013年	177 点	11 点	19 社
2014年	183 点	14 点	20 社



【 盲導犬マーク対象商品 】

◆ずれない・くずれない・触って識別ができる

「大回転オセロ」

こまの白黒が触ってわかり、ずれないように工夫されたオセロです。対局を途中で保存することもできて、片付けも簡単です。こまを紛失することはありません。



Othello,オセロは登録商標です。

「ぴたポケ シリーズ」

フィギュアや情景小物を半球型の土台に好きなように並べてポケモンの世界をつくれます。通常、小さなパーツは触ると動いて崩れてしましますが、このおもちゃはパーツに吸盤がついていて、土台にしっかりとくっつくので、触っても簡単には崩れません。キャラクターと情景小物は小さくても形がはっきりしていて、触って識別することができます。



◆さわれない世界も、おもちゃでならさわれる

「アンパンマンミュージアムシリーズ」

目の見えない子どもたちもテレビでアンパンマンの番組を「聴いて」います。声や音でしか知らなかったアンパンマンの世界も、このようなおもちゃがあれば、その姿や形を知ることができます。人形だけでなくお話に登場する乗り物もあり、キャラクターの世界感がつまっています。



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

「きってねシリーズ」

食べ物はとても身近なものです。実は触ると手にくっついてしまったり崩れてしまったり、「お行儀が悪い」と言われてしまったりで、なかなかその形をきちんと知ることができません。このようなおもちゃがあれば、目の見えない子どもたちも身近な食べ物の形をしっかりと知ることができます。



「昆虫の森シリーズ」

目が見えないと絵本や図鑑の絵を見ることができないので、昆虫や動物など、生き物の形を知る機会も少なくなりがちです。このおもちゃでは、昆虫などの形を触って知ることができるだけでなく、頭や脚を動かしたり、羽を広げたり、脱皮させて遊んだり、体の動きにも触れることができます。



©2013 T-ARTS / あにそんぶ

◆見えないものを音声や点字で教えてくれる

「ハローキティ 100品ぜんぶ覚えちゃお！ピッピレジーナ」

豊富な音声でお買い物遊びが楽しめるレジスターです。食べ物や日用品などのイラストと価格が描かれた付属のカードや商品パッケージを模した箱をスキャンすると、キティちゃんが全ての品名と値段を読み上げてくれます。音声でもカードや箱の内容を知ることができるので、目が見えなくても楽しく遊べます。



©1976, 2013 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO.S540751

「カーズ おしゃべりあいうえお」

「カーズ」の世界観いっぱいのあいうえお学習ボードです。ボードに貼ることのできる「点字シール」を希望者に無料で配布しています。ボード上で押した文字を付属のライトニングマックイーンが記憶して、マックイーンを走らせるとしゃべります。音声は映画の主人公、マックイーンと同じです。



© Disney/Pixar

◆おもちゃが動いても安心して遊べる

「おさんぽ速斗」

手元のスイッチで前に行ったり後に行ったりできるおさんぽワンちゃんです。リーシュでつながっているので遠くへ行ってしまう心配がなく、リーシュを通してワンちゃんの動きが手にも伝わってきます。音楽ボタンを押すと森の熊さんにあわせてお散歩。振りかえりボタンを押すとくるっと振りかえってくれます。おしっこボタンもあるよ。



©2,010,2012 IWAYA.PAT.P

「アンパンマン電動レールで GO !GO !DX」

レールを敷いても、レールなしでも遊べるアンパンマンのかわいい電動の乗用です。コントローラーを取り外せばリモコン操作も可能です。レバーの切り替えでフリー走行もできます。



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

【 うさぎマーク対象商品 】

◆音だけでなく、動きも楽しい

「トゥーンタウンミニーマウス おそうじだいすき♪おてつだいクリーナー」

吸引を始めると、本体窓の中の細かい発砲が回転します。動いていることが、モーターの音だけでなく目でもわかる、楽しい掃除機のおもちゃです。



© Disney

「ドキドキトレジャー 大海賊の秘宝」

ガイコツ船長に見つからないように、そ〜とお宝を手に入れるドキドキのアクションゲームです。音を聞くことができなくても、振動やガイコツ船長の大きな動きでゲームの進行と結果が判り、楽しく遊べます。



©MegaHouse

6 大切なおまけ——「小さな凸」の提案(発展版)

目の見えない子どもたちが楽しめるおもちゃだけでなく、すべてのおもちゃのスイッチ(のON側)に凸を付けようという取り組みが、いま、一部のメーカーで始められています。

■ なぜその取り組みがはじまったのか——おおよそ以下の三つの理由があります。

(1)目の見えないお父さんやお母さんへの配慮——目の見えないご両親が、目の見える子どもの遊んでいるおもちゃのON/OFFを簡単に把握できることは重要です。そのおもちゃが「共遊玩具」になり得ないものほど、この配慮の重要性は高くなります。ON/OFF に伴って音を出したり動いたりしないおもちゃである場合、目の見えないご両親にとっては、スイッチの凸印が、ON/OFF を見分ける際の唯一の手がかりとなるからです。

(2)ユニバーサルデザイン基準への第一歩を踏み出す——簡単なノウハウを取り入れることで、ユニバーサルデザインになる製品はたくさんあります。そのようなノウハウが基準化・マニュアル化されれば、だれにでも無理なく、簡単に「ユニバーサルデザイン」の要素を備えた製品を開発することができます。現在、そのような実用マニュアルの製作に向けて、日本国内だけでなく、ISO(国際標準化機構)も、国際的な協力体制の下で協議を始めています。おもちゃの世界のユニバーサルデザイン化は決してたやすくはないのですが、それでも「基準化」によって改善できる要素をたくさん含んでいます。「凸」がすべてを解決するわけではありませんが、無理のない基準化への第一歩として、「凸」の付け方や寸法の基準(JIS規格)を守ってみることは非常に意義深いと考えます。

(3)「ユニバーサルデザイン」の具体的な形を子どもたちに見せる——スイッチに凸が付いているだけで、格段に使いやすくなるおもちゃや製品はたくさんあります。未来を担っている子どもたちに、「凸の付いたスイッチ」を見慣れてもらうことで、将来、「凸付きスイッチ」が「特別なもの」ではなく、ごく自然なものとして受け入れられるようになればと考えています。すべての製品で「凸」があたりまえになれば、たとえ意識的に「ユニバーサルデザイン」を考えなくても、自然にそのような製品が造られ続けるようになるでしょう。

おわりに

保育園や幼稚園、学校などで障害のある子どもとない子どもが共に学ぶ機会が増えてきた今、共に楽しめるように工夫された「共遊玩具」へのニーズはこれまで以上に高まっていくと思います。「おもちゃでは一緒に遊べないね」というのではなく、「工夫されたおもちゃさえあれば、状況の違いを超えて一緒に楽しめるんだ」という経験と希望を、一人でも多くの子どもたちに届けたい。共に遊んだ子どもたちが成長し、個性を活かしあいながら共に生きられる社会を創っていったら……というのが私たちの最大の願いです。

付録

◆玩具業界から他業界へ——日本でのユニバーサルデザイン(アクセシブルデザイン)の普及

障害者専用品ではなく、一人でも多くの人に使いやすいものを一般市場向けに作ろうという考え方は、業界の枠を超えて様々な産業界に広がっています。というのも、同じような悩みを持つ人たちが、他のさまざまな業界にもいたのです。つまり、障害者のための商品を作りたいのだけれど、それは専用品とよばれる特別なものなのでどうしても売れ数が少なく、なかなか始めることが難しいのです。

共遊玩具とほぼ時を同じくして、花王からボトルの側面にギザギザのついたシャンプーが登場しました。目の見えない人だけでなく、見える人でも、シャンプーをするとき目をつぶってしまうと、シャンプーとリンスを間違えたりします。そこで、シャンプーのボトルにギザギザをつけて、リンスのボトルと触って区別がつくようにしたのです。このシャンプーは、障害者向けの専用品ではありません。共遊玩具と同じように街でふつうに売られている「共用品」です。



ボトルにぎざぎざを付けてリンスと区別



天面に点字を付けてノンアルコール飲料のカンと区別



浮き出した「W」を付けてアルミホイルの箱と区別



屋根に切り込みを入れてジュースなどの紙パックと区別



共遊玩具
ハンドブック

2008年5月
社団法人日本玩具協会
共遊玩具推進部

目次

- 共遊玩具開発のヒント 2
- 共遊玩具ガイドライン 3
- マーク取得の方法について 10
- 連絡先 14



盲導犬マーク



うさぎマーク

●共遊玩具開発のヒント

共遊玩具とは？

目または耳の不自由な子どもたちにも楽しく遊べるおもちゃ、あるいは、目や耳の不自由なお父さん・お母さんにも扱いやすいおもちゃを「共遊玩具」といいます。この「共遊玩具開発のヒント」は、そのようなおもちゃが一つでも多く産まれることを願い、日本玩具協会産業向上振興委員会の「共遊玩具推進部会」によって作成されました。

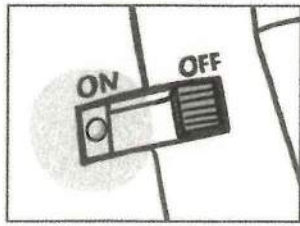
おもちゃの設計段階で、このガイドラインに書かれていることに注意を払うと、普通につくられる多くのおもちゃが「共遊玩具」になります。「共遊玩具」は障害のある人にとって扱いやすいばかりでなく、私たちみんなにとって、より楽しく、より扱いやすいおもちゃです。

このガイドラインの記載事項のうち、開発の過程で可能なことを、一つでも多く採用できれば、それだけその玩具は多くの人にとって楽しく扱いやすいものとなります。

(※ *の付いた項目は、これまでこの活動への賛同メーカーによって守られてきた決まり事です。消費者の混乱を防ぐため、この決まり事は可能なかぎり遵守してください。)

1 スイッチ類は触覚にもわかりやすく

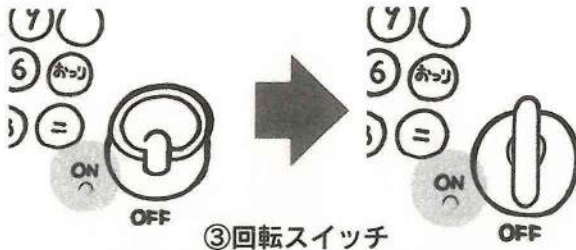
* 1. スイッチの「ON側に」凸点を入れる。(φ2×0.8。さわってわかりやすければ多少の増減可能)



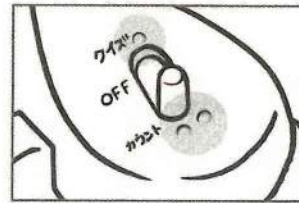
①スライドスイッチ



②シーソースイッチ



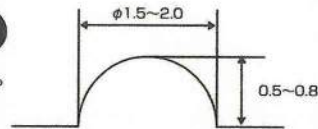
③回転スイッチ



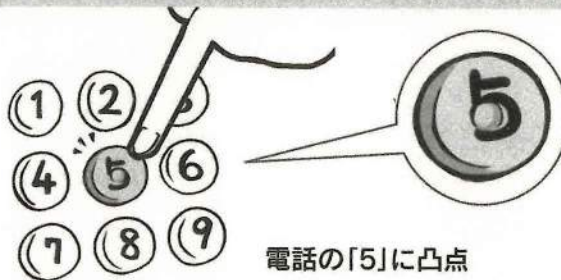
④3段階スイッチ

凸の形状

形状については、φ2×0.8を基本とするが、範囲を設ける。
(JIS S 0011 (凸点のJIS規格)による)

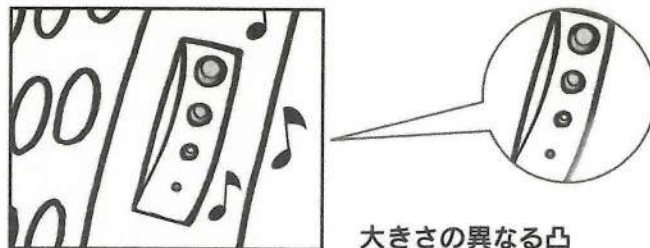


* 2. 電話玩具等の「10キー」の「5」に凸点を入れる。(φ2×0.8。さわってわかりやすければ多少の増減可能)



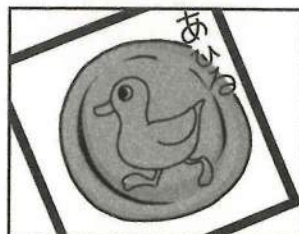
電話の「5」に凸点

3. ボリューム／増減スイッチに、大きさの異なる凸表示をする。



大きさの異なる凸

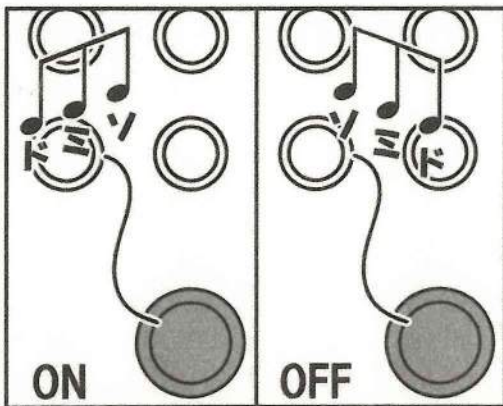
4. シート式スイッチは、凸状にする。



凸になったシートスイッチ

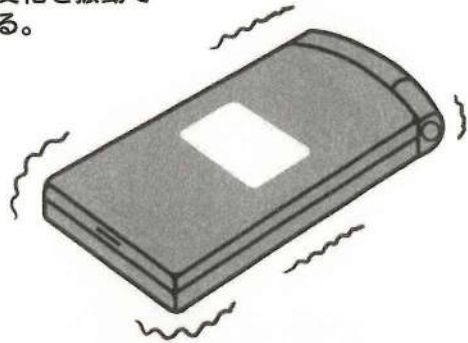
2 ワンプッシュスイッチは音あるいは振動などで状態を知らせる

ワンプッシュごとにON/OFFが切り替わるスイッチは、音あるいは振動などでも状態を知らせる。



①音でスイッチのオンとオフを知らせる

携帯電話のマナーモードのように状況の変化を振動で知らせる。

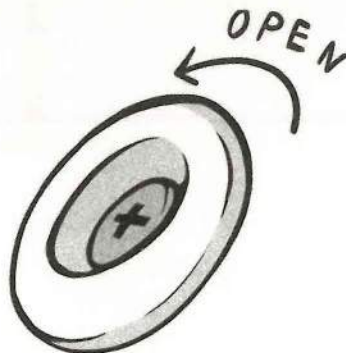


②振動でスイッチのオンとオフを知らせる

3 電池蓋と電池ボックスへの触覚表示

*電池蓋の「ビス穴の周囲」に「リング型」の凸表示をする。(幅2×高さ0.5~0.8)

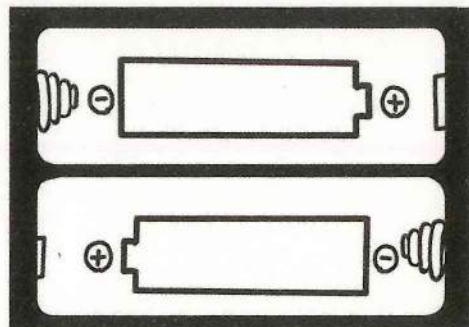
リング型凸表示



電池ボックスの表示

ビス止めの穴の縁に、リング型の凸表示をする。玩具には、たくさんのビス止め穴があります。その中で、「この穴は重要です」という意味で、凸表示をする。

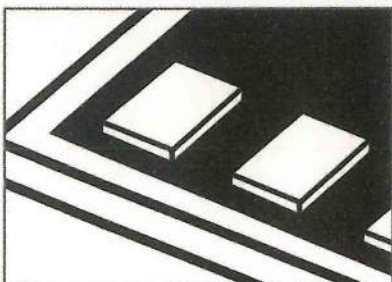
幅2×高さ0.5~0.8



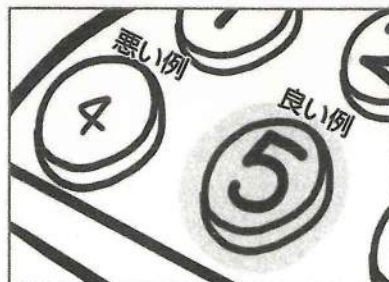
電池の正しい向きを伝える工夫

1. プラス・マイナスの接点の形状の違い
2. 電池ボックス内に刻印で表示

4 操作部は見やすく



①背景とのコントラストのはっきりした表示をする。



②なるべく大きな文字を使う。

悪い例:

おはようございます。
おなうございます。

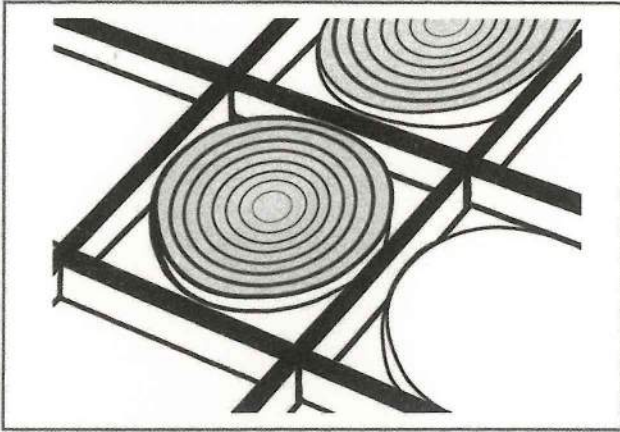
良い例:

おはようございます。

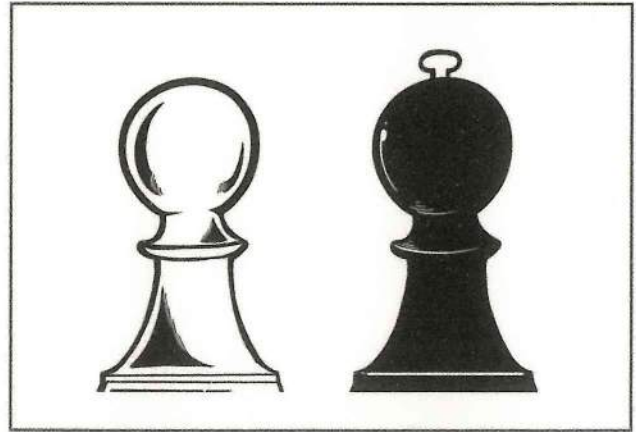
③読みやすい文字を使う。

5 必要な識別は触覚でも可能に

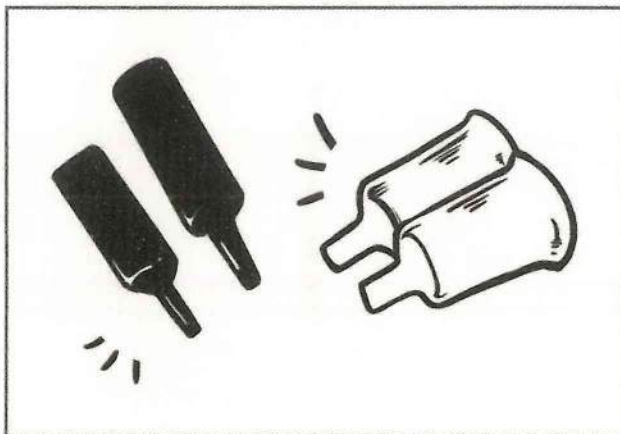
遊びに識別を要する色の違いを、手触りや形状の違いでも表示する。



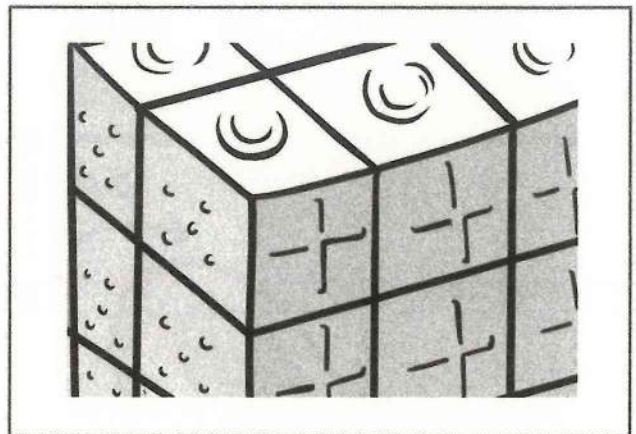
①浮き出した模様「駒の白黒」



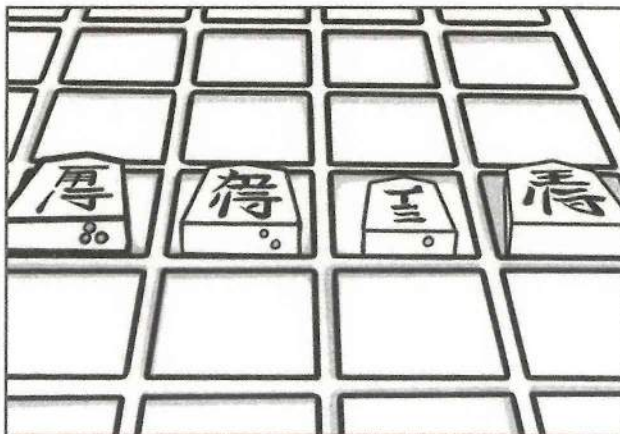
②凸状の印「チェスの駒の頭のビス有無」



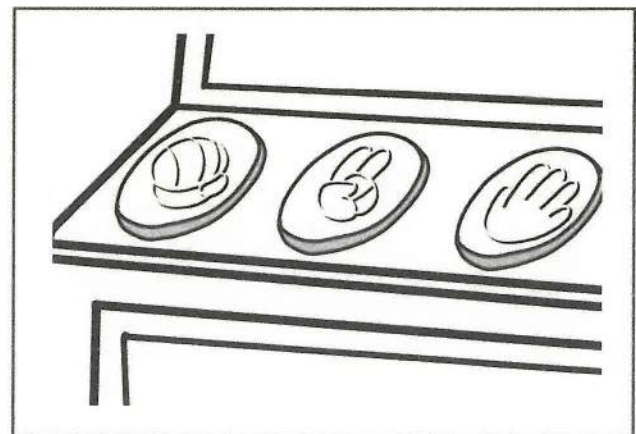
③太さの違いで色の違いを表現



④手触りやマークで色の違いを表現



⑤凸点の数や配置の仕方によって駒を識別



⑥図柄を刻印

6 リアクションを音やことばで

1.リアクションの内容を言葉で伝える



①正解・不正解を言葉で

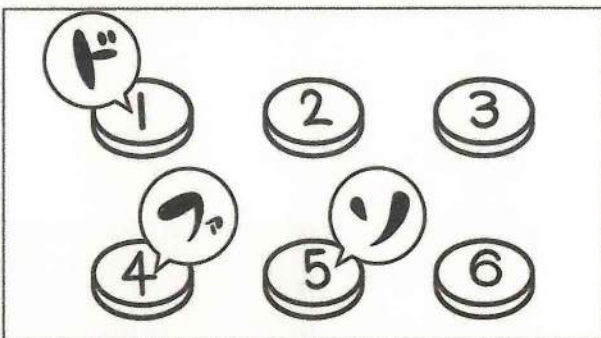


②勝ち負けを言葉で

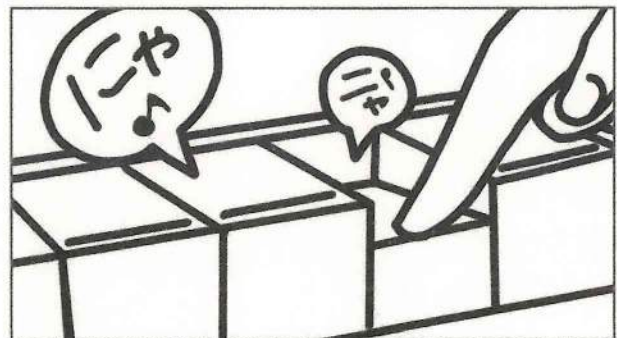


③計算の結果を言葉で

2.音の高さに変化をつける



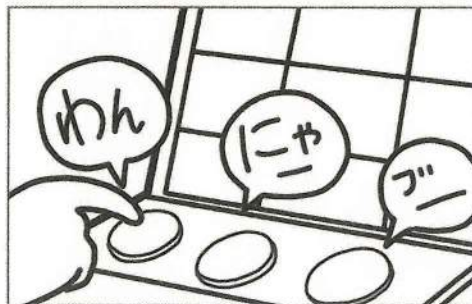
①レジのキー0~9にドレミの音を割り当て、計算の結果もドレミで知らせる。数字に異なる高さの音



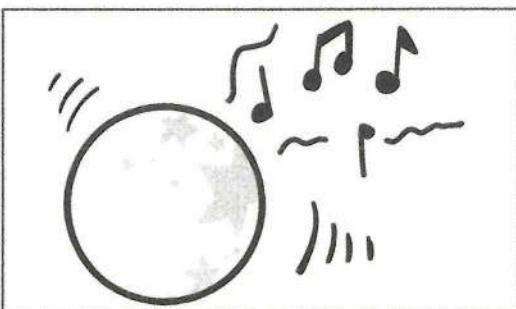
②それぞれのキーに異なる音程

3.状況を異なる電子音や音楽で伝える

3びきの動物に違った鳴き声



4.移動する際に音を加える



①音の出るボール



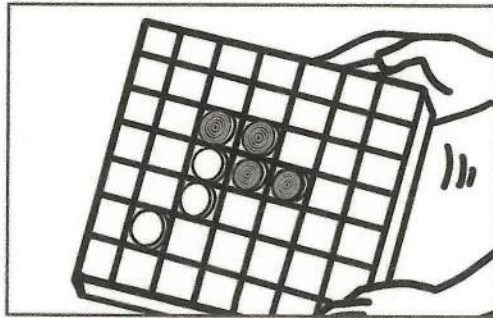
②音が出るラジオコントロール玩具

7 ずれにくく、あるいはばらばらになりにくく

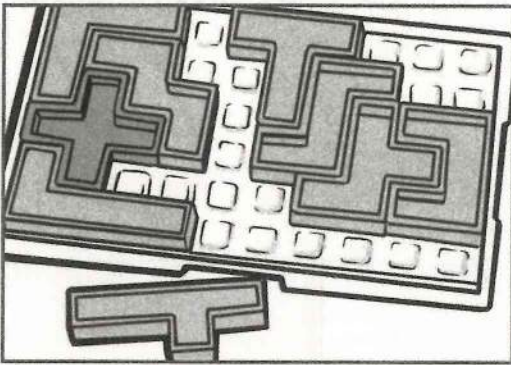
1. 触ってもずれにくいように工夫する



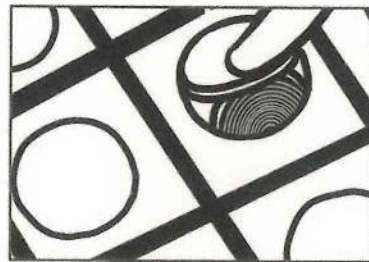
① 駒を差し込んで固定



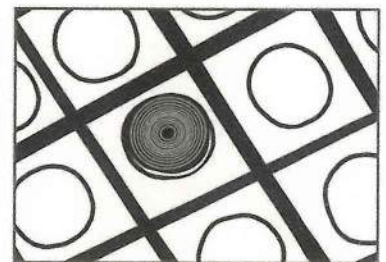
② 枠やマグネット



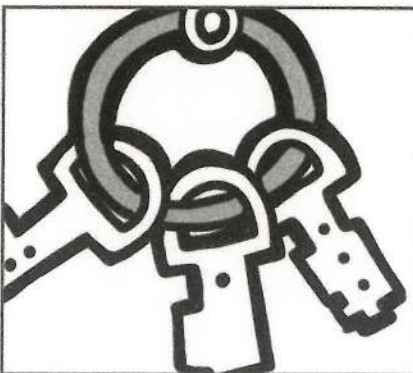
③ 滑りどめのついたパズル



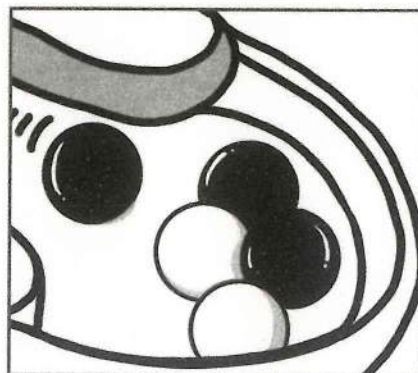
④ 手の不自由な人にも楽しめる



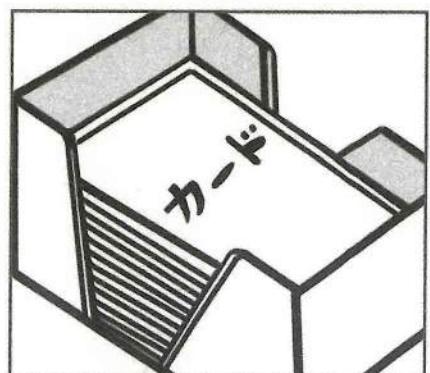
2. 部品がばらばらにならないように工夫する



① リングでつなぐ

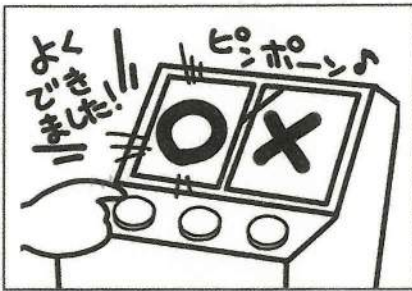


② ボール受け

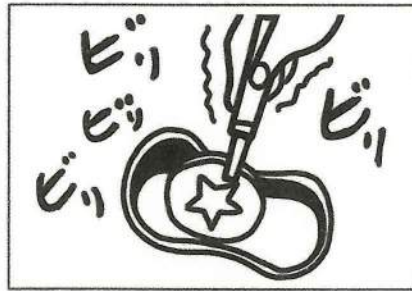


③ ケース兼用カードホルダー

9 うさぎマークのおもちゃ



①正解・不正解を見てわかるように ②失敗を振動で表現
表示「よくできました」



③動かすと中で玉が跳ねる

10 パッケージ、取扱説明書、商品情報の提供

1.商品から出る音や言葉をパッケージや取扱説明書に表記する。



①商品から出る音声をパッケージに表示



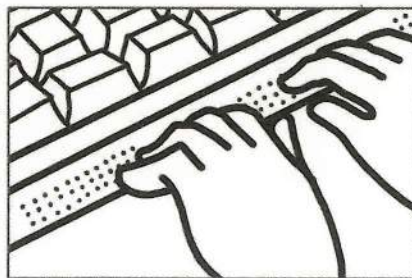
②字幕表示の案内

2.商品紹介のホームページに、ダウンロード可能な取扱説明書を掲載する。

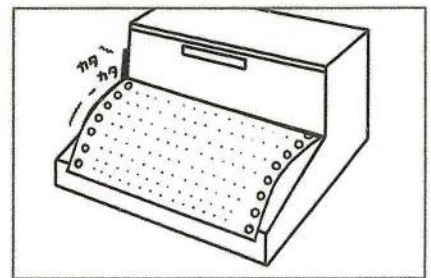
(目の見えない人も「スクリーンリーダー」というソフトを使ってホームページ上の文字を音声で聴いたり点字に変換して読むことができます。)



①スクリーンリーダー



②点字ディスプレイに表示



③点字を打ち出すプリンターと、
点字が打ち出された紙

3.インターネット、CD、カセットテープ、DVDなどによる取扱説明書の配布



①日本玩具協会点字カタログの
ダウンロードページ

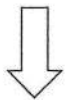


②カセット版取扱説明書

盲導犬マーク・うさぎマーク取得までの流れ

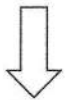
「共遊玩具」として盲導犬・うさぎマークをパッケージに表示し、販売を希望する場合は次の通り手続きが必要です。なお、メーカー登録期間は年度(4月1日～翌年3月末日迄)登録とさせていただきます。「モニター審査」は随時実施します。新規登録の有効期限は、該当商品が掲載されたカタログの有効期間(次回カタログ発行時)までとします。

協力メーカーの「登録」をして下さい。



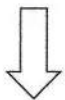
- ・登録済みのメーカー様は自動更新となっています。
(共遊玩具活動参加料3万1500円)
但し、変更事項がありましたら登録申請書をご提出下さい。

「モニター審査」を受けて下さい



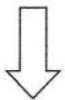
- ・モニター審査申込書に必要事項をご記入の上、商品と一緒に事務局にご提出下さい。(モニター審査は無料です)

商品登録をして下さい



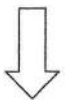
- ・モニター審査に合格した商品は登録申請書に必要事項をご記入の上、事務局にご提出下さい。

所定の共遊玩具登録料をお支払い下さい



- ・マーク使用の際は、1点につき5,250円の使用料(初年度のみ)がかかります。

マーク使用承認証を発行します



- ・マーク使用料金の入金を確認しだい、協会よりマーク使用承認証を発行致します。(商品画像とサンプル2個をご提出下さい)

パッケージにマークを表示して下さい

- ・清刷が必要な場合は事務局にご請求下さい。

(おもちゃカタログ掲載料は別途1コマ1万500円が必要です)

「共遊玩具」協力メーカー登録申請書

平成 年 月 日

社団法人 日本玩具協会 殿

社 名

所在地 〒

代表者

印

連絡先 ☎

貴協会「共遊玩具推進部」が推進する「共遊玩具」活動に賛同し、協力メーカーとして「登録」致します。また、下記のことを弊社の担当と致します。

担 当 者	印
所 属 ・ 役 職	
連 絡 先	〒
電 話	
F A X	

「共遊玩具」モニター審査申込書

社団法人 日本玩具協会 殿

平成 年 月 日

社 名
住 所
担当者名 印
電 話
F A X

下記商品を、「共遊玩具推進部」の実施する盲導犬、うさぎマークのモニター審査に申し込みます。

商品名	(名称)	(価格) (円)
	(サイズ)縦 ×横 ×高・奥行 (cm)	(電池)単 × (本)
	ST合格番号 49-	(発売日)平成 年 月 日

(商品説明)

→どんな配慮があるか、どんな点で遊びやすいか等の説明をご記入下さい。

(備 考)

→その他、伝達事項がある場合はご記入下さい。

(モニター予定日)

モニター受付番号	担当印
No.:	

盲導犬・うさぎマーク登録申請書

社団法人 日本玩具協会 殿

平成 年 月 日

社 名

住 所

担当者名

印

電 話

F A X

下記商品を、盲導犬、うさぎマーク適合商品として、マーク使用の申請を致します。

商品名	(名称)	(価格)	(円)
	(サイズ)縦 × 横 × 高・奥行 (cm)	(電池)単 ×	(本)

<写真>

配慮箇所

ST合格番号

モニター審査合格番号

登録受付番号	担当印
No.:	

● 連絡先

【日本点字図書館連絡先】

社会福祉法人日本点字図書館
〒169-8586 東京都新宿区高田馬場1-23-4
電話 03(3209)0241
FAX 03(3204)5641
<http://www.nittento.or.jp/>

【点字シート製作会社(ブレイルコム)連絡先】

株式会社ブレイルコム
〒112-0002 東京都文京区小石川2-3-4 第一川田ビル6F
電話 03-5804-6206/FAX 03-5804-6207
<http://www.braillecom.co.jp/>

【JIS関連サイト】

高齢者・障害者配慮設計指針一点字の表示原則及び点字表示方法
検索キーワード【JIS T0921】

高齢者・障害者等配慮設計指針—情報通信における機器、
ソフトウェア及びサービス—第3部：ウェブコンテンツ
検索キーワード【JIS X8341-3】

※上記規格の一部は下記から検索して閲覧できます。
<http://www.jisc.go.jp/app/JPS/JPSO0020.html>

メモ

問い合わせ先

社団法人 日本玩具協会 共遊玩具推進部

〒130-8611 東京都墨田区東駒形4-22-4

Tel:03-3829-2513

fax:03-3829-2510

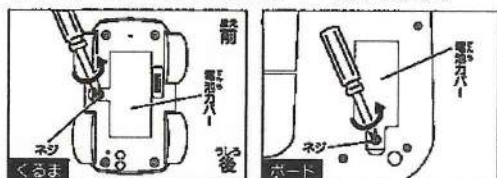
<http://www.toys.or.jp>

【電池の入れ方】

- ①くるまとボードの電池カバーのネジをプラスドライバーでゆるめ、電池カバーを外します。
- ②単4アルカリ乾電池各2本を＋（プラスマイナス）を間違わないように正しく入れてください。
- ③電池カバーを元に戻し、ネジを締めます。

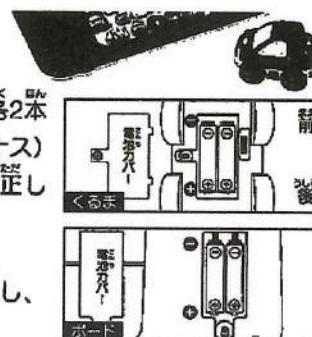
電池の入れ方

- ①くるまとボードの電池カバーのネジをプラスドライバーでゆるめ、電池カバーを外します。



- ②単4アルカリ乾電池各2本を＋（プラスマイナス）を間違わないように正しく入れてください。

- ③電池カバーを元に戻し、ネジを締めます。



言葉による説明事例：（テキスト版取扱説明書をメーカーHPで公開している）

【電池の入れ方】

1. くるま

- ①くるまの前側（屋根がなだらかに傾斜した側）を向こう側にして、底面が上になるように、くるまをひっくり返します。
- ②底面の左のへり、前輪と後輪の間のやや前輪に近い場所に、ふちがリング形に盛り上がった穴があり、これが電池カバーを開けるためのネジ穴です。
- ③プラスドライバーを使ってネジをゆるめ、電池カバーを外します。
- ④単4アルカリ乾電池2本を、2本とも＋（プラス）が手前にくるように入れてください。＋（プラスマイナス）を間違わないように注意してください。
- ⑤電池カバーを元に戻し、ネジを締めます。

2. ボード

- ①ボードを横長の形で裏返し、表面が格子型になっている部分が左にくるように置いてください。
- ②右下の隅にやや近い場所に、ふちがリング形に盛り上がった穴があり、これが電池カバーを開けるためのネジ穴です。（ふちが盛り上がっていない穴が、近くに一つありますので、間違わないように注意してください。）
- ③プラスドライバーを使ってネジをゆるめ、電池カバーを外します。
- ④単4アルカリ乾電池2本を、2本とも＋（プラス）が手前にくるように入れてください。＋（プラスマイナス）を間違わないように注意してください。
- ⑤電池カバーを元に戻し、ネジを締めます。