

幼児と美術

—デザインから 幼児へのアプローチ—

磯貝芳郎

幼児と美術という言葉からふつう連想されるのは、幼児の美術作品の鑑賞とか、幼児の造形活動とかいうことだろう。それはいずれも大事なことだし、そのことについて書くのには、もっと適当な人がいるだろうと思う。そこで私の場合は幼児からの美術へのかかわりではなくて、逆に美術から幼児へのかかわり方について書いてみたい。

もっともここで美術とっているのは、いわゆる純粹美術ではない。絵画や彫刻のことではなくて、広い意味で美術にふくまれるデザインからの幼児へのかかわりである。外国のデザイン雑誌には、子どものためのデザインがしばしば紹介されているのが目にはいるけれども、そしてすばらしいと思われるものがあるのだけれども、わが国ではほとんどそういうものがない。しかし全くないというわけではなく、子どものための玩具デザインに専念している人もいるし、遊具の開発に熱心なグループもあれば、児童公園の設計に努力している人もいる。だが総じてあまり自立しないし、それを高く評価されるということもないようである。別に目立ったり評価されなくてもかまわないのだけれども、おとなの生活の繁栄のかけにかけられて、幼児の生活や、そのためのデザインがおしつぶされてしまうのは残念である。

何かというと、「子どものため」といいながら、電動式の高級玩具ばかりが作られたり、いわゆる教育玩具になってしまったり、これはちょうど「消費は美德なり」とか「消費者は王様」などといって、実は企業の系列下に消費者をかかえこんでしまうのと同じように思われる。そこにあるのは実はおとなの利害ばかりで、子どもはそのなかにまきこまれていくにすぎない。

そこで私たちはコマ・シャリズムと関係なしに、デザイナーの方から子どもへの働きかけを考えてみたのである。以下はその小さな試みの報告である。

幼児の生活の基本は遊びにある。ところが最近の子どもは遊ばないともいわれるし、遊び方を知らないともいわれる。おとなが幼児の生活から遊ぶ環境をうばいってしまったからである。小手先だけの遊びではなく、全身運動を伴った遊びの中で、自己表現の出来る子どもが、いちばん子どもらしい。そういう子どもが美術作品に接した時に、もっとも豊かな感受性をもち得るのではないかと思うのだが、それはともかくとして、幼児をして思い切り遊ばざるを得ないようなデザインは考えられないものだろうか、というのが私たちの最初の動機である。それに関連していくつかの問題点があがってくる。

第一には現代の子どもにとっての「自然」とは何だろうかということである。自然は自然であって、それ以外のなにものでもないというのは公式の回答である。子どもを自然のなかに帰すということは何よりも必要なことであろう。しかし都市化現象が急速に進行していく過程で、昔遊んだ野山や河原や原っぱを子どもにも与えようとしてもしよせん無理な話である。そのことを繰り返していうだけでは古きよき時代をなつかしむおとなの郷愁に終わってしまうし、あえて行なおうとすればそれ自体が人工的になってしまう。

月にうさぎがいるというおとぎ話が通用しない現代の子どもにとつて、「自然」に代る自然が何かあるのではないか。それは何だろうか。これが私たちの第一の問題である。

第二の問題は生活と遊びのなかで破壊する楽しさを味わえないだろうかということである。ふつう遊具・玩具といえば、大體遊び方がきままっているし、多くは組み立てる、つくりあげるものである。しかし幼児の場合にはもっとこわす面白さを考えてやる必要があるのではないか。ひとつのまとまったものを、こわしてこわして、こわしていったら別のものが出来ちゃったというものは作れないだろうか。

第三には幼児にできるだけ抵抗感を与えるものは何かという

ことである。幼児の行動を見てみると、困難さの多い方にわざわざ近づいていくことが多い。やっではいけないというところはやりたがる。危険に近づいていく。スベリ台はすべらないで逆にかけてあがる。砂や石が積んであればその上へ登っていく。ところがいまの玩具は子どもに何の抵抗も与えない。見ているだけで玩具は自動的に動いてしまう。そうではなくて、子どもが何としてもどうにもならないという道具は作れないものだろうか。

第四には子どもの意図とは異なった反応をおこす。いってみれば意外性というようなことである。子どもの意のままにはならない。そうならないから面白いといったようなものが作れないかということである。

そして最後に当然のことだが、安全であって、子どもの集団生活を豊かにしていくものであってほしいという願望がある。

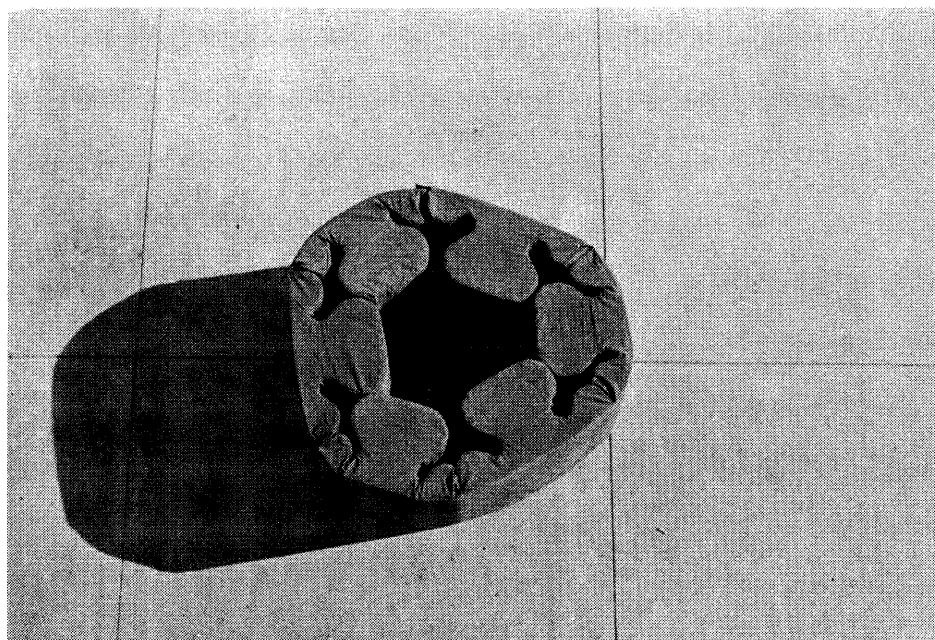
デザインというのとはするとデザイナーのセンスにたよりがちである。しかしながらこれからは、特定の個人の感性よりも——それが全く無視されては困るのだが——科学的な資料に基づいて緻密な計算がないとデザインとはいえないのだと思う。したがって私たちには遊具のデザイン活動を通して、科学性・

客観性をもったデザインとは何かを追究してみようという意図があった。だから右にあげたような、幼児にとつての第二の自然、破壊の楽しみ、抵抗性、意外性、安全、集団形成というものも、幼児の遊びや行動の観察や調査をもとにして出てきたものである。その手続きや結果について、詳述する余裕はないけれども、ただ調査活動と具体的なデザインへの造形活動とはなかなか統一しにくいことは、ここで正直にいっておかなければならないだろう。だから私たちの作業も、はじめに考えた問題点を解決するというよりは、それとは大分へだたりのある“ひとつのもの”を作り出してしまったという結果になる。

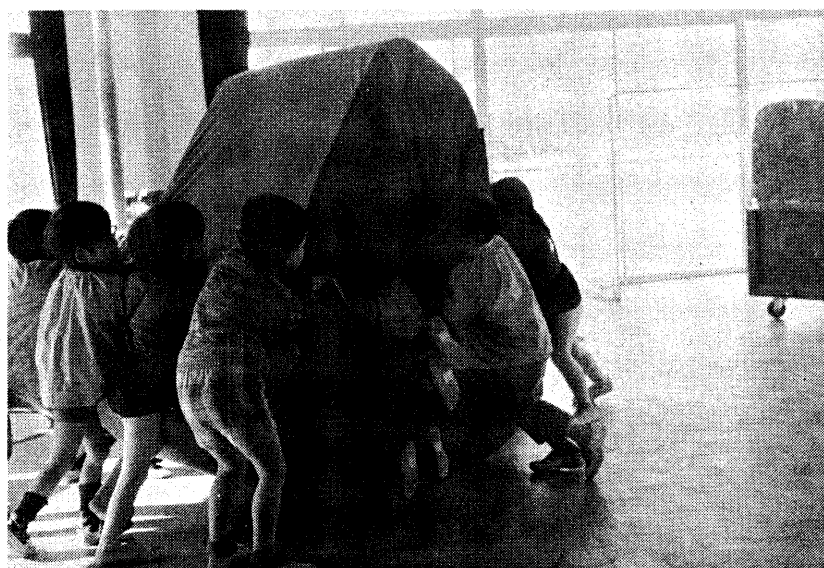
その結果を紹介してみよう。

原型は円である。実際には六角形なのだが材質に堅い部分と柔らかい部分とがあり、正六角形にならない。(写真1)だからこの上に子どもがのろうとすると、堅い所でははねかえされ、柔らかい部分ではそのまま沈んでしまう。このままの形で中の空間に子どもがはいると、十五、六人は楽にはいつてしまう。

これをたてて、なかに子どもが腰かけるように並ぶと三人は楽である。そのままうまく反動をつけると、ころがることも出来る。ただし一人の力ではどうにもならない。(写真2) つなぎめをはずすと、ぐっと伸びてしまつて長さは四メートル半に広



写 真 (1)



写 真 (2)



写 真 (3)

がる。その上を子どもが走りぬけようとしても、堅い部分と柔らかい部分があるので、思うようにはいかない。下に子どもがくぐっていて、その上を別の子がはねても、大丈夫である。(写真3) これを逆にひっくりかえしても遊べる。都合六通りの変化をする。

まとめてみると、破壊ということは生きていない。かろうじて六角形としてまとまっていたものが、長く伸びてしまうというところにみられるが、これは成功したとはいえない。抵抗性を与えるという点では、一人では動かせないとか、意のままに反応できないとかということではまずまずのところである。意外性の点では六通りの変化、硬軟の交錯でかなり出ている。安全性も高いし、もともと集団でないともならないものである。

デザインにはひとりよがりの出てくるのが往々にしてある。この遊具(一応花の形をしているし、また大きくグロテスクでころがれるところから仮にフラワータンクと名づけた)も、子どもに敬遠されたのでは何にもならない。幼児がどううけるかが、ひとりよがりをチェックしてくれる。

最初に幼稚園にもちこんだときは異常な興奮状態であったと

いっていいだろう。その園の主任の方は、「こんなに子どもが興奮したのは初めてみた」といういいかたをされていた。子どもはからだごと、このフラワータンクにぶつかっていったのである。

初日は初めてのことで別として、この興奮がどのくらい続くかが問題になる。翌日から学生に交替で観察に行ってもらったが、「うっかりさわるものなら、子どもたちにとやされる」ほどよく遊んでいるということである。

まだこれから長期間にわたって観察を続けてみないと、結論は出せないけれども、およそ次のようなことはいえそうである。

①置き方に六通りの変化があるけれども、それをどう使うかは何も規定していない。だから遊び方のヴァリエーションはもっと多くなるだろうと思われる。

②全身運動のための遊具であり、集団用の遊具でもある。集団のメンバーが個々ばらばらに勝手な動きをしてもいいし、また協力して遊ぶこともできる。

③硬軟の材質のとりあわせで、触覚的にも楽しめる面がある。

④ジョイントに工夫を加えると、もっとばらばらにしようこともできる。

⑤ユニット化すると、子ども部屋のインテリアとしての可能

性もある。

これが私たちのデザインから子どもへのアプローチの試みのひとつである。まだ始まったばかりで、こんな形で書くほどのものではないのだが、幼児の遊具の世界は、いぜんとして、スベリ台、ブランコ、積木、三輪車といったものばかりで変化に乏しい。そこでこんなものでもあえて紹介してみ、ご意見や批判をいただきながら、次のアプローチにかかろうと思ったからである。

幼児の世界はデザイナーだけが一人でありきんでも、心理学者が実験をくりかえしても、なかなか豊かにはならないのである。両者が協力して、本当の意味での子どものためのデザインに努力していけば、現代の子どもにふさわしい、力にあふれた夢の世界が開けてくるのではないだろうか。

(武蔵野美術大学)