

# まだ見ぬ 君への 贈りもの —遊びの道具をつくる—

## Presents to you whom I do not see yet —making some tools for play—

後藤 哲男  
GOTO Tetsuo

キーワード：木製、子供、玩具、想像力

### 1. はじめに

私と孫は60歳の隔たり、孫の孫とは120歳。「まだ見ぬ君への贈りもの」は120年先の君への贈りものである。

真っ白な状態で生まれる子供達がどのように育っていくのか、どうすれば想像力が豊かで創造性に満ちた子供達に育つのか、改めて玩具を通して考えてみることにした。

大学新入生には創意工夫に富み、粘りが有り、あきらめない人間になってほしいと思う。大学生になって突然覚醒する人間もいるだろう。しかし基本は三つ子の魂である。100才まで持続する子供時代の魂のあり方に影響を及ぼすものがあるならば、それにかかわらなくてはならない。魂のあり方が生まれながらにして決まっているのであれば、それを磨くことに関わらなくてはならないと考えた。

子供は路傍の石にさえ反応し自分の世界に引き込んで楽しむことに長けている。そうして子供達は自らの魂を磨いてきた。しかし最近の子供達の路傍には石すらない。自由な想像力を刺激するものは少なく、コンピューターゲームのように決められたストーリーに沿い、一定の価値観を押し付けられ、答えが一つしかみだせないような遊びの道具が氾濫している。

「まだ見ぬ君への贈りもの」ははっきりとした意図をもって作られた玩具ではあるが、一定の価値観を押し付けることや答えが一つしかない訳ではない。様々な答えが同じサイズの木箱にきちっと納まっている。

どの時代の子供も反応するような遊び道具にするためにはどうしたらよいのか、子供が大切に思い、面白さを発見し、次世代に受け渡すために未来の子供が箱の蓋を開けた時はっと息を呑むようなものを作りたい。「まだ見ぬ君」が作者以上の想像力をもって遊ぶことを願っている。

### 2. テーマとその背景

平成15年に和島村（現在、長岡市）の統合小学校の基本設計を始めて以来長岡造形大学・後藤研究室は木造、木材に深く関わってきた。

木造平屋建ての小学校は子供達に木の材質とそれで作られた内部空間、コンクリート型枠の杉材の木目がコンクリートに写った模様など様々な手触りを提供しぬくもりある教育現場を作り出している。木は子供達の魂に多くを語

りかけ、自然の移ろいのなかで変化を見せ子供達の想像力を刺激している。



写真1 和島小学校の様子（撮影：鳥村鋼一）

平成21年からは「地震に強い木造の家の仕組みを1/10の組立模型で体験してみよう」と題する講座を開設し、中学生を対象に実施している。これは木製の模型を使って実際の木造建築がどのように揺れ、どうしたら耐震化されるのかを体験し理解するというものである。<sup>1</sup>



写真2 中学生を対象とした講座の様子

この講座の目的は、工学理論に基づいた耐震技術の理解・実践である。学校で学んだ数学や理科の知識を総動員し、実際に1/10の模型を組み立て耐震構造について体験する。5年間で500人余の中学生に実施し、子供達の空間認識と幼少期の建築教育の重要性を再確認するきっかけになっている。古より木材は建築から小物に至るまで日本人にとって親しみある材料である。手に入りやすく加工もしやすい。この模型の制作は杉材を中心に桧材やヒバ材なども使用している。樹種により匂いも手触りも違うことも体験させる。昨年は小学生を対象に椅子づくりの講座<sup>2</sup>も開講した。椅子には樺・黄檗・桜・ブナ材などの堅木を用い、広葉樹の持つ肌合いも知ってもらった。

これらの体験を通して、子供の造形に対する力や創意工夫の力がどのようにして醸成されるのか、研究課題として興味を持った。

今回の子供の遊び道具にも様々な木材を用い、同じ規格（幅60cm×奥行15cm×高さ7.5cm）の木箱を作成しこの中にピシッと納まるものをデザインすることから作業を始め

<sup>1</sup>詳しくは長岡造形大学研究紀要第10号・2012年版のP93～98に掲載

<sup>2</sup>詳しくは長岡造形大学研究紀要第10号・2012年版のP86～92に掲載

た。その中にある「まだ見ぬ君への贈りもの」の対象は未来の子供達である。木に触れ、感性豊かな人材に育ってほしいという願いを込めている。遊びや想像力への刺激を将来の日本の建築や都市の豊かさに繋げていきたい。本論はその試みの報告である。

### 3. テーマ設定における社会的、時代的意義

テレビゲームなどのゲームが普及する中、競争心を煽るような玩具や遊具が子供たちの周りには溢れている。決められたストーリーを達成できるかどうかがテーマとなっている。

いつの時代も玩具や遊具だけではなく、子供たちは落ち葉や小石を何かに見立てて遊ぶことをして来た。全てを想像して空想の中で遊ぶのではなく、実際に何かを手に取り見立て設定し自分なりの遊び方をする。

「まだ見ぬ君への贈りもの」は意図をもって作っているが、遊ぶ本人が自由にルールを決めて想像力を高めながら楽しんでほしいのである。対象年齢は設定しないが特に幼年期に情操豊かに成長する刺激を与えたい。いろいろなことを想像し、夢中になり楽しい体験をして一人でも、家族や友達とも自由に遊んでもらう贈りものである。

子供のころから木の優しさや、柔らかさ、温かさを知り親しみ、将来の木造空間の安心感、森林保護や国産材の活用など地域や国土の発展にも繋がってもらいたい。

### 4. 制作概要

現在までに仕上げ 14 箱を概略する。

- No1 : 「Papas&Mamas」(1/4 サイズ 楓箱)
- No2 : 「City1」(黄檗箱)
- No3 : 「City2」(黄檗箱)
- No4 : 「City3」(朴箱)
- No5 : 「City4」(朴箱)
- No6 : 「 $1 + \sqrt{5/2}$ 」(桤箱)
- No7 : 「 $2 \times \cos 36^\circ$ 」(桤箱)
- No8 : 「 $8 \times 8.4 \times 4$  マトリックス」(樺箱)
- No9 : 「プレーヤーズ」(樺箱)
- No10 : 「ジャーニー」(樺箱)
- No11 : 「ガリレオ 1」(樺箱)
- No12 : 「ガリレオ 2」(樺箱)
- No13 : 「ガリレオ 3」(樺箱)
- No14 : 「ドミノ」(樺箱)

平成 21 年に「City1」～「City4」の 4 箱、平成 25 年 1 月から 9 月までの期間に 9 箱と 1/4 を制作し、合計 13 箱と 1/4 箱が出来上がった。

#### ■材料

樹種は杉・桧・ブナ・黄檗・樺・楓・<sup>カシ</sup>。部材の厚みは 4 cm 位を中心に端材を使った。全てに自然塗装を施した。「Papas&Mamas」は箱を開けたときに純粋な桧の匂いを嗅いでもらうため、箱の内側を無塗装にしてある。



写真3 スケッチは覚え書き程度、材料は厚さ 4 cm

#### ■設計と制作

建築の設計の場合は要求される機能があり、それを注文する施主がいる。今回はマーケットリサーチがあるわけでもなく、子供からの要求もあるわけでもない。作者が「まだ見ぬ君」を想像しながらの設計である。いままで世の中にあった遊具や玩具など目に飛び込んでくる情報を参考に、頭の中で結実した姿をスケッチする。子どもが試行錯誤を繰り返しながら木片をくみ上げていくストーリーを制作者が構築する作業であった。従って、正確な図面は存在せず、スケッチ程度のものから直に製作している。1 箱の中身はなるべく樹種を揃え、最後に隙間なく納まることを目標とした。



写真4 小さめのベルトソーで木材を切断する

#### ■塗装し完成

1 箱の木片が揃ったら、実際に積み上げたり、並べたりして不具合を調べたのち、自然系の塗料で塗装し、完成させる。





写真5 積み上げて確認している様子（ガリレオ）

## 5. 「まだ見ぬ君への贈りもの」の制作意図

### No1 Papas&Mamas

赤ん坊が最初に手にする物を考えた。目が見え始めると赤ん坊は差し出された大人の指をつかんでくれる。そのような赤ん坊に、角がなく怪我の心配がなくいいにおいがして掴みやすい形で、比較的軽いものを考えた。

3cm角で長さが12cmの桧の棒を削り込み、写真のような形にした。切り出された材の部位によっては丸や楕円形の本目模様が現れる。その部分に上手く小さな目をつけ、顔にした。

三本をひと組としたのは、中央がパパとママの組、その左右にママのママとパパの組、パパのママとパパの組とするためである。赤ん坊をママとパパ、ジジとババが見守る。おすわりができるようになった赤ん坊が、母親と手渡し遊びをすることができる。素材は無塗装の桧。ほのかに桧の香りがする。



写真6 N01 Papas & Mamas

### No2 City 1



写真7 City1 の箱（黄桧） 主要パーツは黄桧

箱の中身は底面が直線、上面が曲線になった木片で、上面には円筒が入る穴をあげ、底面には櫛のように切り込みを入れている。そもそもは木箱の取手を造る際切り出した余りの木片であった。それを利用したペン立てであり、逆さまにしての名刺立てである。しかし個々の木片は建物に、

集合すれば街にもなった。ペンは煙突に、底面の切り込みは窓や出入り口に見え、それは工場ようになった。逆さまに曲線の面を下にして切り込みに薄い木片をさし平行になるようにバランスさせると帆掛け船になる。今まで寂しげな工場群であった塊が、ひっくり返せば帆を張った船団に早変わりするのである。何通りもの楽しみ方がある。

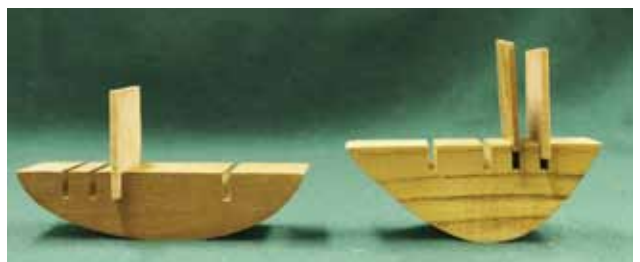
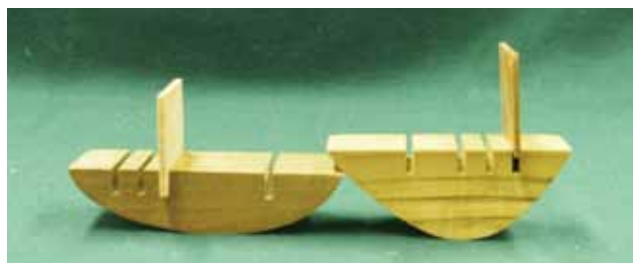


写真8 City1 によってできる形

さらに、煙突に見立てたチークの棒材と帆に見立てた厚さ2mm強の正方形の板は、連結器としても機能することができる。この複合性は可能性を格段に増やす。その可能性をさらに高めるために、連結のためのパーツを作成した(写真7の3cm角の立方体)。これにより、街や船から脱却し、立体物への展開がはかられる。

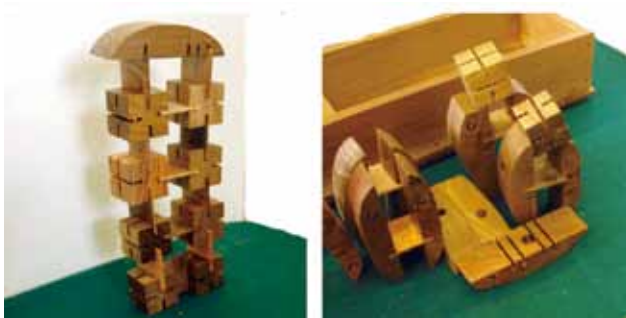


写真9 箱の中身と連結した様子

### No3 City 2



写真10 City2の箱（黄檗）主要パーツ樺

City2の主要パーツは三角形である。連結器としては円筒用の丸穴と板による切り込みのあるものを付属した。煙突も付く。素材は主にケヤキである。



写真11 箱の中身と組み合わせた様子

### No4 City 3



写真12 City3の箱（朴）主要パーツ杉

基本形を長方形としているが、上面が曲線のものもある。City1,2と基本的に同じ構成である。素材は柾目の杉材である。この杉の年輪は非常に目の詰まった素材で美しいものである。年輪を数えるのも楽しい。



写真13 箱の中身と街の様子

写真13のように形の違うものを組み合わせることにより、住宅を連想させる様々な構成が可能である。この多様な形態を集合させ、より高度な都市の姿を作り出すことができる。

### No5 City 4



写真14 City4の箱 主要パーツ黄檗と杉

City3の構成と基本的に同じである。直線と曲線の二種類の上面があり、樹種も黄檗と杉の混合である。



写真15 箱の中身と組立てた様子

以上 City1～4の各パーツを使い、自由な造形物を組み立てることができる。どのようなものができるかは、遊ぶ者の自由である。

### No6 $\frac{1+\sqrt{5}}{2}$

$(1+\sqrt{5})/2 = 1.618$  である。1:1.618は、黄金比の比率である。黄金比である長方形を正方形に分解すると、分解された正方形の辺同士も黄金比となる。

図に表すと以下ようになるが、それを木片で表現してみた。

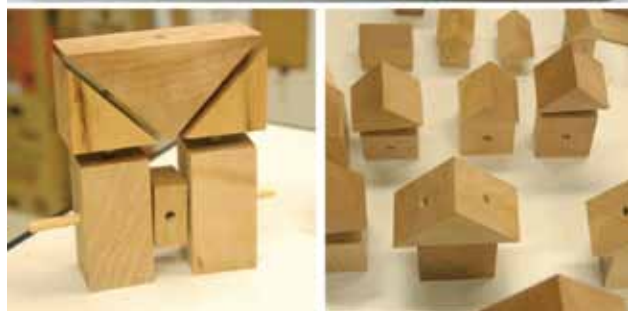
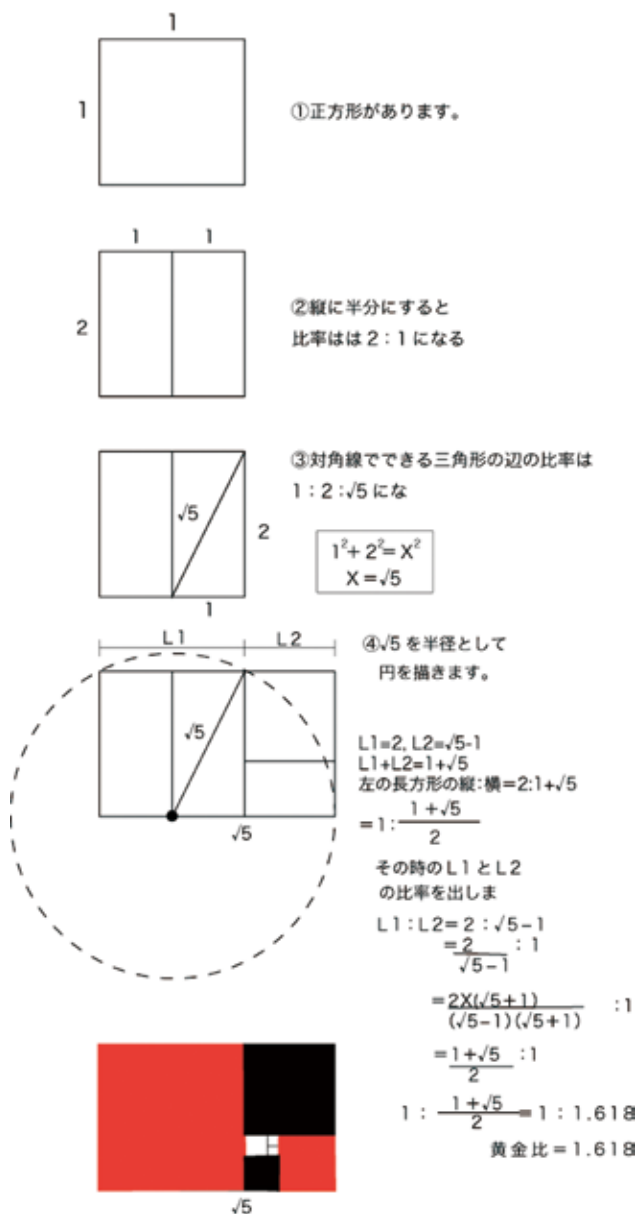


写真16  $\frac{1+\sqrt{5}}{2}$ の箱（樫）とその中身





箱を8cmと13cmの長方形に6分割し、残りの部分に連結用の細いピンを収納している。

8cmと5cmは概ね黄金比(8/5=1.6であり厳密には4.94cm)であるから、第一の長方形はすべて正方形で分割したものを制作した。残りの長方形は、第一の正方形を長方形や三角形に様々な分割している。これらの木片を積み木と見た場合の遊び方の自由度を増すために、Cityシリーズで試みたように連結ピンを用意した。

このシリーズは片づける時が最も黄金比を理解できる瞬間であり、様々なバリエーションで片づけることが可能である。

## No7 2 × cos36°



写真 17 2 × cos36° の箱 主要パーツ楓

$2 \times \cos 36^\circ = 1.618$  である。1 : 1.618 は、黄金比である。18°、36°、72° は何故か不思議な角度なのである。頂角 36° で二角が 72° の二等辺三角形、頂角が 108° で二角が 36° の二等辺三角形、さらに前者の二等辺三角形を二分した 36° と 18° の直角三角形を考える。正五角形を原則として二種類の二等辺三角形で分割する。長方形の箱に納めるため頂角 36° の二等辺三角形を直角三角形に分割する必要がある。これらの三角形を用いて正五角形を作る。9 木片 3 個でつくる小さな五角形から最大 36 個で作る大きな五角形まで可能である。これらの三角形によってできる形は無数にあり、単純に相似形の三角形を黄金比で並べるだけでも子供は遊べるはずである。

箱に収納する時は 36° が 5 つ集まって直線になることを利用するが、その方法は無数にあり、収納が完了して初めてこの遊びは完結する。

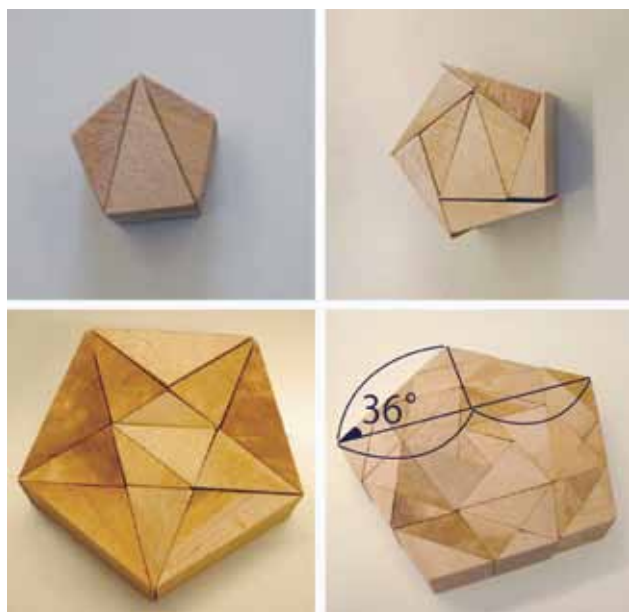
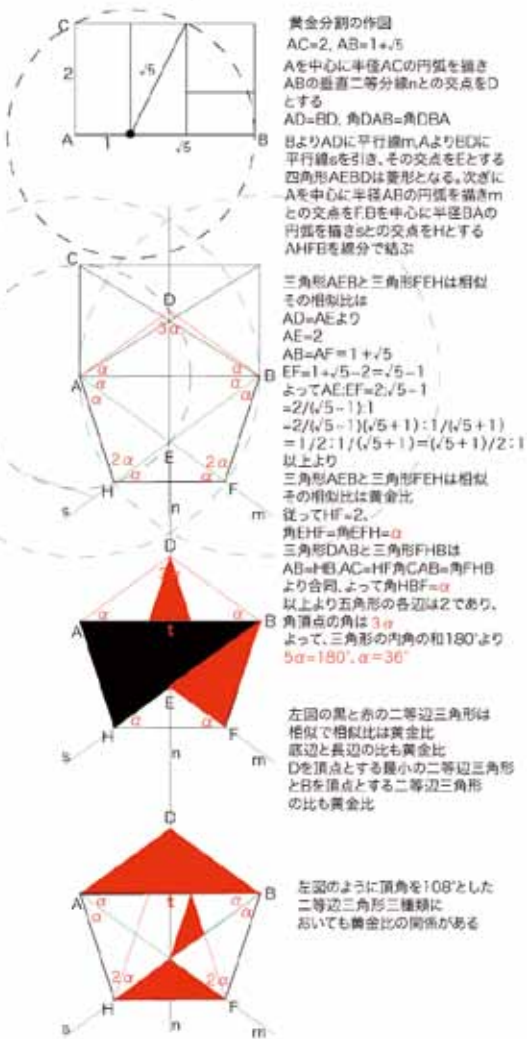


写真 18  $2 \times \cos 36^\circ$  による五角形

## 正五角形の面白さ

$$1 : \frac{1+\sqrt{5}}{2} = 1 : 1.618 \quad \text{黄金比}$$



No8  $8 \times 8, 4 \times 4$ マトリックス



写真 19 箱の中身と  $8 \times 8$  と  $4 \times 4$  マトリックス

平面上で展開される遊び道具も世の中にはたくさんある。チェスとオセロは $8 \times 8$ マトリックスが土俵で共通点がある。日本の将棋は王将を中心に置いたため奇数の $9 \times 9$ 、囲碁はその倍の $18 \times 18$ だが、碁石は線の交点に置くため19列となる。採用したのは $8 \times 8$ マトリックスであ

る。その可能性を追求してみた。8×8マトリックス上ではチェスとオセロを展開させる。また4グリッドを1つとした4×4マトリックスは、4コママンガの延長線上でお話を2種類考えた。従って、4×4マトリックス上では縦、横、斜めと自由に4コママンガを展開させることにした。

土俵になる板は組み立て式とし、箱に納まるように設計している。8×8マトリックスでは4cm×4cmの楓と黄檗の薄板を張り合わせて裏表で色合を変えたパネルを64枚並べる。4×4マトリックスでは、厚さ4mm程度の8cm×8cmの楓板を用意し、表に絵柄、裏面に一定のパターンを描くことにした。この裏面のパターンは様々に並べ替え、模様を作ることができる。

## お話①「弁慶とゴル」

佐渡の北小浦の沖に赤岩という岩山が海の中にある。辺り一帯はダイビングスポットとして観光客を集めていた。平成 25 年の春、その北小浦でお葬式が執り行われた。

## ■「弁慶とゴル」(1993～2013)

佐渡の北小浦の赤岩

弁慶は 1993 年からそこに住んでいました。

ゴルも赤岩に住みたかったのですが、弁慶がいました。

二匹はライバルでした。

ゴルは20年間弁慶に挑み続けましたが一度も勝てません。

2013年の春の海、ゴルは力を振り絞りました。

弁慶は生涯でこの1回だけ勝てませんでした。

ゴルもまた、生涯で 1 回だけ負けませんでした。

二匹は良いライバルでした。

赤岩は再び、住人のいない静かな日々に戻りました。



写真 20 弁慶とゴル

弁慶とゴルの物語は左から右に弁慶、右から左にゴルが登場し、ある時遭遇して喧嘩をする場面を上から4コマずつ描いている。

お話②「くものミラーラ」

日常の世界を淡々と描いている。朝、車に乗って大学に行き、夜帰るといふ生活の中で、毎日出会うクモがいた。そのクモは私の車のバックミラーの中に住んでいた。



## ■「くものミラーラ」

ミラーラは車のバックミラーの裏に住んでいます。夜、ミラーとウィンドウの間を何回も往復しては網を張ります。

朝になり、朝食を済ませ、網を片づけようとする、車のエンジンがかかり風が強くなります。交差点に来ると風はやみませんが、橋を渡るときに起こる強風に飛ばされないように必死にしがみつかなければならないのです。

夕方、夕食の用意のために網を張ろうとしていると、再びエンジンがかかり、風が吹いてきます。

特に橋の上は強風です。

このようにしてミラーラはバックミラーの裏側に暮らします。



写真21 くものミラーラ

同じ毎日が繰り返すことを表現すべく、真ん中の4枚にはクモの巣を描き、周囲は左上から始まりぐると一周するように配置している。光景が変化する鏡を背にクモが登場し、並べ方で違ったお話を展開することもできる。

## No9 8×8, 4×4マトリックス (プレイヤーズ)



写真22 8×8, 4×4マトリックスの箱

8×8マトリックスの第一の土俵はチェス。チェスの駒はキング、クイーン、ビショップ、ナイト、ルーク、ポー

ンの伝統的な定型のデザインがある。チェスは二人が盤上のチェスの駒を動かして戦うが、この8×8のマトリックス上では駒が自ら戦っているように考えた。三チームの戦う集団を造っている。



写真23 樺チーム

樺チームは身近な動物（猫、犬等）で構成される。



写真24 黄鶯チーム

黄鶯チームはトラ、ライオン、鶏、ペンギンの混成。



写真25 楓チーム

楓チームはレッサーパンダの風太やメソポタミアのやぎがいる。

チェスを行う時は第一に誰がキングやクイーンかをしっかりと取り決めてやらなくてはならないので、かなりの頭の体操になるはずである。

#### No10 8×8, 4×4マトリックス (ジャーニー)



写真26 8×8, 4×4マトリックス (ジャーニー) 箱

8×8マトリックスのもう一つの土俵はオセロである。通常のおセロの駒のサイズは昔の牛乳瓶の紙蓋のサイズ<sup>3</sup> (35mm) である。40mmのグリッドにうまく納まる。楓と黄檗の薄い丸板を張り合わせてある。同時に車輪にも利用した連結出来る汽車を考えた。先の三チームのプレイヤーを乗客として物語ができる。客車を連結すると24匹の動物達を乗せることができ、機関車も3台用意している。煙やヘッドライトなど付けることができる。



写真27 ジャーニー

8×8, 4×4マトリックスシリーズは基本的にはゲーム盤としての機能を持ちながら、平面に描かれたり、立体になったりしている動物達を登場人物とした物語が展開されるのである。

#### No11, No12, No13 ガリレオ



写真28 ガリレオの箱の中身と組み立てた様子

ガリレオと名付けたのは、鉄球が上から落下する様子を眺める遊びの道具からである。

質量の違う鉄球とビー玉を落とす事ができる。基本は玉を転がす斜路とそれを支える4cm立方体の真ん中に穴をあけたパーツでできており、積み木の形態をとる。3箱の積み木を使って組み立て、鉄球やビー玉が下へ下へと落ちる仕掛けになっている。その落ち方、落とし方やその音を楽しむ。二人で競争もできる。最終関門はドミノを倒す装置に鉄球があたり、落下の力をドミノへ伝える仕組みとなっている。

#### No14 ドミノ

ドミノはそれだけでも楽しめるが、ガリレオの最後の装置がドミノを倒し、ガリレオと連続した楽しみ方を想定している。

<sup>3</sup> オセロ百人物語～オセロ史を飾った名選手たち～長谷川五郎著 2005年12月 P11 参照





写真 29 ドミノの箱の中身と倒した様子

## 6. 子供達の反応を観察する

製作した「まだ見ぬ君への贈りもの」を実際に現在の子供達の前に置いた時、どのような反応をするのか、興味のもち方、組立て方、扱い方、遊ぶ子供達の表情も含めて観察するため展示することとした。

作者が考えた遊び方と子供達の様子も含めて可能性を整理し、今後の制作への参考にする。

### ■展示概要

第一弾は、平成 25 年 9 月 21 日(土)～ 22 日(日)の長岡デザインフェア 2013 にて長岡造形大学内の教員作品として展示。9 時半～ 16 時が展示時間。説明要員として 1 名常駐(H25 後藤研究室所属 3 年生 3 名が交替で)

第二弾は、平成 25 年 10 月 12 日(土)～ 13 日(日)の第 20 回長岡造形大学大学祭にて第 3 アトリエでコレカラの教員作品として展示。12 日は 10 時～ 18 時、13 日は 10 時～ 17 時半が展示時間。説明要員として 1 名常駐。



写真 30 デザインフェア準備している様子



写真 31 汽車に動物たちを乗せて展示



写真 32 大学祭での展示

### ■デザインフェアでの反応について

小さな子供連れの家族を中心に興味を示していた。2、3 歳の幼児から小学校低学年が大半である。

3、4 歳の女の子は「ドミノ」を並べては倒し「弁慶とゴル」を指さしながら呼ぶなど 1 時間、遊んでいた。



写真 33 City に夢中になる



写真 34 4×4マトリックスに夢中になる

「 $2 \times \cos 36^\circ$ 」は人気があった。常駐者がヒントを与えると要領を得て五角形づくりに集中していた。3時間を超えて遊んでいた小学校低学年の兄弟もいた。遊ぶのに2時間、箱に片付けるのに1時間。片づける方が実はとても難しいが最後は上手に片づけた達成感を得られたようだった。また何度も遊びにやってくる小学生もいた。

大人は「 $2 \times \cos 36^\circ$ 」で五角形に四苦八苦する様子があった。

#### ■大学祭での反応について

2歳～小学生の子供連れの家族を中心に幅広い子供たちが興味を示した。



写真 35 鉄球を目で追っている様子



写真 36 木片に興味

2歳～5歳は「ガリレオ」の鉄球が落ちることに興味を示し何度も鉄球を上から落とそうとするが肘や腕が、積木に当たってしまう。木片を積み上げているだけの「ガリレオ」は簡単に崩れる。もう一度組み立てるよりは、木片そのものに興味があるようだった。

また、「ドミノ」も倒れるために間隔をあけて置くことにより、積み上げて遊んでいた。

小学生たちは「ガリレオ」が崩れても、どのようにして作るのか親や常駐員から説明を聞きながら一つ一つ理解して組み立てることもできた。「 $2 \times \cos 36^\circ$ 」の五角形に挑戦した小学生は粘り強く五角形を完成させ、最後は箱に片づけた。思うようにできないため諦めてしまう子もいた。



写真 37 自分なりに組立てている

年齢による成長の違いはあるが、興味を持ち面白さを感じた子供たちはどの年齢でも「まだ見ぬ君への贈りもの」に夢中になっていた。

チェス盤で動物たちによるチェスを親子対決していた家族もいた。子供は一つ一つ意味を理解すると笑顔になっていた。

第一弾と第二弾の展示を観察した結果、子供たちの反応や動作、表情、遊び方そして親の反応も含めて把握することができた。特に3点について整理する。



### ①遊ぶ意欲

「まだ見ぬ君への贈りもの」(遊ぶ道具)に興味を持つ子供と持たない子供に分かれる。

何か面白そう、楽しそうと興味を示し、好奇心いっぱいに遊ぶことを期待しているのだが、どうしたら楽しいか、楽しめるかを子供なりに考えた結果、飛びつく子もいれば、無視する子も様々なのである。遊ぶ意欲をもった子供にするにはどうしたらよいのか。より多くの時間があったら、遊び方は無限に展開するようにしたいのである。興味の無い子については、何がその子を引きつけるのか、どうしたら意欲が湧いてくるのか考えなくてはならない。

### ②観察眼

箱の中に大切そうにしまっている木片を見た時、子供は何を思うのか。大きさ、色、形に意味を発見したり、触ってみたくなったりと年齢や成長により反応は違う。次々と目に飛び込んだ木片を順番に手で掴み、また手放してまた掴むということを繰り返す動作もあれば、木片をじっと見つめて考えている子供もいる。



写真 38 木片を掴んでいる

赤ん防から小学生まで手の大きさも力も違うので掴みやすい木片から掴みにくいものまで工夫しながら手に取っていた。また、赤ん防を対象とした Papas&Mamas は無塗装のため木の匂いがする。赤ん防にとっては初めて嗅ぐ匂いなのでびっくりしていた。大人にとって良い匂いでも赤ん防にとっては抵抗があるようだ。

動作や手触り、色や叩いた音など五感で考え、次の行動へ繋げている。「まだ見ぬ君への贈りもの」の 14 箱は別々の内容になっている。どれで遊ぶか判断することも、自分の苦手なこと、得意なこと、楽しいこと、完成させたいことそれぞれの子どもに相違がある。

### ③想像

「ガリレオ」のように鉄球の動きを想像して木片の組み立てるもの、「ジャーニー」のように汽車の行く先を想像しながら走らせるもの「弁慶とゴル」や「くものミラーラ」のようにお話を組み立てるものなど「まだ見ぬ君への贈りもの」は箱ごとにテーマがある。一箱には木片の種類が多くあり子供たちにしかイメージできない想像の世界を、作りながらなりた未来、叶えたい姿へ広げて行く。

## 7. 展示した結果

作者の意図する遊び方を繰り返し何度も行う子供や意図した遊び以外の組み合わせ方を行う子供など、可能な限り時間を使って夢中になった子供たちが多かった。真剣な顔、楽しい顔、難しい顔など様々な反応を見せてくれた。

反省としては、遊び方による不具合や更なる組立て方の自由度について改善部分も発見できた。今後、種類を展開させていきたいと考えているが、その方向性について参考になった。子供の夢中になる要素を増やし、組立て方を理解する速度や組立て方の自由度が無限に感じてもらえるようなものにしたいと考えている。

今回、展示した「まだ見ぬ君への贈りもの」を一時でも触れたことで子供たちの刺激になり、魂が少しでも磨かれているのではないかと期待している。現代の子供も反応するような遊び道具は未来の子供たちにも繋がっているはずである。どうしたらいいか、工夫する面白さを発見し、繰り返し遊びながら感動や達成感と想像力を増す。何世代もあとの「まだ見ぬ君への贈りもの」になることを目指したい。

## 8. まとめ

遊ぶ道具によって子供は遊びを自由に展開する。遊ぶ道具を提供された子供達は道具の多様な可能性を引きだし、空間を想像し、お話しをつむぎだしている。そして次の世代に繋がっていくのである。

継がれた命の先に建築と都市の形ができあがる。空間認識がより豊かであるように、想像力を働かせ、大いに遊んで夢中になってほしい。これが「まだ見ぬ君への贈りもの」である。