



あそびの観察・記述

あそびの様子を観察する

あそびの様子や子どもの発言などを取得



観察シートに記述

観察シートに観察された情報を記述する



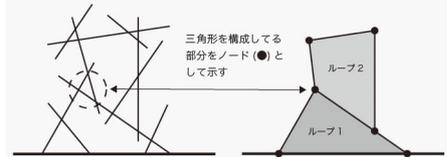
あそび図鑑として記述

観察されたあそびかたを図鑑としてまとめる



かたちの生成アルゴリズム

一本の部材が折れても部分的な崩壊がおこらない
(冗長性をもつ)部材の生成方法



ノードがループしている = 冗長性がある状態

冗長性のある生成方法をもとにして子どもたちのやりたいあそびかたやかたちをつくることで、あそびの中で部材が仮に折れたとしても部分的な崩壊が起こらないようになる。かたちをデザインするのではなく、かたちをつくる方法をデザインすることで子どもたちがつくりたいあそびを実現することができる。

つける



よむ



つける



さがす



設計主旨 concept

藤沢市少年の森をフィールドとして建築と遊具のあいだのようなあそび場を子どもたちとのインタラクションを交えながら制作している。近年は安全などを理由に、少しでも危険がある遊具は撤去され、設置されている遊具は画一化の一途をたどっている。子どもたちの豊かな遊びを実現する余白を残した場所や遊具が残る場所は失われつつある。本制作では少年の森で拾うことのできる間伐材や板材などを部材として使用し、子どもたちがやりたい「あそびかた」を実際につくり、あそんでみるという実践的制作プロセスをとっている。「あそびかた」やその「かたち」は子どもたちにつくってもらい、安全につくれるかたちの生成方法(アルゴリズム)をデザインする、この2つの相互作用によってつくられるあそび場環境を提案したい。「子どもたちがあそび建築家であり、あそぶ人であるような場所」を実現可能にするための方法論や仕組みによる新たなあそび場環境の構築を子どもたちと一緒に実践しながら目指していきたい。

