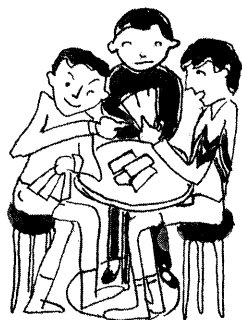


私の手作りおもちゃ教室

黒須 和清



「手作りおもちゃの先生」という仕事をしてもう十年になる。私の少年時代、こういう先生におもちゃを教えてもらった経験は無い。おそらく昔も「工作を教えてくれるおじさん」は居ただろう。けれどそれが仕事として確立し、今の様な「工作を教えるクリエイター」達が沢山誕生したのは丁度十数年前に沸き起こった「手作りブーム」からではないだろうか。

その頃学校を卒業し、就職も決まらずウロウロしていたクリエイターの卵達は、ブームに乗った児童館やデパート等の造形教室に動員され、はたまた雑誌や工作の本の企画に協力を依頼されたりして、いつしかこの新しい職業の肩書きを身に付けていったのだ。私もその一人である。

「手作りおもちゃの先生」には二つのタイプがある。一つは、創り出す事より教える事の方に情熱を傾けている人達、工作は子供達と付き合う遊びの一手段と考えている人達である。伝承おもちゃに関しては作り方も遊び方も正にエキスパートで、また色々な材料が山積みされた「何でも作っちゃおうコーナー」等を任せたら遺憾なくその力を発揮する。子供と一体になって楽しむ遊ぶ事の何より好きな人達である。

もう一つのタイプは教える事よりも創り出す事に情熱を傾けている人達、彼らにとって手作りおもちゃは自分の「作品」で、それが子供達にどう受け入れられ、文化として浸透するが、その興味で子供と接している。前者と違う所は伝承工作をそのまま伝えるとい

うよりはいかに新しい物を開発できるかという点に力を入れていた。だから雑誌の工作ページや付録の企画等からはよくお呼びがかかるのがこのタイプの人達である。

私は後者である。自分の創り出した、あるいはアレンジした手作りおもちゃが子供をどの様に喜ばし文化として残っていくかを知りたい。そもそもがクリエイター（物の創り手）である私の、これは手作りおもちゃ以外の作品製作にも通じる姿勢である。手作りおもちゃは私の「創る」という業なりわいの中の一部なのだ。

とは言え、決して教える手をおろそかにしている訳ではない。手作りおもちゃとは、クリエイト（創り出す）だけではまだ半分で、それを上手にメッセージ（伝える）して初めて完成となる作品なのである。子供におもちゃとして楽しませる一つの文化として彼の中に残る、そこで成立する。伝え方が悪ければ文化として実らない未完成品なのだ。その点が実に苦慮する、そして逆に面白い部分なのである。こう考えているから私にとって工作教室は遊びの場ではなく勝負の場、

常に緊張と不安を抱えて挑んでいる訳である。それでも近頃ようやく自分の「伝え方」のスタイルを見極める事ができる様になってきて「楽しみなから」という余裕も少しは出てきた気がするのであるが……。

「手作りおもちゃの先生」と「図工の先生」はよく同じと考えられがちだが、根本的に違うと私は考える。「図工」は勉強であり育成であり修練である。けれど「手作りおもちゃ」は「遊び」の世界にある物なのだ。私がこの仕事をやり始めた頃、子供からこんな声を聞いた事があった。

「こんな図工の時間みたいでおもしろくねーよー。」一時美術教師をめざした事もあった私はその頃自分の学んできた美術教育のノウハウを生かそうと力りきんでいて、年間通しての工作教室にカリキュラムなど組んでいた。春にはハサミの練習、ひもを結ぶ事を修練させて夏はからくりの伝承、秋には想像力を生かせる物を、冬にはじっくり腰を据えて版画、年度末には共同製作で大作を残そう……etcだが、その子は

すっかりと私の方針の間違ひを見抜いていた。「図工の時間みたいで——」の一言は「学校の勉強を終えて、遊ぼうと思つてここへ来てるのに、何でまたここで学校と同じ事やらされなきゃいけないんだよ。ここは遊ぶ場所だぞ。」と訴えていたのだ。真実だった。子供の方がよくわかっていたのである。そもそも「おもちゃ」は遊ぶものなのだ。子供がそれを持って遊ぶ「持ち遊び」に丁寧語の「お」がついて「お持ち遊び」それが「おもちゃ」になったのである。遊びの場とする工作教室は「おもちゃ」でなくてはならない。「作品」ではいけないのだ。「作品」は図工という学びの場で作るものである。私はそう考える様になった。以後、私の工作教室で作る物は全て「作つて遊べる物」になった。版画、モビール、ピン人形等の「飾る物」は極力避けた。また動くおもちゃでも理科の時間に習ひそうな原理の物はやめた(やじろべえ、磁石、ゴム動力等) 近頃の学校の先生方は教材研究を熱心にされているからどんなアレンジをしようと「あ、これ

学校で習った」と言われてしまうのである。真似したみたいに言われるのも糺(しや)だし、何よりも遊びの場に学校の授業を思い出させる事になるので避ける事にしたのである。

「図工の時間ではなくする」こういう方針をうちたてた私は数々の図工指導的制約も解いた。色は最後までできちんと塗らなくてもよし、遊びに突入したい所で完成で構わない。先生の見本が良かったらそっくり真似してもよし、真似は学びの第一歩である。一緒に遊びたいのなら遅れた奴の手伝つてもよし、できない部分はできる者にやつてもらつて構わない、要はみんな楽しく遊びに入れる事である。怪獣やTVのキャラクター、好きなもの何でも登場させて構わない。低俗であろうが人真似になろうが子供に大きな魅力を感じさせ影響を与えている立派な文化である。これについて、私はとても悔しい思い出があった。小学五年の時である。怪獣ブームのさ中、熱狂的な怪獣ファンだった私は多色刷り版画のテーマに「モスラ」の成虫を選

んだ。モスラの羽の美しいデザインを自分の手で版画として再現したかったのである。自信作だった。友人達も賞賛した。けれど先生はこの作品を全く評価してくれなかった。「そんなに怪獣って好きなの？」というあきれた様な視線と、つけられた三重丸、図工に關しては四重丸五重丸が当り前だった工作好き少年にこれはショックだった。「どうして怪獣はいけないんだ！」自分の一番好きな物をバカにされた気がして私はとても悔しく悲しかったのである。

そういった数々の制約は良くないと、私は図工教育を批判するつもりは毛頭無い。これらは正しい「美術教育における教育的指導」に違いない。ただ「遊び」である工作教室の場に、これらは何ら持ち込む必要はない事だと私は考えるのである。

お陰で私の工作教室からはとても図工の時間には産まれ出ない物が誕生する。カップラーメンからドラエモンとキョンシーがとび出すびっくり箱、次々に合体増築し、ターボレンジャーやら歴代の正義の味方の基

地と化したケン玉、障害物が全て「ウンコ」のドライブゲーム、また私の示した見本を克明にコピーして兄弟や隣近所の友人に配る分まで五個も六個も大量生産していく奴もいる。けれど皆それらを宝物の様に大事にして本当に楽しそうである。自分の創り出した作品が、子供達の手で自在にアレンジされて目の前で十も二十も増えていく、そんな光景を見る時私はまるで「沢山の孫に囲まれたおじいちゃん」の様な気分になるのである。

長い時代を経てもなお子供達を魅きつけずにはおかない伝承おもちゃ。ケン玉、ヨーヨー、割ばし鉄砲、コマ：etc. そんなおもちゃの殿堂に将来私の作品は入るだろうか。この子供達はこの文化を伝えてくれるのだろうか。そんな想いを抱きつつ私は今日も彼らを喜ばそうと苦闘している。「そりゃ『教育産業』ではなくて『サービスマス』だね。」口の悪い友人の言葉に「なるほどね。」とうなずいたりしている。

(おもちゃデザイナー)