

子どものためのモノづくりと差異化の技術・デザイン： 「キッズデザイン」を手がかりに

坂元，一光
九州大学大学院人間環境学府教育学部門：教授

<https://doi.org/10.15017/7384458>

出版情報：国際教育文化研究. 13, pp.1-14, 2013-07-26. Comparative and International Education,
Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University

バージョン：

権利関係：



子どものためのモノづくりと差異化の技術・デザイン

—「キッズデザイン」を手がかりに—

坂元 一光

はじめに

われわれの生活する世界はさまざまなモノ（人工物）に充たされており、それらへの依存は生活のすみずみに至るまで浸透している。一方そうした環境の中で、人びとの生活のあり方や生活実践をとらえようとする研究の眼差しは、どちらかといえば人間の振る舞いや語りに向けられ、モノの働きやモノそれ自体への着目は周辺化される傾向にあった。こうした眼差しの在り方は子どもの生活文化や産育実践をとらえる研究においても同様でありやはりモノが積極的に取り上げられることは少なかった（注1）。しかし、モノが人間の心のあり方や人間関係、振る舞い等の形成に深く関与することはケータイやパソコンなどの例を見ても明らかである。おりしも人文・社会科学領域ではモノと人の関係性に関する新しい視点から人びとの生活実践を読み解こうとする研究動向があらわれている（注2）。小論もそうした流れの上に立ちつつ、子どもの（教育用具ではない）生活用品を対象に取りあげ、子どもの生活や子育ての営みをモノと人とのマテリアルな交渉によって成り立つものととらえる。その上でこうしたモノと人との交渉のインターフェイスを組織化し適正化する技術やデザインの役割。小論では子ども仕様の生活用品がつくり出される社会的過程を中心に、子どもに対する「まなざし」（言説や知識）とそれを実践する技術やデザインという視点から読み解いてみたい。

以上の前提に立ち、小論ではまず人とモノのインターフェイスや人工物としてのモノについて考えるここでの視点である技術とデザインの概念を確認する。その上で欧米や日本において大人の生活用品のなかから子どもの生活用品が「差異化」される歴史的過程をデザイン（技術）の視点から跡づける。そこでは教育諸科学による子どもに関する知識や子ども中心主義（イデオロギー）の普及（言説化）と資本主義産業経済の発展の結びつきにより形成されてゆく子ども用品市場の誕生と拡大の過程が確認される。つぎに近年、官民協働で推進され、子育て支援や子どもの安全・安心のためのモノ・コトづくり「キッズデザイン」の運動から特に技術・デザイン開発の側面に着目する。それまでの「子どもに対する眼差し」がさらに限定された目的（安全・安心）によって細分化される様子やそれが人間工学的に再構成された「子ども目線」

について確認し、それを生み出す社会的、政策的な文脈を指摘する。現段階でのキッズデザインは顕彰制度にもとづき選定された限られた製品群に過ぎないが、既存の子ども用品からの更なる差異化あるいは差別化を目指した製品群として、今後の子ども用品をめぐる技術・デザインの在り方や消費の展開や展望を考える上で一つのモデルを提供していると思われる。さらに「キッズデザイン」の評価基準における環境や地域文化への眼差しから社会的課題を積極的に組み込む技術やデザインの在り方を指摘し、それが単に自己完結的な知識や意匠などではなく社会システムのなかに組み込まれ複雑な相互作用のなかからひとつの社会的実践として生み出される姿を確認する。

なお小論では技術とデザインのいずれに対しても人とモノとのインターフェイスを組織化するという共通の作用を認めつつも、一方でとくに 19 世紀の欧米社会の近代化、機械化産業社会の発展に伴って生まれた「(モダン・近代) デザイン」(注 3) に関しては、これを既存技術のさらなる適正化に向けた計画的行為(メタ技術的行為)ととらえておきたい。

1. 生活を充たす技術とデザイン

モノとしての生活用品は技術・デザインが組み込まれた「人工物」(注 4)であり製作物である。技術・デザインの視点はモノと子どもの関係からその生活実践を読み解く際に、モノであふれたとりとめのない生活の現実に対しこれを体系的に把握する一定の枠組みを提供すると思われる。なぜなら技術哲学の村田が指摘するように「現在の世界で営まれている生活はさまざまな技術的製品やシステムによって支えられており、それなしでは考えられなくなっている。わたしたちの現在の世界は技術によっておりなされた世界である」からだ(村田 2007: 1)。

(1) 生活のなかの技術

子どもの生活や子育てをモノとの関係において見てゆくひとつの観点として技術やデザインに着目することは先に述べた。子どもの生活や子育てをめぐる事柄を人と環境の関係、あるいは人とモノとの関係において検討しようとする場合、技術・デザインの視点はそこに人とモノの相互交渉(組織化や適正化)の具体相を顕在化させる。このことはモノに囲まれた現代日本の子どもの生活文化や産育実践をエスノグラフィックにとらえてゆく新たな視点を提供することでもある。小論では子どもを取りまくモノとして様々な子ども用の生活用品を対象としている。これらは技術との関連でいえば、いずれもその物的表れとしてのモノであり、技術的製作物としての道具を意味している。そしてこの技術的製作物に対するさらなる加工の段階が(モダン)デザイン過程と考えられる。デザインは道具それ自体の機能や意匠(形態)を意味するだけでなく、その時々、社会的文脈に即して人間生活とのインターフェイスを適正化しようとする再帰的で技術的な行為の側面を含む。

生態人類学的視点では狩猟採集から工業生産までのマクロな生業技術から衣食住などいわば

ミクロな生活技術まで技術環境を幅広く想定する。さらに技術は集団独自の行動様式を生み出す社会的な「準則」としても抽出され、人間生活全般に関わる広義の知識である。人類学全般への深い造詣で知られる F・ボックによれば「技術 (technique) とは、一定の目的を達成すると信じられているひと組みの行動準則 (社会的に標準化された行動の型) である。」(ボック 1977 : 81) 言いかえるならば、それは人間が自分の欲する目的を達成するための学習によって獲得した、社会的に標準化された行動型ということになる。さらに技術のなかには、たとえば水泳のように外在的な道具の使用をいっさい必要としないものがある。一方で「技術のなかには、人体にとって外在的な道具の使用を必要とするものがある」(81)。われわれが身近に接する生活用品もこれに相当する。

また近年、新しい技術人類学を試みる大西も人類の社会的営みは「日々の糧を得る生業・生産活動から儀礼や祭祀などといった象徴的行為に至るまで、「知識」や「技能」に基づく技術的实践とみなしうる」(大西 2012 : 27) として、人間生活に深く広く根ざした技術の在りようを指摘し民族誌における技術の視点の必要性を述べている。この視点からすれば人びとの生活の営みは技術的实践の総体と見なすことができるだろう。

(2) モノ使いの技術とモノづくりのデザイン

このように広く捉えられた技術に対し、デザインには技術的实践の側面だけでなく、高度産業社会市場を前提とした計画的で価値付加 (創造) 的側面が含まれている。デザインは技術のさらなる適正化や人間中心化 (ヒューマナイズ) をめざす応用的、価値創造的営みととらえられる。「人間と人工世界のあらゆる接点はデザインされたものであり、そうした世界と人との接点 (そしてそこにあらわれた技術的製作物 : 筆者) を、心理的、社会的、文化的、そして人間工学的に最適化する行為」(エルホフ他編 2012 : 247) がデザインであるとするならば、デザインは既存技術を計画的で価値付加 (創造) 的に再構築する一種のメタ技術と考えられよう。

また技術とデザインを「モノ作り」や「モノ使い」という人間の基本的な生活構築の行為から見るとき、もうひとつの重要な差異を見いだすことができる。すなわちこの場合、技術はモノ作りとモノ使いの両面にわたり等しく生活実践のなかに現われるが、デザイン、特に近代デザインの場合、モノ作りに偏重した作り手中心の実践として顕在化するのが一般的である。技術とデザインには人とモノの関係仲介という共通の性格もあるけれども、近代以降の人間の基本的な生活構築の行為においては、とりわけデザインは作り手に偏重した現実が見られる。本文でもデザインを技術の応用概念あるいは作り手やモノ作りを中心とする一種の技術の在り方として文脈に応じて (技術とは) 区別して用いている。

(3) 社会的過程としての技術・デザイン

技術やデザインを人びとの生活に関連付けて考えてゆく上でもうひとつ重要な視点は、これを社会的プロセスあるいは社会的実践ととらえることである。近年の人類学的技術論では技術を単に知識や道具、設備の利用法や作業工程に限定するのではなく、それを成り立たせている社会的、文化的背景までも含意した営為と考えようとする (大西 2012 : 32)。たとえばフラン

ス技術人類学を基盤とする新たな民族誌的アプローチでは人間の技術的実践やその人工物（道具や技法的身体）を身体と環境を「共変化」させる社会制度あるいは社会的過程としてとらえてゆく。

デザイン分野においてもデザインをプロダクトではなくプロセスととらえるようになっていく。デザインを単に美的効果や機能を考慮して形態を構想することではなく、社会やそこに生きる人間との関係にもとづく社会的行為として、問題解決や価値創造等に向けた分析、考案、提案などの包括的過程としてとらえるのである。（注 5）

2. モノの視点を取り入れた子ども文化研究

子どもあるいはその生活世界を身の回りのモノとの関係において把握しようとする試みは、教育学や社会学の領域でも試みられている。例えば、教育学の汐見稔幸は現代の幼児教育環境におけるモノ（やサービス）の広範な浸透を幼児教育産業の発達により近年の日本社会はさまざまな育児用品やサービスが氾濫しており、こうしたモノやサービス抜きに現代の産育や子どもの生活は語り得ない状況を呈している（汐見 1996）と指摘し、現代日本の育児の私事化傾向、市場化傾向を指摘し、公共的営みとしての育児という視点から行政支援や市民的相互支援の必要性を論じる。また社会学の天野正子らは子育ての周囲で展開する子ども自身の生活とモノとの関係を取り上げている。天野らは「子ども」概念の社会的、歴史的構築性について確認しつつ、大人や親、時代との関係においてとらえられた子どもがややもすると客体的に位置づけられがちであることを批判し、子どもとモノとの交渉過程を通して主体的に世界と関わる子どもの姿を浮かび上がらせようとしている。天野らは「日常生活の断面にあらわれるモノと子どもとの「とらえられーとらえなおす」「飲み込まれー飲みなおす」「働きかけられー働きかえす」ダイナミックな相互交渉、その過程が織りなす人間形成空間の特徴、そして相互交渉の基底にある子どもの感性や感覚の変動をとらえることによって、「もう一つ」の子どもの日常史、戦後史をえがく」（天野 2007：6）ことを試みている。さらに、児童学の太田和子は、宮本常一の提唱する「民具学」を受けた「子どもの民具学」の構想に拠りながら、子ども産業やそこから生み出される子ども商品としてのモノを通じて新しい時代の親子関係や子ども観、子どもの暮らしや教育のありかたにせまる切り口を探求している（太田 1998）。この他、坂元（2008）も衣食住に埋め込まれた教育に関する試論のなかでモノと子どもとの交渉をあつかっている。子どもをめぐる日常の営みのなかに道具やモノに対する反省的（reflexive）な視点を導入することで、ひろく生活の深くにまで根を下ろしたモノや技術の現実とそれを生きる子どもたちの生活世界のありようが浮かび上がってくる（注 6）。

3. 子ども用品の誕生と拡大

子ども仕様の生活用品の誕生と拡大は、一般庶民の生活用具からデザイン（技術）が「差異化」されてゆく過程である。デザインの差異化とは製品のターゲットグループおよび市場が時代状況のなかで新たに設定されることで、そのためのデザイン仕様が社会的に形成されることである。それは広く一般に向けられた生活用品が子どもや親（子育て当事者）あるいは女性など特定の社会的範疇の対象者に向けて量産されるようになり、たとえば「子ども用品」といった独立した製品ジャンルが形成される工業ベースのマス・カスタマイゼーションの過程をさす。子ども向けにつくられた生活用品には、いわゆる「子どもの発見」以降、歴史的、社会的に形成されてきた「子ども期に関する視点や技術」が込められている。それは単なるモノや道具の物理的ダウンサイジングにとどまらない、社会文化的な表象システムや言説空間を構成している。

子ども仕様の生活用具、とくに工業製品としての生活用具の差異化過程はヨーロッパに起源する。イギリスのデザイン史家エイドリアン・フォーティは『欲望のオブジェ』においてデザインが生み出される社会的文脈の側面に注目しながら、ジェンダー、子ども、社会階級によって当時の製品デザインが差異化される過程とそれを生み出す言説空間を豊富な製品例を引きながら綿密な手法で描き出している（注7）。フォーティは製品デザインをデザイナーの独創性からではなく企業家や社会の欲望によって生み出されるものという視点から、子どもやジェンダー、社会階級ごとに差異化されるデザインについて論じている。たとえば、子ども用品に関しては「19世紀の末から量産されはじめる中産階級の子供むけの陶磁器やファニチュアは、いかにもそれらしくパステル調に塗られ、動物の絵とか同様の情景で飾られていた。こうしたものは、子供が自分で買うことはまずなく、それらの姿かたちも、子供自身の望むものというより、子供の必要を自分たちのそれとは異なるものとして見ようとする大人の願望にかかわるところが大きかったにちがいない。」（フォーティ 2010：90）とその普及の背景について述べている。

一方、日本における動向はどうだったのか。近代日本における子どもの商品（製品）群を同じくデザイン史の視点から取り上げたものとして神野由紀の『子どもをめぐるデザインと近代』がある（神野 2011）。神野は子どものモノに向けられた大人たちの眼差しを通して見えてくる近代とデザインの特徴、さらには消費社会における趣味の問題を解き明かそうとした。「日本においても、明治末期から大人—子どもの差異を際立たせる新たな商品が生み出され、その傾向は玩具や衣服にとどまらず、同時代の様々な生活用品にまで波及していくことになる。」（神野 2011：84）。神野は玩具、衣服、家具、部屋、文具、菓子など具体的な商品（モノ）の生産・消費の拡大をとおして「市場における子どもの発見」を指摘する。そしてその前提として学校制度や家庭教育の拡大にともない都市中間層を中心として「教育の対象としての子ども」像が社会に浸透する過程をたどりつつ、子ども用品の市場における急速な広がりをこれと連動した現象としてとらえている。企業の文化活動をはじめ教育学者、児童研究家らが子ども用品の普及拡大に果たした役割はきわめて大きいものがあつた。子どもをめぐるデザインの生成においてデザイナーのみならず教育学者、児童研究家らが深い関わりを持っていることが指摘される。

これは現在においても同様である。

子ども向けの商品あるいはデザインは、大正期の産業発展と手をたずさえ、児童を教育的な研究対象とする視線、子ども用品を懐古趣味の対象とする視線、子ども用品を新しい商品市場とみなす視線、など当時の「交差する眼差し」のなかから生み出された。それは企業とくに資生堂や三越百貨店によって主導された教育学者や民俗学者、玩具研究家などを招いた研究会や児童博覧会などを通じて、都市中間層の消費への欲望をかきたて、今日のあふれ返るような子ども商品の氾濫につながっている。

4. 差異化の新たな次元：「キッズデザイン」

新たに発見され、急速に発展してきた子ども製品の市場では、製品それ自体の優位性をめぐって日々熾烈な販売競争がくりひろげられている。その鍵を握るのが類似の製品群における「差別化」という差異化の手法である。ここでいう差別化とは、ある程度ユーザーが確立された既存製品を前提にその機能性、操作性、造形性、新規性等における卓越性や洗練を際立たせ付加価値や社会的価値を高めることである。以下に取り上げる「キッズデザイン（製品）」もこうした既存の子ども向け製品群との差別化の過程から生まれたものである（注8）。キッズデザインはフォーティや神野が指摘した従来の子ども用品同様、子どもに対する時代や社会の眼差しのなかで生み出された子ども用品群である。ただキッズデザインの場合は子ども中心主義的眼差しを継承する一方で、現代日本の社会的、経済的文脈のなかから生み出された「子どもの安全・安心」へ向けられた眼差しと人間工学的に再構成された「子ども目線」という科学的眼差しによるさらなる差異化、細分化の過程をとまなっている。また顕彰制度や普及運動をとおして社会的課題や国家政策が技術・デザインに組み込まれてゆくキッズデザインの選定過程からは、技術・デザインの社会的性格が浮かび上がる。

そうした社会的過程から生み出されるデザインの特徴をあらかじめ簡単に整理するならば、以下の6点にまとめることができるように思う。

- 1、安全・安心の確保へ焦点化された子どもへの「眼差し」
- 2、ユーザーとしての「子どもの視点（子ども目線）」の意識化
- 3、子どもの諸特性の分析にもとづく「子ども目線」の工学的再構成
- 4、キッズデザインの開発・普及のための優良製品の選定制度
- 5、キッズデザインの開発・普及推進のための官学民による協働体制
- 6、公共性や文化的価値の技術・デザインの付加

<政策的な技術・デザイン>

キッズデザインの直接の推進母体は「キッズデザイン協会」（内閣府認証 NPO:2007）であり、

「子どもたちの安全・安心に貢献するデザイン」、「子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン」、「子どもたちを生み育てやすいデザイン」という3つの理念を掲げる。主たる事業は顕彰制度による優良製品の選定と普及および調査研究である（注9）。そこでのキッズデザイン製品は子どもや子育てへの貢献の理念とそれにもとづく顕彰制度により選定された子ども用品群である。ちなみに2012年は過去最高の377点の応募のなかから250点の受賞作品が選出されている。またキッズデザインの推進事業は「キッズデザイン協会」を中心として官民協働によって進められている社会的運動でもある。この運動の由来となったのは独立行政法人産業技術総合研究所（産総研）・デジタルヒューマン工学研究センターの子どもの日常生活における事故予防プロジェクトや経済産業省による「安全知識循環型社会構築事業」（平成19年～21年）であった。そこでは子どもの事故を予防するための学際的研究および社会システム構築の取り組みがすすめられた。これらの研究や事業を現在のキッズデザインの取り組みの基点と考えるなら、上記三つの創設理念のうち「子どもたちの安全・安心に貢献するモノ・コトづくり」の側面が全体のデザイン母体となっていると考えられる。そこに子どもの感性や創造性を育てる教育的要素や子育て支援などの関連する側面を付け加えることによって、今日のキッズデザインの基本枠組みが生み出されたといえる。

さらにキッズデザインは子ども（子育て）にとっての安全・安心社会を構築するという目標のもとで経済産業省、消費者庁、少子化対策担当省など関係各省庁がこれを後押しし、官民一体で支援をすすめる政策的デザイン運動である。とくに経済産業省は2007年以来「キッズデザインによる製品の市場拡大をめざし、産業界が積極的かつ持続的にキッズデザインによるものづくりを推進していく体制の整備」（注10）を主導している。その後、消費者庁、少子化対策担当省などもこの支援に加わるようになり政府支援の拡大が進んでいる。

この画期となったのが、平成22年1月にまとめられた少子化社会対策基本法（法律第133号）にもとづいて定められた「子ども・子育てビジョン」（「大綱」）である。その冒頭で「キッズデザインの普及」が言及されたことによって（注11）、キッズデザインは産業経済のみならず教育や産育など社会的課題の解決に有効なモノづくり運動として幅広く国家政策の一翼をになう事業になっていった。さらに平成25年には新たに内閣総理大臣賞が新設されることが決まり、晴れて政府公認の子どものためのモノづくり事業としての位置づけを与えられることになった。

「キッズデザイン」としての差別化を成り立たせているのが技術・デザインの開発や改良であることは言をまたない。しかしキッズデザインを他の製品群から差異化しているのは技術・デザインそのものの進歩だけではなく、社会的理念の明確な提示、確立された顕彰・認証などの制度的枠組みの果たすところが大きい。そこには技術やモノづくりが社会的評価制度によって生み出される実態が見られる。キッズデザインにおける差別化は、たんに作り手（企業）の自己主張としての卓越性（技術開発・改良）ではなく、それが公共的評価、認証過程を経て制度的に保障される仕組みがあって初めて可能となる。それはかつてのグッドデザイン賞の社会的普及に用いられた手法にも見られ、同じくひとつの社会的制度としてのデザイン・技術のあり方を体現している。

<デザインをめぐる「眼差し」と「視線」>

安全・安心のモノづくりとしてのキッズデザインからは子どもに向けられた二層からなる眼差しと工学的に再構成された子どもの眼差し（「子ども視線」）が抽出される。両者とも大人や研究者によって子どもに向けられる視点である。前者のまなざしとは、歴史的、社会的文脈において形成される「子どもへの眼差し」であり、その基盤は近代社会への移行とともに生み出された「近代家族」を特徴づけるいわゆる子ども中心主義イデオロギーにある。しかしキッズデザインは単に子ども重視にとどまらない子どもの生活の安心・安全を確保するというさらに細分化、目的化されたもうひとつの眼差しを伴っている。キッズデザインを構成する眼差しは子どもに対するこうした二重の関心の在り方にもとづいていることを確認しておきたい。

さらにキッズデザインにおいて最も強調される理念である「子ども視線」(Through Kid's Eyes)は、子ども特有の身体特性、行動特性、思考特性等の研究にもとづいて人間工学的に抽出され再構成された子どもに特有な認知・心理的過程あるいはふるまいの様式であり(注 12)、いうまでもなく子ども自身のあるがままの視点(視覚的対象把握)のことではない。この「子ども視線」すなわち子どもの諸特性に関する科学的、経験的評価にもとづくモノづくりこそがキッズデザインであり、それはまた子どもの安全・安心を日々の生活のなかで実現するためのデザインの、技術的営みでもある。キッズデザインは「子ども視線」(身体特性、行動特性、感覚特性等)の科学的抽出とその工学的適用(デザイン)によるモノづくりであり、それはまた「子どもへの二層のまなざし」と「子ども視線」が埋め込まれた技術的、デザイン的人工物であり社会的実践の成果物でもある。

<技術・デザインと社会的課題>

キッズデザインに社会的実践あるいは社会的過程としての性格を与えているのは子ども中心主義の言説や安心・安全の確保という目的的眼差し、あるいは認証や顕彰の制度的枠組みだけではない。日本や世界が直面する喫緊の社会問題への課題意識もその優位の差異化に深くかかわっている。そこには環境保護や少子化対策、持続可能な社会づくり、地域の文化資源の継承など現代社会が抱える様々な課題に応えようとする技術・デザインの姿を見出すことができる。

たとえば環境の保護に関しては、人工素材やプラスチックではなく自然由来素材、いわゆる木を素材とするロー・マテリアル(raw material)を用いた製品が評価、選定される。『キッズデザインコンセプトブック』の2011年度、2012年度の受賞製品を瞥見しても、たとえば「木のぬくもり」を強調し「自然のぬくもりを感じとれるように無塗装の桐材を採用した」子どものための桐製イス<キリコゾウ(環境デザイン研究所/岡村製作所 2011年度受賞)>などその例である。またキッズデザイン製品には藍染や漆、畳など伝統技術にもとづく子育て(子ども)用品も選定されている。<木製漆塗り子供用食器(守田漆器株式会社 2011年度受賞)>、<本藍染出産祝いセット(株式会社和える 2012年度受賞)>、<美草ロール畳(積水成型工業株式会社 2012年度受賞)>などがあげられる。デザインや技術におけるこうした伝統の強調は、類似の製品カテゴリーにおける文化的な差異化をうながしている。デザインや技術それ自体の卓越性よりも、それが帯びている地域性や伝統との連続性によって醸し出される象徴的意味が

製品の付加価値を生み出している。

以上、キッズデザイン製品の差別化にかかわる環境保護や地域資源、文化伝統など公共的、社会的付加価値から見えてくるのは、技術・デザインは人間や社会と切り離されて存在するのではなく、不断に変化する社会的文脈との関係において生み出されるという事実である。キッズデザインは目前の利便性や効率性だけでなく社会的課題や創造的ニーズにも応答し常に更新される技術的実践なのである。

終わりに

小論では子どもをめぐるデザインの歴史や現代のキッズデザインの検討を通して技術・デザインの差異化、差別化、そしてその社会的実践としてのプロセスを抽出した。キッズデザイン（製品）は子どもに対する時代や社会の差異のまなざしのなかで生み出された子ども用品群である。ただキッズデザインの場合は子ども中心主義的まなざしを継承する一方、現代日本の社会的、経済的文脈のなかから生み出され目的化された安全・安心の眼差しと人間工学的に再構成された「子ども目線」によってさらなる技術・デザインの差異化、細分化が試みられていた。それは国家や産業界、市場などとの関係性において形成される技術・デザインの社会的過程を示すものであり、社会的課題や国家政策が技術・デザインに組み込まれてゆく過程からは、技術・デザインの制度的、政策的側面が浮かび上がる。またコンテクストの再編の即して不断に更新される技術・デザインに関しては、新たな有害物質の発見や犯罪、事故などに対するリスク管理、あるいは早期教育や感性重視の学習など新たな教育課題に対する技術・デザインの応答と更新の実践によく示されている。

技術・デザインの営みは最終的に具体的生活用品すなわち子ども（子育て）のための人工物として姿をあらわし、子どもの生活や産育における具体的な場を占める。そしてそこではモノと人とのさまざまな相互作用が展開し人びとの生活実践が形づくられてゆく。そのなかで顕在化するモノとの関係や交渉のインターフェイスは人びとの生活場面そのものでありまた技術的実践そのものでもある。

最後に小論では基本的にキッズデザインに認証された製品をデザイナーや作り手の側の視点にたって検討してきたが、今回の議論には使用者あるいは消費者側からの視点は反映されていない。それはデザイン・技術の権力性の問題として議論の余地を残している（注13）。また具体的な場面におけるユーザーの身体を介した人とモノの関係性の課題である「モノづかいの技術」についても触れていない。今後はこれらデザイン・技術の消費、選択、身体性についても検討を進め、モノづくりからモノづかいまでを視野に入れたデザイン・技術の社会的、包括的プロセスをとらえる必要があると考えている。

<注>

- (注1) たとえばイギリスのオープンユニバーシティから出版された総合的子ども学テキスト（計 4 巻）を見ても、子どもとモノとの関係性に触れた項目は見いだせない（Montgomery, Heather, Rachel Burr, and Martin Woodhead(eds)2003、Kehily ,Mary Jane, Swann Joan (2003)、Maybin, Janet and Martin Woodhead(eds),(2003)、Woodhead, Martin and Heather Montgomery(eds),(2003)）。少し古いが日本の『新しい子ども学』（小林登編 1985-1986）のシリーズ（3 巻）においても同様にモノとの関連で子どもの生活を記述する内容は（第 2 巻所収の「生活空間」の章を除いて）見られない。かつて文化人類学の視点から編まれた子ども文化の総合プロジェクト報告書『子ども文化の原像－文化人類学視点から－』（磐田慶治編 1985）では郷土玩具の章が設けられているが、生活用品全般にわたる関係性の視点は取り上げられていない。
- (注2) たとえばラトゥール（2008）、川田（2008）、床呂他（2011）、田中他（2009）など参照されたい。
- (注3) 近代（モダン）デザインに関しては、スパーク（1993）、ハウフェ（2012）、柏木（2011：46-66）などを参照のこと。
- (注4) 「人工物とは人間の技術と工夫の才の産物としてのモノである。（略）デザインされたあらゆる産物は何らかの人工物であり、そこでのデザインの共通の定義としては人と‘作られた世界’の間のインターフェイス、即ち、人々とその周りの人工物とのインタラクションを組織化すること、である。」（エルホフ&マーシャル 2012：177）
- (注5) エルホフ他編「デザイン」の項（p248）、九州大学大学院芸術工学研究院編（2012、p14）、柏木（2011：62）など参照
- (注6) ただこれらの取り組みは、どちらかといえば（坂元の試論を除けば）一般読者向けに子どもの世界を理解する新しい切り口としてモノへの着目を示唆するものであり、物神崇拜（フェティシズム）やモノの人間に対する規定性や能動性等の視点からそれらの関係性や相互作用を理論的に細部にまでつめた内容とはなっていない。
- (注7) 「デザインの差異づけは、製造業者たちが社会のなかに見いだした分類をあらわすものではあるけれど、彼らの見方は、ほかのものが彼らに売ってほしいと思っていたものと密接に照応していたにちがいない。それゆえ、全体として見れば、製品のすべての領域が社会の表現だった、ということになるのである。」（フォーティ 2010 p85）
- (注8) キッズデザインにはモノ（製品）づくりだけではなくコト（空間・サービス）づくり事業も含まれているが、ここではモノづくりに限定して論じることにする。
- (注9) キッズデザイン協議会 HP、<http://www.kidsdesign.jp/> および「KIDS DESIGN」NPO キッズデザイン協議会案内パンフレット 2012などを参照のこと。
- (注10) 経済産業省の積極的な支援は、「キッズデザインの推進」（経済産業省 WEB ページ）

(http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/kidsdesign.html) やキッズデザインの基本となる考え方などを明らかにして、社会全体で共有するための「キッズデザインの基本的考え方」の策定作業 (http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/file/kidsdesignkangaekata.pdf)、あるいはジャーナルでの広報活動(「METI」(特集:子どもたちを見守るデザインのチカラ) Journal October/November2012)などを参照のこと。

(注11) 「子ども・子育てビジョン」の冒頭「第1 子どもと子育てを応援する社会に向けて ○子どもが主人公(チルドレン・ファースト)子どもを大切にする社会をつくりたいと思います。それは私たち人間すべてが子どもである時代を経て、大人へと成長する存在だからです。(中略)子どもにとって安全で安心な社会は、すべての人にとっても安全で安心な社会でもあります。キッズデザインの普及や、質の高い子どもの居場所づくりは、日本経済の活力にもなりえるのです。」(p2)

(注12) 「キッズデザインの基本的考え方」(経済産業省)には<科学的根拠に基づくデザイン>として、「年齢ごとの子ども特有の身体特性、行動特性を理解し、科学的根拠に基づいたデザインを実践すること」と規定され、さらに具体的に

- ・子どもの年齢ごとの特性を知り、製品・環境・サービスの目的に合わせて、安全性の確保、身体発育や運動能力の向上、知識や経験の蓄積を促すデザインを実践する。

- ・過去の事件事例や身体寸法等のデータを、業種・分野を超えて参照、活用することで、製品・環境・サービスが子どもに与える影響を学び、デザインを実践する。との規定がなされている。あるいは「キッズデザイン製品開発のためのデータ・ツール集」キッズデザイン協議会編『キッズデザインコンセプトブック 2011』(pp.95-101)なども参照のこと。

(注13) 「デザイナーがモノをデザインするということは、人の行為そのものをデザインする、すなわち規定するということである。国家機関や企業のほんの一握りの人びとによってデザイン政策が左右されるがゆえに、デザインとは力強い半面もろいのである。」(菅 靖子「ジョン・ヘスケットのデザインの思考」(訳者あとがき)『デザインの思考』 p 227)

<参考文献>

天野正子 (2007)『子どもとモノの戦後史』吉川弘文館。

ボック、K・フィリップ (1977)『現代文化人類学入門 3』(江湊一公訳) 講談社学術文庫。

Montgomery, Heather, Rachel Burr, and Martin Woodhead (eds),(2003), *Changing Childhoods :local and global*, Wiley & Sons Ltd.

ハウフェ、トーマス (2012 (2007))『近代から現代までのデザイン史入門』(藪 亨訳) 晃洋書房。

ヘスケット、ジョン (2007)『デザインの思考—つまようじからロゴマークまで—』(菅靖子・門田園子訳)、ブリュッケ。

フォーティ、エイドリアン (2010)『欲望のオブジェ (新装版)』(高島平吾訳)

Kehily ,Mary Jane, Swann Joan, (2003) ,*Children's cultural worlds*, Wiley & Sons Ltd.

神野由紀 (2011)『子どもをめぐるデザインと近代』 勁草書房。

柏木 博 (2011)『デザインの教科書』 講談社現代新書。

川田順造 (2008)『もうひとつの日本への旅—モノとワザの原点を探る』 中央公論社。

岩田慶治編 (1985)『子ども文化の原像—文化人類学的視点から—』 日本放送出版協会。

キッズデザイン協議会編 (2011)『キッズデザインコンセプトブック 2011』 特定非営利活動法人キッズデザイン協議会。

————— (2012)『キッズデザインコンセプトブック 2012』 特定非営利活動法人キッズデザイン協議会。

小林登編 (1985)『新しい子ども学』(1・2・3 巻) 海鳴社。

Maybin ,Janet and Martin Woodhead (eds),(2003) , *Childhoods in context* Wiley&Sons Ltd.

経済産業省 (2012)「METI Journal」(特集：子どもたちを見守るデザインのチカラ)

October/November

森田敦郎 (2012)『野生のエンジニアリング』 世界思想社。

村田純一 (2009)『技術の哲学』 岩波書店。

太田和子 (1998)『ものと子どもの文化史』 勁草書房。

大西秀之 (2012)「技術を物語る苦難と悦楽」『文化人類学』 77/1 : 27-40。

ラトゥール、ブルーノ (2008)『虚構の「近代」—科学人類学は警告する—』(川村久美子訳) 新評論。

坂元一光 (2008)「教育する衣食住」『国際教育文化研究』 8 号 : 83-93。

汐見稔幸 (1996)『幼児産業と子育て』 岩波書店。

スパーク、ペニー(1993)『近代デザイン史』(白石和也・飯岡正麻訳) ダヴィッド社。

田中雅一編 (2009)『フェティシズム論の系譜と展望』、京都大学学術出版会。

床呂郁哉・河合香吏編 (2011)『ものの人類学』、京都大学学術出版会。

Woodhead, Martin and Heather Montgomery(eds),(2003), *Understanding Childhood :an interdisciplinary approach*, Wiley & Sons Ltd

<関連 URL>

・「キッズデザイン協議会 HP」

<http://www.kidsdesign.jp/>

・「キッズデザインの推進」(経済産業省 WEB ページ)

http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/kidsdesign.html

・「キッズデザインの基本的考え方」

http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/file/kidsdesignkangae_kata.pdf

<事典>

高木隆司編（2012）『かたち・機能のデザイン事典』丸善出版 496。

エルホフ&マーシャル編（2012）『現代デザイン事典』（栄久庵祥二監訳）鹿島出版会

日本デザイン学会編（2005（2003））『デザイン事典』朝倉書店 2005

Technology and Design in the Manufacture and Differentiation of Children's Products : Examining "Kids Design"

Ikko SAKAMOTO

This paper outlines the contemporary living environment of children—one which is filled with objects—from the viewpoint of recent research on material culture, which suggests that the daily life of humans is composed of mutual interactions between people and tools (objects). Prior to this consideration, we define the concepts of “technology” and “design,” as used in this paper, as social practices that fulfill the role of organizing and modulating the interfaces of humans and objects. We then consider, from the viewpoint of design (technology), the historical and social processes through which the daily items of children have been “differentiated” from the objects of adults in developed nations such as Japan and Europe. We demonstrate that the social process of children's product design is formed through combining capitalist production with accumulation of knowledge in educational sciences related to children, and the social promulgation of child-centered ideologies that they engender. Next, we consider the formation process of “kids design,” a movement in modern Japan in which the public and private sectors cooperate to promote manufacturing for child safety and security. We elucidate the processes and context through which product design (technology) for child safety and ease are created not only by industry but also through factors such as children's views in NPOs and governments, award systems (Kids Design Award), and logo licensing. We point out that “kids design” and related technology exist as a social practice.