玩具對我而言較偏向玩物養智，幼年泛黃的記憶中是與朋友較量誰的陀螺能轉最久，誰能用積木拼出新奇具象的模型，古典玩具和積木玩具雖簡易樸素，然而卻也是這樣的可靠，一塊塊地堆起幾十年友誼的基礎，建構出空間概念的雛型。

年紀稍大，佔據我童年的是擬仿玩具。我酷愛收集跑車模型和圖鑑，原本對扭力，最短加速時常等一楔\*不通的我主動去學習，上了國中，理化課接觸到加速度等理理計算對我來說易如反掌。

我還因為擬仿玩具而確認了未來志向，在我八歲生日那天，我收到了一副聽診器，幾粒假藥丸和一張簡陋的病例。在角色扮演的過程我發現自己喜歡關心人們的特質，也嚮往在醫院工作，從此一株小小的火苗在我的心頭被點燃，吸收者童年回憶和光景，火勢漸大，燎原星火成為不斷推薦我達成目標的動力之一。

知名設計師\_吳紀\*剛\_曾透露自己時候很喜歡玩\_芭比\_娃娃，這對他是很重要的啟蒙，正如我，又有多少人是因為幼時玩玩具而受到啟發，找到自己的定位並努力朝目標前進最終達成兒時夢想，更甚而在他們的領域發光發熱？玩具不只是一種消遣，一種娛樂，而是許多而找到方向的提示，是互動學習精進的動力。