

# 「遊gwood!!(ユーグッド)」 「遊具」に込められた現代の子どもたちのメッセージ。

子どもたちが集まって相談する。「今日は何を遊ぼう?」今の子どもたちにとって「遊び」とはゲーム専用機やスマホを使ったコンピュータゲームであり機械を相手に巧みにボタンを操作し得点を上げたり、画面をクリアする事。時にはネットの世界で離れた仲間と遊ぶ事もある。

今、50歳以上になつていく昔の子どもたちは、「今日は何して遊ぶ?」と言われてれば、裏山だとか、ブランコやジャングルジムがある公園だとか、工事現場にある大きな穴だとかがあそび場であり、そこで虫を捕ったり、かくれんぼしたり、追いかけてこする事が遊びで

あった。ただ、体を動かして走り回る事が楽しいのである。

テーマである「遊gwood!!(ユーグッド)」はもちろんオリジナルの造語であるが、単純に遊具をさすのではなく、「遊べること」「木でできていること」「グッドであること」を掛け合わせて創り出した造語である。

コンピュータ世代の子どもたちはさぞ難解な遊びを考えるのかと思いきや以外に単純な遊びをベースにした物が多い。

のつて揺れるものやぶら下がって揺れるもの、叩いて音がするものや、好きな形を創作

作品テーマ  
**遊gwood!!**

「遊gwood!!」は「遊ぶ」と「木」を掛け合わせた造語です。遊びは子どもにとって最も大切な活動であり、木は子どもにとって身近な存在です。遊びを通して子どもたちの創造力や想像力を伸ばし、木の持つ自然の魅力を伝えることを目的としています。

「遊具ならみんなで遊んでほしい!」

「you good!!(ユーグッド)」とは、遊具をさすのではなく、「遊べること」「木でできていること」「グッドであること」を掛け合わせて創り出した造語である。

コンピュータ世代の子どもの子どもたちはさぞ難解な遊びを考えるのかと思いきや以外に単純な遊びをベースにした物が多い。のつて揺れるものやぶら下がって揺れるもの、叩いて音がするものや、好きな形を創作

**開催日時** 2013年 9月2日(月)必着

**応募資格** 小学生、中学生に限り、応募可能。高校生以上の方は応募できません。

**応募方法** 作品のイメージスケッチや写真などのデータを郵送するか、直接会場までアクセスしていただき、当日まで持ち込んでください。1枚の作品につき1枚のスケッチを添付してください。

**応募期間** 9月1日(日)正午から9月2日(月)正午まで。この期間中に作品の提出をお願いします。その後の提出は受け付けません。また、作品の提出は郵送でも受け付けません。

**連絡先** 11月30日(日)正午まで郵送にて最終的な作品の提出、審査結果を郵送でお知らせします。

**賞品** グランプリ賞……1名(賞状・賞品) 準グランプリ賞……2名(賞状・賞品) 佳作賞……3名(賞状・賞品) You good!!賞……1名(賞状・賞品)

**注意事項** 1. 作品の制作に際しては、安全に配慮し、子どもが安心して遊べるよう配慮してください。2. 作品の制作には、木を主な素材としていただきます。3. 作品の制作には、木を主な素材としていただきます。

**お問い合わせ先** 〒860-0916 宮崎県宮崎市入6748-19 boofowoo 杉コレクション2013実行委員会 TEL 0985-59-0363 FAX 0985-55-1845 メール: sugikore@gmail.com, plala.or.jp sugikore

【注】 宮崎県木材卸年輪産協会 杉コレクション2013実行委員会 公益社団法人 宮崎県森林整備協会(宮崎県木材卸年輪産協会) 協賛  
【注】 宮崎県木材卸年輪産協会(特別協賛) 株式会社内田洋行(注) 宮崎県 協賛  
【注】 日本全国スギデータバンク 協賛/ フェニックス・シー・ダイアリゾート

## テーマに沿った立体模型による応募作品。 独創的な遊具で「遊gwood!!(ユーグッド)」

今年、例年とは異なり、いきなり10分の一模型での応募となり、果たして作品が集まるかどうかと懸念されたが、最終的には全国より84点もの作品が集まった。

今回のテーマは「遊gwood!!(ユーグッド)」。

杉の木を使った感動するような遊具、みんなが幸せになれるような遊具を目指したい。昔、あらゆる物が不足していた時代には、棒つ切れひとつでチャンバラが始まり、地面に線をひいて線路を描き、汽車の旅が始まった。棒つ切れが遊具として成り立つ時代があったのである。

遊びの楽しさは遊び手の好奇心と想像力によって成り立つ。この木に登ってみると何が

見えるのかな?このひもにぶら下がって遠くまで飛べるのはだれかな?など、単純な思いつきが遊びの原点なのである。

今回集まった応募作品はいずれも好奇心を刺激する物ばかりで、すべてを実物大の作品にしてみたい。

作品をひとつひとつ丁寧に吟味していくと、遊んでみたい作品や、楽しそうな作品ばかりである。最終選考会に残す作品を選ぶ審査は非常に難航した。

できればすべてを実物大に再現し、大人も子ども楽しめる大きな杉の遊園地ができれば最高である。



## 想像力豊かな作品が宮崎の職人技で実物大に。 イメージの具現化を支えるプロの技。

自由なイメージを実物大に再現する作業は並大抵ではない。毎年度の会館がどの作品を担当するのかが決めて決まられるのだが、簡単そうに見えた作品が非常に手間取ったり、手強そうな作品が意外にスムーズに仕上がったり、いずれも一筋縄には行かない。

遠くはなれた作者の思いを電話やメール、時には郵送で連絡しながら少しでも作者のイメージに近い作品に仕上げる。

製作担当者としては、作者が初めて作品を見た時に、想像以上の感動をし、喜んでく

したものなど。昔からある遊びの基本をアレンジした物が多い。もちろんモチーフは現代の物に装飾されているが「遊具」から連想される楽しさは意外に単純な欲求なのだろう。

子どもたちが考えた「遊具」には多くのメッセージが詰め込まれている。もちろんそのまま実物大にする事は物理的に不可能なものもあるが、子どもたちの思いを一杯汲み取って製作をすすめる。子どもたちの夢を形にするのは簡単ではないが、作品を見た時の驚く子どもたちの顔が見てみたい。プロの職人が熟練の技で子どもたちの夢を形に仕上げてゆく。

