

CREATIVE TOY CONTEST 2025

小黒三郎賞・創作玩具公募展2025

相沢賞

もちつき

関 哲也

日本の文化「もちつき」をおもちゃにしました。

古くから伝わる伝統行事をおもちゃを通じて体感していただきたいです。

もちのねばりを再現してあります。

「ペッタン ペッタン」ともちつきを楽しんでください。



審査中の相沢さんのコメント

モチと杵が離れない磁石のくっつき具合、モチモチのバランスがいい。ふたりで遊べる。会話が生まれる。一緒の時間を共有したふたりの遊び。グランプリの「テノン」と同じ作者。まったく違う世界観のおもちゃを作れるってすごい。

子ども審査では

ナイスアイデア

あきない ずっと遊べる

笑える おもしろい



多胡賞

Q

平野 咲葵



今までにない積み木遊びの提案がしたいと思い制作しました。

コンセプトは「ながく遊ぶ、親子で遊ぶ」です。

まず、「ながく遊ぶ」とは、乳幼児期から大人まで遊べるということです。年齢に合わせて、転がす、握る、通す、積む、などをして遊ぶことができます。

次に、「親子で遊ぶ」とは、親子で協力をしながら遊べるおもちゃということです。難易度を高めることで、親子で話し合い、協力をしながら、完成させる積み木にしました。

窪みと穴がある球体なので、転がすと不規則に転がり、紐を通して遊ぶこともできます。

審査中の多胡さんのコメント

製作物としてよくできていると思う。すごいと思った。意図してないところから紐が出てくる。紐通しとして新しい。コンセプト通りのおもちゃになっている。

子ども審査では

見たことない

いろんな遊び方ができる





講評

多胡 歩未

過去20年、作る側としておもちゃに携わってきましたが、今回初めて、審査する側に回ってしまい、複雑な気持ちでいました。しかしながら、だからこそ培ってきた視点が活きてくるのだと思い、『自分のアイデアをカタチにして相手に届ける』という視点で審査をさせていただきます。全ての作品でしっかり遊び、資料も何度も読み込んだうえで、いいなと思った作品をいくつか挙げたいと思います。

sora：シミュレーションゲームをアナログでやる面白さがよかったです。飛行機を上手く飛ばすというシンプルな遊びが攻守に分かれて遊べるのも面白いです。雲の大きさや動き方などは改良甲斐がありそうです。天地の風景になっているので、カエルが跳ね上がる等、地上側にも何かしらのアクションがあっても面白いのかと思いました。

Q：審査員賞に選ばせていただきました。作り手の想いと作品が一致している事と、思わぬ所から紐の出てくる面白さ、不思議な転がり方、至ってシンプルなので自由に遊べるところがいいです。紐の長さは要検討ですが、端の処理も丁寧でした。いくつかある遊び方も説明不要で、遊び手に委ねられた自由度がいいです。あえて塗装はしない方がグリップが効いて積みやすくなると思います。制作に当たっては、安全な工程をふんでいる事を願っています。

BLOCK BINGO：脳トレ好きはハマると思います。楽しかったです。ビンゴという名前、カード、ブロックを見ただけで遊び方が分かる。パズルとビンゴを組合せる斬新さが光っていました。審査中、ヒマさえあればやっていました（笑）

パイロット：シンプル過ぎて逆に盲点を突かれた感があります。やってみると分かる楽しさがあります。人間なら誰しもが持つ『他者を操る』という黒い欲望が笑いながら満たされる楽しさなのかもしれ

ません。マリオネットのような複雑さは皆無で、いとも簡単にできてしまう点がまた痛快なのだと思います。

DUET：驚くほどキレイな音で何度でもやってしまいます。癒されます。ルールをもっと増やせばより音を楽しめるのではないかと思います。他のシーソーの向きなども含めている試してみてもいいと思います。

TENON：ホゾ組とタングラムが組み合わせると、なんでこんなに楽しくなるの!?というおもちゃです。正直、私はタングラムで形を作るのが苦手なのですが、このホゾ組があることで、何かを作らなければいけないというナゾのプレッシャーから解放され、自動的に遊びが始まるというキャパの広さ。サイズ感も収まりもよく、よく出来ていると思いました。

もちつき：このアイデアをカタチにできる事にひたすら感心します。台座や臼はそのままに餅だけがきれいに持ち上がる、手で押さえておく必要もないという、当たり前で難しい点が見事にクリアされているので、餅のねばりだけに集中できる。工作物として感動的です。二人で遊べるという点もまたいい！

ここには挙げていませんが、作り手の意図とは別のところに面白みのある作品もいくつかありました。ひとまず完成した作品で誰かに遊んでもらうといいです。一度完成したものから削ぎ落として出てきた面白さに辿り着くとそれが作品の強さになりますから。

おもちゃは、『手にした誰かが楽しめるかどうか』が最も大切で難しいところだと思います。作る事にこだわり過ぎると見えてこない部分でもあります。自分の表現したい部分と他者が面白いと思う部分が一致するまで試行錯誤がなされたものは、ストレートに相手の心に届く作品になると思います。

多胡 歩未（たご あゆみ）

木工作家 木のおもちゃ arumitoy 代表

美大卒業後、ドイツ修行を経て「木のおもちゃ arumitoy」を立ち上げる。

木工歴20年。木が好きすぎて小さな端材も捨てられない木材フェチ。

ドイツ生活で自然と共に生きる土台を身につける。木材フェチが高じて森のあり方を学ぶことでいのちの循環や人間関係、ビジネス、見えない世界にまで理解が及ぶ。自然界のしくみを心理学に活かす視点や子育て論、環境問題などを独自の哲学で語るブログやワークショップは人気。

赤ちゃんのおもちゃを作る日々の中、「いのちとは」という問いを突きつけられ生涯のテーマとなる。

子どもを亡くした家族の生き方をともに考え寄り添うツール「たましいのおうち」の制作活動を開始し、木工作家として、いのちの始まりと終わりをカタチにしている。

作品受賞歴

2014年 クォーター親子 グッドトイ賞

2017年 スレンダーブロック グッドトイ賞

2020年 知りたがりやの zappie グッドトイ賞