

保育園で使用する木製用具の開発

濱名直美・豊田修身
日田産業工芸試験所

Development of Wooden Goods for use at a Nursery School

Naomi HAMANA・Osami TOYODA
Hita Industrial Art Research Division

要旨

子ども向け木製用具に地域性を活かすこの研究は、成熟社会下の地域産業の製品開発の可能性のひとつとして、また地域還元型のデザイン開発のモデルケースの手法を明らかにするための実験として取り組んだ。9年度は、製品開発のための調査を行うと共に、開発に必要なプロダクトビジョンを抽出し開発条件を設定した。10年度は、その結果を踏まえて地域で考え、地域で作る、地域で賄う地域指向の参画型商品開発のしくみを研究し、アイデアの一例を試作し具体化した。

1 はじめに

従来デザインは、競争相手や消費者に対して商品販売の戦略的な手段として用いられてきた。しかし最近では企画の段階からゴミになるまでのことを考えて、人間の心身の健康と安全に配慮することが前提としてある。そうした製品開発の中でクリアしなければならない要素が増加し、相反する要素をうまく繋げたり本当に必要な要素なのか見極めるといった、デザインワークの重要性が増してきている。

平成8年度に地場の素材を活用して地元業者と共同で保育所で使う木製の椅子とテーブルを開発した。

この開発事例は、これから育てゆく子ども達、子ども達を取巻く保育施設、そして保育施設を取巻く地域社会まで、それら全体にわたる関連性を見つめ直すきっかけとなった。そして地域産業や地域資源の利用を目的に新たな製品開発につながると思われるニーズを認識することができた。

そして、地域で考え、地域で作る、地域で賄う地域指向の参画型商品開発のしくみと、自分達が住んでいる地域で楽しさを生み出すようなデザイン研究を行った。

2 調査

今年度は前年の内容を踏まえて地域社会にまで対象を拡げたデザイン研究として、子ども達の周辺にある出来事の中から地域との関わりが見える物事を取り上げ、次の4つの要点を挙げて調査を行った。

- ・地場の産業が取り組む地域指向の商品開発のひとつの方向性としての提案であること
- ・大消費地指向ではなく地域指向の製品に対するユーザーの開拓をすること

- ・保育施設などの公共空間において地域の文化を感じられる製品のデザインであること
- ・子どもを育てる共同体を持つ環境づくりを行う上で役立つような機会を提案すること

2.1 地場産業と地域産業の現状から

日田地域の家具、木履、工芸、クラフト、建具等の製品製造販売業者を対象に巡回した。巡回先では、企業が持つ問題点や要望、課題等を調査した。特にデザインに関するものを挙げると、Fig.1のような要望があがった。

巡回した地場産業・地域産業の作り手達は、消費者に対して良いものを提供してゆきたいと考えているため、常に生きた情報や目に見える提案性のあるもの等から、自分達の開発力を高める手がかりを探している。

2.2 山村地域の新保育所計画

日田市周辺の山村地域で新保育所建設計画があり、その保育所の施設構想や進捗状況について取材を行った。

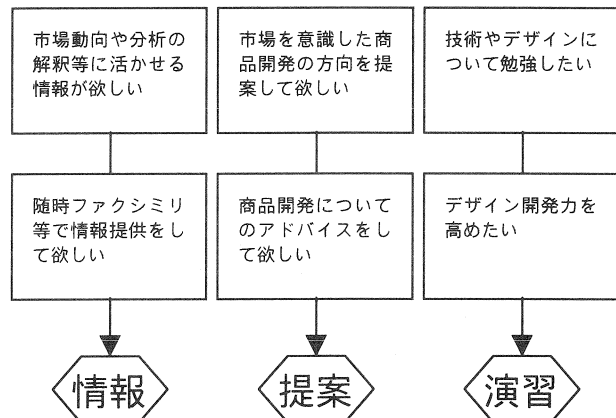


Fig.1 支援機関に対する地場産業・地域産業からのデザイン支援についての要望と方向

最近の家族形態の変化に伴う共働き家庭の増加から、自治体が執る保育方針も家庭に対して「支援」「共有」「共存」といった方向にある。調査先K村では、村内の二つの公立保育所を統合し新保育所を建設中であった。

幼児教育の全般を支援する子育ての場として新保育所は、保育所に通わない母子の集いの場「子育て支援センター」や共働き家庭の児童を放課後預かる「学童保育支援センター」、「相談室」といった役割があり、それに応じて地域との交流を配慮した多目的な機能を備えるものだった。

建物は地元産のスギを活用して地域色を打ち出し、園児達の衛生保健環境に配慮した設備をもつものだった。

K村ではこの保育所建設にあたり、県内で最近建て替えのあった保育施設を調査し、建設構想を固め、建設を進めた。地元産スギを建物に利用する等の条件で建築設計はプロポーザル形式でコンペを行ったが、建築設計及び施工は県内業者ではなく、保育施設内の家具等を含めて設計施工側に委託されている。そのためか取材時、利用する側の地元住民の参画があまり感じられなかった。

もし保育現場で子どもを保育する保母や子ども達の家族といった子どもの周辺にいる人々の意見を上手く取り入れたなら、さらに素敵な設備や建物のアイデアが出て、地元らしい地元にししか出来ないといった子育ての場ができる可能性もあったと思われる。

2.3 地域の空間としての場所

子どもの空間の中でも地域住民との関わりが比較的高い小学校を対象に調査した。また閉校校舎の再活用事例についても調査した。

県内及び県外の小学校校舎を取材すると、今も昔もその場所は住民の心の拠り所として、地域と子ども達と学校が共に歩んできた跡を校舎のあちこちで目にすることができる。とりわけ学校創立の背景を探ると地域住民の向学に対して、地域の知識人や自治体が相互に協力して「学校」と学校周辺の「地域」を創りあげてきたという話を知ることができる。取材した小学校でも、子ども達の保護者がつくる育友会が校庭に風倒木を利用した丸太のベンチや遊具を制作し設置したという話があった。

日田市周辺で調査した小学校は、山村地域のためか、児童数も少なく複式学級といった学年を合わせた学級制が多かった。そこでは、外来者に対する子ども達の表情や仕草、また手入れの行き届いた校舎の様子から楽しそうな学校生活が伺われた (Fig.2)

また学区によっては過疎化の影響もあり、閉校となった校舎も目にした。それは手入れをすれば十分使用に耐える建物だったり、ずっと手入れが成されなかったために人が近寄り難くなる程荒れた建物だったり、珍しく民

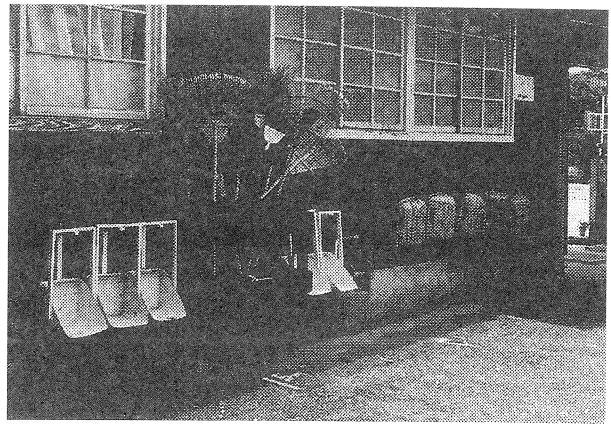


Fig.2 整とんされた掃除用具：日田市立月出山小学校

間業者が工場として活用しているといったものだった。こうした閉校校舎について、山村及び農村地域の自治体では校舎再利用の検討を行っている。しかし地域住民の関心を高め、再利用のための付加価値を産む対策を立てない限り、一定期間が過ぎる頃には取り壊しとなる場合もあるということだった。

一方、都会では周辺の団地や振興住宅地を除く都市中央部の小学校でも都市開発や各世代人口の相違等による人口減少が起り、児童数の減少を招いて、閉校となる校舎が出てきている。

こうした都市の中の閉校校舎は、住民の安全面から地域の中に人の目の届かない空いた場所を作らないようにするために、また住宅密集地帯のため校舎の建て替えを行わずに残した古い校舎の歴史的価値や資料的要素から、自治体が支援して改修を施して再利用する動きがある。例えば、閉校した神戸市の北野小学校では、周辺が観光地ということもあり、建物を改装して神戸の人気ショッピングのモノづくりを体験できる「北野工房のまち」として活用されている。また、京都市では、日本の近代学校教育の発祥の地である京都の歴史と、学校の創設・経営に尽くした町衆の情熱を、数多くの学校文化財（美術工芸品）や歴史資料によって明らかにし、21世紀の京都のまちづくり、ひとづくりを考える施設として元小学校校舎を活かした「京都市学校歴史博物館」等がある。

3 展開及び考察

3.1 現状からの展開

これまでも消費者を取巻く環境には様々な商品が溢れていた。その人と物との関係は大抵、単一的になりがちで、その関係は使い手の意志から懸け離れた、ものの本質を見失うといった落ち着かない消費重視型の社会をつくるものとなった。

しかし生産者として作り手達は、消費者である使い手のニーズを把握したいと考えていることから、消費社会

への視点を都市から地方に向けた時、不透明だったユーザーは身近な生活者となる。また彼等との交流から、より良いものを作りたいという意識とより良いものを使いたいという共通の意識が働いたなら、自然と開発要素が浮かび上がるのではないだろうか。それは、仮にごく限られた身近な人のための生産であっても直接使い手の喜びや新しいニーズに触れることになるだろう。

3.2 良き理解者となるユーザーを開拓する

行政が主体となって執り行う公共事業では、地域住民のコンセンサスと、将来に渡り公共の財産を維持するための地域の持久力が課題となってきた。

地域の住民がより良いものを作ることと、より良いものを使うことを考え、それを共通のイメージとして持つ時、当然それは地域の財産としての価値を持つだろうし、互いの文化性が引出されて地域の魅力づくりにもなるだろう。それは、他者にとって直接的に関わらなくても、地域に起こる物事を間接的に聞いたり触れたりして魅力として共感したなら、彼等は地域への良き理解者となり、また良きユーザーとなるのではないだろうか。

3.3 地域の文化を感じる製品のデザイン

デザインに盛り込む地域の文化というものは以前から受け継いできた文化とこれから育てゆく文化がある。そして作り手と使い手が共に良いものを開発するときにも、互いの文化性を映し出す要素が加わる。

例えば、ひとつのデザインの手法として、地域の中で考え、地域で作る、地域で賄う子ども向けの木製用具を作るとき、作り手と使い手の協力関係をFig.3のようにモデル化した。

ここでは保育所で行われる様々な活動を参考にして、

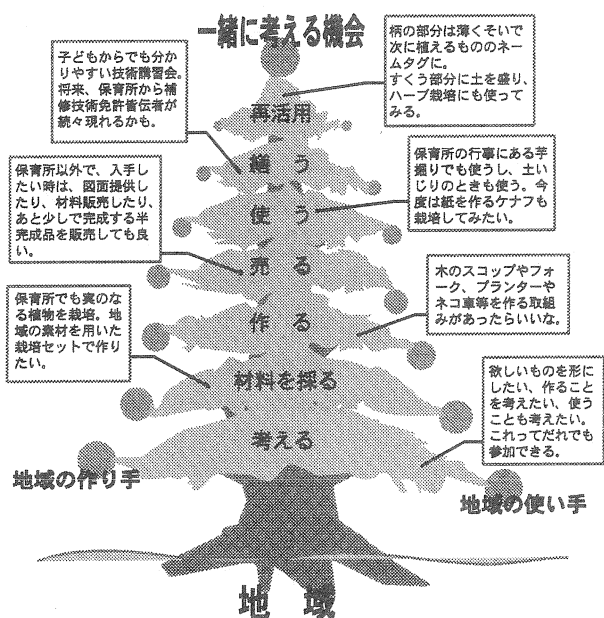


Fig.3 地域で考える製品開発の手法

多数の子どもが集まる空間でものづくりに取り組める場面をいくつか想定した。その中から子ども達が子どもの頃から取り組めるものとして扱い易いもの、ものづくりの喜びを味わうことができるといった性質を持つプログラムを選び具体化した。それは、パズルのようにパーツを組み合わせると物体が出来たり、切ったり削ったり穴を開けたりして、自分の手のひらや身体に合うよう保護者と一緒になってものづくりを楽しめるものとした。

一例としてFig.4のようなモデルを試作した。これは、土に親しむ用途のフォークやスプーン、植物を育てる組み立て式のプランターで、機械加工でできたシャープな角を鋸やすりやサンドペーパー等で削り、持ち主の手のひらに合うように加工できるよう半完成品の状態に止めている。また持ち主の好みや工夫によっては、プランターの角を鋸で切り落として丸みをつけたり、穴を開けてロープを通し持ち手をつけることもできる製品とした。

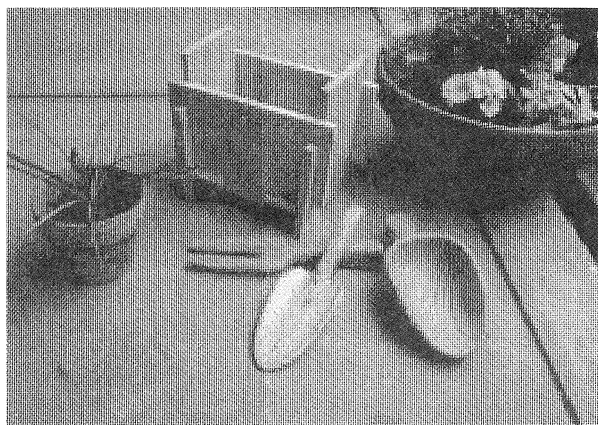


Fig.4 親子で取組むものづくりのプログラム例：
木製組立式のプランターと加工したフォーク、スプーン類

4 まとめ

保育所の子ども達の保育所生活では、様々な活動が行われている。それは彼等の生活に添ったものであり、道徳的な内容となっている。

これまでの研究内容から保育所の子ども達が手にする道具は、彼等の想像力を表し出し（子ども自身や彼等の周辺にある文化性が表現される）、彼等の分身として人間の動作を助けるものが適していると分かった。そして彼等の手を介して美しさ、楽しさ、気持ちの良さを味わう機会を彼等の周辺に置いたとき、それは子どもだけでなく誰もがその楽しさを共感する機会となり、自分達の地域に向き合い、考える機会になるのではないだろうか。