

# マクロビオティックの観点に基づく玩具の考察

渋谷 寿

## A Study on Toys Based on The Macrobiotic Point of View

Hisashi SHIBUYA

### 緒 言

アントニア・フレイザーは『おもちゃの文化史』の中で、良い玩具と悪い玩具の決定は「人間の成長に及ぼす影響」という要素を基準に考えなくてはならないと述べている<sup>1)</sup>。筆者は、この考え方にそって、これまでルドルフ・シュタイナーの人間観、教育論に基づいた考察を行い、一つの良い玩具像を求めてきた。本論では次の視点で「良い玩具像」を考察したい。

現代は大量生産される、経済と新技術の論理に基づくプラスチック玩具・電子技術を導入した玩具等が主流になり、子どもの本来的遊びの欲求をも根底から覆そうという勢いである。しかし一方では、古来からある普遍的な玩具であるボール・コマ・けん玉・凧・ひもで引く動物・人形等も確実に子どもの遊びの中に存在してきた。また近年になり、フレイザーの言う「人間の成長に及ぼす影響」を考慮した教育玩具もしだいに注目されてきた。その教育的な玩具の考え方の中には、シュタイナー教育における布の人形や自然素材による手作りの玩具と、フレールの恩物を発展させた数量的法則性を内在した玩具等、対極の位置にあると言えるものもある。このように、現代の子どもの玩具は、様々な玩具に対する考え方・社会的要因・教育的要因・経済的要因が入り込み、玩具を与える親・保育者・玩具を創り出す作家・デザイナー等にとって、子どもの成長にどのような玩具がよいのか、その本質的な判断基準を失っていると言えるのではないだろうか。このような混沌とした玩具の現状を把握し、人間の成長に及ぼす影響を考慮した玩具像を明確にする為に、本論では現代の子どもをとりまく様々な玩具の考え方を歴史的な視点でとらえ、さらに桜沢如一のマクロビオティックの考え方を導入した考察を行いたいと考える。

### 太古の玩具からマクロビオティックまで

フレイザーによると、古代エジプトにおいて既にボール・コマ・ひもで引く動物や人形が存在し、豊富な玩具が子どもに与えられていた<sup>2)</sup>。これらの玩具は現代においても基本的には全く変わっていない。また、これらは古代エジプト以外に、時代・場所・人種等を越え普遍的に全世界に存在していた玩具である。この普遍性は子どもと玩具の本質的な関係のあり方を数千年の歴史を通して明らかにしている。どんなに時代が変わり文明が進歩しようと、子どもの遊びへの本質的とも言われる要求は変わっていないはずである。この、本来の子どもの遊びと玩具についてヴァルター・ベンヤミンは次のように語っている。『子どものあそびを決定するのは、

子どもがおもちゃについて持つイメージの内容である、と誤解されていた。が、事情はむしろ逆なのだ。子どもはなにかを引っぱりたいから馬になる。砂あそびをしたいからパン屋さんになる。隠れんぼをしたいから泥棒やお巡りさんになる。そのうえわたしたちは、イメージのどんな仮面をもはねつける太古のあそび道具(昔はおそらく礼拝用具だったのだろう)をいくつか知っている。ボール、輪、羽根車、たこといった、ほんもののおもちゃである。「大人にとって無意味であればあるほど、そのおもちゃはほんものである」。<sup>3)</sup>ここでは遊びが、玩具の持つイメージから誘発されるのではなく、遊びの欲求が太古の玩具を、本物の玩具を生み出したことが語られている。これらの玩具は当初は宗教的色彩を帯びたものであったが、しだいに子どもに渡り普遍的な玩具に広がっていったのである。また、赤ん坊にはじめて渡されるガラガラも当初は悪魔払いの意味を含んでおり、大人が玩具として意識して作ったものではなかった。これらの普遍的な玩具は、玩具とは無関係な精神性と遊びへの欲求にその起源があるのである。

しかし一方では、文明の進歩と共に、家内工業における副次的産物の玩具が工業時代に入り、子どもの本来的欲求から離れた高度な玩具に変わり、それは現代の量産されるプラスチック玩具にまで続いている。玩具の発達と共に古来玩具にそなわっていた自然、神、宗教性は顧みられず自然科学がそれに変わって台頭してくる。そして、人間に及ぼす影響を考慮に入れた玩具が出現してくるのである。この玩具の歴史はごく新しく、フレーベルの恩物が最初であると言われている。フレーベルは森羅万象の裏にある、数量的・幾何学的な自然界の法則性を内在した玩具として恩物を位置づけた。またモンテッソーリは子どもの、遊びより仕事に対する興味に着目し、感覚から観念へ発展させる教材として数量的に秩序だった多くの教材を生み出した。その後、この教材機能を伴った単純なフォルムの玩具が数多く世に生み出されていくことになる。ここで注意しておきたいことは、フレーベルが建築家であり、モンテッソーリは医学・心理学方面の自然科学者であった点である。それ以後この教育的に考えられた玩具は主として自然科学的・発達心理学的に発展、展開していくことになる。近年の日本においては、フレーベルの恩物を発展させた和久洋三氏の玩具に到達している。

フレイザーは、このような動きを含めて1920年代以後の玩具の流れを次のように言っている。「それは子どもの発達をまず優先させているものと、もっとけばけばしく、精神の発達のうえから見てあまり健全とはいえないおもちゃとの二つです」。<sup>4)</sup>フレイザーは、この前者の志向で玩具を生産していたアバットのカatalogを引用し、玩具の新しい動きを明確にしている。そのカatalogの内容は次のとおりである。「私たちのすすめるおもちゃはなにも特別な種類のものではありません。より強く、そしてていねいに作られた普通のおもちゃなのです。そして子どもの年齢に合わせた正確な選択がしてあり、子どもたちのバイタリティーに合ったおもちゃを作っています。子どもたちはおもちゃをさかさまにして使ったり、製作側の意図したことと反対の使い方をしたりします。しかしどちらを上にもしようと、どんな使い方をしようとおもちゃは壊れたり子どもを失望させたりしてはなりません」。<sup>5)</sup>この中では現代における教育的に考えられる「良い玩具」の多くの条件が語られていると言っても良いであろう。

このような自然科学的な見方に対して20世紀初頭、ルドルフ・シュタイナーは精神科学的な人間観に基づいた、人間の成長にとって必要な玩具のあり方を提示していた。シュタイナー教育におけるその玩具は布を結んだ人形であり、自然素材による手作りの玩具であった。シュタイナー教育は当時、異端的存在としてみなされていたが、混迷の教育を救う一つの方向として、今日しだいに理解されるようになってきている。これまでの主流の自然科学的観点に立った教

育的玩具の他に、精神科学的観点に立った玩具の見方が生まれてきたのである。

これとほぼ時期を同じくして、桜沢如一が西洋において古代中国の易的宇宙観を基盤にした食養論を展開し、東洋の精神性がヨーロッパに受け入れられつつあった。この理論は一つの人生哲学に高められ、マクロビオティックとして欧米で広く普及し現代にいたっている。彼は東洋の精神科学的立場で子どもの教育を語り、玩具は子どもの意志教育においては不要であるという東洋的教育観を提示しているのである。

### マクロビオティックと玩具

桜沢如一(1893-1966)が理論化したマクロビオティックとは、久司道夫によると『ギリシア語で「大きさ、偉大さ」を意味するマクロと、「生命」を意味するビオスをつないだものである。マクロビオティックとは、巨視的な宇宙観、宇宙の秩序に従った生活の道を意味する。』<sup>6)</sup>と説明されている。そしてこの根本原理は古代中国における伏羲の易に源を発する陰陽の二元的一元論としてとらえられる。マクロビオティックは、この陰陽論を柱に宇宙の秩序に即した正しい食物の選択、調理、食べ方を教え、さらに人間の生活に関与するあらゆる領域にこの宇宙法則を取り入れる方法を明らかにするのである。食養を中心として展開されたマクロビオティックは日本では一部を除きほとんど理解されず、欧米で根つき広く普及した。今日の日本ではまだ一般的に理解されるまでにはいたっていないようであるが、近年はエコロジーの観点から注目をあびつつあるようである。

万物は陰陽からなるというこの考え方は古代中国から近代までに多くの思想家や哲学者が、直接あるいは間接的に接し、発展・展開させてきた。また、古来の日本神話にも大宇宙である「天御中主神」と陰陽二神である「高産霊」・「神産霊」が語られており、陰陽は様々な形で日本人の生活習慣、年中行事、ことわざ等に伝統的知恵として継承されてきた。しかし近代の急速な物質主義的科学は我々日本人からも、この直観的な陰陽のリアリティーを奪ってしまった。また、東洋独自の自然のダイナミズムとしてとらえられていた陰陽は絶えず相対的に移り変わり逆転する為、近代は陰陽を用いて事物・現象を考察する基盤を失っている。本論ではそれを桜沢の考え方にそって理解する試みを行ってみたい。

彼はこの古色蒼然たる東洋の叡智を「宇宙の秩序七つの法則」に示し、さらに陰陽の変化の法則を実用的な単純なものに置き換えた十二定理を提示している。桜沢はこの陰陽論で何を目ざしたか。それは人間における幸福な人生の設計方法を教えることであり、人間同士、国家間の平和な思想を築くことにあった。その為にはまず食事の理論を中心として、人々に宇宙の秩序に即した人生への羅針盤を示すことであった。彼はこの視点に立って育児についても言及している。

彼の考え方によると、宇宙・絶対・無限は相対界における創造の最終段階において陽の人間を生み出した。人間は、創造の一段階前である陰の植物界により成立するとして、人間は主として植物性の食物と陰性の環境により成長するととらえられる。人間の中でも赤ん坊は大人よりも陽としてとらえられる。肉体は圧縮の体を示し、小さく、手足をよく動かし、色は誕生時は赤に近いといった理由からである。よって人間は大きな意味で陽であるが、成長の尺度で見ると、誕生時の陽からしだいに陰に向かうものであるととらえられる。赤ん坊の陽性を健全に発達させる為には陰性の環境が求められる。環境の一要素である玩具を桜沢はどのように考えていたか『食養人生読本』から具体的な記述を考察してみよう。

「オモチャ——なるべく少ない方がよろしい。セルロイドのものは持たせない方がよろしい。

オモチャはなくてもよろしい、ない方がよろしい。赤ん坊や乳のみ子には、まだ美しい玩具を見分ける能力ナンカありません。大人が自分と同様に思って美しいオモチャを買ってくるのは、おかしいものです。オシャブリは、悪いクセをつけます。セルロイドの玩具は、火がついて一生、跡ののこる大ヤケドをしたりします。」<sup>7)</sup>ここでは赤ン坊、幼児にとっての玩具は否定されている。ここで述べられている美しいオモチャとはどのようなものか定かではないが、この文章が書かれた昭和初期はセルロイドのキューピー人形等が全盛の時期であり国産玩具の黄金期をむかえつつあったことを考慮すれば、量産される、セルロイドを主に用いた幼児用の玩具と考えてよいだろう。桜沢はセルロイドの危険性まで付け加え、このような玩具の否定を強化しているのである。次に、桜沢がフランスで見聞した女兒の遊びのようすが記されている。「おもちゃは、ごく少ないのですが、その一つにボロ切れがあります。それを姉の方のポーレットがもって遊んでいます。それは、お人形の外套にもなりますし、おもちゃの風呂敷にもなりますし、女中が来てお掃除を始めると、室々の床を拭く雑巾にもなります。」<sup>8)</sup>ここでは、与えられた非常につつましやかな状況において、子どもの豊かな遊びを生み出している様子が語られている。桜沢はさらに、遊びについて次のように述べている。「遊ばせないのはかわいそうだ、というのは盲目的な母親の愛です。それよりも、小さいながらも責任のある仕事を常にやらせることは、なによりもいいことです。それは、忍耐力と注意力と、長時間にわたる耐久力を、しらずしらずの間に養います。」<sup>9)</sup>ここでは遊びそのものも否定する姿勢が語られている。桜沢が考える、陽性の子どものための陰性の環境とは「三分の飢えさと、三分の寒さ」であり、玩具の存在は、親の甘やかしの姿勢につながっているのである。遊びとしてはめぐまれない状況においても、不平・不満を言わず、ボロ布一枚で豊かに遊びを創造できる子どもが彼の理想とする子ども像の中にあるのだろう。子どもには簡素な自然なものを与えよという彼の考え方は、物質としての子どもの玩具を否定し、遊びそのものの必要性も自然から無に向かわせるのである。

ここで柳田国男が語る古来の日本の子どもの遊びの三つの姿を思いうかべることができよう<sup>10)</sup>。その一つは「こどもの自製」の姿である。豊かな自然の中で子どもは草の実やどんぐりを用いた自然素材遊びを充分楽しむことができた。二つめは親の目を盗んで、物さし、へら、鋏、針等を持ち出して遊ぶ「遊び」の姿である。三つめは神社詣りの御宮簀に起源のある「買うて与える玩具」に喜ぶ子どもの姿である。現代はこの「買うて与える玩具」が主流であるが、かつては大人の、子どもの玩具に対するかかわりは非常に少なかったのである。桜沢が玩具は必要ないと語っているのも、その背景には、精神的に豊かな遊び状況が存続していたことを見落としてはならないであろう。彼が否定するのは現代の「買うて与える玩具」である。

では「こどもの自製」あるいは大人の手作りの玩具について、マクロビオティックはどのような指針を与えることができるだろうか。桜沢は人間と環境との関係における「身土不二」の原則について語っている。「身土不二とは、『人間が最も広い意味の環境の産物である』事を意味する言葉である。その土地、その季候、その産物の子たる人間は、その土地、その気候、その産物に適應する時その生を全うし、それに反逆する時悩み亡ぶと云うのである。」<sup>11)</sup>子どもは環境要因すべてを吸収して成長する。玩具も環境の一要因である。この玩具が「身土不二の原則」において作られているもの、すなわち、身近な生活環境から入手できる自然素材を用いた手作りであるならば、幼児は感覚的印象という食物を最も自然な形で吸収できるのである。幼児が見て、触れて、想像するものには、この身土不二の手作りの原則は大きな意味を持つと考えられる。食物ほど生理的に直接影響することはないという主張に対しては、「幼児は全身感覚器である」というシュタイナーの言葉を考慮すれば、その重要性は理解されるのではないだ

ろうか。

### マクロビオティックとシュタイナー教育の玩具

桜沢は晩年、シュタイナーの人智学に出会っている。『世界無銭武者旅行』の中で、シュタイナーを高く評価した記述を見ることができる。「カレの思想は全く東洋唯一無双の原理にふれたモノであり、その芸術的、文学的、哲学的表現はゲーテの光栄と実力に肩をならべている。」<sup>12)</sup>この言葉で見るかぎり、桜沢はシュタイナーの考え方との同一性を感じていた。しかし、これは物質主義的科学に対する精神科学という意味においての共通性であり、精神科学における東洋と西洋の方法論の違いは存在していた。人智学的立場にあるウド・レンツェンブリックは次のように語っている。『西洋人はキリスト教的に発展していくうちに、二度と失われてはならないものを努力して手に入れたのである。それは「覚醒した明析な意識であり、その中で精神的個性すなわち自我が自由に生きられるのである」。精神界へ方向転換するに際して自我の力が放棄されてはならず、修練の道すがら携えて行かなければならない。』<sup>13)</sup>ここで述べられているように人智学的に超感覚的認識を獲得する方法は、自我を意識化し、あらゆる苦しみ、運命に対してそれを甘受し、低次の欲望を抑えていくという、自我を強化する方向にある。一方マクロビオティックの行法は、自我を自然の中に同化させ最後には完全に宇宙の秩序と一体化する方向にある。人智学の方法は人間の自我が一人で歩まねばならない「認識の小径」であり、マクロビオティックの方法は人間誰もが通ることのできる「広い広い道」と称される点も、この二者の方法論の違いを表わしている。これは精神界における西洋と東洋の相違であり、それぞれの歴史的背景からみてそれは当然と言えるであろう。

この相違は子どもの教育観にも表われており、玩具の考え方の中にもそれを見い出すことができる。マクロビオティック的観点からみた玩具については既に述べたように限りなく自然、無に近づいていく。一方、人智学の観点では玩具は肯定される。シュタイナーは玩具について重要な発言をしている。「子供にお人形を与える時に、私達は一枚の古ナプキンを巻き、ナプキンの両端で足を、他の両端で腕をこしらえ、結んで首を作り、更にインキで眼、鼻、口を画くと一つの人形ができる。(中略)子供がナプキンで作った人形を目の前にしたら、それを人間として見なすために必要なものを自分の想像の中から引き出して補わなければならない。この想像力の働きは、脳の形体を作り上げる営みに形成的に参与する。(中略)生命のない、数学的な形体からできているにすぎない玩具は、すべての子供の形成力に対して荒廃的で抑圧的に作用する。それに反して生命のあるものを思い浮かばせるようなものはすべて、正常な作用をする。」<sup>14)</sup>ここでは子どもの成長にとり、空想力を刺激し、生き生きとした有機的イメージを与える人形の重要性が語られている。ここで注意しておきたいことは、桜沢が語ったボロ布で遊ぶ女兒の姿と、シュタイナーの言う人形で遊ぶ子どもの姿は、ほとんど同一の子どもの本来的姿を示していることである。シュタイナー教育では、子どもに必要な人形の玩具像を有機的イメージという視点でより意識化し、大人が物として介入してもよい限界を示すと共に、愛情を子どもに表わす方法を教えている。桜沢が考える子どもへの愛は、物質的に質素な状況を与えることであり、それがボロ布で豊かに遊ぶ子どもの姿を生み出している。このように、大人のかかわり方に違いはあるものの、子どもの遊びは、ほとんど同じ状況が求められているのである。

シュタイナー教育においては、布の人形を女兒だけの玩具と考えず男児にも遊べる設定がされている。女兒と男児の性差別が教育的意味を持たないと考えられているからである。これに関してマクロビオティックの観点からみると興味深い見方ができる。東洋の観点でみると男は

陽、女は陰ととらえられるが、赤ん坊時代は陰陽差がなく、それはしだいに広がり性的成熟期に陰陽差は最大になるととらえられる。よって東洋における「男女七歳にして席を同じうせず」という教えは基本的には7歳までは性差を問題にしていなかったわけである。東洋では、健全に男子の陽、女子の陰を育てる為には7歳から男女を分けて教育する方が理にかなっていたのである。このように、7歳までの幼児期の玩具は性差を問題にしなくてよいという考え方は両者の見方が一致している。

シュタイナー教育において子どもに勧められている玩具<sup>15)</sup>は「庭遊び用の玩具」である、ボール・なわとび・スコープ・くま手等の他に、「自然素材そのもの」の玩具である、まつかさ・石・貝がら・羊毛・木の皮・トチの実等と「手作りの玩具」である、木の枝の輪切りの積み木・小さなテーブルと椅子・簡単な木製の台・布製の小さな人形・小さな布・木製の人や動物等である。これだけの玩具で7歳までの子どもの本質的遊びの要求である、模倣と繰り返しに答えることができるのである。環境と人間の関係における「身土不二の原則」については先に述べたが、シュタイナー教育における「自然素材そのものの玩具」と「自然素材を加工した玩具」は、この「身土不二」の観点に適合している点に注目しておきたい。シュタイナー幼稚園で用いられる木の玩具は、近郊で切られた木を幼稚園で自然に乾かし、愛情を込めて削り出される。積み木は、皮まで残した木の枝の輪切りであり、東洋でいう素材の全体的調和を示す「一物全体」に近い使い方がなされる。また、まつかさ等自然素材そのものの玩具は、幼稚園が存在する自然環境の産物である。シュタイナー教育の玩具は人智学的見方において創り出されているが、この東洋的見方において、大きな意味で「玩具の身土不二」が成立していることは興味深いことである。

### 郷土玩具から教育的に考えられた玩具まで

日本には古来、柳田国男が語る、「こどもの自製」の玩具と「遊び」の玩具の他に「買って与える玩具」の歴史がある。渋沢敬三が1921年より主催したアチック玩具コレクションにおける、中村たかを氏の分類と数を見ると次のようになっている。「だるま(92)、天神さま(23)、起上り小法師(20)、こけし(320)、ひな人形(28)、姉さま人形(27)、七福神(37)、子どもを形どった人形(27)、娘姿の人形(14)、その他の人形(470)、以下十二支で、ね(9)、うし(47)、とら(35)、う(17)、たつ(17)、み(19)、うま(44)、ひつじ(4)、さる(66)、とり(77)、いぬ(34)、い(5)、獅子(27)、猫(21)、狐(19)、魚(14)、蛙・亀など(22)、虫(4)、鹿・熊など(52)、きじ車(23)、年中行事に関するもの(37)、名所・建物などを形どるもの(18)、東京三田綱町の駄菓子屋などで買ったもの(120)、こま(63)、凧(75)、まり(62)、中国関係(78)、その他(230)」<sup>16)</sup>これらはほぼ日本全国から集められたものであり、その内容と数から郷土玩具の実態をイメージすることができよう。これらの玩具は直接子どもの遊びを意識して作られたものというより、古来からの民間信仰や伝統行事に源を発するものが多く、精神性、神秘的な意味を合わせ持っていたと言える。また、こま、凧、まり等世界中にある普遍的な玩具の存在も見落としてはならないであろう。この普遍的な玩具は形、素材等を変えながら現代まで確実に伝承されている。しかし、この普遍的な玩具と節句物の人形等一部を除いて、この伝統的な玩具の流れを現代の子どもの玩具に見ることはできない。

明治期になると、日本にはあらゆる領域に西洋文明が入り込み、それに伴って日本古来の叡智は捨て去られ急速な西洋化が始まった。教育・玩具も例外ではなかった。1876年にフレーベルの教育思想と恩物が日本に導入された。その後子どもの遊びに供される玩具は西洋と同じく、

子どもの発達を考慮しようとした教育的に考えられた玩具と新技術の導入による大量生産への方向を持つ2系列に分かれて今日に致っている。そして20年程前より、前者の志向の中で、木の玩具の新しい提案が行われるようになってきた。その代表的と思われる寺内定夫氏、神賀忠吾氏、和久洋三氏の3人の玩具製作者の創り出す玩具について考察してみよう。

寺内定夫氏は玩具デザイナーの草分的存在である。彼は、木という素材が加工性の良さだけで採用され、けばけばしく着色されていたそれまでの木の玩具の概念を塗り替え、桂材等による着色しない玩具を提案した。彼の玩具は主として、子どもが押して遊ぶ押車玩具、人形やままごとと道具を使う物語玩具、積木玩具の三群に分かれ、近年では子どもの想像力をテーマにした玩具も提案されている。これらの玩具は具象形態をシンプルにデザインされたものが多く、親子の語り合いを感じさせる玩具が一つの特色であろう。素材の木は工業デザインの的に合理的に処理され均一に仕上げられている。彼の玩具は、このような生産性と、子どもの日常的経験から生じる自然な遊びを両立させていると言えよう。また玩具以外にも、童遊文化、人と人・人と動物のかかわりにおける心、手の労働、想像力等の面での提案も広く行われている。

次に神賀忠吾氏の玩具を考えてみよう。彼は、子どもの手足の欲求、行動の欲求を発達心理学的に把握し、元来の日本人的職人氣質をもって桜材の玩具の少量生産を行っている。彼の玩具は一見どのようにして遊ぶのかわからない。彼は自分の玩具をあまり語らず説明しない。カタログも作らないのは、それにより遊び方が規定されることを恐れるからである。「車輪つみき」という玩具をみると、円形の板はわざと変形させて切り出されている。木の角の仕上げは意図的に不均一であり、加工時の鉛筆の跡も残っている。また構造がわかるように木ネジの頭も見えている。12本の丸棒の内何本かは固定されず、それを子どもが発見すると回すことができる。また、中に入っている小さな積み木の内三角柱のものだけは、丸棒のすき間から出し入れできる場所が設定されている。このように、子どもが見て、触れて感じとれる要素の他に、見ただけではわからない要素が、子どもに発見・発展させられるように密かに用意されているのである。彼の玩具の考え方は、近代のデザイン思考のみでは生まれ出るものではなく、子どもを科学的にとらえる眼と日本古来の精神性とは調和された姿とみることができよう。

和久洋三氏は近年「玩具の科学研究所」を創設し、玩具を科学的に考察し、新しい玩具を創造し教育に応用していこうとする姿勢をもった作家である。この姿勢は、フレーベルの恩物を基盤にした彼の玩具の展開をみても容易に理解できる。彼が求めるのは、子どもの創造力を開発させることができる玩具であり、集中力を引き出す玩具である。そして「この方向が真の人間形成と人類の平和に導く思想の核にすることができる。」<sup>17)</sup>と彼は考えている。樺材を中心とする彼の玩具は、基本的には数量的要素を基盤とした抽象形態が求められており、仕上げは工業デザインの的に1つの規格から破綻をきたすことはない。また、近年は一部の玩具にアクリル材を導入している。3人の作家の中では最も現代的・自然科学的視点に立った作家であると言えよう。

## 玩具の陰陽

桜沢如一は陰陽について次のように述べている。「すべての現象は、陰陽から成り立って、その陰陽が、実は絶対的なものでなくて、一直線に並ぶ無数の点の一点と、そのすぐ隣りの、あるいは遠き隣りの一点との相対関係であることを忘れてはならない。」<sup>18)</sup>この「すべての現象」の中に、現在存在する玩具の様々な考え方や種々の技術において作られている玩具を当てはめることは可能であろうか。今まで述べてきた太古の玩具から近代の玩具までを振り返ると、そ

こには玩具を創り出す人間の宇宙観、自然観、宗教観、人間観、人生観、玩具の製作姿勢といった不可視の精神的要素と、発達心理学・工業デザインといった近代の論理思考、家内生産・工業生産といった生産形態、木・プラスチックといった素材という物質的・自然科学的要素の二面が合成され、それぞれの玩具が生み出されていると、とらえられるのではないだろうか。つまり、すべての玩具は物質面と精神面の「物心一如」の姿であるということである。そして桜沢の考え方にそえば、精神面を陰性の要素、物質面を陽性の要素とすることができるであろう。ここで、今までに述べてきた玩具を相対的判断基準で陰から陽まで一直線上に並べる試みを行ってみよう。それを図1に示す。ここで興味深いことに気がつく。それは、玩具を陰から陽に並べてみると、玩具の太古からの発達の歴史が凝縮した姿で示されていることである。むしろ、精神性と物質性を陰陽の基盤にした為、それは当然なのかもしれない。しかしここから陰陽という概念を抜き去ったとしても、現代に存在するあらゆる玩具の考え方と玩具が、玩具の歴史を語っているという見方ができることには変わりはないであろう。

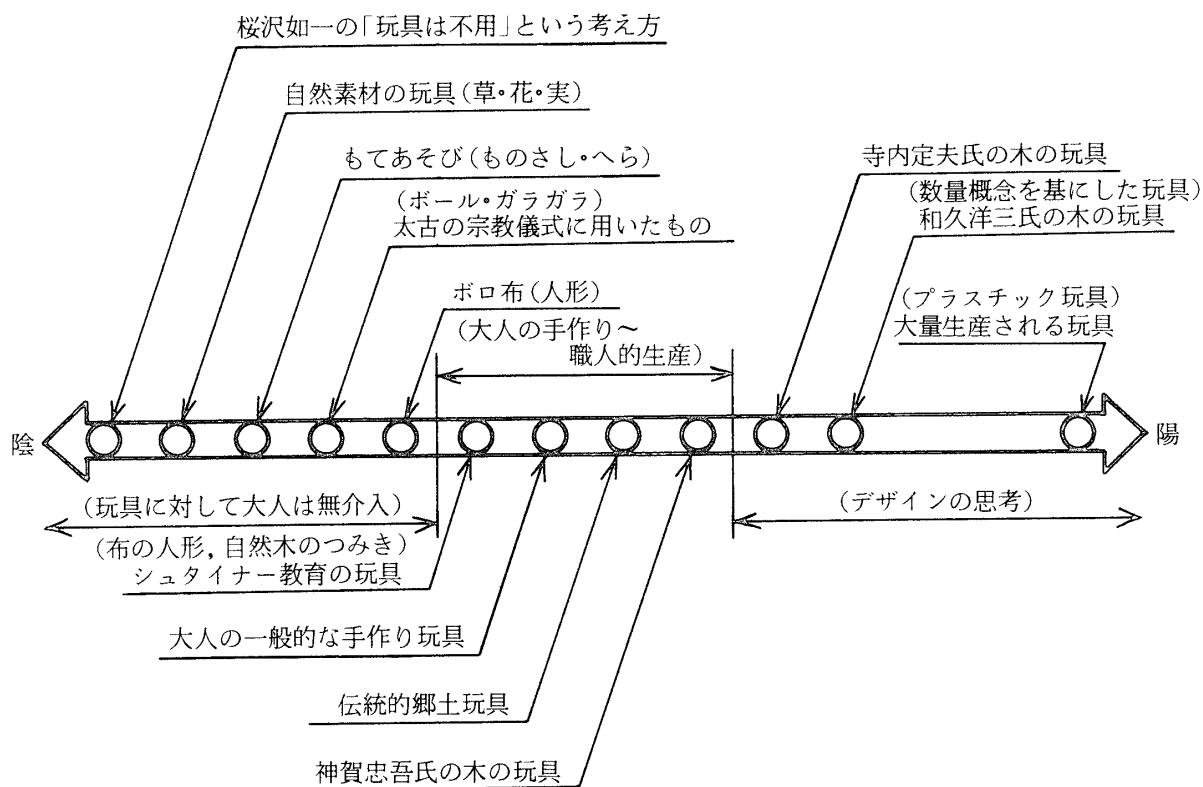


図1 玩具の陰陽

では、この陰から陽まで並んだ玩具の姿から読みとれるものをあげてみよう。まず太古から現代までの玩具の歴史的全体像における調和はどこにみられるであろうか。それは精神性と物質性が調和した姿であろう。太古からの精神文化と人間が用いるものを作る技術が調和する為には、行き過ぎた高度な技術は必要としない。子どもが、この物心両面を吸収し成長する上にも、この、技術が優先しない物作りの姿勢が要求されるであろう。素材的には木を使った小規模生産の形がイメージされる。

次に、この陰から陽まで並んだ玩具と子どものかかわりをみると、概して陰の方向、すなわち、無・自然・手作りの方向にある玩具の方が、子どもに空想力・手の活動・技術の修得・人



との交わり等を自分で生み出させる傾向が大きいことに気がつく。また反対に、陽性の志向ほど大人の介入が多く、玩具は完成したものに近づき、子どもの遊びからは離れていく。ここで次のことが言えるのではないだろうか。「陰の精神的・自然・無の方向に近づけば近づくほど、子どもの玩具は本物であり、反対に陽の科学的・物質的方向に向かう玩具ほど、子どもの遊びから離れていく」と。しかしここで、陰陽が相対的価値基準である点を考慮しなければならない。玩具を作る人間にはそれぞれの立場がある。実際に自然素材を使って手作りできる立場にある場合やデザインという枠内で作らねばならない場合等様々である。よって相対的価値基準でみていくと、一概には陰の方向に向かうほど良い玩具であるとは言えない。しかし、それぞれの玩具を作る立場において、より陰性、すなわち自然の方向に視点を向けることで、より玩具を子どもの本来の遊びの姿に近づけることができるのではないだろうか。自然が豊富な時代には玩具はなくてもよかった。現代は自然から得られるものが非常に少なくなった。神賀氏の玩具は小規模生産の形であるが、非常に自然に近い。正円でなく仕上げられる木の輪は自然木の輪切りを思わせ、高低・曲面のある平均台は一本の丸木橋を思わせる。また梯子状の握り棒の異なる感触は、木の枝にぶらさがる感触を思わせる。つまり彼の玩具を一步陰性の方向に向けると自然そのものの姿が見えてくる。また、木の角の仕上げを均一にし、変形させた木の輪を正円に、木ネジの頭を見えないように隠せば、現代的なデザインの思考に近づく。当然彼の意図とは大きくかけ離れていく。彼の玩具の必然性は、自然に触れる機会を失いつつある子どもの姿にあると言えないだろうか。このように、ある限定された範囲の玩具をみても、その枠内で陰の自然の方向と陽のデザインの方向が見い出せるのである。そして最も重要な点は子どもの本来的成長と遊びの姿である。これは桜沢もシュタイナーもそれぞれの立場で述べているが、ベンヤミンはそれを子どもとクズの関係で語っている。「建築現場、庭仕事、家事、洋裁、指物細工などにおいて生みおとされるクズの魅力には、子どもはどうしても負けてしまう。生まれてきたクズたちにかこまれた子どもは、大人の世界にあるようなものはあまり模倣しない。むしろあそびながら、種々の雑多な材料でなにかをつくりあげ、それによって材料たちのあいだに、新しい飛躍的な関係をもちこむのである。」<sup>19)</sup>さらにベンヤミンは、大人が子どもに何かを作って与えようとする時に次のように注意を促している。「大人は、その小さな事物の世界の規範を、しっかり心に焼きつけておく必要があるだろう。」<sup>20)</sup>ベンヤミンの言うように、教育という形の介入で、子どもの遊びの本分を大人は侵してはならないだろう。大人は玩具に対して、節度あるわずかの介入が許されるだけではないだろうか。それは、それぞれの立場内で、できるだけ陰性の志向すなわち素材を自然なものに、技術を一步プリミティブに、そして人間の生き方を一步精神的にすることであろう。これは物質文明における1つの調和を求める方向である。

## 結 語

現代の子どもをとりまく、様々な玩具やその考え方を歴史的視点に、桜沢如一のマクロビオティックの考え方を導入して「良い玩具像」を考察した。

現代に存在しているボール、ガラガラ等の普遍的な玩具は太古における宗教儀式に源を発しており、元来大人が玩具を意識して作ったものではなかった。また、子どもは自然素材や生活道具、ボロ布等も用いて豊かな遊びを展開していた。このように、子ども本来の遊びの姿には大人は介入していなかったのである。しかし近代文明になると、大量生産される玩具と教育的に考えられた玩具の二系統に分かれ、多くの玩具が子どもに与えられるようになってきている。一方、ルドルフ・シュタイナーは人智学の立場から、大人の子どもへの愛情を意識した形で素

朴な布の人形や自然素材の玩具の重要性を提示した。また、古代中国の易的宇宙観の陰陽原理を基盤にしたマクロビオティック理論を築いた桜沢如一は、大人の子どもへの愛は物質的に恵まれない状況を与えることであると考え、ボロボロ一枚で豊かに遊ぶ子どもの例をあげ、玩具は不用だと語った。一方日本の玩具をみると伝統的な郷土玩具の歴史は、現代の子どもの玩具に継承されておらず、近年になりプラスチック玩具の他に、教育的に考えられた木の玩具を製作する作家が生まれてきた。以上のような、あらゆる玩具の考え方を桜沢の陰陽の相対的見方にそって、自然・精神的方向を陰、科学・物質的方向を陽とすると、すべての玩具を一直線上に並べることができる。この図を見ると、太古からの玩具の歴史が凝縮されて示されている。ここで、陰の自然の方向は子どもに多くの本質的遊びを生み出させ、陽の方向は大人の介入が大きい為、玩具は子どもの真の遊びの姿から離れていくと言えるのではないだろうか。玩具を作る人間の立場は様々である。それぞれの立場で、より陰すなわち素材を自然なものに、技術をプリミティブに、生き方を精神的にする方向をとることは物質文明における調和を求める1つの姿であろう。「良い玩具像」はこの中から生まれてくると考える。

## 文 献

- 1) アントニア・フレイザー、和久洋三監訳：おもちゃの文化史，10，玉川大学出版部 (1981)
- 2) 1) に同じ，20
- 3) ヴェルター・ベンヤミン，丘澤静也訳：教育としての遊び，54～55，晶文社 (1981)
- 4) 1) に同じ，171
- 5) 1) に同じ，170
- 6) 久司道夫：マクロビオティック健康法，26，日貿出版社 (1984)
- 7) 桜沢如一：食養人生読本，74～75，日本C I協会 (1983)
- 8) 7) に同じ，84
- 9) 7) に同じ，84
- 10) 柳田国男：子ども風土記，29～30，角川書店 (1976)
- 11) 桜沢如一：無双原理・易，131，日本C I協会 (1983)
- 12) 桜沢如一：世界無銭武者旅行，453～454，日本C I協会 (1957)
- 13) ウド・レンツェンブリック，定方昭夫訳：人智学研究，2，101，人智学出版社 (1981)
- 14) ルドルフ・シュタイナー，大西そよ子訳：精神科学の立場からみた子供の教育，33～35，人智学出版社 (1980)
- 15) フライア・ヤフケ，高橋弘子訳：シュタイナー教育の手づくりおもちゃ，48～55，イザラ書房 (1980)
- 16) 中村たかを：子どもの世界，173，くもん出版 (1985)
- 17) 和久洋三：童具の世界，232，大月書店 (1985)
- 18) 11) に同じ，70
- 19) 3) に同じ，90～91
- 20) 3) に同じ，91