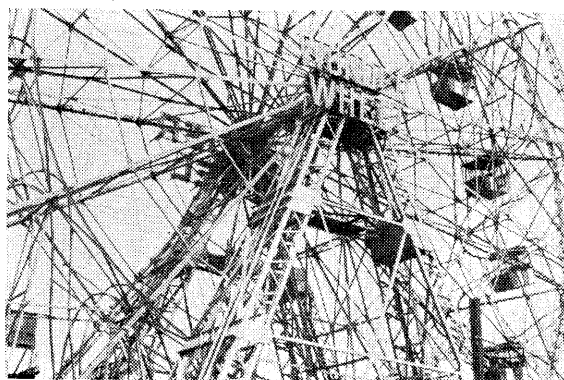


遊具のデザイン

服
部
茂
夫



○活動的な興味

「玩具と遊具はどう違うのですか」という質問をするかたがいますが、この質問はある意味で興味のある問題です。うっかり眺めてみますと玩具も遊具も区別のし難いものです。そして、玩具といってもよいし遊具といってもよいもののがかなりあります。結局、子どもの生活用具として同じ目的のなかにあるものですから無理に区別をつける方が、おかしいのではないかと思うことがあります。しかし、こうして区別された名称が出来ているのは、やはり、どこかに根本的な相異があり、それが自然のうちに私たちにこうした名をつけさせたのでしょう。まず第一に考えられることは、玩具というものは眺めるもの、手で楽しみながら遊ぶものといった感じがないでしょうか。赤ちゃんが手先きだけでも遊んでいるものも、三、四才の子どもが、ままごと遊びをしているのも、あまり変った感じを受けません。ところが、小さな積木と、大きな、子どもにしてみれば両手で持たねばならないような大型の積木では同じ積木でも非常に感じ方が違ってきます。小さい方は、小手先きの遊びですが、大型積木の方は体全体を動かして活動的に遊ぶものだからです。すなわち、手先きだけの遊び道具と、体全体で遊ぶ道具との差が、玩具と遊具の最も大きな差だと思われれます。勿論、玩具といわれているもののなかにも体全体を使って遊ぶものもありますが、そうしたもの

は前述したように無理に区別する性質のものでもないと思います。とにかく、遊具は、子どもの体を動かして遊ばせる、活動性のあるところに特徴があるようです。このことは言ってみればまことに当たりまえのことで、今更といなげることがおかしいようですが、ここでデザインという角度から遊具を考えるときは、このことを十分に頭のなかに入れておかねばなりません。なぜならば、デザインというのと、とかく審美的な面からのみ物を見ようとする面があるからです。

○構造の丈夫なものを

体全体で遊ぶということは、かなりらんぼうに取扱うことを前提にしなければなりません。

そして、らんぼうさは、子どもたちに注意させて除去できるものではないのですから、むしろ作る方で、このことを絶対の条件にすべきです。そして、らんぼうさの裏には事故の危険性がひそんでいることに注意しなければなりません。そこで、必然的に構造の丈夫さということが要求されます。いわば遊具のデザイン条件の第一とでもいうべきものでしょう。しかし、構造を頑丈にすると、とかく審美的な美しさはそこなわれがちです。いわゆる、もっさりとしたアカ抜けのしないものになる恐れがあるからです。この辺は、なんといってもデザイナーの頭脳の使いどころで、構造の丈夫さを第一にしながら、美しさをそこなわないように組み立ててゆくところに難

しさがあるといってもよいでしょう。

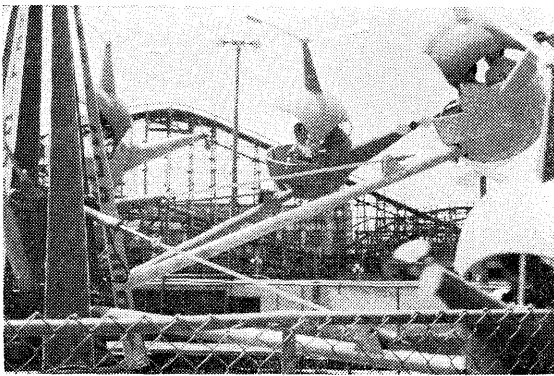
丈夫さと平行して大切なことは危険性のあるもの、また、ある場所を作らないことです。無用な装飾物がケガの因になったりすることもありますし、角ばった部分や出っぱった所で思わぬケガをすることもあります。要は、構造を丈夫にすることも、遊具の破損防止もさることながら、破損によって生ずる危険性を防止するのだという風に考えた方が、より効果的になるのではないのでしょうか。

最近プラスチック

スの新材料登場によって随分遊具のデザインも変わってきました。それというのも新材料のおかげです。丈夫な構造体とデザインをマッチさせるよい性質を持つているからです。

○子どもの体位に応じたものを

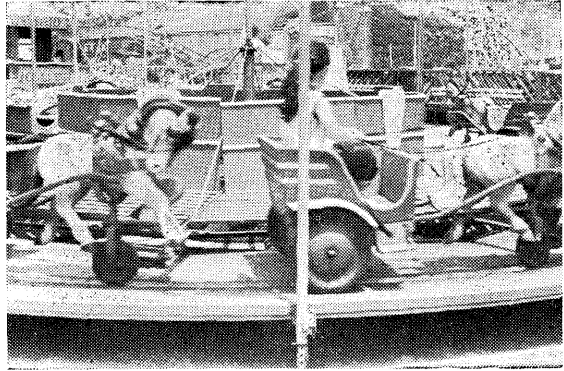
子どもの年齢によって遊具の種類も異って



きますが、あるものはその対象の年令の体位にマッチしたものが理想です。乗物類の遊具などはそのよい例です。三輪車なども体の寸法に適合していないとたいへん乗りにくいものです。脚の長さとはペタルの位置、座とハンドルの位置、子どもの肩巾とハンドルの巾など考えねばならない点がたくさんあります。

おとなの世界の道具では、このように人体と深い連りをもつ品物の寸法や、機能の研究をヒューマン・エンジニアリングといっていて、デザインの上で重要な役割をしています。特に、交通機関であるとか、工場の施設などでは仕事の能率や、人体の疲労度とも密接なつながりがあるので特別の研究がおこなわれているくらいです。

デザインというものは単に目でみて、美しいとか美しくないとかということだけでなく、丈夫さや使い良さを考えることが目標のなか



の大きな部分を占めているのです。遊具でも、子どもたちを引きつける外形だけのデザインに終わっているものがあるとしたら、それはどんなに見せかけがよくても、ほんとうによいデザインであるとはいえないものです。その精神はただ売らんがためのものであつて、子どもたちのために親身になつてデザインしたものではないからです。アメリカ市場で感心したのは、これは良いなあ——と思つた玩具や、遊具には、たいいていの場合対象年令が明示してあつて消費者の購買の便に供していることです。そして、安全とか教育的であるということが、優秀品であるということの代弁になつていふような状態です。

○軽量で大型の遊具

最近の傾向としては軽量で大型の遊具が目につきます。子どもたちの全身を働かせて遊ばせるのは、大型のものが便利です。しかし、今までは材料的に大型にすれば重くなる欠陥があつて、良いものが出来ませんでした。最近では、プラスチックや、軽合金を用いて大型のものが出来るようになりました。例えば、組立用の家とか、同じく組み立て用のパーティションは簡単にいえば、仕切りとでもいいでしょうか。子どもの脊たけぐらいある薄板の側面にジョイント（接合する部品）する構造があつて、板と板をつぎ合せて、板によつて空間を仕切つて遊ばせるものです。勿論、その空間は子ども

たちのおもしろい空想の場に使われます。家のなかの部屋になったりお店になったり、なかなか応用範囲の広いものです。

そして、このパーティションはジョイントの部分が簡単に操作出来、板は非常に軽量であるのが特徴です。

軽くて丈夫で、美しい形態の代表的なものは、ポリエステル樹脂による遊園地の豆自動車でしょう。金属製よりも、もっと自由性のある形態が出来るし、なまはんな薄い鉄板製よりも、はるかに丈夫に出来るのはなんとこれも新しい材料の強味です。

このほか、乗物遊具にしても、出来るだけ軽量化するために、軽合金が使用されたりプラスチックが併用されているのを見ます。

○共同で遊べる遊具

遊具の性格は前にも述べたように、活動的なことが特徴ですが、それには付随的に活動空間が必要になってきます。しかし、日本のように家庭のなかに活動範囲の少ない国では、どうしても共同の広場で共同で遊べるように持つてゆくことが必要になってきます。それはまた、子どもたちの協力態度を養うことにもなるでしょう。幼稚園、保育園は勿論のこと、公園や広場などに置かれる遊具や、遊園施設の発達が望ましいことです。

それには、まず遊具や施設の総合計画が必要です。勿論、それには活動空間の広さをも考慮に入れての上ですが、共同の場では遊具

のデザインは、空間をも含めたものがなければなりません。このことを逆にいいますと、遊具で遊ばせてやるための十分な敷地が用意されねばならないということです。また敷地の大きさに適当した遊具の種類を考えに入れておきたいということです。

○色彩は健康的な色を使いましょう

仕上げの色彩は出来るだけ健康的な丈夫な塗色をしましょう。色彩によって人間の気持ち

というものは随分左右されるものです。活動的で気持ちのよい色といえはやはり、明るくて、あまり汚れない色が適しています。そして、あまりゴテゴテとした暑くるしい軽快さのない色彩は、遊具の性格に合わないばかりでなく、デザインとしてもよいものではありません。

(産業工芸試験所)

