

JAKUETS

BRAND BOOK







JAKUETS

BRAND BOOK

4

5

3

5

3

0

2

5

2

4

5

3

1

2

2

3

5

0

CONTENTS

はじめに	4
第1章 あそびってなんだ	5
第2章 あそびの生まれるところ	29
新しいジャクエツロゴに込めた思い	36
ジャクエツの仕組み	38
PLAY DESIGN LAB	
CASE 01 あそんじゃうもの 深澤直人	40
CASE 02 「あそんじゃう」の研究 佐々木正人	42
CASE 03 あそぶだけで育つもの 前橋明	46
CASE 04 ともだちのようなもの エーロ・アールニオ	52
CASE 05 発見するもの 佐藤卓	54
CASE 06 居心地をさがすもの 澄川伸一	56
CASE 07 わたしらしいもの 五十嵐久枝	58
第3章 あそびをたがやす対談	61
PART 01 鈴野浩一 + ジャクエツ	
これからのあそび、あそびのこれから。	62
PART 02 三澤 遥 + すみだ水族館 + ジャクエツ	
生き物は、子どもに贈りものをくれる。	72
第4章 あそびを支える言葉	83
第5章 あそびの出発点	105
おわりに	110

はじめに

私たちジャクエツは、1916年の創業以来日本のこども環境をつくり続けてきたあそびの専門家集団です。「すべてはおさな子のために」を理念に、これまで数多くの遊具や教材、園舎を子どもに届けてきた私たちですが、これからは一層、異分野の才能や知識とつながりあそびを通して世界を良くしたいと考えています。ジャクエツの強みは、日本全国に70拠点をもち、約40,000の幼稚園・保育園とのネットワークがあること。その中で培われた子どもへの知見と経験です。さらに、アイデアをすぐに形にできる自社工場を持ち、安全性への厳しい眼を持っています。このブランドブックは、企業の歩む方向を伝え、新しいあそびの種を探すための本です。これまでの100年、ジャクエツが何を大切にしてきたか。これからの100年、あそびを通して社会に何ができるか。少しでもお伝えし、問いかけ、いっしょに未来をふくらませていきたいと思えます。

1

あそびってなんだ



あそびは本気



あそびはあこがれ





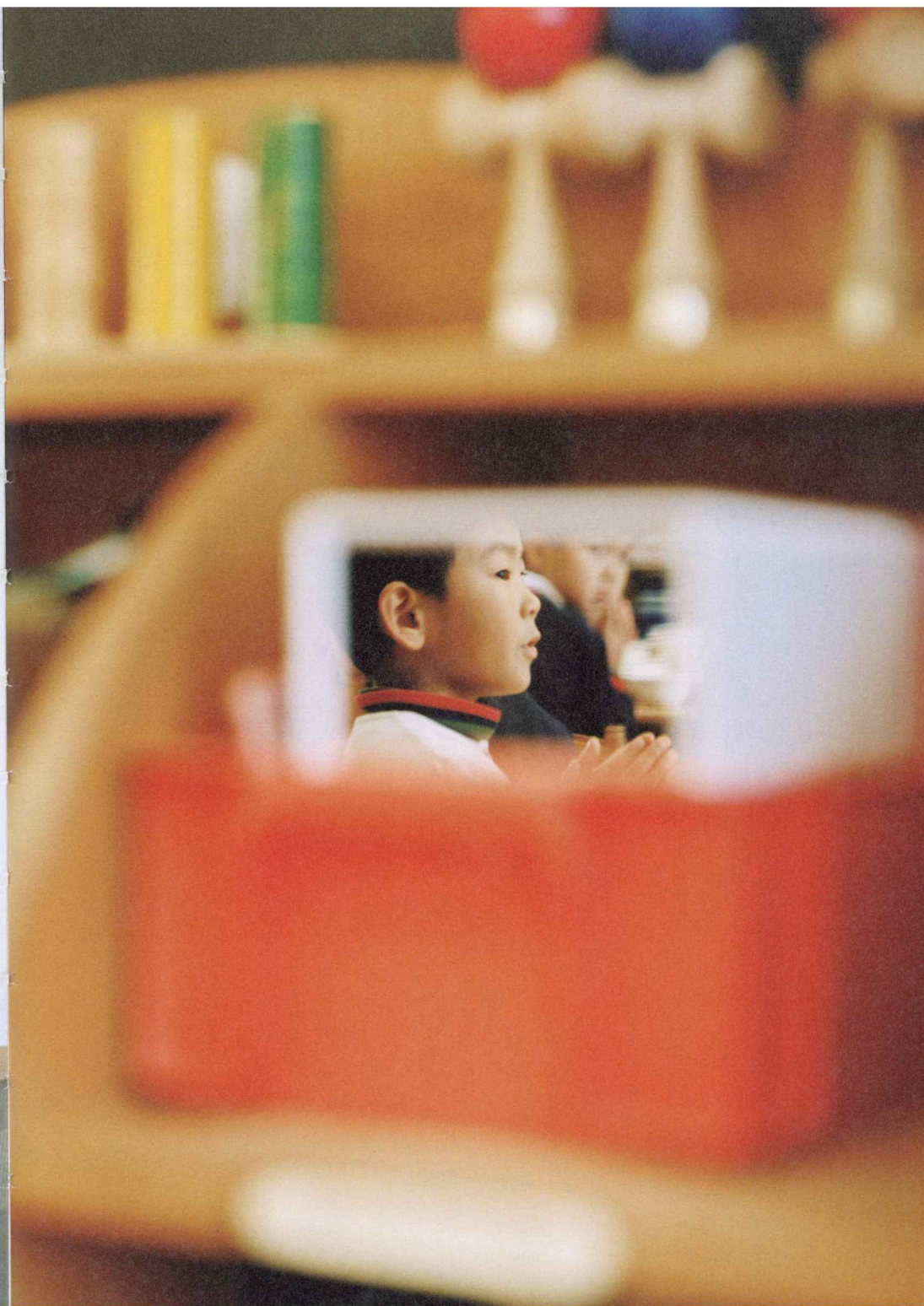
あそびは筋肉



あそびは学び



考える人
Auguste Rodin
1840-1917





あそびは手ざわり

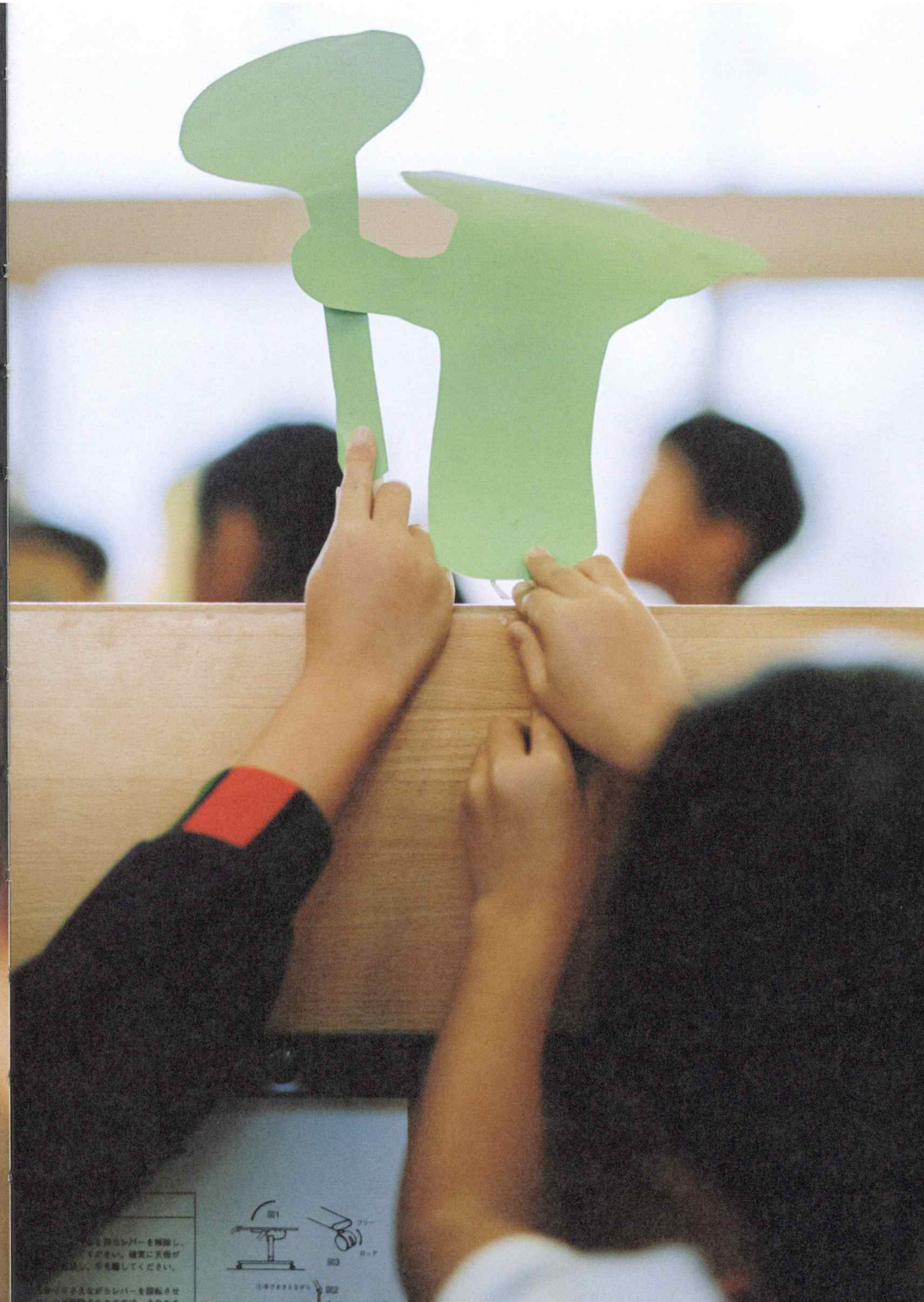
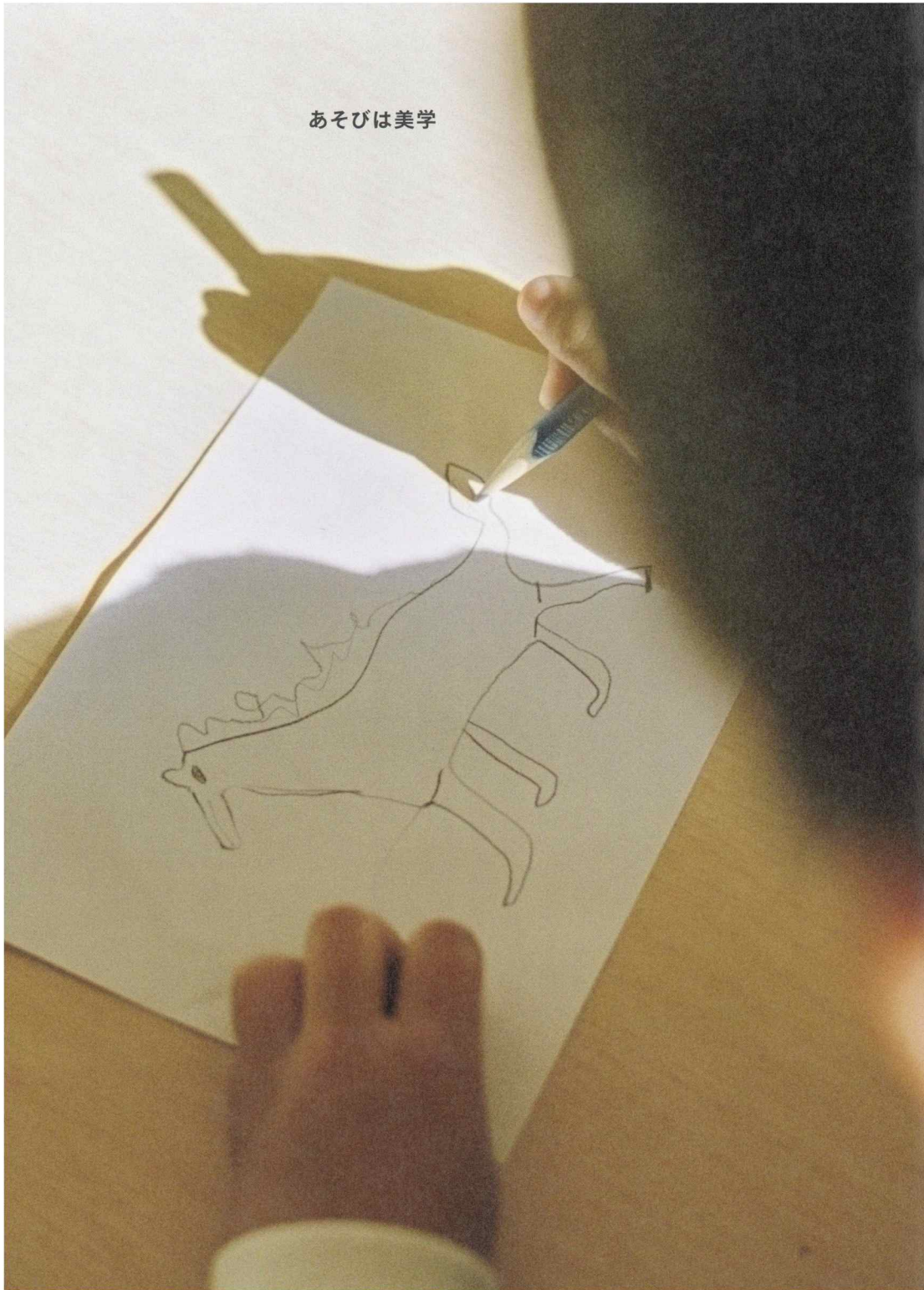


あそびは勇氣

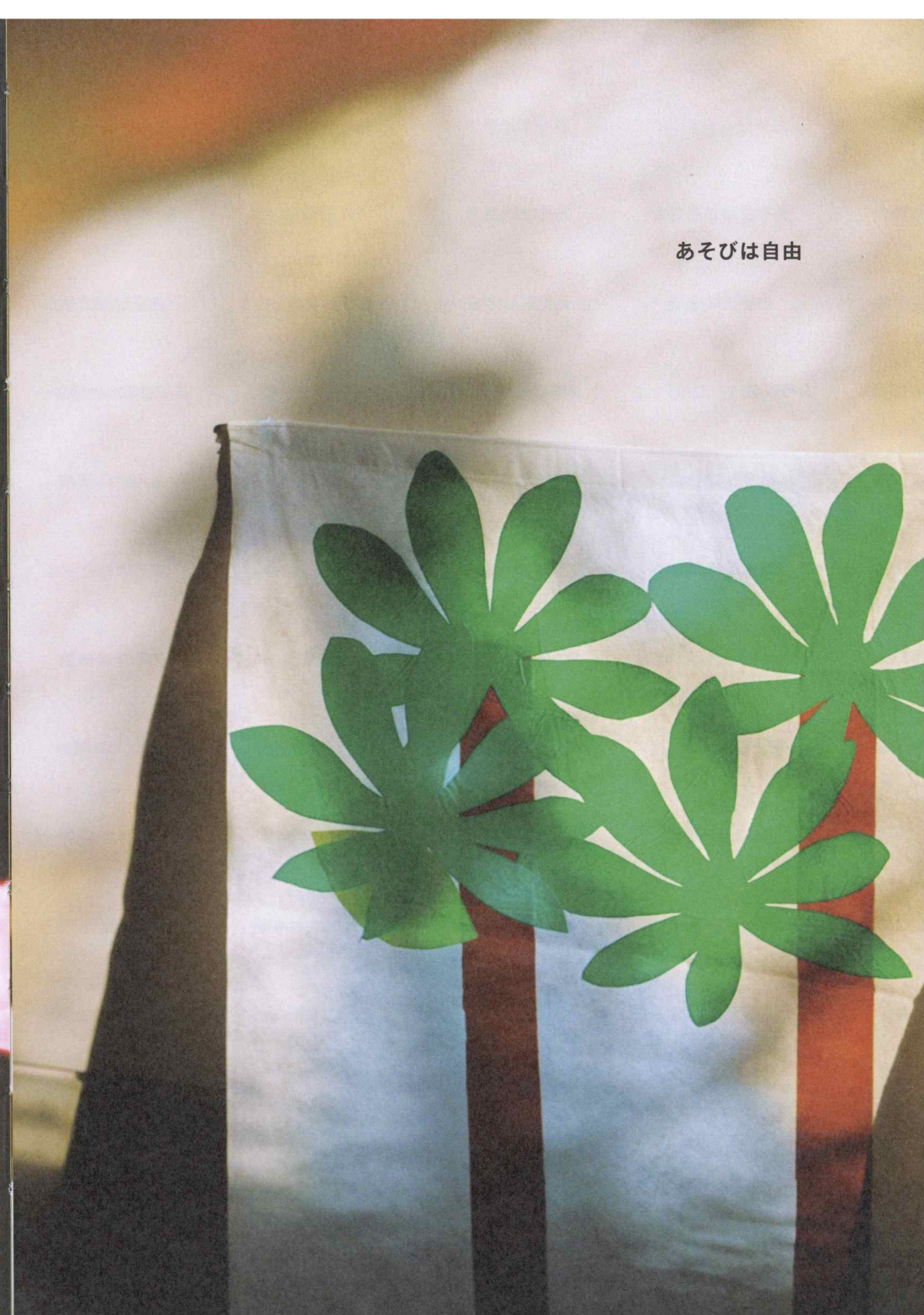
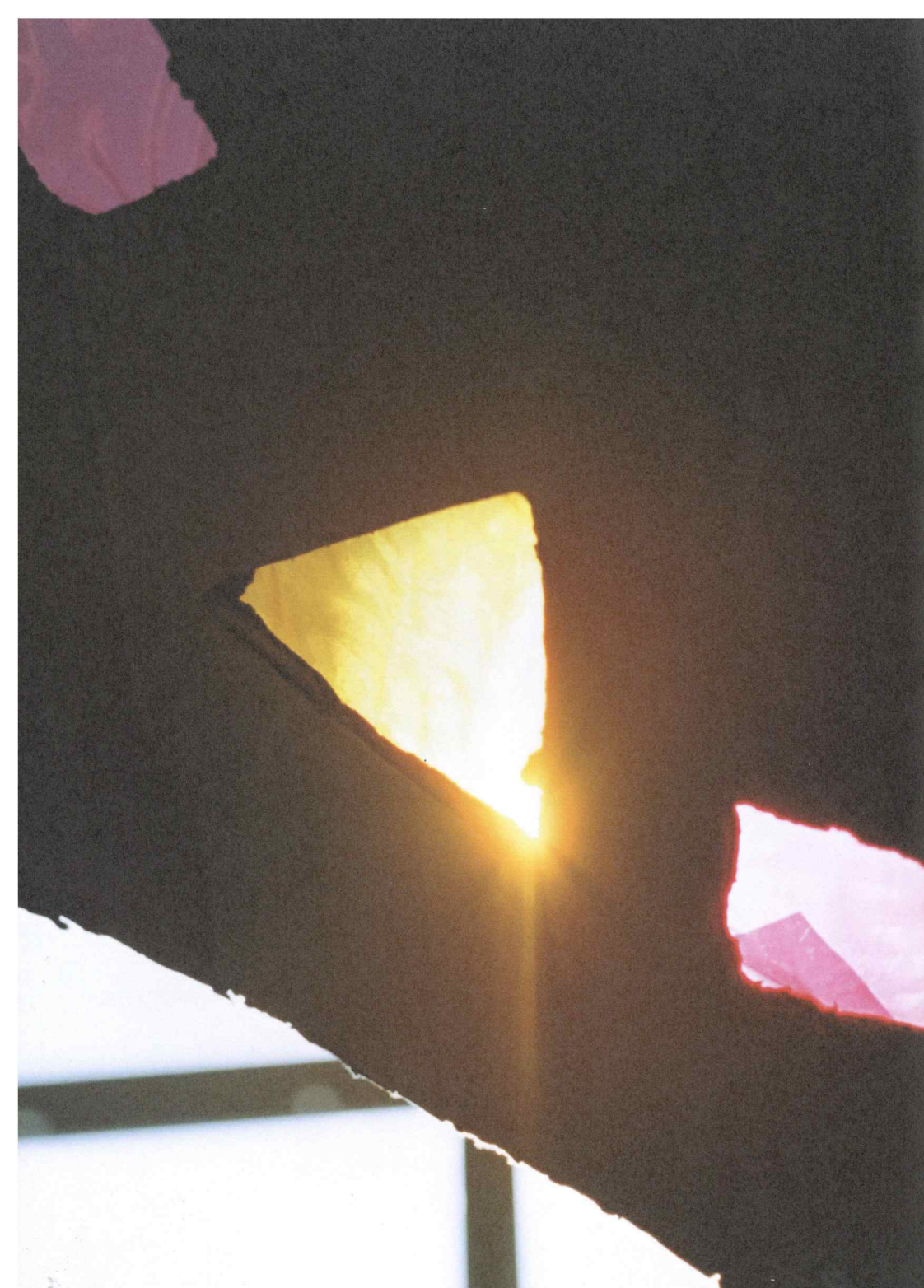
あそびは思考



あそびは美学



あそびは自由



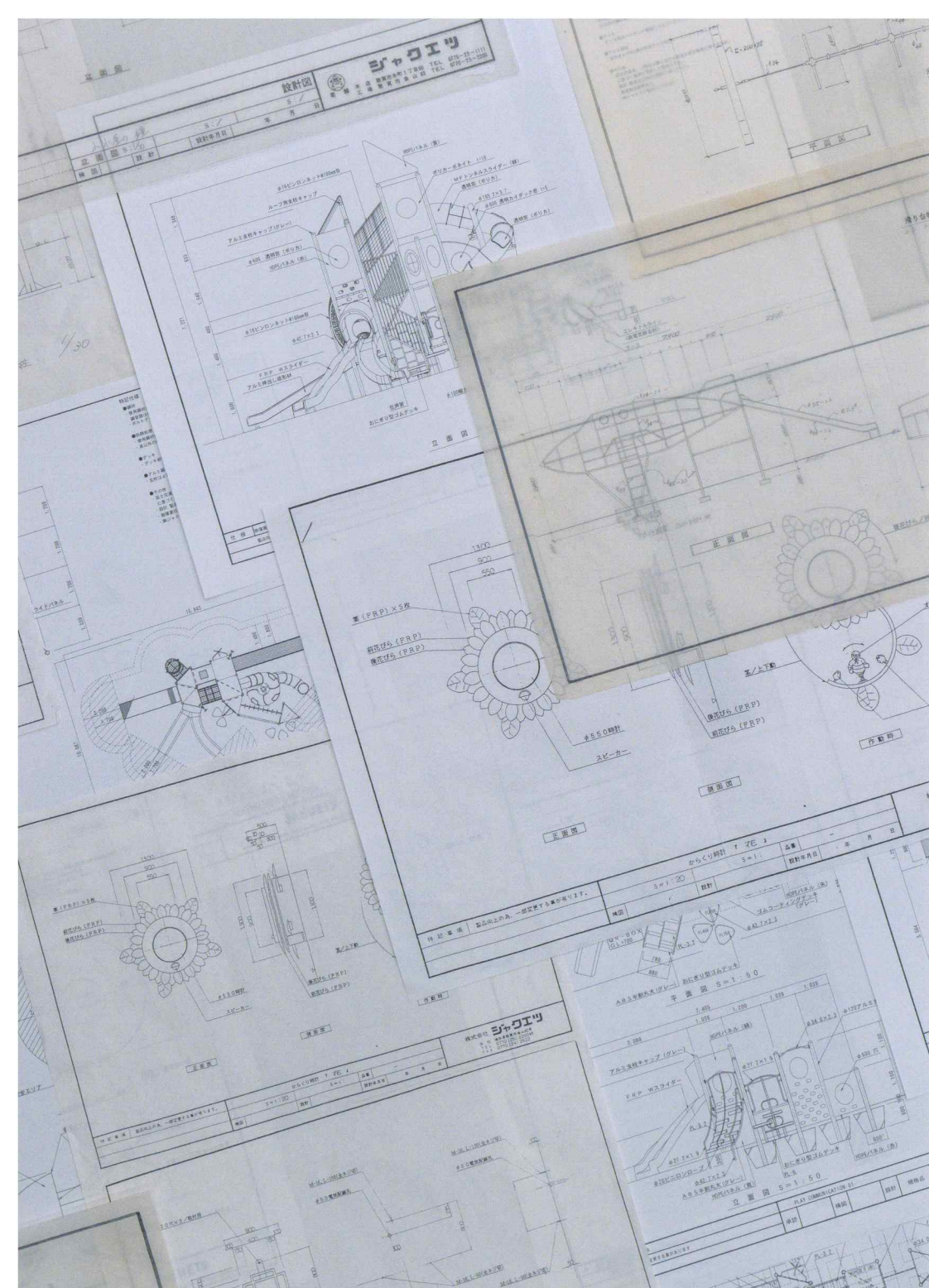
は出会い	あそびは受け入れる	あそびは意外	あそびはエコ	あそびは継承	あそびは研究所	あそびは器	あそびは衣食住	あそびは言語	あそびは
は戦略	あそびはくすぐる	あそびは受容	あそびは経済	あそびは癒やし	あそびはピュア	あそびは助ける	あそびは香る	あそびは直感	あそびは
は源流	あそびはともだち	あそびは風景	あそびは意思	あそびは母	あそびは駆け引き	あそびは驚かす	あそびは天才	あそびはパレット	あそびは
は中毒	あそびは強い	あそびは宇宙	あそびは自分らしさ	あそびは人生	あそびは北極星	あそびは平和	あそびは人間らしさ	あそびは自発	あそびは
は能力	あそびはクリエイティブ	あそびは生命体	あそびは学校	あそびはシェルター	あそびは許す	あそびは音	あそびは愛情	あそびはエクササイズ	あそびは
は教訓	あそびは無口	あそびは目覚め	あそびはスイッチ	あそびは健康	あそびは夢中	あそびは表現	あそびは共感	あそびは練習	あそびは
は会話	あそびは安心	あそびは予想外	あそびは先生	あそびはケア	あそびは原動力	あそびは尊厳	あそびは時計	あそびはやさしさ	あそびは
は野生	あそびは鏡	あそびは発散	あそびは生きもの	あそびは細胞	あそびは翼	あそびは権利	あそびはトンネル	あそびはチャームिंग	あそびは
は記憶	あそびはムード	あそびは栄養	あそびは知性	あそびは期待	あそびは疑問	あそびは興奮	あそびはタイムマシン	あそびはサービス	あそびは
はセンス	あそびは解決	あそびは透明	あそびは話す	あそびは約束	あそびはくつがえす	あそびは誘う	あそびは証明	あそびは感情	あそびは
は木陰	あそびは象徴	あそびは登山	あそびはつくる	あそびは信頼	あそびは外国	あそびはピカソ	あそびはルール	あそびはときめき	あそびは
は偶然	あそびはプラットフォーム	あそびは迷路	あそびは作品	あそびはやわらか	あそびは爆発する	あそびは道具	あそびは冒険	あそびは高潔	あそびは
は入り口	あそびはインフラ	あそびはかけ算	あそびは生活	あそびは世間	あそびは旅	あそびは舞台	あそびははじめて	あそびは知恵	あそびは
は愛	あそびは世相	あそびは料理	あそびはインスピレーション	あそびは五感	あそびは文化史	あそびは気まぐれ	あそびは主体性	あそびはグローバル	あそびは
は知らせる	あそびは技術	あそびはライフスタイル	あそびは鍵	あそびは創作	あそびをアート	あそびを科学	あそびをアーキテクト	あそびをデザイン	あそびを

あそびははじまり



2

あそびの生まれるところ



未来は、あそびの中に。

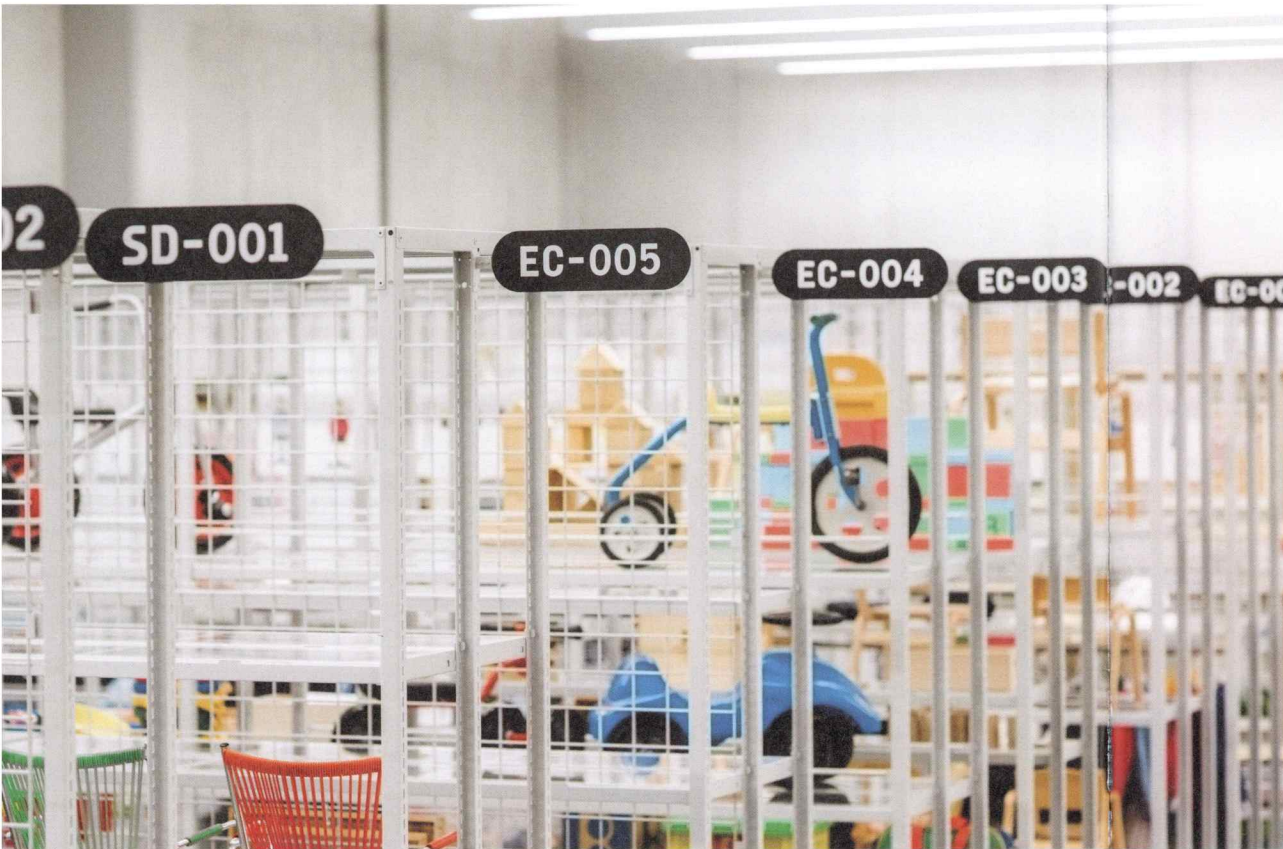
偉大なる発明も、世界を変えた公式も、
あそびから生まれた。

あそびは、すべての創造の源です。

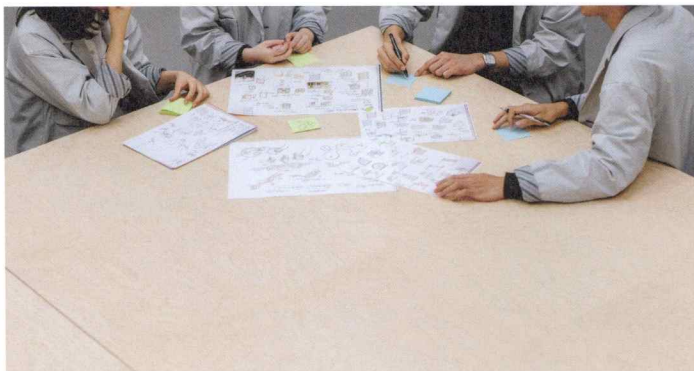
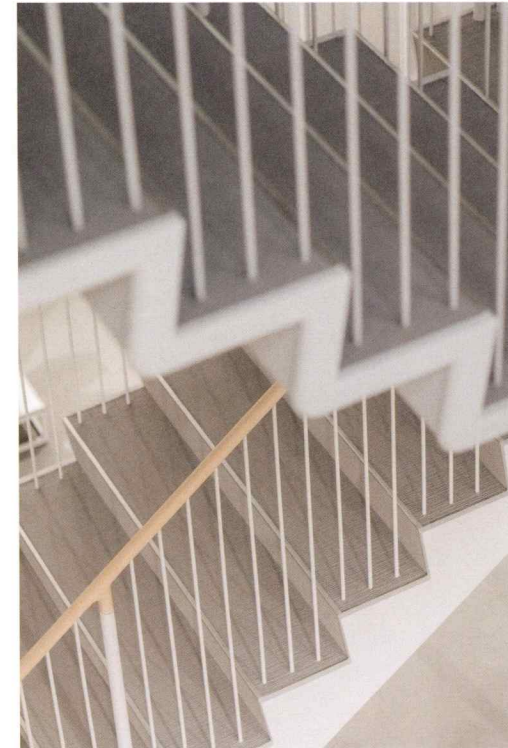
あそぶ力を伸ばすことは、未来を切り拓くこと。
想像力をのばす。共感力をはぐくむ。ルールをまなぶ。
あそびから、こどもは無限の力を羽ばたかせていく。

あそびの環境に、あざやかな驚きを。

私たちは、未来をつくる仕事です。



2019年に福井本社工場内に完成した「INUHARIKO LAB」。
1Fには歴代の製品がアーカイブされ、2Fでは本社の開発チームが働く。
チームのユニフォームは「POTTENBURN TOHKII」によるもの。





1968年から稼働する福井本社工場。延床面積16,000㎡の新工場棟では大型玩具の溶接・塗装から、「じゅうが帳」の裁断や組み立てまで、大小様々な製品が一貫して製造される。中には勤続50年のベテラン社員の姿も。





JAKUETS



1935



1955



1959



1963



1966

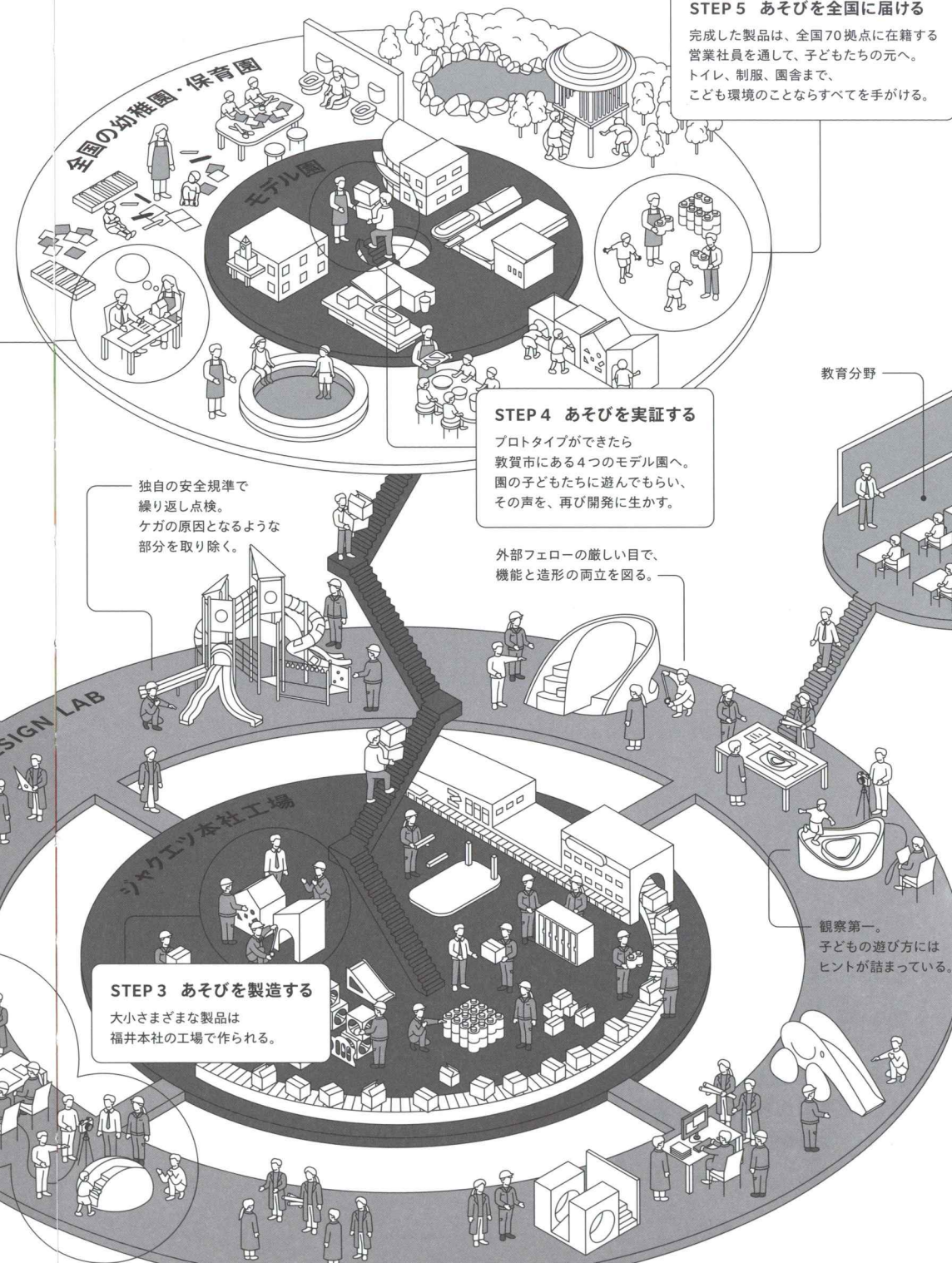
佐藤卓 Taku SATOH

全ての創造は、遊びから始まる。子どもにとっては、勉強も遊びも食べて寝るのも、そこに境目はなく、全て生きることです。その境目をつくっているのは大人です。分けなければ社会が成り立たないからです。分けることによって名前がつき、教育が成り立ち、職業が生まれ、みんなでリンゴをリンゴと思えるのです。そのうち大人は、全ての物事を概念化し、優先しない情報を受け流すことによって、今話している会話も成り立たせることができる。これはある意味社会性を身につけることであり、受け流すことは、まだまだAIにはできない高度なことなわけです。そして、それを日々繰り返していくと、日常のありとあらゆるものを自分は「知っている」と認識する。一度「知っている」という概念に入ってしまったものは、かなり意外なことが起こらない限り、自分からそれ以上知ろうとは思いません。そうして大人は、いろいろな物事に興味がなくなり、自分の嗜好にのみ頼って喜びを得ようとします。しかし子どもは違います。知らないからゆえに、全ての物事が興味の対象になります。初めて見るものを「これは何だろう?」と思うでしょう。大人が子どものために教育を考える時、この違いを認識しなければいけません。子どもはまず遊びから学ぶ。遊びという入り口から、危険という領域があることも学びます。そして、遊びからどれだけ学んだかが将来に大きく影響することは、考えなくてもわかることでしょう。ジャクエツは、その入り口を用意する会社として、2019年、心新たにロゴをカタカナからアルファベットにしました。JAKUETS。この意識は国内にとどまらず、世界にこの理念を伝えたいという想いからきています。シンボルマークの犬張子は、とても可愛いジャクエツの財産であることから、微調整を加えた上で、ほぼそのまま残し、伝統を未来に引き継ぎます。この度、この新しい時代への準備をデザインという側面からお手伝いさせていただきました。子どものために、今大人が何をしなければいけないのか。それはそのまま、これからのデザインを考えるという行為に繋がると考えています。

1979年東京藝術大学デザイン科卒業、1981年同大学院修了。株式会社電通を経て、1984年独立。株式会社TSDO代表。「ロッテ キシリトールガム」や「明治おいしい牛乳」のパッケージデザインをはじめ、広くシンボルマークやグラフィックデザインを手掛ける。また、NHK Eテレ「にほんごであそぼ」アートディレクター、「デザインあ」総合指導、21_21 DESIGN SIGHT館長を務めるなど多岐にわたって活動。2017年富山県美術館の「オノマトベの屋上」、2019年ジャクエツの新たなロゴマークをデザイン。

ジャクエツの仕組み

ジャクエツのものづくりは、常に多面的なネットワークの中で成長しています。
あそびのプロフェッショナルとして、子どもの現場につぶさに耳をかたむけるとともに、異分野の専門家と協働することで、いつの時代も新しいあそびの世界を切り拓いてきました。
図のSTEP 1～5を繰り返し循環させることで、より安全な遊具や質の高いサービスを世の中に届けています。



STEP 5 あそびを全国に届ける
完成した製品は、全国70拠点に在籍する営業社員を通して、子どもたちの元へ。トイレ、制服、園舎まで、こども環境のことならすべてを手がける。

STEP 1 あそびの声をきく
全国40,000の幼稚園・保育園とのネットワークをもつジャクエツには、毎日たくさんのフィードバックが届く。いただいた声は、次の製品づくりや活動に生かされる。

STEP 4 あそびを実証する
プロトタイプができれば、敦賀市にある4つのモデル園へ。園の子どもたちに遊んでもらい、その声を、再び開発に生かす。
外部フェローの厳しい目で、機能と造形の両立を図る。

独自の安全規準で繰り返し点検。ケガの原因となるような部分を取り除く。

教育分野
観察第一。子どもの遊び方にはヒントが詰まっている。

STEP 2 あそびを研究する
ジャクエツには開発部の他に外部フェローが在籍するあそびの研究所「PLAY DESIGN LAB」があり、教育・デザイン・建築などの知見を生かした研究活動・商品開発を行っている。
PLAY DESIGN LAB FELLOW (敬称略)
五十嵐久枝 / エーロ・アルニオ / 佐々木正人 / 佐藤卓 / 鈴野浩一 / 澄川伸一 / 深澤直人 / 前橋明 / 三澤遥

デザイン・芸術領域

研究領域

あそびで解決する
あそびの専門家としての知見を生かし、動物園、商業空間、美術館などさまざまな異分野の問題解決や可能性の拡大に取り組んでいる。

これからの領域
オフィス / カフェ / 病院 / 水族館 / 旅客船 / 特急列車 / ファッション / 図書館 / 街づくり / キャンプ / 農業 / ホテル / 文学 / モビリティ / 観光 / バイオテクノロジー / 食 ……

深澤直人 Naoto FUKASAWA

ジャクエツは子どもの成長を健やかに育むことを支援する会社です。私はその中のPLAY DESIGN LABという研究開発グループで遊具や家具などをデザイン開発する活動に参加しています。遊具のデザインといっても単に形や遊び方を提供するだけではなく、子どもの創造性や気付きを掻き立てるものの開発を目指しています。そしてそのものたちが環境に調和する美しさを有していることも大きな目的としています。この遊具のグループの名を「YUUGU」とし「遊んじゃうもの」と定義しました。子どもは遊具があるから遊ぶのではなく、例えば歩道の細い縁石をよよろと渡ってみたり、ガードレールにぶら下がってみたりと、ただまっすぐに歩くというよりは遊びを探しながら移動しているのです。アメリカの知覚心理学者、ジェームズ・ギブソンはこの無意識にやっちゃっていることを「アフォーダンス」と名付けました。「アフォーダンス」は環境が人に提供する価値のこととも言えます。子どもは無意識にあらゆる場と状況で遊びという価値を探し続けているのです。「YUUGU」はそこにぼつんと置かれている彫刻のような存在ですが、そこには無数のアフォーダンスが含まれています。子ども達は決められた通りには遊びません。遊具は遊びのルールを作るのではなく、むしろそこをはみ出しながら、大人が思いもしない動きや、楽しみ方を見つけだすように仕組まれています。ルールや秩序はその中から自然に発生してくるのです。大人が遊びの定義を与えてしまうのではなく子ども達が自ら創造していく場を提供することが「YUUGU」の役割なのです。ジャクエツは常に子どもたちの成長を豊かに育むのか、学びを提供するのかを環境を含めて創造しています。その絶え間ない研究と実証から生み出されるものや環境が子ども達に明るい未来をもたらすことは確かなのです。

1956年山梨県生まれ。プロダクトデザイナー。多摩美術大学プロダクトデザイン学科卒。1989年渡米、IDEOに入社。2003年に独立、Naoto Fukasawa Designを設立。世界各国のブランドのデザインに携わる。21_21 Design Sightディレクター。良品計画デザインアドバイザーボード。マルニ木工アートディレクター。2010年～2014年グッドデザイン賞審査委員長。多摩美術大学統合デザイン学科教授。2012年7月より日本民藝館五代目館長。2018年、米ニューヨークのノグチ美術館(The Noguchi Museum)が創設した第5回「イサム・ノグチ賞」を受賞。ジャクエツの遊具を多数デザインし、2018年初の遊具作品集『YUUGU』を発表。

「YUUGU」は、深澤直人氏とジャクエツが手がけた「OMOCHI」「BANRI」「CUBE」などの総称。2018年には写真家の藤井保氏によるこれらの遊具の写真を取めた作品集『YUUGU』を発表。

PLAY DESIGN LAB : CASE 01

あそんじゃうもの

深澤直人氏が生み出すのは、頭で考えたり心で感じるよりも先に体が無意識に反応してしまう遊具シリーズ「YUUGU」。抽象的な造形の中に、行為のスイッチとなる要素が内包されている。

「あそんじゃう」の研究

日本のアフォーダンス研究の第一人者である佐々木正人先生はYUUGUを用い、遊具のかたちと子どもの行為の関係を生態心理学の視点から観察・分析している。

佐々木正人 Masato SASAKI

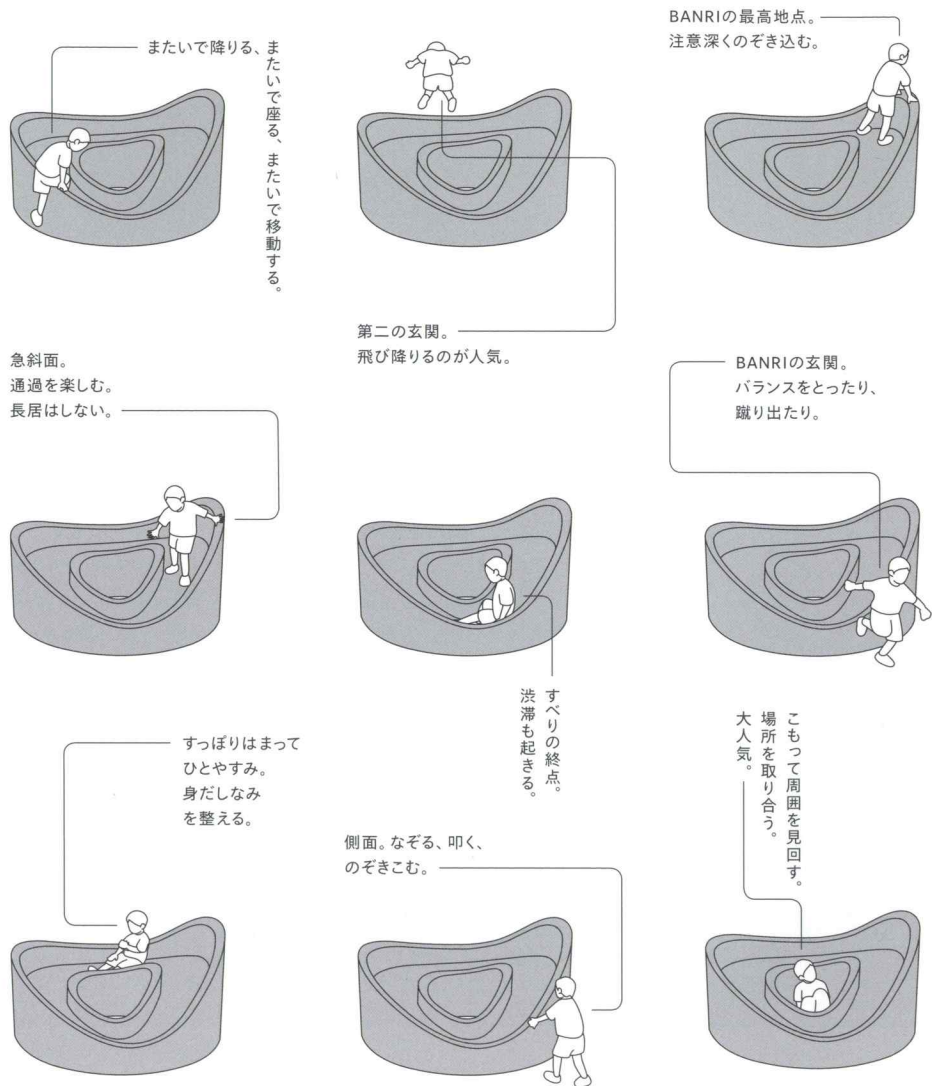
周囲にはたくさんのモノがあります。しかし、その性質は二つに分けることができます。第一は地面につながっていて動かないモノ、「付着物(attached object)」です。第二は地面から離れているモノ、「遊離物(detached object)」です。付着物とは、例えば床にある段差、ドア、壁など。屋外では大きな岩、樹木、建物などです。こどもはハイハイをはじめると、家の中で付着物に出会います。ハイハイで段差を越えることは容易ではありません。速度を落とし、横の壁に手を付いて、慎重に立ち上がり、姿勢を保ちながら、段の下に足を降ろして、すぐにハイハイに戻ります。段差があることで、多様な揺れを全身で経験します。付着物は、こどもに、からだ各部のつながりについて、発見をもたらします。こどもは、11ヶ月齢頃に歩きはじめます。はじめは、まっすぐではありません。左右に揺れ、3歩以内での転倒を繰り返します。この時期の歩数は、1日で1万4000歩を超えるという報告があります。そして、歩きはじめの6割以上の場合、こどもは手にモノを持っています。5ヶ月からの26ヶ月間に、1人で3万個以上のモノを運んだという観察もあります。歩くことは遊離物を運ぶこと、部屋を越えて、家中にある遊離物の配置を変えることです。付着物に出会い、からだに起こる変化を味わうこと。たくさんの遊離物に囲まれて、日々、そのレイアウトを変え続けること。これが二つのモノから見えてくる、こどもの日常です。モノが地面に付着していること。モノが地面から離れていること。モノにある、この二つの性質(アフォーダンス)には探り切れないほどの深みがあります。どこに、どのような付着物を備え付けるか。大きな遊具や壁などの付着物のつくる遮蔽の系列を、こども施設につくり込むこと。世界のどこにもない遊離物を創り出して、そこに配置すること。付着物と遊離物の「森」は、遊びの未来をもたらすはずで

1952年北海道生まれ。生態心理学者。多摩美術大学美術学部統合デザイン学科・教授(教育学博士)、東京大学名誉教授。行為は、扱うモノや場面によって自在にすがたを変えている。それを可能にしているのがアフォーダンスである。乳幼児などを対象に、からだの動きに行為柔軟性があらわれるプロセスを分析してきた。その成果から環境デザインについてもヒントを得たいと考えている。著書に『新版アフォーダンス』『レイアウトの法則』『動く赤ちゃん辞典』『ギブソン生態学的知覚システム』(監訳)など。認知科学会フェロー。ジャクエツと深澤直人氏による「YUUGU」のアフォーダンスを研究。

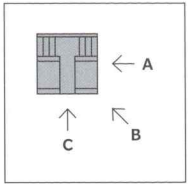
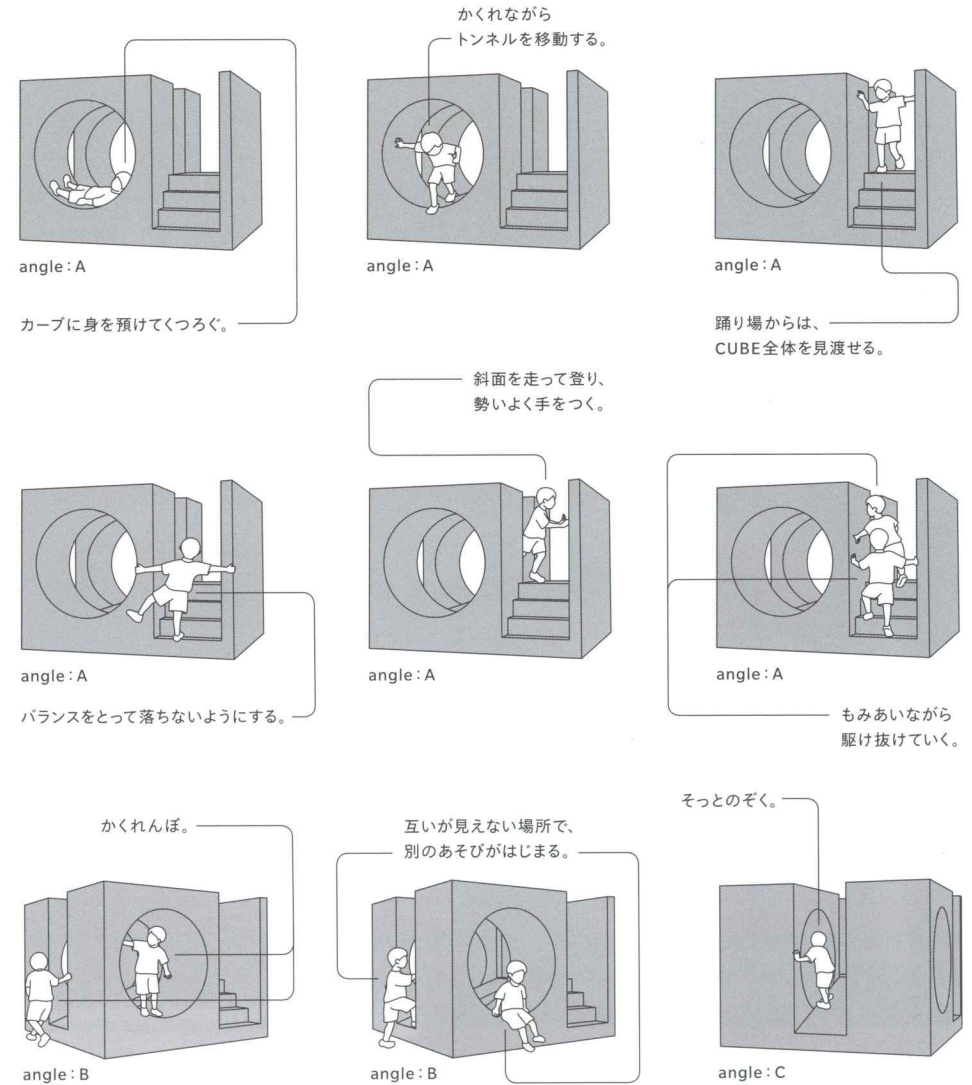


佐々木正人先生は東京大学大学院の専門調査チームとして、YUUGUで遊ぶ子どもたちを観察し「意識せずにもや環境と自然に調和する人間の機能」について調査した。
 下図はその結果の一部。「BANRI」の目に見えない些細な面のつながりには、子どもに多様な行動を与える形状が潜んでおり、逆に「CUBE」は、性質がきっぱりと分かれるかたちの集合体のため、複雑で多様なあそび方が生まれていることが分かる。

Affordance 01 : 「BANRI」の場合



Affordance 02 : 「CUBE」の場合



「CUBE」 Top View



PLAY DESIGN LAB : CASE 03

あそぶだけで育つもの

遊ぶだけで、子どもの成長に大切な5つの要素がバランスよく身につく総合遊具「PLAY COMMUNICATION」は、医学博士の前橋 明先生による幼児体育の研究から生まれたもの。

「PLAY COMMUNICATION」には、すべてのパーツに子どもの成長を支える役割がある。例えば、遊具の上下で会話ができる「伝声管」では、社会的側面や知的側面が育ち、「吊り輪うんてい」では、握力や腹筋力のほか、友だちに道を譲る等、思いやりをもって遊ぶ心が育つ。



前橋 明 Akira MAEHASHI

子どもたちの余暇時間の中に、テレビやビデオ、スマートフォン、ゲーム機器を利用した静的なあそびが多くなってくると、子どもたちの心臓や肺臓、全身が強化されずに体力低下を引き起こします(静的あそび世代)。また、スクリーン(平面画面)や一点を凝視するため、活動環境の奥行や位置関係、距離感を認知する力が未熟で、空間認知能力や安全能力が思うように育っていきません(スクリーン世代)。人とぶつかることも多くなります。ぶつかって転びそうになっても、日ごろから運動不足で、あごが引けず、保護動作がでずに顔面から転んでしまうのです。一方で、「運動をさせている」と言っても、幼いうちから一つのスポーツに特化して、多様な動きを経験させていないため、基本運動スキルがバランスよく身についていない子どもたち(運動の偏り世代)の存在も懸念されます。このように、過剰なメディア接触は、発達の過程にある子どもたちの成長を脅かすことにもなっています。

そこで、子どもたちのために考え出したのが、PLAY COMMUNICATION(PC)です。PCは、登ったり、渡ったり、滑ったりして、子どもたち誰もが楽しくからだを動かして遊べる遊具です。遊具でのあそびを通して、心身の発達、友だちとの協力・共同・譲り合い等の社会的・道徳的発達、遊び方を工夫する知的発達などを育み、あわせて、危険予知能力や安全能力をも養います。

PCは、子どもたちの成長・発達を促進する重要な遊具であり、施設というわけです。中でも、遊具で遊びこむことによって、体力を高めるだけでなく、基本運動スキルを獲得して、運動能力を大きく向上させてくれます。その基本運動スキルの経験がもてるよう、パーツを意図的に設計し加えてみました。その4つの基本運動スキルとは、一つ目は、跳んだり、滑ったりして移動するタイプの運動スキル(移動系運動スキル)です。二つ目は、丸太渡りや平均台渡りのようにバランスをとる運動スキル(平衡系運動スキル)。三つ目は、物を操作する運動スキル(操作系運動スキル)。四つ目は、鉄棒や雲梯にぶら下がりグーツと頑張るといった、からだを移動せずに行う運動スキル(非移動系運動スキル)であり、それら移動、平衡、操作、非移動の4つのタイプの運動やあそび環境を意識した運動刺激が、子どもたちの運動能力の向上には必要なのです。それを準備したのが、PCなのです。PCで、バランスのとれた運動スキルを身に



つけて、運動能力をバランスよく高めていきましょう。

要は、子どもたちのより良い心とからだを育てるためには、①子どもの運動環境(遊具)を正しく整えることと、②それらの遊具を使って、心とからだを鍛える適切な運動を実践することが大切です。

国際幼児体育学会会長。日本幼児体育学会会長。米国ミズーリー大学大学院で修士(教育学)、岡山大学医学部で博士(医学)を取得。倉敷市立短期大学教授、米国ミズーリー大学客員研究員、米国バーモント大学客員教授を経て、早稲田大学人間科学学術院教授。1998年に日本保育学会研究奨励賞、2002年に日本幼少児健康教育学会功労賞、2008年に日本保育園保健学会保育保健賞を受賞。乳幼児期からの睡眠時間や朝食・排便、体温、運動量などを、体系的に調査・測定・分析することにより、子どもたちの抱える心身の問題とその原因を明確にしていく研究を行っている。

「PLAY COMMUNICATION」は、心とからだはひとつに結ばれており、そのバランスの良い発育・発達が健やかな成長を支える柱になるという前橋 明先生の考えから生まれた遊具。子ども同士の関わり合いを生むパーツ設計で、「あそぶだけで」体力や運動能力だけでなく、思いやりの心やコミュニケーションスキルを育むことができる。

① 身体的側面



身体の健康を育み、
体力・運動能力を高めます。
[安全能力、体力・運動能力が向上する]

あそびを通して、体力を向上させ、4つの基本運動スキル（移動する・バランスをとる・操作する・その場でする動作スキル）を身につけることで、より高いレベルの運動能力を育てていきます。また、昼間にしっかり遊ぶことで、心地よい疲れが得られ、夜にはよく眠れ、健康的な生活習慣リズムが整います。

② 社会的側面



③ 知的側面



④ 精神的側面



⑤ 情緒的側面



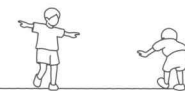
難易度の高いあそびに取り組むことで、
精神的な強さを育みます。
[あきらめない・がんばる・チャレンジする]

高いところから勇気を出してすべり降りてみたり、できなかったあそびに繰り返し挑戦したり。最後まであきらめることなく取り組む、精神的な強さを培います。自己のもつ能力を最大限に発揮して、ものごとくに意欲的に取り組む力やチャレンジ精神を育みます。



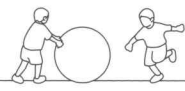
移動する [歩く・走る・這う・くぐる・跳ぶ]

からだを移動させる運動スキルです。自分のからだを意識し、ものとの距離感をつかむ空間認知能力や全身の移動運動能力を高めます。



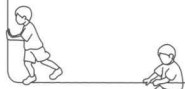
バランスをとる [立つ・渡る・乗る]

姿勢を維持する運動スキルです。不安定な場所でも、バランスをとろうとすることで、平衡感覚を養います。



操作する [打つ・投げる・蹴る・回す・たたく]

道具やものを、手足を使って操作するスキルです。ものを操って楽しく遊ぶことで、協応性や巧緻性を必要とする運動能力が高まります。



その場でする [ぶら下がる・押す・引く]

その場で、ものにぶら下がったり、しがみついたり、押したり、引いたりする運動スキルです。筋力や持久力をベースにした能力が高められます。



友だちとのあそびを通して、
社会的適応能力を高めます。

[協力する・ルールを守る・思いやる]

順番を待ったり、まわりに配慮したり。他児との交流を通して、協調性や助け合い、人間関係能力の基礎となるコミュニケーションスキルを育みます。ルールを守ることや他人を大切にすることを学び、相手への思いやりの心や道徳心を育てていきます。

道具の使い方やあそび方を工夫することで、
創造力を育みます。

[工夫する・あそびを生み出す・判断する]

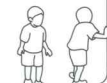
使い方やあそび方を工夫することで、自己のもつ知識や技術を活用し、創意工夫して、さらなるあそび方やあそびのバリエーションを生み出します。また、困難な問題に直面したときに、乗り越える知恵や工夫する力、判断力、変化への適応能力を育みます。



夢中になることで情緒を解放し、
安定した情緒が身につきます。

[発散する・達成する・すっきりする]

運動あそびに熱中し、エネルギーを発散することで、情緒の解放を図ります。また、情緒が安定した状態で、友だちと遊んだり、運動課題をやり遂げて目標を達成することで、達成感や爽快感を味わうことができます。





エーロ・アールニオ Aero AARNIO

人生の中で、幼児期が一番創造力が豊かな時期である。子どもの想像力がとても豊かなのでおもちゃも必要ないほどだ。走ったり、隠れたり、登ったり、跳んだり、彼らは自分の体を使ってゲームを作ることができる。紙やペン、絵の具、はさみを与えることで、子どもたちはその創造力を別の形で表現できる。登ったり、滑ったり、隠れたり、揺れたり、架空の生き物に乗ったりなど、身体的なあそびができる環境を子どもたちに与えることで、彼らの創造力をより豊かにすることもできる。世界中で最もシンプルかつ安全な子どものおもちゃのひとつにボールがある。ボールは、一人、二人、もしくはグループで遊べる様々なゲームを作るように脳を活性化させる。また、何歳でも、屋内でも屋外でも遊ぶことができる。ボールゲームは子どもたちの協調性を育み、新しい社会的接触の機会をつくることによって、友達の輪を広げることに繋がっている。

1932年生まれ。フィンランドのデザイナー。「Ball Chair」「Bubble Chair」など、1960年代に斬新なデザインを次々に発表し、各国の博物館の永久コレクションにも収蔵される。当時まだ生活に浸透していなかったプラスチック素材を使用し、現代技術がいかに人々の生活様式に寄与できるかを追求。日本の子どもたちのために、2017年ジャクエツの「リスコ」「ベイビードラゴン」「ノルス」をデザイン。



「リスコ」はワニやトカゲを想わせる空想の動物。大人が一人で持てるほどの重さで、毎朝どこかに隠して「かくれんぼ」を楽しむなど、遊具を越えた圏の人気者になっている。エーロ・アールニオ氏はフィンランド国交100周年とジャクエツの100周年を記念して「リスコ」を含む3点のオリジナル遊具をデザインした。

PLAY DESIGN LAB : CASE 04

ともだちのようなもの

フィンランドのデザイナー、エーロ・アールニオ氏が日本の子どものためにデザインしたのは、またがったり、名前をつけたりできる、ともだちのような空想の動物たち。

発見するもの

佐藤卓氏が発案した「オノマトペの屋上」は、富山県美術館にある屋上庭園。
擬音語・擬態語から発想された遊具が、体や心の中にある
ぷりぷり、つるつるといった感覚を呼び覚ます。

立山連峰の山並みを望む屋上に現れる不思議な空間。思わず触れたくなる心地良い曲面の「ぼこぼこ」、
揺れるハンモックが心地良い眠りにいざなう「うとうと」、どこかにつながって話ができる「ひそひそ」など、
身体感覚を呼び覚ます作品では、大人も子どもも隔たりなく遊ぶことができる。



澄川伸一 Shinichi SUMIKAWA

子供の頃、誰もが毎日ワクワクするような発見の連続だったはずです。原っぱで見つけたバッタや蛇イチゴのかわいらしさとか。遠足で山に行った日などは、見るもの全てが新鮮で興奮して、帰宅するや否やいくら親に起こされても目覚めることのないような泥のような眠りについてははずです。「遊ぶ」ということは新鮮な刺激が不可欠です。そして、新鮮な目の事象と自分の頭の中の想像の世界が一体的に融合されて脳内に刺激的な世界が繰り広げられています。公園の砂場で遊んでいる時は、脳内では実は自分が巨人になっていて、一つの街を造り上げたり壊したりしているし、そこに水を流し込めば巨大なダム工事であったり、大河が流れ込んでいるという世界が同時に存在している。一本橋を渡っているときは、頭の中には、地面は川や海であって、そこには人食いザメや大きなワニがうようよ泳ぎ回っているのである。たかが数センチの高さであっても、頭の中では100メートルの落差のインディージョーンズ博士のような一大スペクタクルな世界に没入しているのです。子供が大人になるにつれ、知識とか経験値は豊富にはなってくる。同時に、今まで刺激で新鮮であった事象は減少していくもの。経験値と引き換えに子供の頃のような遊びの想像力は実は劣化していく一方なのである。現在、子供たちの集合場所としての遊び場もそこに置かれている遊具もだんだんと少なくなっている現実があります。私がデザインさせていただいた遊具「マウンテン」「メビウス」はもう一度、子供の頃の楽しかった想像力を誘発させる工夫がたくさん内包されています。大人の眼には見えなくても、子供には、橋であり断崖岸壁であり、洞窟であったりと。想像の世界はとても楽しいのです。これらの要素は自分自身の楽しかった子供時代そのままの世界です。一般的な滑り台は、階段と滑るところが説明的にはっきりしていますが、それは同時に想像力の幅も狭めています。子供本来が持っている想像力をより引き出せる遊具づくり、ジャクエツには今後もそこを期待したいです。

東京都新宿出身。1984年千葉大学工学部卒、ソニー(株)、ソニーアメリカを経て1991年独立。世界57ヶ国の滞在経験を活かした、自由な展開のデザインを实践。三次元CADとプリンターを活用した人間工学的な曲面設計を得意とする。ドイツレッドドット受賞、富山プロダクトデザインコンペ グランプリ受賞、川崎デザインコンペ96'デザイン優秀賞、その他、Gマーク受賞など多数あり。グッドデザイン賞審査員を13年間歴任。二級建築士。大阪芸術大学教授。ジャクエツの遊具「メビウス」「マウンテン」をデザイン。



表側がいつの間にか裏側になるという不思議なループのメビウスの輪をモチーフとしたFRP製のスプリング遊具。360度どこから見ても同じ形がない独特な形状は、想像力を掻き立てる。決まった遊び方がないため、子どもたちはどのようにして遊べば良いのか常に考え、一緒に遊んでいく中で楽しみ方を模索していく。

PLAY DESIGN LAB : CASE 06

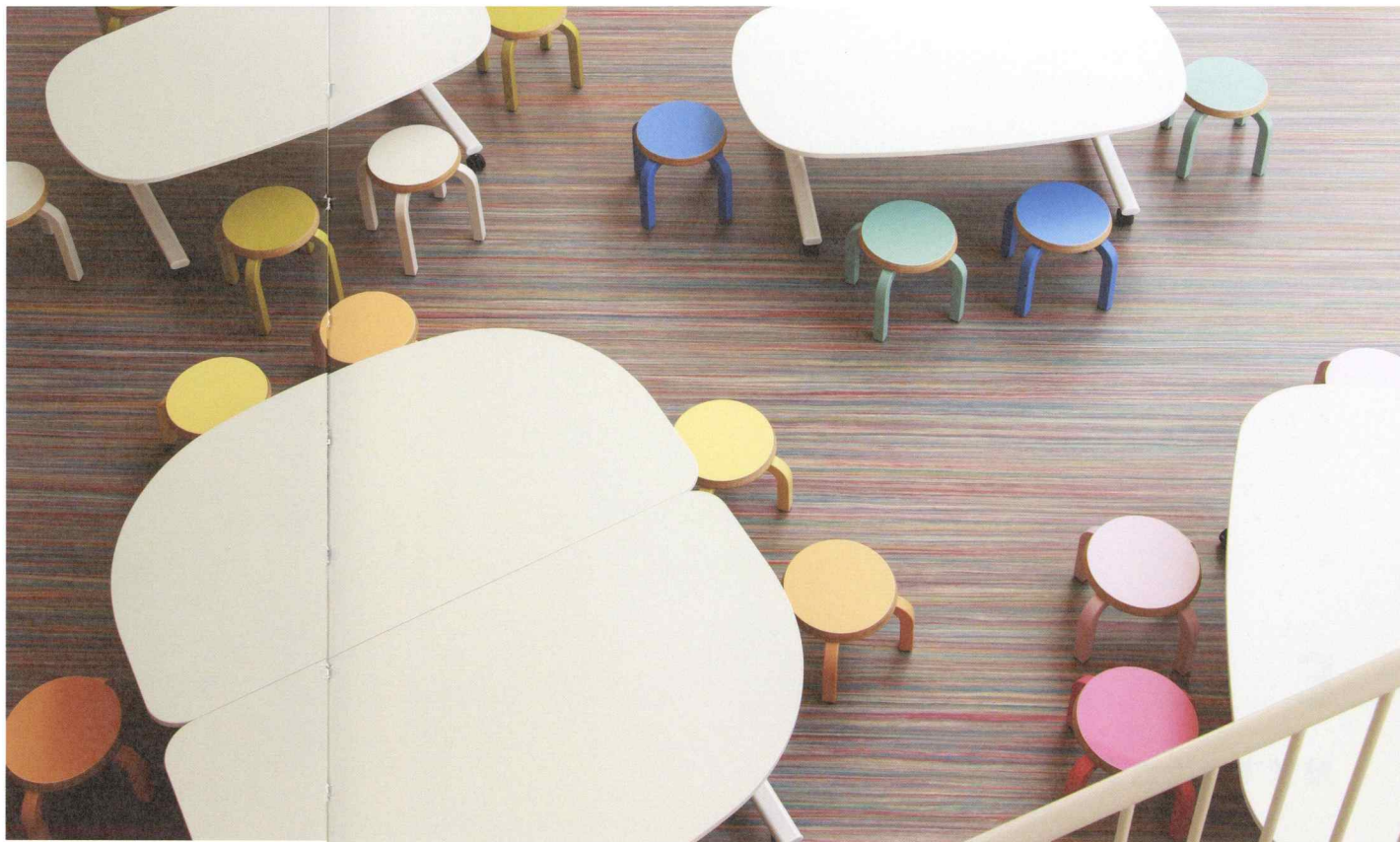
居心地をさがすもの

澄川伸一氏が無限大の曲線からヒントを得た「メビウス」は角度によって変わる不規則な形状と、バネの上で揺れる特性により、子ども自身が偶発的にあそびを発見できる遊具。

五十嵐久枝 Hisae IGARASHI

インテリアは空気をつくる。それは、爽快感や安心感であったり、また、高揚感や緊張感といった身体全体・五感で受ける空気感。集団のなかで育まれる良いところと難しいところを包み込むための環境づくり。進化させていく価値があると考えています。ふかさわミル保育園エントランス大ホールでは、玄関と多目的ルームが、曲線の固定家具による繋がりデザインが、それぞれ独立した空間をつくりだしています。下駄箱と本棚を合わせ両面を有効に使い、無駄なスペースをなくしています。テーブルやイスを使うことにも、デザインの意味があります。子供が自分でできることをやる。お友達や先生と協力してやる。みんなで集まる。それぞれ分散する。色やサイズも気分や好み、成長に合わせて選べる工夫があります。空間に色が出し入れされる。配置によって起こることが変わるなど、使う側によってその時々空気感をつくりだしていくのです。それは、ひとつの空間を家具のしつらえによって変化させる日本の文化にも繋がります。インテリアは素材や色と照明、建築と屋外環境との関わりを大切に、バランスを計ってデザインされるものと考えます。子供中心の空間と子供と大人と一緒に過ごしやすい空間は質が違うもの。双方がさまざまな形で現れてきて欲しいと思います。子供を産み育てやすい環境づくりや、さまざまな子供に関心を寄せる社会環境づくりを望みます。こうしたことから、これまでの既成概念にとらわれない新しい発想のキッズスペースはどのようなところなのか。このテーマには、ジャクエツが考え積み上げてきた教育と保育の安全規準、そしてこれまでの経験値は大きな支えとなります。子供たちは誰とでも関わり、テクノロジーの進化とともに、遊びながらさまざまなことに興味を持ち続ける。意外にもその姿は、ひと昔前の懐かしい場面のように見えるのかもしれません。今あるべき子供と社会の環境を、探求し続けていただきたいと思います。

桑沢デザイン研究所インテリア・住宅研究科卒業。1986～91年クラマタデザイン事務所在籍。1993年イガラシデザインスタジオ設立。携わるデザインは、商業空間から家具・プロダクト・幼児施設遊具など。概念にとらわれないコミュニケーションデザインを追求する。2002年～グッドデザイン賞審査員。2010年～武蔵野美術大学空間演出デザイン学科教授。ジャクエツの「ソフトドームスライダー」「Seed」「PEサークルベンチ」等多くの製品や、園舎設計のインテリアデザインに携わる。



ふかさわミル保育園は、ジャクエツが共同設計をした園のひとつ。日々の子どもの活動を見せることで園と街のコミュニケーションを図っており、五十嵐久枝氏がインテリアを手がけたランチルームは、吹き抜けまでをすべて見通せる設計。カラフルな椅子で食事を楽しむ園児の風景が通りを歩く人々のほほえみを誘う。

PLAY DESIGN LAB : CASE 07

わたしらしいもの

五十嵐久枝氏が手がけたのは、地域に溶け込む園として知られる「ふかさわミル保育園」のランチルーム。色とりどりのスツールは3種類の足の長さから、自分に合ったものを選ぶことができる。

3

あそびをたがやす対談



あそびをたがやす対談 PART 01

これからのあそび、あそびのこれから。

トラフの鈴野浩一氏と作ったPLAYRINGは、遊び方を定めない鉄製の遊具です。子ども自身が遊び方を発見したり、ルールを決められる余白のある遊具という発想からスタートしました。3つのリングとリングに張られたネットとの組み合わせで、くぐる、登る、ぶら下がる、といった動きが次々と生まれ、子ども自身が無限にあそびを作ることができます。ここでは、PLAYRINGの制作秘話、現代のあそびがおかれた状況、今後ジャクエツに期待いただくことなどを鈴野氏とジャクエツ社員が対談し、未来のあそびの種を探りました。

鈴野浩一 / 建築家

禿 真哉 (かむろ しんや) とともに2004年にトラフ建築設計事務所を設立。建築の設計をはじめ、インテリア、展示会の会場構成、プロダクトデザイン、空間インスタレーションやムービー制作への参加など多岐にわたり、建築的な思考をベースに取り組んでいる。

PLAYRINGはあそびが無限に生まれる装置。

鈴野 PLAYRINGの制作の中で最も印象的だったのは、子どもたちにはじめて遊んでもらった時のことです。PLAYRINGは「子ども自身が遊び方を発見できる、余白のある遊具」というコンセプトで開発したのですが、モックアップができたタイミングでジャクエツのモデル園である、「さみどり幼稚園」に持ち込み、検証として遊んでもらいました。だれも遊ばなかったらどうしようと少し心配したのですが、わっと群がって遊んでくれて。もちろん事前にある程度の遊び方を想定していたのですが、予想外の使い方をしてくれる子がたくさんいました。ここがいい！という居場所を見つけてくつろぎはじめたり、足が地面に着かないようにぐるぐるとリングの上を歩き続けるルールを開発したり。その反応を見てうれしかったのを覚えています。

ジャクエツ 驚いたのは、子どもたちがPLAYRINGにより登っている時の動きが、木登りの動きととても似ていたことです。木に登ったり、渡っているような仕草が多く見られました。「自然で遊ぶ」がキーワードで、開発当初は木で作ろうかと考えていたくらいだったので、そのコンセプトを丈夫な鉄製遊具で実現できたことにも手応えがありました。

鈴野 木登りをする時のように「どの枝をつかんだらよじ登れるか」とか、「枝と枝の間にいると居心地がいいぞ」とか、子どもたちが自分自身で考えながら遊んでくれているのが分かりました。一見、幾何学的な人工物なだけで、機能は有機的で自然物に似ている。

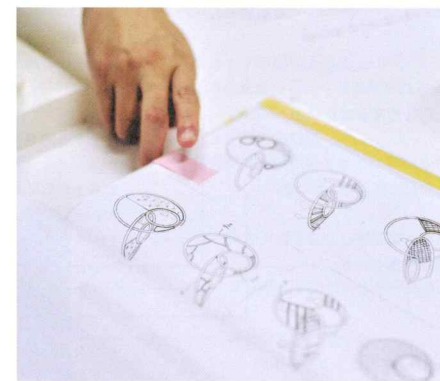
ジャクエツ 遊び方が決まったすべり台やブランコというよりは、自由演技の木登りに近い。

鈴野 あと、子どもはしてはいけないことをしたがる生き物なので、検証中も大胆な遊び方をする子がちらほらいて。その点、PLAYRINGは基本的にはどう遊んでもらってもいいよ、というところまでジャクエツと一緒に考えてきたので。高いと

ころに登ってみたり、ぶら下がったりもできます。30分の実証試験だったのですが、遊び足りなくてみんな。無限にあそびを発見してもらえそうだなあと安心しました。

ジャクエツ ジャクエツの安全規準をクリアするために、鈴野さんには長くお付き合いいただいでしまいました。さまざまな案をご提案をいただいて何度も話し合いました。

鈴野 はじめの一年は、前例のない遊具を自由に発想してくださいというオーダーを受けて、スケッチをたくさん描いてアイデアを出していったんです。でもジャクエツには社内に厳しい厳しい安全規準があり、あれもダメ、これもダメと、全く動けない状態に陥りました。「子ども、全然あそべないな…」と切なくなったりして(笑)。今のPLAYRINGにたどり着くまでには、いくつかの「安全の壁」がありました。でも振り返ってみると、それは非常に重要なことで。自分たちが考えた遊具で子どもがけがをしたり、棒が喉に引っかかったり、指が挟まれたり、そういうことは絶対にあってはならないですからね。

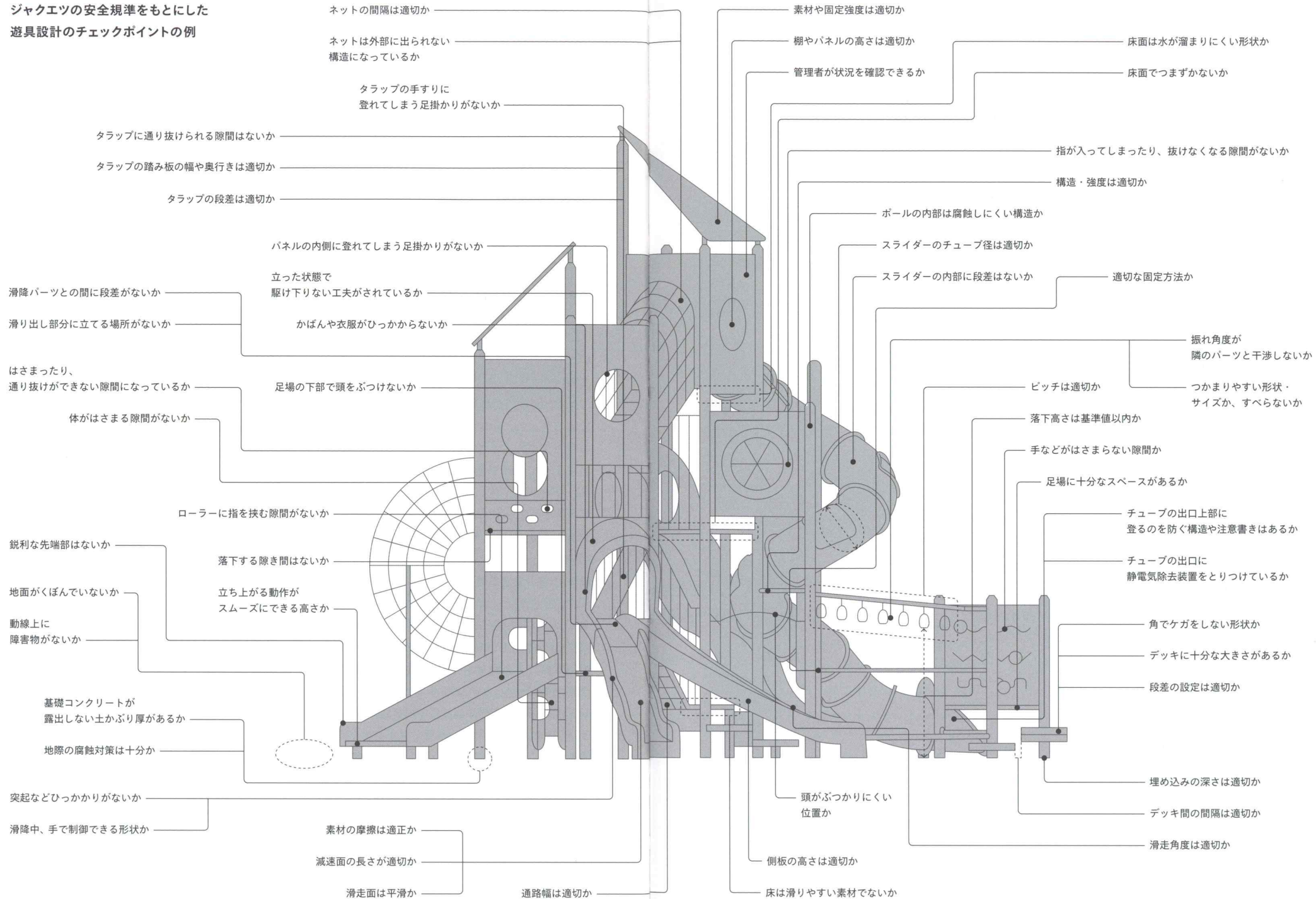


「PLAYRING」のスケッチ。
ジャクエツの厳しい安全規準に合わせて何度も修正した。

ジャクエツ だからこそ、できあがったPLAYRINGでは子どもたちに元気いっぱい大胆に遊んでもらえます。

鈴野 PLAYRINGは面に基礎を固定することで安

ジャクエツの安全規準をもとにした
遊具設計のチェックポイントの例





「PLAYRING」
3つのリングとネットで
構成されている。

定するので、地面に置くだけでなく、建築の天井からぶら下げたり、壁につけてもよいかもしれません。例えば壁についたPLAYRINGから天井によじ登ってみたり。視点を変えて建築から発想するとまだまだ可能性があるように思います。次にご一緒できるなら、遊具であり、家具であり、建築であり、ランドスケープでもあるような何かを作ってみたいです。

いいフレームが、創造性を引き出す。

鈴野 ジャクエツとはPLAYRING以外にもプロジェクトがあります。いわさきちひろ財団が運営している「ちひろ美術館」のために、「HAT TABLE」という大きな帽子のオブジェのようなものを作りました。HAT TABLEは各地のちひろ美術館を点々とする中で様々な使われ方をしています。音楽家を招いて帽子の中と外でコンサートを開いたり、東京のちひろ美術館に巡回した時には、帽子のつばの部分で来場者に絵を描いてもらう常設のワークショップを開催しました。

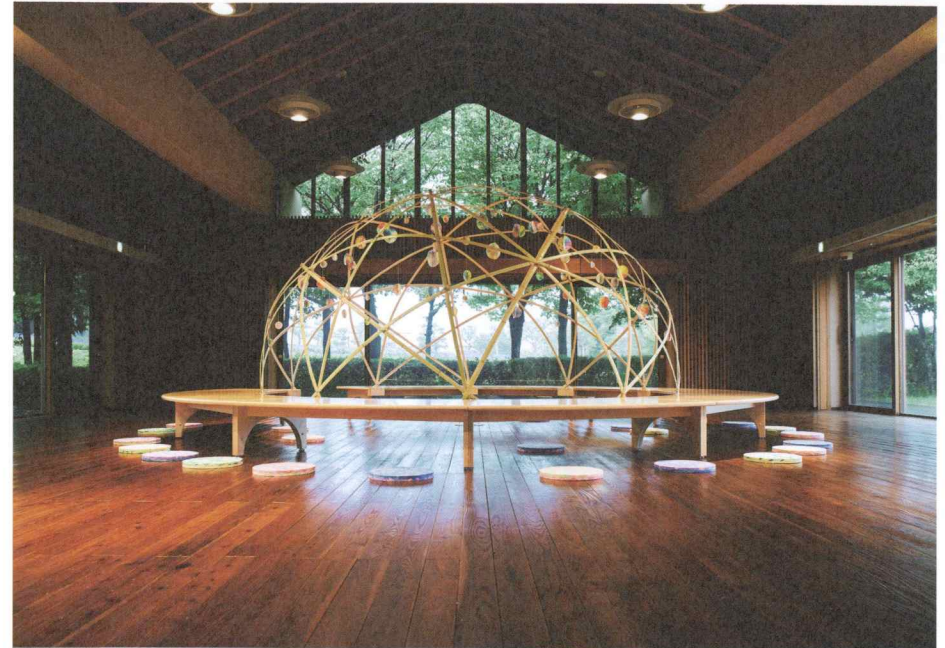
ジャクエツ ワークショップでは大人も子どもも関係

なく、完成した絵をそのまま美術館に飾ったんですよね。

鈴野 皆さんにお渡しした用紙には、ちひろさんの絵から抜粋した目と口と鼻だけがあったり、横顔の線だけがすーっと描いてあるんです。そこに「あなただけの帽子を考えてください」という題で絵を描いてもらいました。真っ白な紙ではなく「帽子」というお題と簡単な線が入ったことでみんなの創造性が引き出されたようで、たくさんの名作が生まれました。美術館の壁に5歳の絵と75歳の絵が同じように並んでいて、どちらもとてもいいんですよ。

ジャクエツ PLAYRINGもそうですが、まさらなところで最小限のフレームを作ったことがアイデアを膨らませるきっかけになったわけですね。

鈴野 そうですね。白紙に絵を描くことと、自然の中で遊ぶことは同じようなもので、だれもがそれができることが理想だと思うんです。ただ、白紙の前に立ち尽くしてしまった人も、最小限のフレームを決めた途端に自由に発想が膨らむこともある。フレームがある分、考えや行動の違いも浮き彫りになります。もしかしたらそちらの方がより質の高い発想を引き出すことができるかもしれない。



「HAT TABLE」安曇野ちひろ美術館（上）
「HAT TABLE」で行われた、帽子の絵を描くワークショップ。（下）

ジャクエツ 何もサポートしないまま自然の中で遊ばせるより、いいサポートをすると本人のポテンシャルが発揮される。おもしろいですね。

PLAYRINGはサッカーのラインと同じ。

鈴野 いいサポートといえば、今の遊具はサポートが過剰だなと思うことがあります。僕が子どもの頃に遊んでいたブロック玩具には単純な四角形と円柱しかなく、だからこそ想像を膨らませて恐竜や宇宙船を作って遊んでいました。でも今は既に宇宙船や恐竜のブロックが販売されていたりする。プラモデルも好きだったのですが、色がないから一生懸命色を考えたり、チューブからちくちくボンドを出して接着したり、ニッパーで切って紙やすりをしたりして。必死でした。

ジャクエツ 分かります。よくあんなに複雑な作業をみんなしていましたよね。

鈴野 だから上手な子はすごいオリティのものを作るけど、不器用な子はセロテープで部品を留めたりするから全く違うものができあがったり。でもそれが結構おもしろいんです。今のプラモデルは色があらかじめ塗られていて上手い人も下手な人も、それなりに作れるようになっていて。それはそれで達成感があるんだけど、みんな同じになってしまうんです。ちょっとつまらないですよ。かけっこが速い人はそういった個性を伸ばせばいいし、走るのが遅くてもプラモデルを作るのが上手い人はそれが個性になる。

ジャクエツ PLAYRINGでも年少さんと年長さんとできることが違います。年長さんが頂上にいるのを見て、小さい子がマネしようとするんだけど、どうやってできない。でも同じ遊具だからって、同じあそびじゃなくていいと私たちも考えています。鈴野さんは建築家なので、余白の作り方や空間の使い方がとても上手です。ちひろ美術館のHAT TABLEにも実は決められた用途というのはなくて、実物を見た美術館がコンサートを企画し

たり、中で読み聞かせをしたり、自由に発想して使ってくれているようでした。

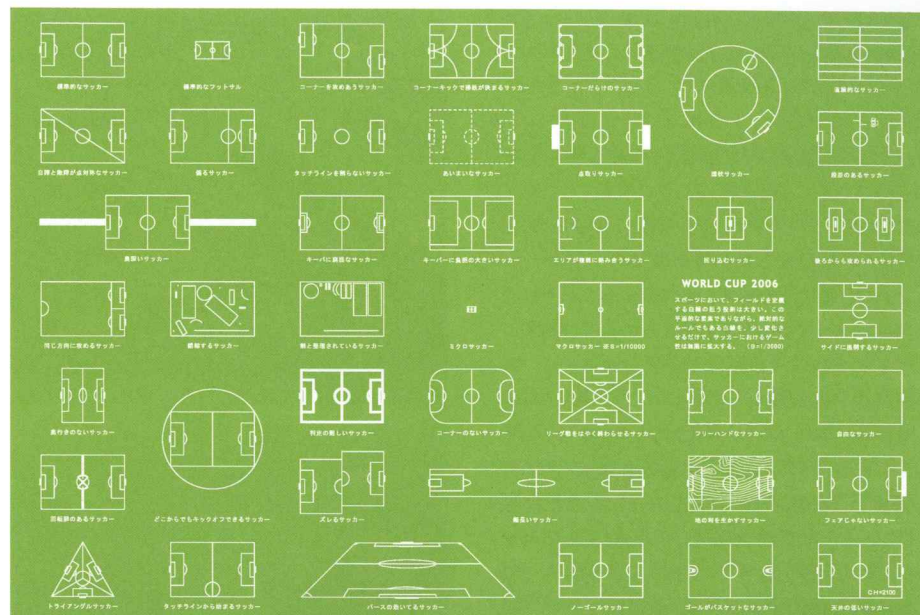
鈴野 空間に「内と外」ができるだけでフレームが生まれて、使い方のアイデアが膨らみます。そういえばPLAYRINGは、サッカーのグラウンドのラインが空間に飛び出して3次元になったようなものだと考えています。

ジャクエツ PLAYRINGが白いのも、もしかして…

鈴野 そういう理由もあります(笑)。トラフでは、サッカーのプロジェクを長くやっていて。サッカーってボールと白線があるだけでゲームができるんですよ。さらには白線を少しずらすだけで、遊び方ががらっと変わるのもおもしろい。子どもの時にはサッカーでも学校ごとにルールがあり、あそびを自由に考えていたと思うんです。「10分で新しいあそびをつくってください」というとみんな悩んでしまうけど、サッカーを基本に考えると意外とできる。例えばラインをずらして、同じ方向に攻め合うサッカーとか。円形になっていて4つのゴールポストがあるサッカーとか。パラメーターを1個ずらすだけで、無限にあそびを生み出すことができます。これはサッカーじゃないよね、と言われてしまうけど、逆に考えれば新しいゲームを1つ作ったということでもある。建築家は一本の線によって人の行動を誘発していくので、ここでもラインの位置を変えながら人の行動がどう変わるかを想像するんですよ。

ジャクエツ 最小のラインで最大のあそびを引き出すのは、PLAYRINGとの共通点ですね。

鈴野 まさにそうですね。少し話が変わりますが、おなじみのスポーツも少しずらすだけで新しいスポーツになります。例えばトラフが関わっている山形の「山カップ2019～路地裏オリンピック～」というイベントで実際にプレーされたものなのですが、フットサルを基に考えた「ハットサル」は選手全員が小さな帽子を頭に載せながら戦うフットサルで、帽子を落としたら退場になる。だから振り向くにもそろっとした仕草になり、ハードなスポーツがたちまちまるで能をしているように静か



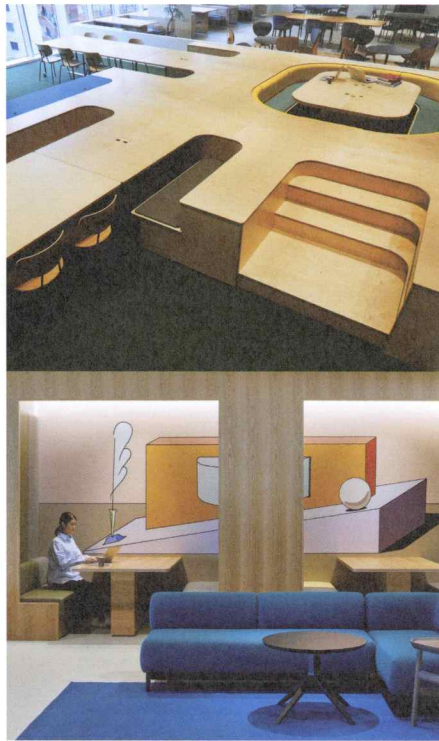
サッカーの白線を少し変化させるだけで、ゲーム性が無限に拡大する。(上)
みちのおくの芸術祭 山形ビエンナーレ 2014 (下)

になって。大人も子どもも関係なく、そろー、そろーとボールを転がしていくんです。

ジャクエツにはオフィスをつかってほしい。

鈴野 以前トラフで大手広告代理店のオフィスのインテリアを担当したことがあるのですが、今、オフィス空間にこそジャクエツのようなあそびの専門家が入っていったらおもしろいことが起きると思っています。その時は名古屋に拠点を持つ木製家具の会社に関わってもらい、オフィスのために電動の昇降デスクや、デスクにもベンチにもなる大きな家具、パズルのように組み合わせられる可動式のデスクといった少し変わったものに挑戦してもらったんです。木製家具なら誰でも名前を知っているような会社で、すばらしい既製品の椅子を作れる技術があるので、他の施工会社だととてもじゃないけど対抗できないほど、スムーズにオリジナルの家具を作ってくださいました。他社と比較しても、品質・価格ともにずば抜けています。そういった意味ではジャクエツも遊具や幼稚園といったことも環境の技術をお持ちなので強い。自社工場で生産しているから、特注のあそび空間も作れます。例えばオフィスなら「遊具とロッキングチェアの間のようなものを、あのジャクエツが作っているんだよ」という風になるといいと思うんです。

ジャクエツ 鈴野さんたちが手がけたオフィスには、遊具の専門家として見ても共通項がありました。子どもにも大人にも共通するおもしろさというのは、今後考えたいテーマでもあります。ジャクエツは幼稚園を作り、そこで使うオリジナルの教材を作ることから始まった会社です。そこから幼稚園で使うすべてのもの、例えばクレヨン、トイレ、制服、食器、家具、そして自然に幼稚園の建物自体も作るようになって。地道に腕を磨いてきたいわゆる職人集団でもあるのですが、今、その技術を異分野にも活かせるように様々なクリエイターと



トラフがデザインした広告代理店のオフィス。発想を刺激する会議室や、居場所が選べる執務空間。

協働したプロジェクトをはじめています。私たち自身も社会で役に立てる場面はまだたくさんあると思っていますし、全く異なる分野に子どもやあそびの視点でアプローチしていくと、化学反応が起きる手応えがあります。

鈴野 これから大切なのは「問いを立てる力」だと思います。僕らの仕事は問いができればほとんどゴールが見えたなと思うくらい、問いは大切。仕事をしていても幼稚園児に戻る、じゃないけどそういう頭になりたいときがある。そんなときに頭と心をやわらかくしてくれる空間があったらいいですよ。今は「変わらなきゃ」という気分がどこのオフィスにもあるので、ジャクエツが先導して新しい価値を生み出せたらいいと思うんです。まずは御社のオフィスから、遊びながら開発している

ような空間に仕様を変更してはいかがでしょう。ジャクエツのオフィスにいったら、いいアイデアが出てくるなあ、遊んでいるように仕事しているなあ、と憧れられるはずですよ。

子どものためであり大人のためでもある ジャングルジム。

鈴野 最後にもう一つ、ジャクエツと作ってみたいのが、子どものためであり、大人のためでもある遊具。今あるあそびの空間では、大人はベンチ、子どもは遊具と別れていることが多いですね。子どもが遊んでいるのを少し離れたベンチから大人がスマホを見て待っているという風景。この風景を少し変えて、例えば当たり前から離れた「遊具」と「ベンチ」を一つにしたジャングルジムのような遊具があればどうでしょう。子どもが遊んでいる様子を夫婦で上の方から眺めながら、コーヒーでも飲んでおしゃべりする時間が生まれるかもしれません。

ジャクエツ 家族のコミュニケーションが生まれるきっかけにもなりそうです。

鈴野 そうそう、今は家族の形も変わってきていますね。昔は同じテレビを家族全員で見て同じご飯を食べていたけれど、今はスマホやタブレットでそれぞれが自分の好きなコンテンツを見ている。好きなものを突き詰められる一方で、同じ体験をしていないと家族という単位が薄くなってしまふような気がするんです。大人と子どもと一緒に遊べるというのはそういう思いも背景にあります。

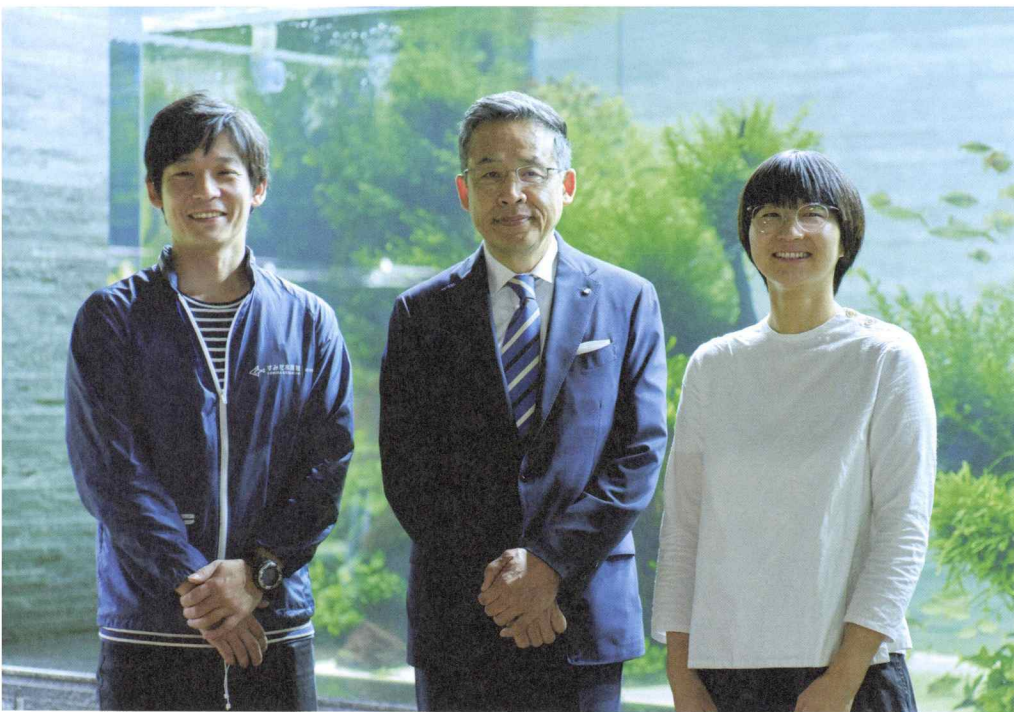
ジャクエツ そういえば最近、三輪車に乗れない子どもが増えているんだそうです。乗れる場所がないので大人も買い与えない。幼稚園でも三輪車はこいだ分だけスピードが出るので、危険性が高いと感じて導入する園が減ってきています。でも、三輪車で「こぐ」感覚を養う機会がなくなると、自転車にも乗れなくなってしまうんです。

鈴野 それはちょっと悲しい。大人としては人間と関わりの深い、原始的なものの魅力を伝えていきたいと思っています。僕は妻がオーストラリア人なので、よく子ども達を連れてオーストラリアに帰るのですが、親戚の農場で薪を拾い集めてキャンプファイアーをするんです。あとはオーストラリアでは大きな木に手作りのブランコがぶらさがっていたり、現地の子は誕生日にポニーを買い与えられたりしています。

ジャクエツ ポニーですか。すごい。やはりこれからはキャンプのような自然の中のあそびや、身体的な体験がますます重要になると思うんです。日本はどんどん少子化になるので、一人一人の力をつけることが、一個人としてだけでなく、社会全体としても求められています。だからこそ、あそびをたくさん経験した人とそうでない人がいた場合、未来の姿に差が付いてしまわないか真摯に考えないといけない。あとは、鉄棒のようなシンプルな遊具からたくさんのおもしろい遊びを生み出す能力を身につけられるかどうか。どう遊んだかというのは、どんな大人になるかを定める大きな要素なので、私たちも日々真剣に考えています。

鈴野 そして大人。子どもも大切だけど、オフィスといった大人の空間にもあそびが求められるように思います。

ジャクエツ そうですね。あそびって子どもだけのものではないのかもしれない。あそびはクリエイティブの根源でもあるので、実は働くということともつながりがあり、生産性を高める根っこの部分にもなります。その感覚が社会全体で共有できたら、あそびの可能性はもっと広がっていくと期待しています。



あそびをたがやす対談 PART 02

生き物は、子どもに贈りものをくれる。

二つ目の対談は、あそびの専門家・ジャクエツ代表取締役CEOの徳本達郎がホスト役となり、水中生物の専門家・すみだ水族館の柿崎智広氏、魚の生態から水槽「waterscape」を発想したデザイナーの三澤遥氏をゲストにお迎えし、それぞれの立ち場から「子どもと生き物とあそび」についてお話を伺いました。まずは三澤氏が2015年に発表し、すみだ水族館でも展示を行った作品「waterscape」、徳本もファンだというこの作品から話が始まります。

柿崎智広 / すみだ水族館 飼育スタッフ

1983年福島県生まれ。鹿児島大学水産学部卒業後、美ら海水族館を経て、2012年よりすみだ水族館勤務。現在は魚類、海獣類全般の飼育管理を担当する。

三澤 遥 / デザイナー

1982年群馬県生まれ。武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、デザインオフィスnendoを経て、2009年より日本デザインセンター原デザイン研究所に所属。2014年より三澤デザイン研究室として活動開始。

「自然」は必ずしも自然っぽい見た目ではない？

徳本 今日はありがとうございます。早速ですが、三澤さんが作られたwaterscapeは、真っ白なのにとっても有機的だと感じます。お母さんのお腹のなかで魚たちが泳いでいるようなイメージを思い浮かべましたが、この作品はどのようなコンセプトで作られたのですか。

三澤 私は小さなころから生き物の飼育をしています。その観察の中で気づいたことを形にしたのがwaterscapeです。コンセプトは「鑑賞する水槽」ではなく、「観察する水槽」。見ているうちに何かを発見してしまう水槽です。例えばある水槽は、エビが息継ぎをするときに草の上を点々と移動する一連の行動に目をつけて設計しています。

柿崎 すみだ水族館では2017年にwaterscapeの展示を行いました。その時にお客様から「すごく洗練された水槽だね」という声がありましたが、それは少し違うんですね。waterscapeは一見無機質ですが、自然の岩や石や木の「機能」を人工物で再現している有機的なもの。だからいわゆる見た目だけ「自然っぽい」環境よりも、生き物たちには居心地が良いものになっているように思いました。

三澤 水槽がこんなことになったら魚はどう思うかと、空想の中でコミュニケーションをしながら作るのが楽しくて。他にも、水平線を上から眺める魚はどんな気分だろうと想像しながら作った水槽もあります。実はその水槽にはじめて魚たちを入れたときに不思議なことがありました。自然界では水平線より上を魚が泳ぐことはないのですが、最初の1、2時間はどの魚も水平線より上には行こうとしないんです。でもしばらく泳いで空間を把握できると、おそろおそろ上の空間に飛び出してきました。魚に感情があるかは分かりませんが、彼らにも気づきがあることが分かりました。柿崎さんが魚は頭がいいんだよ、って教えてくれて。空間把握能力は人間より高いかもしれません。

柿崎 細かいことを言うと、エビと魚でも空間把握

能力は異なります。魚は自分の体と物の距離を測りながら動いていくのに対して、エビは光との関係性や色を見ていて感覚的。この色だったら出るのをやめた、この色なら出て行こう、と物との関係をつかんでいきます。

徳本 必ずしも脳で判断しているわけではなく、何らかのセンサーがあるんでしょうね。実は、子どもと物の関係もまさに同じなんですよ。



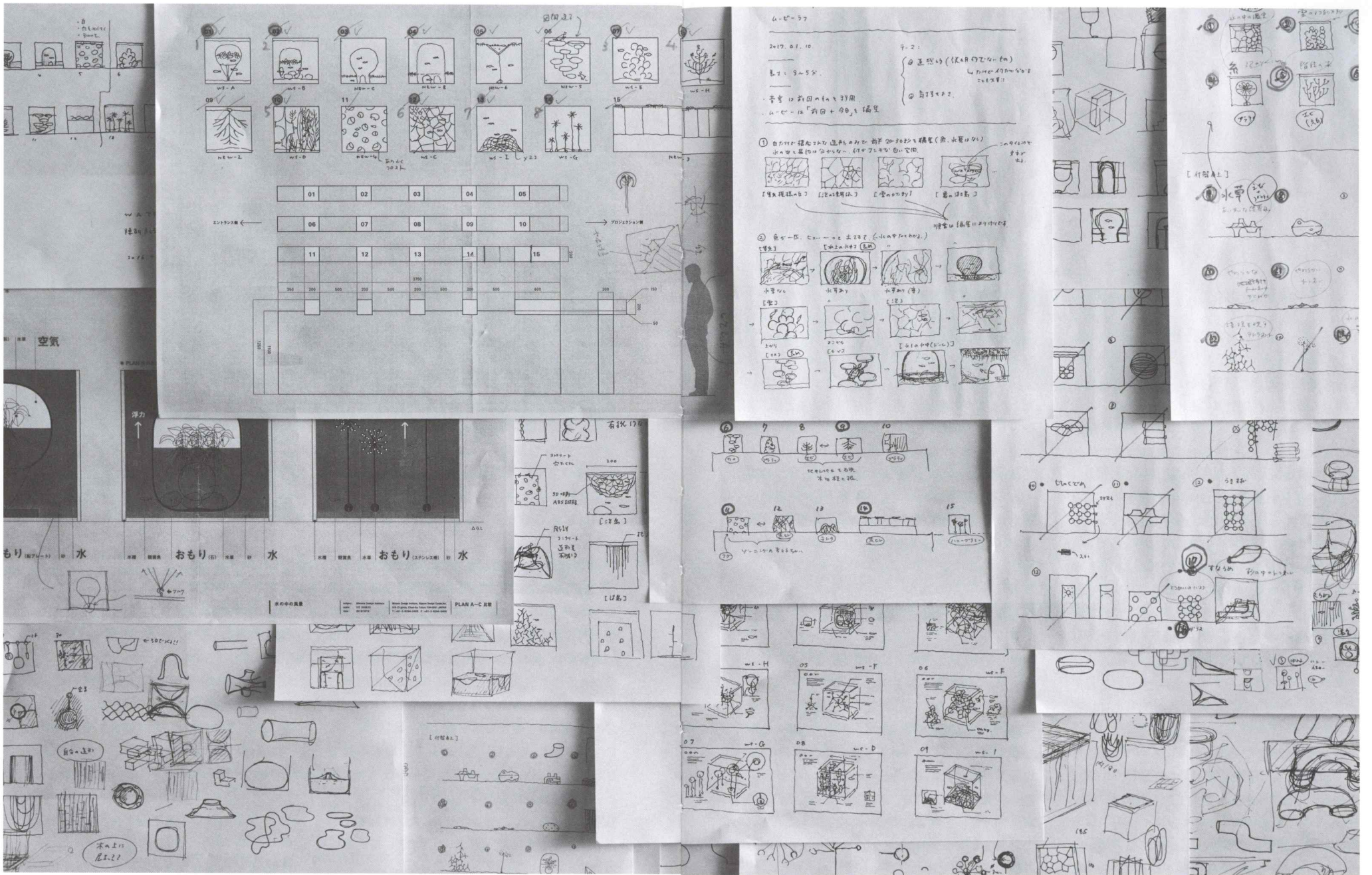
「waterscape」

「浮く」「沈む」など水中ならではの条件で水中生物のいる環境を考えたプロジェクト。

説明書がなくても、あそびを見つける。

徳本 子どもって本当にすごい。動物的センサーが研ぎ澄まされているから、頭ではなく、体全体で物に反応するんです。遊具を見ても、あの部分につかまったらおもしろそうだとか、気持ちよさそうだとかで判断している。当社の遊具には子どものセンサーが反応する仕掛けが盛り込まれているので、子どもたちは説明書がなくても出会った瞬間から楽しく遊べます。

柿崎 それはおもしろいですね。すみだ水族館の展示も、子どもの視点に合わせることを意識して



三澤氏による「waterscape」のスケッチ。

います。大切なのは、生き物たちの魅力が素直に、直感的に伝わること。解説がただ書いてあって魚が泳いでいるだけでは、大人の好奇心も刺激されませんから。



徳本 waterscapeが生き物の習性から形状が決まったように、園の空間を設計するときには、子どもの習性から導くようにしています。どん詰まりがなくて回遊ができること、ジャングルジムのように全体を俯瞰した気分になれる場所があることなど、すみだ水族館の空間には園との共通点がたくさんありました。以前ジャクエツでは山口県のとしま動物園のために遊具を作ったことがあります。自由自に活動するお猿さんを観察していたら、子どもも真似して動きたくなるだろうと考え、そのスペースは見学ルートの後半に設置したんです。見晴らしの良い場所でびよんびよん跳びはねたり、ほら穴に入ったり、お猿さんたちの動きを観察したあとだからか、子どもたちもどこか軽快で。人間はもともと猿の仲間です。だから誰かのやり方を見て遊び方を学習して、次のあそびが発展していくんですね。

柿崎 動物は感情が分かりにくいものですが、僕は子どものころに魚とにらめっこをしていました。水槽をずっとのぞき込んで、お互い何かを感じ取っているような瞬間もあって。

徳本 実は生き物には個性がありますね。うちでも鯉を飼っていましたが、賢い鯉もいれば、おっとりした鯉もいる。ゴハンにいつまでたってもあり

つけない鯉がいたり。

柿崎 10匹居れば本当に個性はバラバラ。そして実は人間との共通点が多い。彼らと意思疎通を図ろうとするなら観察するしかないし、観察の導入にはあそびがとても大切です。ちなみにすみだ水族館にはワークショップができるスペースがありますが、「画用紙でペンギンを作りましょう」といっても、実物のペンギンを見に行かないと良いものが作れないようになっています。観察して手を動かすことで、より深く生き物の魅力を知ってもらえます。

徳本 腹落ちして本当の記憶になっていくんですね。三澤 私は動物園や水族館とのお仕事と比較的多いのですが、訪れるたびに勉強になっています。すみだ水族館でチンアナゴのツアーに参加させてもらったときには飼育員さんから、チンアナゴは普段は埋まっているけれど実はとんでもない長さだとか、3つの斑点の一つに肛門があるとか、実物を見ながら教えていただいて。中でも感動したのは、チンアナゴのフンとかゴハンの食べ残しを同じ水槽にいる貝が食べて掃除してあげていたこと。一つの水槽の中にも生態系としての仕組みができていて、これまでただ「きれいだなあ」と眺めていた水槽が、全く別のものに見えてきました。

観察すると、大切にできる。

徳本 レイチェル・カーソンの『センス・オブ・ワンダー』という本にあるように、人間が自然から学ぶことは本当に多いんです。一方で、残念ながら近年、幼稚園や保育園では生き物を育てる環境が急激に減ってきています。鳥には鳥インフルエンザがあり、うさぎにはアレルギー問題があり、亀も病気を持っている。そんな中注目しているのが魚類です。三澤さんのwaterscapeを見たときにこれをこども環境に置いたらどうなるだろうとワクワクしましたね。子どもは昆虫も魚も好き。もしかしたら人の祖先だから興味があるのかも



すみだ水族館のチンアナゴの水槽。
小さな貝がゴハンの食べ残しやフンを食べるので水槽はきれい。

しれません。自分との共通点を探したり、なぜなんだらと思う好奇心が旺盛なんです。

柿崎 観察することで、相手の世界が少しずつ理解できるようになり、生き物を大切にできたり、自分の感受性が豊かになります。だから水槽の前をただ通り過ぎないように、大人が好奇心の芽を作ってあげる。その後は子ども自身が発見して、感動まで結びつけることができます。それができたらその子自身の大きな成長にもなります。

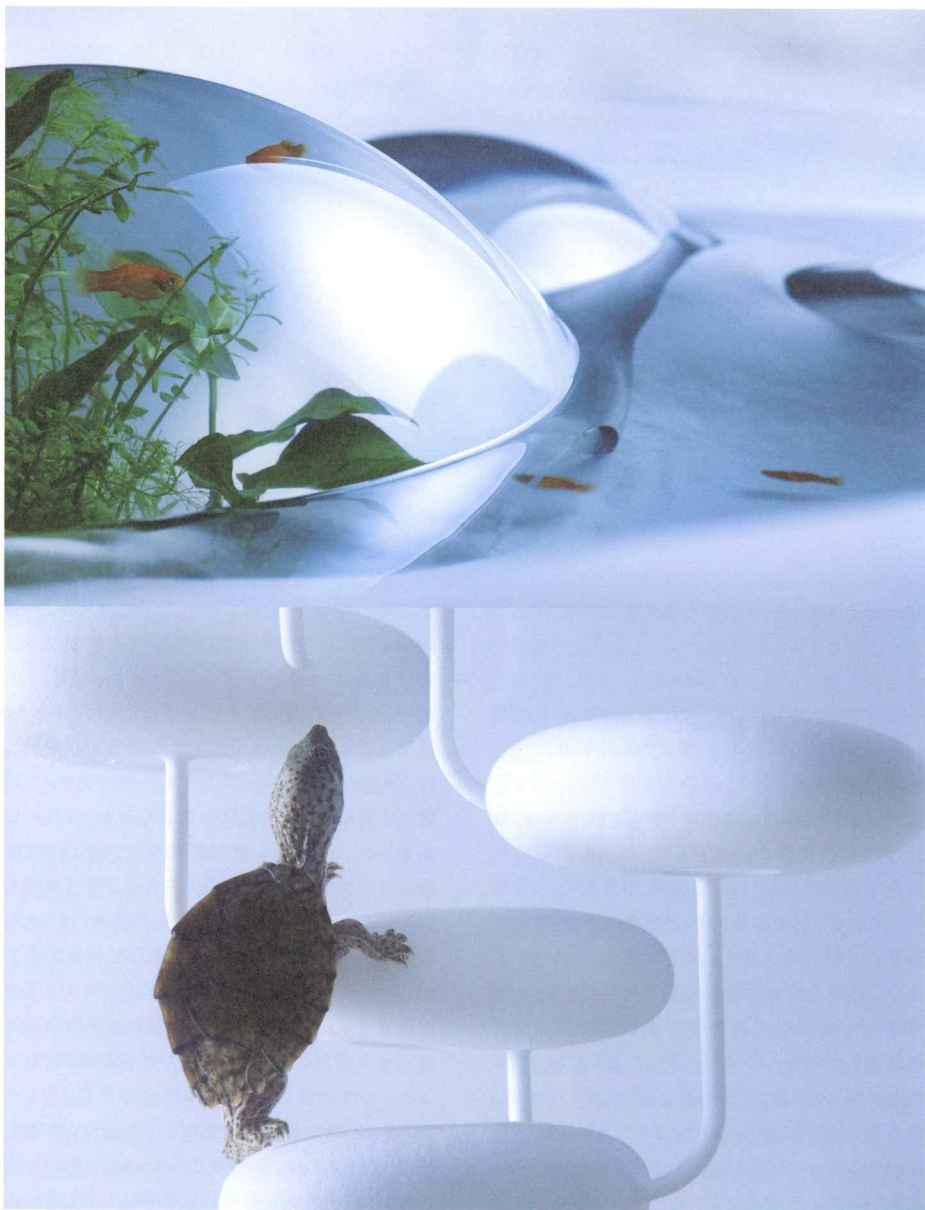
徳本 子どもの成長にとって、お世話をする行為はとても大切なんです。昔はきょうだいがたくさんいて、どの家でも小動物を飼っていました。誰かのお世話をするによって、自分以外の視点やコミュニケーションを自然と身につけていたように思います。

三澤 徳本さんから「waterscapeを園のためにつくってもらえないか」とご相談いただき、先程のお世話の話ではないのですが、手入れをする道具も含めたキットはどうだろうと考えています。例え

ば、子どもが掃除しやすい水槽って何だろうとか。愛でるだけではなく、子どもたち自身が水を換えて、掃除もできるような運びやすい形やサイズ、素材にするとか。小さな掃除道具もセットになっているとか。もう一つ、自然界のサステナブルな仕組みにさりげなく気づいてもらえるような水槽も構想しました。植物やエビなど、掃除してくれる生き物も含めた濾過装置や、そもそも普段隠されている濾過装置を分かりやすくデザインして逆に見せてしまうとか、生き物の習性や周辺環境に合わせた新たなエアレーション装置を開発したりとか。一つの魚ではなく、環境全体を見せていくことで、自然の仕組みに気づいてもらう水槽です。

柿崎 いいですね。手のかからない子どもがいないように、手のかからない生き物はいません。命を迎え入れるというのは覚悟のいることです。でも大変だからやめましょう、ではなく、大変だからこそやってもらいたいと思います。

徳本 管理する大人からしたら、ずっと生きていて



重力に逆らうような球体の水槽 / 「waterscape」より(上)
 点在する島々は、カメラが水面に上がる足がかりになる。 / 「waterscape」より(下)

ほしいと思ってしまうのですが、生き物は死んでしまったり、病気にもなる。それもすべて子どもたちの体験になるはず。放っておいたらどうなるか、水が汚いと元気がなくなるんだとか。そしていつかやってくる大切な人との別れの擬似体験にもなる。それも大切な学びだと思います。

三澤 私は小学生の時にメダカをたくさん飼っていました。ある時、台風の翌日に庭に大きな水たまりができていて。メダカをビニール袋に入れて家から持ち出して、でっかい水槽だよ、と放して遊ばせたことがあるんです。それは魚との初期の記憶で、waterscapeの元にある原体験でもあります。
柿崎 三澤さんのその体験は残酷にも聞こえますが、動物として自然なことかもしれません。小さな子どもたちほど生き物で遊ぶし、その中で殺してしまうこともあります。ここまではやっても大丈夫、ここからはやっちはいけないなど、あそびの中で大切な線引きを学んでいきます。

徳本 昔はみな夢中になって昆虫の標本を作っていました。もうそういう関わり方もなくなってきていますね。

三澤 もしかしたら大人は驚くかもしれないけれど、子どもはきっと自分で学んでくれるから、信じて見守りたい。私自身も人知れず、のびのびとさせてもらっていたと思うので。

あそびのかたちは、未来のかたち。

柿崎 あそびに選択肢があるのは、とても大切だと思います。僕の小学校は遊具もたくさんあって、自然に囲まれていましたが、みんな違うところで遊んでいました。ボール遊びをする子もいるし、遊具で鬼ごっこをする子もいる。僕は端っこの方でクモを捕るのが日課でした。いろいろな選択肢があると、それぞれが自分の感受性に響くところに行ける。環境が一つしかない、同じことをすることになり、社会全体として生まれるものは少なくなりますよね。

三澤 遊具って子どもたちに大きな影響を与えるものだと思うんです。極端に言えば、遊具の形が変わったら子どもたちに新しい考え方が生まれるかもしれない。そんな風に考えると、遊具を考えることは重要だし、おもしろいですよね。



徳本 あそびといえば、元気いっぱい走り回っている様子をイメージしますが、隠れたり、一人になるのもあそび。だからあそびの空間には、ある程度のスペースが必要だと考えています。どこにも同じように光が当たっている部屋ではなく、暗い部分もある方がいいんですよ。友だちと遊びたい日もあれば、一人になりたい日もある。それに全員が仲間にならないとダメ、なんて難しいですから。だから当社の遊具では、例えば友だちに助けってもらったら次の課題をクリアできたり、一人で遊ぶスペースがあるといった仕組みも大切にしています。

三澤 まさにそういったコンセプトで開発されたPLAY COMMUNICATIONという遊具に関わったのですが、カタログの撮影の時に、現場で子どもたちが大げんかを始めてしまったんです。でも、少ししたら一人の子と一緒に遊ぶうすねている子を誘って、また遊び始めて。それを見ていたら感動して思わず泣けてきました。遊具が一つあるだけで、コミュニケーションが豊かになって、みんなが笑ったり、泣いたり、喧嘩したり、仲直りしたりするんだなあって。

徳本 まさにPLAY COMMUNICATIONですね。協力したり、挑戦したり、声をかけあってはじめて完成する遊びが盛り込まれているので遊ぶだけで感受性が育ち、人との関係が育っていきます。

柿崎 僕は子どもの頃に川をせき止めて、川の流れを変えるあそびをしていました。小さな川の土手を毎日少しずつ崩して行って、川に道をつくるんです。道らしくなってきた頃に、魚がちゃんと迂回して泳いでいく。野生の生き物の行動を自分が変えたような結果がおもしろくて。まるで神様になった気分でした。先生には怒られましたけど(笑)。今の仕事をはじめたきっかけはそういったあそびです。小さな頃に魚とふれ合う中で「自分はなぜ陸の上において、彼らは水の中にいるんだろう」と思い立ち、水の中の生き物が好きになっていきました。そして生き物に寄り添う世界にいたいと考えて水族館に就職しました。

徳本 私は家がお寺なので、色々な年齢の子どもたちが集まって遊んでいました。異年齢が集まると、最年少の子でも楽しく遊べるようにするためにルールを作ったり、ハンディを与えたり、工夫するんです。それでリーダーの能力が問われるもんだから。

三澤 うち両親の方針もあり、子どもの頃を買ってもらったおもちゃが3つくらいしかないんです。ビー玉を転がす迷路を父親と作ったりしていました。ナイフなど危険なものも比較的小さな頃から与えられていて、りんごをむいたり、木片を削ったり、自然と身につけていきました。人前で披露したことはないですがりんごの皮むきは得意です(笑)。おもちゃが少なかった分、創意工夫で自分であそびを作るところからはじめていたので、考えてみるとそれが今の自分らしさの原点だったと思います。

徳本 お二人とも興味深い子ども時代を送られていますね。ロバート・フルガムの『人生に必要な知恵はすべて幼稚園の砂場で学んだ』という本がありますが、ドイツに行くと幼稚園の中に工作室があったり、室内に砂場があったりします。金

づちやコンパスなど一般的に危険だといわれる道具も幼稚園で与えられている。何もないところから何かを生み出す体験が、人間の可能性を引き出し、たくましくすると考えられているでしょう。柿崎さんも三澤さんも、あそびの実体験として自分で発見して、工夫して、感動したことが今の仕事につながっていらっやる。

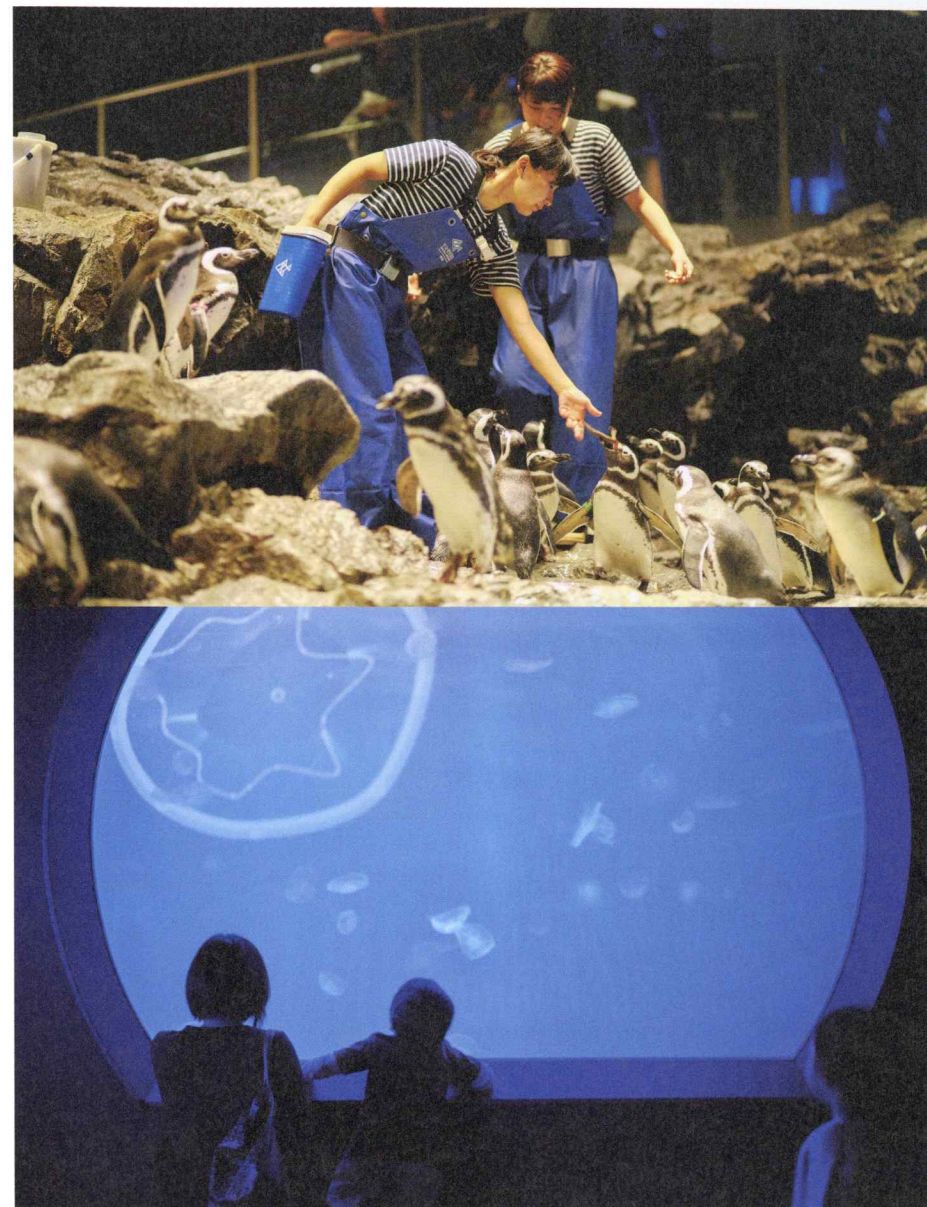
生き物にも、あそびがあれば。

柿崎 今、動物福祉という発想がすごく求められています。自然なサイクルで生殖活動をさせたり、自然界のサイクルに合わせて食事の時間にも内容にも多様性を持たせています。人間の都合で動物の暮らしを制限しないエンリッチメントという考え方です。一方で、動物園のライオンがずっと歩き回っていることや、ゴリラが急にドアを叩くといった行動は、ストレスが原因だと言われています。

三澤 それこそライオンの習性に合った遊具を一つ作ってあげることが解決につながるかもしれません。例えば人工物なんだけど、岩の持つ隠れる機能や、中に入れる機能を再現したものとか。

柿崎 そうですね。動物にとってはただ自然物を再現することが必ずしも幸せではない場合もあるかと思います。

三澤 それから、水族館の未来という視点では、人の動線や目線と、生き物の生態図を組み合わせるとおもしろいことが起きそうだと考えています。歩いている人間の視線にちょうどヤドカリが合うように水底が目線の高さになっている空間設計とか。奥行きが見えないほど広い水槽に水草が茂り、魚が一匹だけ優雅に泳いでいる水槽とか。そういう風に考えていくと、水族館の風景がどんどん変わっていきそうです。水族館は必ずしも標識があって文字が書いてあって…というものではなくても学べる要素がいくらかでもあると思います。



「観察」を深める展示空間。普通的水族館では見せない、生き物のゴハンの様子を来場者に公開している。

子どもだから真剣勝負。

三澤 徳本さんにお伺いしたいのですが、あそびってなんだと思われますか？

徳本 あそびは人間らしさです。相手の気持ちを察することができて、はじめてあそびは成立します。そして共感能力こそが前頭葉を発達させて人間を人間たらしめた。そして、あそびとは損得なく夢中になれるもの。夢中になっているときには例え仕事をしていても遊んでいるような場合があります。

三澤 ジャクエツは今、子どもの遊具のみならず、あそびを使った問題解決という新しいフィールドに踏みだそうとされていますが、ひとりのファンとして今後どうなっていくだろうと期待と可能性を感じています。仕事とあそびのお話にもあったように、あそびの概念は一言ではいえない、とらえどころのないものだと思います。だからこそ子どもの知見をもち、厳しい安全規準を満たした上で、自社で製品を作れるジャクエツが予想外のプロフェッショナルと出会ったときに何が起きるのか、勝手ながら期待して応援しております。

徳本 そんな風に思っただけありがたいです。まさにジャクエツの強みは、子どもたちの現場を持っていること。変な話ですが、子どもにとってはあの有名な方がデザインした、というのは関係ない。遊ぶか遊ばないか。それだけなんです。だからこそおもしろいものが作れるんですね。未熟だからまだまだ分からないとか、教えてあげなければいけないと大人が思う必要は全くなくて。子どもは本当にすごいんです。大人が鈍化してしまった能力を、すべて持っています。三澤さんもそうですが、クリエイターのみなさんは、そのことに気がついていらっしゃる。子どもだからこそ真剣勝負。子どもがいいというものには大人も賛同してくれると信じていらっしゃいます。ジャクエツはあそびのプラットフォームとして、いろいろな専門家同士がつながり子どものことを考えられる場所を提供したいと思えますし、それができるのは当社しかないと考えています。

4

あそびを支える言葉

立本倫子 (colobockle)

絵本作家 | 子どもたちに、大切な時間と記憶を届ける

私は石川県で生まれ、小学6年生までの幼少期を野々市で過ごしました。家の前は田んぼが広がり、その向うには小さな川が流れていました。川へは、父と朝の散歩にでかけ、カモの親子を見に行ったものです。朝の澄んだ空気の中、カッコウやとんびの鳴く声が好きでした。夏の夜には、家族で散歩をしてパジャマのポケットいっぱいにホタルをつかまえました。パジャマから透けた蛍の光が嬉しくて。目を閉じると、子ども時代にタイムスリップします。時に現実と空想が入り交じる創造性豊かな大切な子どもの時間。その記憶のかけらをひろい集めて広げていく、今の作品に繋がっている大切な時間です。現在、絵本作家として活動をはじめ15年以上経とうとしています。著作の絵本は世界でも翻訳され、たくさんのお子たちに読んでもらえるようになりました。絵本作家になりたいと思ったのは、絵を描く事、お話をつくる事が大好きだったというのがあります。幼稚園の頃ふと耳に入った絵本作家という言葉になぜか「かっこいい!」と思いが震えたからです。芸大に進学してからは、自分なりに絵本について勉強、研究していくうちに読み手の子どもに興味を抱くようになりました。子どもたちがあたりまえに目にするもの、例えば子ども部屋のカーテンや壁紙、子ども向けの映像や玩具、日々使うおべんとう箱や食器、雑貨類、子ども服、そして教育分野まで、子どもの身近にあるもの全てがあたりまえによりデザインになったらいいなと思うようになりました。そして、その仕事に関わっていききたいという思いが芽生えました。今では学生時代にはまだ知らなかった、それ以上の事にも携わらせて頂き社会と関わっていく事ができていて、とても幸せです。ジャクエツとは、絵本作家としてまだ掛け出しの頃に声をかけて頂き、それから毎年、園具のイラストを描かせて頂いて、たくさんのお子たちの元に私の作品を届けて頂いています。子どもたちの大切な時間に携わる貴重な機会をいただいている事にとても感謝しております。これからも、子ども心、遊び心、好奇心を大切に作品づくりを続けていきたいと思っております。

1976年金沢生まれ。大阪芸術大学デザイン学科視覚情報デザインコース卒業。子ども向けの映像制作会社を経て絵本作家デビュー。絵本をはじめ、教科書や子ども向け番組、児童書、園具など教育分野でのイラストレーションを多く手がける他、広告、CM、ポスター、パッケージ、キャラクターデザイン、映像や玩具、インテリア、雑貨、子ども服など枠にとらわれず様々なジャンルで「子ども」をテーマに創造性豊かでユーモラスな世界を繰り広げ遊び心をもった作品を発表し続けている。著書の絵本はヨーロッパやアジア諸国等、世界でも翻訳されている。大阪芸術大学文芸学科・短期大学部デザイン美術学科准教授。

エネルギーにはいつも驚かされます。心をオープンにすることは勇気がいる。ことですが、子供はそれを大胆にやってくるのです。アートの現場で僕はなんどもそれを目撃してきました。ローレン

千代田区馬喰町へ、2019年には港区六本木に移転し現在に至る。著名な現代美術作家の展覧会を通じ美術の普及に努める。「岡山芸術交流2016」、「岡山芸術交流2019」の総合ディレクターを務める。

オランダの歴史学者ヨハン・ホイジンガーは、遊戯が人間活動の本質であり、文化創造の根源だと語っています。僕の画廊はコンセプチュアル・アーティストの作品を軸として扱っていますが、既成概念や過去の成功体験に縛られた大人の思考を揺さぶるコンセプチュアル・アートは、遊戯性と大きく関わっていると感じています。ときに難解にも感じられる作品と向き合うことで想像力と創造力が活性化されるからでしょうか。柔軟さを失っていた思考が揺さぶられることでゆとり、つまり「遊び心」が生まれ、硬直していた精神をときほぐしてくれるのかもしれない。子供は遊びの天才だといえるのはよく聞く言葉ですが、未知なるものに自分を開き、受け入れる子供の

ンス・ウィナーの哲学的ともいえるテキスト作品を野外展示した際、これはアートなのだろうかと首をかしげる大人がいるというので、子供は思ったままを口にして楽しんでいました。既存の価値観にとらわれず、新しいものの意味やわからないことの面白さを自分自身で発見できる彼らの強さはときに羨ましくなるほど輝いています。人生の最後まで成長し続けたいと願うとき、いかに精神の自由を保ち続けるかは大きな命題となりますが、アートと遊戯性の関係性はそのヒントを与えてくれる気がしています。

現代美術画廊TARONASU代表。1966年岡山市生まれ。早稲田大学卒業後、天満屋美術部勤務を経て、1998年東京都江東区に現代美術画廊TARONASUを開廊。2008年に

那須太郎

ギャラリスト—アートとあそびの架け橋



さみどり幼稚園の遊具に配された作品。
あそびをコンセプトにジャクエツのために制作された。

ローレンス・ウィナー

コンセプチュアル・アーティスト | あそびをコンセプトにしたオリジナルアートを制作

“あそび”という言葉は定義するのは難しい。なぜならば、“あそび”という言葉は“自由”という言葉に似ていて、“自由”という言葉も定義するのが難しいからだ。あそびは世界でもっとも複雑なものだ。なぜならば、あそびは自由に似ていて、誰も自由の本当の意味を知らないし、人々は自由をゲームにしてしまう。あそびでは勝ち負けがあるが、自由は手に入れるものである。

1942年、ニューヨーク生まれ。ニューヨークを拠点に制作活動。近年の主な個展として、2014年「Some Moved Pictures of Lawrence Weiner」(グラスゴー現代美術館・イギリス)、2007年「As Far as The Eye Can See USA」(ホイットニー美術館)。2012年ドクメンタ(ドイツ)、2007年シャルジャ・ビエンナーレ(アラブ首長国連邦)に参加するなど国際的に活躍している。

駒形克己

デザイナー・造本作家―五感を刺激し、気づきが芽生えるもの

ある日、今からもう十数年前のこと。池袋の書店でのトークイベントがあり、ほとんどが女性の観客の中に混じって、ひときわ目立つスーツ姿の男性2人が、しかもおじさん(失礼)が最前列に。終了後のサイン会では列の最後尾に並ばれ、そして名刺交換。この出来事が今でも懐かしく思い出されるジャクエツとの出会いだ。以後、事務所は何度か足を運んでいただき、いくつかのプロジェクトを共有することになり、これまでのジャクエツの歩みを紹介された。そして中でも特に「トイレ革命」の話は、とても魅力的だった。これまではどうしても暗いイメージがつきまとう幼稚園のトイレを、明るく衛生的な環境に、という企業の試み。なぜ汚れてしまうのか、その原因をトイレそのものの構造にあると突きとめ、ついには自社開発のトイレを生産するまでに。

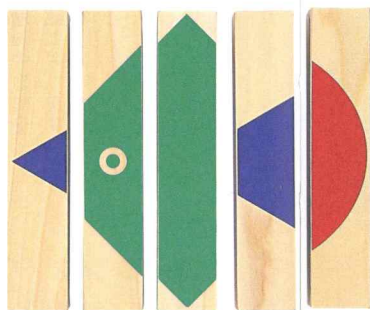
ニューヨーク時代。デザインは問題解決、と言われたことが当時の私にとっては目からウロコ。あれから40年が経とうとしているが、その言葉は今なお深く刻まれ自身の教訓にしている。よりファッショナブルに、より個人的に、を志向するあまりに、機能性や目的を共有できないものは、決して優れたデザインには至らない。1980年代初頭、ニューヨークでデザイナーとして仕事を始めた頃のこと、リゾーリという書店でブルーノ・ムナーリの

『PRELUBRI』という本に出会う。12冊の小さな本がパッケージの中に収められていて、いろいろな素材が使われていて、いろいろな素材が使われていて幼児向けに作られている。それらはとても魅力的ではあったが、当時は「本当に子どもに向けたもの？」と懐疑的に見ていた。ところが自分に子どもができ、すっかり本棚の不動の位置を占拠し、微動だにすることがなかったその本を引っ張り出し、2歳の子どもの手に手渡すと、それが驚くほどによく遊ぶのだった。大人になると、ほぼ90%を見た目で判断するようになる。つまりはこれまで経験してきた経験値が、さまざまな判断を視覚だけでできることを可能にしている。ところが子どもにとっては、特に幼児の時代はこの経験値がまだない。だから「聴く」「触れる」「嗅ぐ」「味わう」という視覚以上に経験値を高める五感の刺激が重要になる。大人が見て「かわいい」というもの以上に、むしろ味気ないものでも、子どもの興味を刺激するものはいろいろある。子どもが反応するということが、最大の

ろきっかけだけで行動が促されていく。いかに子どもが能動的に行動し、さまざまな物事と触れ合いながら、集団社会の中でのルールを身につけていくことが、最大の問題解決につながるが、それがデザインが果たす役割ではないかと常々思っている。2018年の夏、ブルーノ・ムナーリの『PRELUBRI』を刊行しているイタリアの出版社から、リニョーアルに伴う表紙のデザインの依頼があり、そして今、新しい表紙とともに昨年末から発売されている。表紙には「The generation chain, from child to grandchild」(世代の継承、子から孫へ)と書くことばを入れることを提案した。それは私にとっても変化があり、娘に子どもが生まれ、その孫へと、この本が引き継がれていることを示唆しているから。

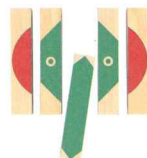
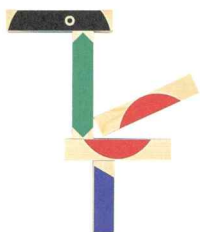
いいものは世代を超えて引き継がれていく。

1953年静岡県生まれ。日本デザインセンターを経て、渡米。ニューヨークCBS本社、シエタグループなどでC1、グラフィックデザインを手掛け、帰国。ONESTROKE設立後、



BLOCK'N BLOCK

ニューヨーク近代美術館 MOMA ミュージアム ショップでの絵本の発売を機に世界へと広がり、個展、ワークショップを世界各地で開催。ジャクエツの「あゆみ」「LINE」「ジャイアンツ」等の製品デザインを手がける。



藤森平司

新宿せいが子ども園 園長 | あそびの環境の大切さを提言

地球上のすべての人類の祖先であるホモ・サピエンスは、中央アフリカから世界中に拡散する中で、それぞれの定住先で、自然環境との相互作用により進化してきました。環境が、それぞれの特性を形作っていきました。同様に、子どもたちは、環境との相互作用により発達していきます。子どもの活動の中心である遊びには、一見して「目的がない」という特徴がありますが、動物の遊びの理論家もヒトの遊びの理論家も、遊びにはたしかに機能がおそらく無数にあるという考えで一致しています。遊びの機能のなかにはたとえば、運動や、子ども期における社会的関係の確立と維持といった即時的な機能もあります。また、危険のない文脈で成人役割を練習するといった遅延機能もあります。遊びは、若者が身の回りの物理的、社会的世界を探索し、そうしている間に神経回路を修正する方法として役立ちます。ヒトは、未成熟期が長いと言うのは、ある意味で遊びが長期間に及ぶことであり、それは、遊ぶことから学習することに長時間必要だからです。その遊びからの学習や、仲間との遊びを通じて身につけられる相互作用や教訓は、おそらく他のどんな要因よりも社会化を促進するからであり、その社会で生きていくとはどういうことかを学習する機会と柔軟性を子どもに与えるからだと言われています。この子どもにとって人生における大切な時期に携わっている私たちは、そのことをもっと認識すべきでしょう。子どもたちは成長するための課題を達成するような遊びを自ら選んでいます。そして、その意図を保育者は汲み取り、子どもとともによりよい教育環境を構成していくことが課題となってきます。そこで、保育室を教室から「遊びのミュージアム」へと発想を変える必要があります。そこでは、保育者が子どもたちに何を教えるとか、何をさせるというよりも、子どもの自発的な営みを期待するのです。そして、子どもたちは遊びを通して生き生きと活動し、自ら学んでいくのです。そんなミュージアムを今後のジャクエツが提供してくれることを期待しています。

1949年東京都生まれ。大学では建築学を学び、その後資格を得て小学校教諭として小学校勤務。1979年、建築学と小学校教員の経験をもとに東京都八王子市に省我保育園を開園。1997年、多摩ニュータウン(八王子市)にせいがの森保育園(子育て支援センターわくわく併設)を開園。2007年、これからの時代の質の高い保育の実践を目指し、新宿せいが保育園(現 新宿せいが子ども園)を開園。全国からの見学・研修を受け入れつつ保育環境研究所ギビングツリーによる講習会、インターネットブログ「臥竜塾」などを通して、「見守る保育」の啓発活動を積極的に行っている。

渡辺潤平

コピーライター—ジャクエツの目指す未来を言葉に

1歳半になる僕の娘は、ちょっとご機嫌ナメな日も、スケッチブックとクレヨンを手渡した途端、みずからちいさな椅子に腰かけて、一心不乱に絵(のようなもの)を描きはじめます。その横顔は真剣そのもの。クリクリの両目には、明るい光がみなぎっています。何かに夢中になるのはたのしい。こどもの頃にそれをたくさん経験するほど、大人になって生きてくると思うんです。僕自身、ブロックあそびで宇宙船を完成させた時の興奮や、雑木林の中に秘密基地をつくってあそんだ時のワクワクが、言葉を生み出すという今の仕事にも通じている気がしてなりません。「遊びをせんとや生まれけむ」古い歌の一節にもそうあるように、あそびとは人間にとって欠かすことのできない栄養のようなもの。あそびの環境を見つめ、創り、育てていく。そんなジャクエツの想いに触れたとき、その意志を体現すべき言葉も、前向きな決意表明であるべきだと感じました。できるかぎりシンプルに、力強く。これからのジャクエツが進んでいく方

向を、明確に指し示すような言葉となることを心がけました。こどもは、可能性のかたまりです。あそびを通して、その可能性を自由に羽ばたかせていく。それはつまり、人間の未来をダイレクションすることに他なりません。ジャクエツのお仕事は、それくらい崇高で重要なこと。新しいスローガンとミッションステートメントが、ジャクエツを長く支える原動力にされたとしたら、僕も娘に胸を張って「がんばったよ」と言いたいと思っています。

千葉県出身。早稲田大学教育学部卒。博報堂を経て、2007年に渡辺潤平社設立。広告コピーのほか、CMのプランニングやネーミング・作詞などを手がける。主な仕事にリオ・平昌オリンピック日本代表選手団壮行会「とけい勇気」、東京オリンピック選手村跡地プロジェクト「HARUMI FLAG」、日経電子版「田中電子版」ほか。ジャクエツのブランドスローガン及びミッションステートメントを担当。



東京藝術大学の学生が、
Bブロックの新たな可能性に挑んだ。

山崎宣由

大学教授—
Bブロックの新たな可能性を探る

発売から60年をむかえる日本独自のブロック玩具として子供たちに長い間愛用されてきたBブロック。そんな完成されたプロダクトを、敢えて素材や形状、ユーザー、道具の意味について改めて考察し、今までは異なる思想で可能性を探求することを目指したのが本プロジェクト。幼少期から親しんだBブロックの60年の常識を破り、既存概念をリノベーションすることで新たな魅力価値の創出を目的としたリ・デザインプロジェクトを進めています。「空想を形にできる」(Bブロックは自分の空想を他に伝える事のできる素材)子供の頃の記憶では、途中でブロックが足りなくなると自分の空想を諦めたり、夕飯時になり感情のピークを抑えたりして、本当に好きなだけブロックで遊べた事などはないものです。まず、藝大生が自由に、好きなだけ、触り・使い・作り、アートの視点でどんな発想や、何が生まれ、どうなるのか…。少し荒っぽいスタートをしましたが、触る時間に比例して学生には多様なアイデアが溢れ、感情は高ぶり、抑えられない空想を妥

協なく具現化しようとBブロックに没入して行く姿に、Bブロックという素材の高いポテンシャルを実感する事になりました。今回75,000個程(120箱)のBブロックを提供して頂き、それを目の当たりにした時、物量もさることながら形状や大きさ、色とりどりの色彩のインパクト、大量のブロックが互いにぶつかる音に、関わった誰しもが五感を刺激され、興奮し、創造・空想・妄想がめぐり「自分だけの遊び探し」(なにして遊ぶのか)へと心や感性が導かれていきました。遊びの道具とは「遊ぶ」「遊ばせる」で大きな違いがあります。遊びは人が本能的に自ら行う創造・空想・妄想であり、それは人の喜びであり、人間の自由です。Bブロックは年齢に関わらず、遊びの「自由」を許容してくれます。決まった結末ではなく、人目の評価ではなく、自己の満足。そんな自由で喜びのある遊びへの追求を、ジャクエツの大きな役割として期待しています。

三谷宏治

大学院教授 | Bブロックの魅力を知る経営戦略のプロフェッショナル

[制限や自由こそが創意工夫や創造性を生む]

ブロック玩具の世界シェア9割を握るLEGO社は1980年代、ミニフィギュアの導入とテーマを定めたシリーズものの開発で売上を5倍にしました。しかし電子ゲームの波に負け、ブロック好きでない多数派の子どもの気を惹こうと、レゴランドなどあらゆる可能性に挑みました。ほとんどは赤字事業のまま終わり、2003年、LEGO社は破綻の危機に瀕します。新CEOは再び「ドイツ・北欧の5~9歳のブロック好き男子」を事業の中核に据え、レゴのパーツ数や色数も強く制限しました。でも社員には、その中でも自由をやらせたことでより良質の新商品アイデアや創意工夫につながり、業績は急回復。制限と自由こそが創造の力を伸ばすのです。私にとってのそれは、幼少期に触れたジャクエツのBブロックでした。Bブロックはボツが2個の基本ピースだけという究極のブロック。小学校就学前のあるクリスマスの朝、枕元の脱衣カゴにあった200個のBブロックは衝撃で、すぐ夢中になりました。私はそれから数年を、Bブロックとともに過ごし、宇宙船、潜水艦、サンダーバード2号、剣に盾、お城、ウルトラマン…あらゆるものをつくりました。Bブロックがもっともっと広がるといいなあ。きっと日本の子どもたちの未来につながるから。

1964年大阪生まれ、福井で育つ。東京大学 理学部物理学科卒業後、BCG、アクセンチュアで19年半、経営コンサルタントとして働く。92年INSEAD MBA修了。2003年から06年アクセンチュア 戦略グループ統括。2006年からは子ども・親・教員向けの教育活動に注力。現在は大学教授、著述家、講義・講演者として全国をとりまわる。K.I.T.(金沢工業大学) 虎ノ門大学院 教授の他、早稲田大学ビジネススクール・女子栄養大学 客員教授。放課後NPO アフタースクール・NPO法人 3keys 理事を務める。『経営戦略全史』(2013)はビジネス書賞二冠を獲得。近著に『戦略子育て』(2018)、『新しい経営学』(2019)がある。永平寺ふるさと大使。3人娘の父。

1995年 東京藝術大学大学院デザイン専攻修了。デザイン会社を経て2005年からNECにてプロダクト及びソリューションデザイナー、デザインマネージメントを行う。その後、同社インベシジョン創出に向けデザイン機能を再編・組織化し、デザインセンター長を務める。2016年より東京藝術大学美術学部デザイン科准教授。Gマーク審査委員。

私は色が好きで仕事でも色を沢山使いますし、それが得意でもあります。でも元々色を使う事に長けていた訳ではなく、むしろ苦手でした。仕事で色を使う事が多くなった頃、さすがに「これではまずい」と思い、当時勤めていた会社の方の「色が綺麗だと思った絵や雑誌の切り抜きを目につく所、そこら中に貼っておけ」というアドバイスを何年も繰り返して続ける事で自然と色が身に付き、好きになつて行きました。何が言いたいのかというと、よく「色彩感覚は生まれ持ったもの」と言われますが多分そうではなく、生まれてからどれだけ綺麗な色や色の組み合わせを見て来たか、という事なのではないかと思っています。幼い頃、目にする色彩が大切なのは確かです。誰もが美しいと感じる自然界の色は勿論だけど、日々の生活空間で何気なく目に飛び込んで来る色彩、色の組み合わせはその場の雰囲気と一緒に、記憶のどこかにずっと留まり、積み重なって行くものだと思います。そういう意味でも、子供達を

取り囲む環境や空間、プロダクトを手掛けるジャクエツの担う役割はとても重要だと思います。まだ幼く、真っ白な子供達の色彩環境に、沢山の美しい色を与えて欲しいと思います。「子供が喜ぶ色」という事も大切だと思いますが、そればかりを与えていても良くありません。子供が好むからといってお菓子ばかり食べさせる訳にはいけないのと同じです。子供達がまだ見た事の無い素敵な色彩や色の組み合わせが、ごく自然な形で生活環境に溶け込んでいる事が理想です。子供は侮れませんので、押し付けがましい色や、美しくない色の組み合わせには自然と反発して来ると思います。色彩感覚が豊かであれば色を使う事、見る事が楽しくなり、成長してからも身の回りに自然と色を取り入れるようになります。色は感情を左右させるとも重要な要素で、心のピタミミみたいなものです。春になれば自然と明るい色の服を着なくなるように、自分から色を選ぶ事で時には背中を押してくれたら、時には焦る気持ちを落ち着

かせてくれたりと、様々な場面で色が生活を、心を豊かにしてくれると思います。子供達を取り巻く環境に素敵な色を。大いに期待しております！

1968年、千葉県生まれ。テキスタイルデザイナー。東京造形大学教授。多摩美術大学美術学部卒業後、栗辻博デザイン室に勤務し、1995年に独立。2002年にウンビアットを設立し、2005年から自社企画フアブリックブランド「OTTAIPNU(オッタイピヌ)」の主宰となる。また、国内外のメーカー、ブランドのプロジェク



天井と家具をデザインした、第二さみどり幼稚園 乳児棟。

無藤 隆

大学教授・教育学者 | 保育・幼児教育研究の第一人者

幼児教育(保育)は子どもが環境に関わることを通して様々なことを経験し、それが連なりつながる中で「学び」となり「育ち」として実現していくものです。その環境とは主に園の部屋、庭、周囲にある諸々を指します。幼児にとってそこで出会うすべてが教材であり、学びのための素材です。いわゆる遊具・玩具や絵本もあり、庭に植わる草花や木々もはたまた雨や風や雪も子どもが関わるならば、広い意味での教材となるのです。その教材が子どもの可能性を広げるようになるためにはいくつか条件が必要です。最も大きなことは乳幼児はこれから育ち生活していくこの世界の基本をなすすべてに出会うべきだということです。特定の何かだけが重要だということではありません。それを保証するのが内容としての5つの領域なのです。もう1つは子どもがその教材に内在する価値を取り出すには子どもからの能動的な関わりが必要だということです。その能動とは、試行錯誤をして、迷い、戸惑い、時に間違え、などを通してながら工夫をし、努力をしていくことです。保育者の指示や見守りはそのプロセスを危害が起らないようにしつつ、子どもの試し挑戦し、思いつきやってみることを支えていくのです。子どもが園で暮らすすべてのものはそういう子どもの探索と冒険と創意と工夫をうながし、発見と喜びを可能にするものでなければなりません。それは子どもだけで遊んでも安全なように設計し、同時に、型通りの使い方を超えて、新たな遊び方を見つけられるようなものであってほしいし、それを通して仲間が生まれ、さらに大きな力となって行ってほしい。置かれたものの美しさに気付いて、感性が育ってほしいのです。子どもの創造性を引き出し、感性を豊かにする環境とは何か。建築や遊具や玩具や素材や園庭のデザインでそれは可能になります。そのデザインをリードする会社がジャクエツということであり、その具体化がさみどり幼稚園であるのだと拝見して思いました。日本の子どもたちの未来がここから生まれるのだと思います。

白梅学園大学大学院特任教授。お茶の水女子大学生活科学部教授、白梅学園大学学長、白梅学園大学大学院子ども学研究所長を経て、現職。平成29年告示に際しては、文部科学省中央教育審議会委員・初等中等教育分科会教育課程部会会長として『学習指導要領』『幼稚園教育要領』の改訂に携わる。また、幼保連携型認定こども園教育・保育要領の改訂に関する検討会座長として『幼保連携型認定こども園教育・保育要領』の改訂に携わる。

中村晋也

彫刻家「子どもに「本物」の力を教えてくれる人

大正15年、私は三重県に生まれそこで育ちました。当時は軍事化で、幼児教育の機関も極めて稀少で、私はいつも母の傍らにいて、遊びも読み書きも母の傍で覚えようです。他の子供たちが、仲間たちと外で遊ぶようになる年齢に達しても、家に籠っている私を、母は随分心配したそうです。家の中には特別な玩具や遊具はありませんでしたが、日々を家族と暮らす中で心豊かな幼年期を過ごしたという記憶があります。芸術との最初の出会いも家の中でした。私の家には祖父の描いた「南画」がありました。母に叱られると、私はその絵の前に何時間でも座り込んで、頑として動かなかったそうです。その間、私は描かれた風景の中に入り込んで、起伏のある道を登ったり、切り立った岩場に隠れたりなど、楽しい空想をしていたことを鮮明に覚えています。今思うと、その経験が私の創作の原点になっているのかもしれない。私は、近年ジャクエツから、「子供の創造力を育むような彫刻」の制作を依頼され、既に数点納めさせていただきました。子供たちが喜んでくれる彫刻を作るのが目的では

決して子供向けに描かれたものではなく、祖父にとっては入魂の作品だったのだと思います。子供たちに、本物を見せ、聞かせ、体験させるといふジャクエツの教育理念に、私は大変共感するものがあります。近年では、幼い子供がスマホを自在に繰りながらゲームや動画を見ると聞き、危うさを感じることはありません。子供の感性は、大人よりはるかに鋭敏であるからこそ、子供におもねるようなものを与えず、本物を与えることが大切であると思います。では、本物とは何だろうということになります。それは、人間の叡智や優れた感性の結晶ではないかと思えます。そして、我々大人は、常に物事の真覆を見極める目と心を鍛え、次世代に繋げる責任があるのではないかと思います。

1926年、三重県に生まれる。49年に鹿児島大学着任。66年から二度にわたりパリに留学し、彫刻家アベル・フエノサに師事。79年「大久保利通公」『若き薩摩の群像』など鹿児島県内に大型モニュメントを制作。88年に「朝の祈り」で日本芸術院賞受賞。89年に日本芸術院の会員に。96年にパリで『中村晋也展』開催。03年に奈良・薬師寺に「釈迦十大弟子像」を安置。07年に文化勲章受賞。子供たちのための作品も多数制作。



「虹のむこう」

なく、魂を込めて制作した彫刻が、子供たちにも自然に親しんでもらえたら、この上ない喜びです。先ほどの「南画」も、

荒井良二

絵本作家 | 子どもが自由に描く大切さ



ジャクエツ
100周年キャラクター

僕は子どもの頃から、描くことが好きだった。ただ色を塗る、線を引くことが大好きだった。その色や線の延長線上にある何かの形につながっていくことが嬉しかった。上手、下手を感じる前の自由さが何とも心地よかった。目を見開かせる“力”のようなものがあって、絵を描くというよりも、何かを「表現すること」の喜びのスイッチを押された感じだった。すぐに僕は、“こういうのが得意だ”と思った。人と話すことが苦手だった子ども（僕）にとって、絵はありがたい伝達手段だった。僕が僕を語る前に、描いたものが「僕」だったから。絵のうまい子は何人もいたが、何も気にならなかった。それよりも、描いたものに「僕らしさ」が出ていればそれで十分だった。それが何よりも大事だったから。僕は子どもたちに限らず、大人も含めたワークショップをやることが多い。自由に絵を描くことよりも、僕が出す「お題」に沿って「何か」を創り出す作業をもらう。ルールがあって、そこから「自由さ」へと飛躍する小さな旅を味わってもらえたらと思うから。絵を描くことは必ず平面上で完結することではなくて、立体物になっても、もちろん絵本になってもいいし、その制作過程に思い描いた小さな物語を含めて「絵」なのである。描くことは創ることなんだということを楽しめれば、「自由さ」を獲得できるのではないだろうか。そしてそこに、「自分らしさ」が感じられたら尚いいと思う。

1956年山形県生まれ。絵本の制作を中心に、イラストレーション、小説の装画、挿絵、広告、舞台美術、アニメーションなど幅広く活躍中。『ルフランルブラン』で日本絵本賞を、『たいようオルガン』でJBBY賞を、『あさになったのでまどをあけますよ』で産経児童出版文化賞・大賞を受賞するほか、ポローニャ国際児童図書展特別賞、小学館児童出版文化賞、講談社出版文化賞絵本賞など受賞多数。2005年には日本人として初めてアストリッド・リンドグレン記念文学賞を受賞。また、NHK連続テレビ小説『純と愛』のオープニングイラストを担当、18年まで「みちのおくの芸術祭山形ビエンナーレ」アーティストック・ディレクターに就任するなど、その活動の幅を広げている。ジャクエツ100周年記念キャラクターをデザイン。

竹迫祐子

ちひろ美術館
いわさきちひろとジャクエツ

美しいモビールが揺れる竹のドームをみつけ、子どもたちが集まってきました。ドームの下、巨大なドーナツ型の机HATTABLEでは、いわさきちひろの水彩のじみ絵を体験するワークショップが行われています。場所は台湾台北市の中心地、ちひろの生誕100年記念の大規模なサテライト展でのこと。トラフ建築設計事務所が、ちひろが描いた帽子の子どもたちからイメージして設計した机の制作と施工はジャクエツです。美しく機能的で安全、同社の歴史と理念がこのHATTABLEにも息づいています。

1918年、福井県の武生（現越前市）で生まれたいわさきちひろ。同じ福井県の敦賀市にちひろより2年早く誕生したジャクエツ。両者の直接的な関わりが生まれたのは、同社が刊行する絵雑誌『メリーランド』（1954年創刊）に、ちひろが「ながれ星」という絵を描いたのが最初。その後、『どうわかるた』で「金太郎」や「したきりすずめ」等のお話の絵札を描きました。その絵は素朴でやさしく、最愛のひとり息子にねだられて描

いたメンコの絵を思わせませす。昨年、そのかるたがグラフィックデザイナーの佐藤卓さんのデザインで蘇り、再び子どもたちのものに届けられました。戦争の中で青春時代を過ごしたいわさきちひろにとって、自身の「世界中のこともみんなに平和としあわせを」という言葉は、画家としての生涯を貫いた思いでしたが、それは戦後の復興を乳幼児の教育教材作りという形で担った同社にも通じるものだったでしょう。ゲーテは、「人はただ自分の愛する人からだけ学ぶ」と語っています。であるならば、子どもをめぐる深刻な問題がつづく今日、私たちはもつと子どもに心を寄せていかねばなりません。未来を拓く子どもが健やかに育つ環境の創造をめざすジャクエツが、すべての子どもたちが平和で安全に、大人の愛を全身で感じながら豊かな子ども時代を過ごすことができる、そんな社会の実現のために一層貢献されることを期待しています。

公益財団法人いわさきちひろ記念事業団事務局長、ちひろ美術館（東京・安曇野）主席学芸員。社会福祉を学び、1984年より、いわさきちひろ絵本美術館に勤務。館内外の展覧会、作品収集、国際交流に関わる。主な著書に『ちひろの昭和』（河出書房新社）『ちひろを訪ねる旅』（新日本出版社）等。

僕とジャクエツとの出会いは、2003年にNHKの「トップランナー」という番組に出演し、「これからやってみたい仕事はなんですか?」という最後の質問に「今まであまりデザイン力が入っていない領域、医療とか教育とか、たとえば幼稚園などをぜひデザインしてみたいですね」と、僕が夢を語ったことからすべてが始まりました。翌日「昨日テレビで幼稚園をデザインしたいとおっしゃっていたのですが、一度詳しくお話を聞かせていただけますか?」という一本のお電話を下さったのが、ジャクエツの吉田さんだったのです。早速僕の事務所SAMURAIにいらしていただいております。何うと、「トップランナー」を偶然徳本社長の奥様をご覧になっており、すぐに徳本社長にお話を下さったとのこと。そして社長がコンタクトするようにと指示を出されたとのことでした。僕は「いわゆるありきたりの幼稚園ではなく、一緒に新しい幼児教育の可能性を探っていけるような、新しい価値観をお持ちの園長先生がいらっしゃれば、ぜひ一緒に一緒にしたいです」と意向をお伝えしました。それから約10ヶ

ひな祭りの日に、加藤園長先生、副園長の久美子先生にお会いするべく、ふじようちえん旧園舎を訪れました。今でもよく覚えていたのですが、園全体にとっても気持ちのよい空気が流れていて、僕は思わず「このままでいいのではないですか?」と園長先生に申し上げたくらいです。沢山の木が生い茂り、今では贅沢に感じるような土のグラウンド、さすがに園舎は古くなつて雨漏りなどしていましたが、懐かしい、幸せな気配に包まれた本当に素晴らしい雰囲気幼稚園でした。園長先生が「木と土しかないんですけどね」と笑っているのを伺いながら、僕は「それだけあれば十分じゃないですか!」と、この素晴らしい雰囲気を決して壊さず、できれば木も切らずにリニューアルしようと心に決めました。それから園長先生の教育に対する夢や思いをヒアリングし、ディスプレイを重ねるために、何度もふじようちえんに通い、園児の日々の様子を観察しました。また、ジャクエツの方々からアドバイスをいただいて、全国の素晴らしいと評判の幼稚園も見学してまわりました。そこから僕の導きだしたグラウンドコン

ふじようちえんにふさわしい幼稚園建築の本質ではないかと考えたのです。このコンセプトを最適な形に作り上げていくために、建築家の手塚貴晴さん、由比さんご夫妻に設計をお願いし、想像をはるかに超える素晴らしい園舎が出来上がりました。今では、ふじようちえんは世界で最も有名な幼稚園の一つになりましたが、それはジャクエツのプロデュースがあったからこそで、この幸せな出会いに心から感謝しております。「未来は、あそびの中に。」をテーマに、新たな100年に向けて、益々のご発展をお祈り申し上げます。

1965年東京生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。株式会社博報堂を経て2000年独立。同年クリエイティブスタジオ「SAMURAI」設立。ブランドアーキテクトとして、ユニクロや楽天グループのグローバルブランド戦略、キリンラガービールのパッケージデザインとコミュニケーション戦略、セブイレブンプランのプライベートブランドリニューアルなど数々のプロジェクトを手掛けていく。ベストセラー『佐藤可土和の超整理術』はじめ、『佐藤可土和のクリエイティブシンキング』絵本『しょうちゃんとききゅうくん』ずつと『しよにい』『いね』ほか著書多数。毎日デザイン賞、東京ADC賞グラブリーほか受賞多数。慶応義塾大学特別招聘教授、多摩美術大学客員教授。

月後、「可土和さんをお願いしたいとおっしゃっているユニークな園長先生が立川にいらっしゃるんです」とご連絡いただき、そこから「ふじようちえん」のプロジェクトがスタートしたのです。

セプトが「園舎自体を巨大な遊具にする」です。幼稚園では、子どもたちは遊びを通してさまざまなことを学んでいきます。それには園舎の建築そのものが一番の遊び道具であるべきであり、それこそが



ふじようちえん

加藤 積一

ふじようちえん 理事長・園長 | 未来を担う子どもたちが育つ環境づくり

現代社会、子どもが育つ環境は、時と共に常に変化し、求められるものも多様化してきています。そんな中、ジャクエツが社員一丸となり、子どもたちの育つ環境を様々な角度から常に考え、取り組んでこられましたこと、合わせて、日本全国の幼稚園、保育園、認定こども園等々、公共施設や商業施設を含む多くの施設で子どもたちの育つ環境をしっかりと支えて来られましたことに、大きな感謝と最大の敬意を表させていただきます。特に、私どもの楕円形園舎がその形状ゆえに、全国はもとより世界各国からご関心を示して頂き、竣工から11年経過した現在でも毎日多数の来園者が見えていますが、その始まりは、ジャクエツ創業80周年のビッグサイトでの展示会時、平野専務（当時部長）に建て替えの話をして頂いたことからでした。やがて、様々なことをご相談し、現在も大変お世話になっております。このように、全国規模の会社ですが、その原点は、平野専務のように現場で子どもと触れ合っている立場の者の言葉を親身になって聞いてくれる姿勢にあると思っています。これからもこの姿勢、心を大切にされ、さらに発展されることを望んでおります。私は「幼児教育こそ、国をつくる力がある」と言っています。そんな点からも、ジャクエツの活動は、まさしく、国をつくることを支えており、益々その役割は重要になって来ています。今回の新しい体制を機会に未来価値創造企業へと更なる飛躍をされることを期待しています。

大学卒業後、一般企業勤務を経て会社経営。2000年よりふじようちえん 園長、2011年より学校法人みんなのひろば 理事長。文部科学大臣表彰受賞・OECD/CELE 学校施設好事例最優秀賞をはじめ多数の受賞をしたふじようちえんには、世界各地からの見学者が絶えない。テレビ、ラジオ等、メディアに多数出演、日本はもとより海外での講演も多数。著書『ふじようちえんのひみつ』（小学館）。

由紀さおり

歌手—
日本語の童謡の素晴らしさを、
多くの親子に届ける

姉との童謡コンサートも皆さまの応援のおかげを持ちまして今年で34年目に入りました。ありがとうございます。この間姉は、幼児教育の専門学校の特任講師となり、私は直接幼稚園、認定こども園や保育園に出向き、子供たち、保護者の皆様に日本語の美しさやボキャブラリーの豊かさなどをお伝えする、「童謡で伝える会」の活動を始めて丸8年になります。幼いころに姉と共に通ったひばり児童合唱団で歌った、先人たちが残して下さった歌の数々。その中には季節を愛でる歌、親と子の絆や小動物に対する優しい眼差し、生命の大切さ、相手を気遣う心など様々な表現の深さがあふれておりました。この活動を始めた頃ご縁を頂き、角田学園の角田美智代先生と出逢い、私の思いに賛同して下さり、NPO法人童謡ことの葉を立ち上げて下さって本格的な活動になりました。福井県や伊那市では、行政からご支援をいただき毎年定期的に出掛け、多くの子供たちと歌っています。永く歌ってきて一番の

変化はインターネットの出現により、人は会話することなく一日を過ごし、仕事も出来てしまう生活へと移り、言葉は短く、すべて「やばい」で表現できてしまうようになりとても残念でなりません。21世紀の主役の子供たちは、想像力豊かにきちんとした日本語を使って欲しいものです。今生に生まれ、学校に通う迄の幼児期は、その子供の性格、個性、考える力、感受性などその子にとって人格の基本的なものが育まれる大切な時期です。ものみなすすべての情報を素直に感じられる時期にこそ、豊かに過ごしてほしいです。そんなちいさなお子たちが大人に成長していく大切な過程で、先人たちが歌ってきた歌たち、豊かな日本語を活用してほしいのです。少しでもお役に立てればと、今後チャンスがあればどこへでも出かけていく所存です。

小学生から高校生までひばり児童合唱団に所属。童謡歌手、NHK歌のお姉さん、アニメの声優CMソング(300曲以上吹き込み)などで活躍。姉、安田祥子と美しい日本の歌を次世代に歌い継ぎたいと活動を続ける。2012年秋紫綬褒章受賞。2016年第67回日本放送協会放送文化賞を受賞。2019年旭日小綬章受賞。特定非営利活動法人童謡ことの葉では、童謡の素晴らしさを、歌やお話を通して、多くの親子に届ける活動を行っている。

角田美智代

特定非営利活動法人 童謡ことの葉 理事長 |
美しい日本語を歌を通して伝える「童謡ことの葉」を設立

「童謡」は長い歴史を持つ日本の風土、民族性による年月をかけて育まれてきた文化と思います。「童謡」のもつ旋律(メロディライン)と美しい日本語を聴くと、私達日本人はほぼ同じ情景を頭の中に描くことができます。それは母の胎内、背中、腕の中で、子守唄として聴いた「童謡」があったからに他なりません。これら全ての日本独自の風習、風景を歌詞にして旋律に乗せ、我々の先祖たちは「童謡」を創り、伝承しようとしてくれました。「童謡」を聴くと美しい日本語に触れる事が出来ます。日本人なら誰でも同じ情景を思い浮かべる事が出来るのです。…それは心の中に同じ情景を持っているからなのです。美しい日本語を子供たちに伝え続けたい。子供たちの心にある情景を大切にしたい。「童謡」を通じて家族の絆を深め、更に日本の心の絆を深める事をめざしております。伝えたいのは、子供たちを育む「こころ」です。

学校法人 角田学園 理事長。特定非営利活動法人 童謡ことの葉 理事長。日本独自の民族性により育まれた文化である「童謡」の普及啓発を通して、親子の絆を深め、子どもの健全育成や、文化芸術の振興、社会教育の推進に寄与する活動を行っている。

tupera tupera

クリエティブユニット「さみどり幼稚園のパンフレットをデザイン

さみどり幼稚園のパンフレットを制作したのは、ずいぶん前になりますが、最初に幼稚園に伺った時のことは、よく覚えています。自然豊かな環境の中、ホールや廊下にある、様々な彫刻、オブジェ、絵画、デザイン家具、そして大きな木が印象的で、ひとつの園として統一されたものだけを押し付けるのではなく、子供たちにいろいろなものがあるんだよ、という多様性を感じさせているのが、すごくいいなと感じました。きっと子供たちは、その中で、一人一人の感性を自由に育んでいるのだろうと思います。実際に、パンフレットの絵を制作する際にも、そういった多様性の中、子供たちが、のびのびと元気に過ごしている様子をイメージして作りました。今も園のパンフレットとして、毎年たくさんの方に楽しんで観てもらっていると聞いて嬉しく思っています。tupera tuperaは、絵本のみならず様々な作品を作っていますが、工作やワークショップも活動の大事なひとつです。どちらも共通していることは、作りたい!と思わせる内容やテ-

さみどり幼稚園の
パンフレット



マはもちろんなのですが、しっかりと準備をするという事。子供たちが、気持ちよく作るには、素材集めや場所など、大人の協力が欠かせません。作ることの面白さを感じながら一所懸命準備できる大人、さらには、子供そっちのけで夢中で作る大人が、もっと増えたら楽しいですね。これからも、大人が一方的に与えるのではなく、子供と共感し楽しめる場作り・モノ作りで、みんなをワクワクさせてください!

亀山達矢と中川敦子によるユニット。2002年より活動を開始する。絵本やイラストレーションをはじめ、工作、ワークショップ、アートディレクションなど、様々な分野で幅広く活動している。絵本など、著書多数。海外でも様々な国で翻訳出版されている。NHK Eテレの工作番組「ノーゾー」のひらめき工房「のアートディレクションも担当。ジャクエツ「あゆみ」のイラストレーションを手がける。京都造形芸術大学でも芸術学科客員教授。

ジャクエツ遊具との出会いは、何かで見た赤い「OMOCHU」の小さな写真であった。それは遊具と言うよりも現代美術のオブジェのように見えた。その頃ちょうど台湾で深澤直人さんと私の展覧会があり、そのギャラリーの白い空間のセンターにその遊具は置かれた。赤い「OMOCHU」の立体と、壁にかけられた私の赤い地平線の写真は偶然なのか必然なのか、その赤色は同じ発光と発色をして共鳴していた。私は、雑誌「モダンリビング」の連載で深澤プロダクトを13年間にわたり撮影している。隔月で送られてくるプロダクトを写真にして送り返す。これは2人の「往復書簡」であって、言葉より手紙よりも互いの美意識や価値観が伝わると思っている。その後、深澤デザインと佐藤卓デザインの遊具を、まとめて撮影する機会に恵まれた。深澤デザインの遊具は山と海の自然の中と、その対極とも言える都市空間に置いて撮りたいと思った。その与えられた環境の中で何を発し何を受容して風景を作るのか？

結果、遊具の周囲に風が吹き空気が動いた。そこにはリアルでありながら懐かしい絵本の世界と、枯山水の石庭にも似たオブジェと彫刻達の姿があった。佐藤デザインの遊具は、新装になった富山県美術館の屋上に配置されていた。

その姿は、宇宙から降臨した謎の生命体であった。私は迷わず、昼は寝て夜に動き出す夜行性の生物として「静と動」の遊具達を撮影した。そして冬を待ち、雪の中の冬眠から目覚める遊具達も撮影した。吹雪の中で立っているキリンの親子は、かつて見た中央アジアの砂嵐の中で主人を待つロバを思わせた。その律儀な姿は愛らしく、そして少し哀しく美しい。建築家もプロダクトデザイナーも、また風景を作る仕事なのだと思う。「ランドスケープデザイン」何とも遠大で重要な仕事の概念である。写真家は、その人工物と自然界との接点を視つめながら、その姿と在り方を写真で問うことが重要な仕事のひとつであると思っている。人は、どうしようもなく物を作り続ける動物。

同じ作るのであれば平和で美しい物を見せて欲しい。その作られた風景が語る言葉は、子供にとっても大人にとっても深く長く記憶の奥底に残ると思うからです。

1949年島根県大田市生まれ。主な写真集：『ESUMI』『ニライカナイ』『カムイミシタラ』『AKARI』（すべてリトルモア）、深澤直人氏との共著『THE OUTLINE』（ハースト婦人画報社）、『藤井保の仕事と周辺』（六耀社）、『YUUGU』（ジャクエツ）等。毎日デザイン賞、朝日広告賞、ADC賞他多数。



作品集『YUUGU』より

明和政子

大学院教授 | 人間の心の発達と進化の道筋を探索

ヒトとヒトにもっとも近縁な動物であるチンパンジーの心や行動を比較することで、ヒトの知性の起源とその独自性をひも解く研究を行ってきた。その過程でわかってきたのは、「まねること（模倣）」がヒトを特徴づける重要な能力であるということだ。「サルまね」という表現は日本語だけでなく、世界中の言語圏でみられる。それらに共通しているのは、単純で主体性や独創性に欠ける、サルでもできる、といったあまりよくない印象だ。しかし、本当はサルはまねできないことをご存知だろうか。チンパンジーでさえ、相手の行為をまねすることはとても苦手である。つまり、サルまねという表現は、実は誤っていたのだ。模倣は、ヒトの祖先がチンパンジーの祖先と枝分かれした時点、600～700万年前から後のどこかの時点で独自に獲得してきた能力であるらしい。チンパンジーの子どもも、ヒトの子どもと同様に体を使って遊ぶことが大好きだ。ただし、ヒトの遊びの特徴は、言語を使い始めるはるか前から相手の行為を積極的に模倣することにある。この「まね遊び」こそが、ヒトをヒトたらしめる重要な学習の機会となっている。たとえば、模倣することで、ヒトは相手からさまざまな知識や技能を効率よく学ぶことができる。身につけた知識や技術は、さらに次世代に忠実に模倣されることによって受け継がれ、ヒトの高度な文化が形成されてきた。もうひとつ、まね遊びが果たしている重要な役割がある。それは、相手の心を理解する能力を発達させることである。ヒトはまね遊びをしながら、相手の行為を自分自身で追体験する、つまり、相手の行為に自分の行為を重ね合わせている。そうした鏡のような身体体験は、目には見えない相手の心の状態を理解することまでをも可能にする。「まねぶ（学ぶ）」ということばは、「まねぶ（まねる）」と同源だと言われるが、先人たちが残してくれたそのことばの真髄は、幼少期のまね遊びの中ですでにみとれるのである。

富山県生まれ。京都大学教育学部卒業。同大学大学院教育学研究科博士後期課程修了。博士（教育学）。京都大学霊長類研究所研究員、滋賀県立大学人間文化学部専任講師などを経て、現在は京都大学大学院教育学研究科教授。専門は「比較認知発達科学」。主な著書に『霊長類から人類を読み解くなぜ「まね」をするのか』（河出書房新社）、『心が芽ばえるとき コミュニケーションの誕生と進化』（NTT出版）、『まねが育むヒトの心』（岩波書店）など多数。『ヒトの発達の謎を解く—胎児期から人類の未来まで』（筑摩書房）

福井駅前広場には、福井県産の恐竜ロボットがあるなど、恐竜は多くの人々に親しまれていると思います。私は10年近く前から、ジャクエツと恐竜など古生物をモチーフにした遊具（ディノワールド）の開発にご協力して来ました。近年、いくつかの遊具が開発され評判良く他県の幼稚園などに設置されているとお聞きしています。滑り台、ジャングルジムなどが複合的に設計され、恐竜を彷彿とさせる形態となっています。幼児がディノワールドを見て、恐竜をイメージしていくことは、単に遊具としてだけでなく幼児の発達心理に何らか貢献できるのではないかと感じています。ディノワールドの外観から動物としての恐竜を認識し、トンネルやジャングルジムの中では自己が恐竜になったような感覚を持てるのではないのでしょうか？ディノワールドが単なる遊具としてだけでなく、表象能力（イメージする力）の発育に貢献できるのではないかと思っています。私ごとですが、私には孫が4人いますが、2歳の女兒は「キョウウルウ」と言って関心を示します。1歳の頃、恐竜博物館でティラノサウルスロボットを見て、「怖い」

と恐れるようになりましたが、最近では仕事で家に置いてある本を見て「これ何のキョウウルウ？」「怖いキョウウルウ？」などと興味を示します。長く恐竜の研究をやってきましたが、単に研究の成果だけでなく、恐竜に関連したことを通して、幼児教育や理科教育などに役に立つことがないだろうかなどと思いを巡らすようになって来ました。福井県の恐竜研究がさらに進み、福井県産の恐竜の種類も増え、ディノワールドの進化型モデルで子供達が遊び喜び、一層福井の情報発信に寄与できることを願ってやみません。きたる新幹線開業の際、駅構内などに「恐竜カラクリ時計」を設置し、時間になると「フライラプトルやフクイサウルスなどが時刻を告げ、恐竜パレードをすると面白いな、などと空想を巡らせています。

福井県恐竜博物館 特別館長／福井県立大学 恐竜学研究所 所長／アジア恐竜学会 副理事長／1993年東京大学博士（理学）日本の恐竜化石の研究に従事すると共に、中国やタイ等で共同調査・研究を進めています。



ディノワールド

ジャクエツの企業文化には、東洋思想がしっかりと根つき子にあるように感じます。仏教の説くところは無論のこと、儒教や老荘思想の中国古典思想や、まさに「若越」という地域に根差した神信仰の伝統からの影響を、とても強く感じるのです。こうした会社は多くあるようで、実は少ないのです。特に近年は、企業を無機物のように扱い、単なる活動の道具として考えがちな近代西洋思想をベースにした会社が多い中であって、こうした根柢をしっかりと保持しながら成長し、日々活動を行っている会社は、実に少数になってしまっているのです。ジャクエツから感じる信頼感こそが、こうしたものの表われなのでしょう。ここ数年、この伝統を更に強化しようとする試みが見られます。その一つが、社員の行動の指針ともいえるべき「考動評価指標・評定表」の制定です。これは、社員の日々の行動の源泉にこそ、「仁義礼智信」、儒教の「五常」や、わが国の伝統である「徳の精神」などがあるべきだとして、常に忘れることの無いように徹底して社員の行動の指針として育てようとするものです。社員一人一人の人格的成長こそが、会社の着実な発展を生むという経営哲学の反映です。

こうしたしっかりした根つき、基盤の上に立って、大転換期である現在の世界的動向も確実に捉えています。特に先端的な技法や技術を積極的に導入することによって、これまでは不可能であった工夫などを可能にするなど、先端科学を活用することも行っておりま。ただ単に流行を取り入れることなく、自社の理念に合致した形にして活用するところに、「不易」と「流行」、不変の原理原則を大切にするとともに、最先端の考え方や技術も重視するというジャクエツの精神が育っているのです。今後大いに期待したい会社のひとつです。

1942年東京生まれ。新進の記録映画監督として活躍していた25歳の時、タイ国バンコク郊外で重傷を負い、生死の境で「老子」と出会う。奇跡的に生還し、以降中国古典思想研究40数年。東洋倫理学、東洋リーダーシップ論の第一人者。企業、官公庁、地方自治体、教育機関など全国各地で講演講義を続け、1万名を超える社会人教育の実績がある。1998年に老荘思想的経営論「タオ・マネジメント」を発表、米国でも英語版が発刊され、東洋思想と西洋先端技法との融合による新しい経営思想として注目される。

私に四季というものを教えてくれたのは、敦賀とさみどり幼稚園だった。小さい頃の記憶は断片的にしか残っていないが、それでもその「瞬の濃い記憶の中に残っている風景、匂い、感覚は、後に季節を思い起こさせる「あの感じ」と言う感覚となった。絵を描く時に表現したい「あの感じ」なのである。なんとも表現しがたいあの懐かしい記憶。

満開の桜、色とりどりに咲くチューリップを見た記憶。真夏の波の音、そして夜空に上がる花火の音を聞いた記憶。畑で掘り起こしたさつま芋を焼いた時の匂いの記憶。雪の降る寒い日に、お餅をついて食べた記憶。毎日いろいろな遊びをする中で触れたものの記憶。

記憶の底から思い出そうとしたらまだまだ出てくることに驚いた。それら全ては、敦賀、そしてさみどり幼稚園で起こったことだった。四季というものを毎日肌で感じていた。五感を駆使してありとあらゆるものを吸収した。感性が刺激されるとはまさにこのことだった。

時間が流れると、記憶はますます断片的になるが、一層と尊いものになる。ふと何かの拍子に「あの感じ」を思い起こさせる感覚がよみがえった時、なんとも言えない懐かしい、でも、少し寂しい感情が湧いてくる。季節は思い出の中でより深く感じられる。きつと、大人になり、子供の頃ほどに四季を感じる事ができなくなっているのだ。そしてまるで早送りしているように時が流れていく。あのキラキラした感覚を忘れてしまわないようにしたいのだから、いつしかそれを紙の上に表現したいと思うようになった。いろいろな色を使って、自分の記憶を辿りながら再現しようとする。ただ、心の奥底からの記憶を呼び覚ませてくれるような「あの感じ」に辿り着けない。頭の中にははっきりとその感覚が残っているのに、形にはならない。忘れてしまったわけではない、表現できないのである。今でも、そしてこれからも、敦賀とさみどり幼稚園でつくりあげたかけがえのない記憶を、「あの感じ」を追い求め、描き続けていくんだろうと思う。

1984年福井県生まれ。2007年京都精華大学デザイン学部ビジュアルコミュニケーション学科卒業。2010年ポロニー児童書ブックフェアで、自作の絵本サンプルがイタリア人編集者の目にとまり、翌年、絵本作家としてデビュー。2012年から2年連続でポロニー国際絵本原画展に入選、2013年には、日本人で初めて国際イラストレーション賞を受賞。現在、イタリアのミラノを拠点に活躍している。ジャクエツ「あゆみ」などのイラストレーションを担当。



出席ノート「あゆみ」



赤池 学

キッズデザイン賞 初代審査委員長 | キッズデザインの循環型社会を目指す

六本木ヒルズの回転ドアによる児童の死亡事故、事務機器のシュレッダーによる幼児の指の切断事故など、2000年代の初頭、子どもがユーザーではない施設や製品による死亡事故や重篤な怪我が多発していた。こうした状況の解決と回避を目指し2007年、経済産業省により、子どもたちの安心・安全、子どもたちの創造性の開拓、そして子どもを産み育てやすい環境づくり、の先導的実践を顕彰する、「キッズデザイン賞」が発足した。その栄えある第一回キッズデザイン大賞（経済産業大臣賞）を受賞したのが、ジャクエツの「安全な子ども環境への取り組み」である。園舎の企画施工、遊具や教育教材の開発を手掛けてきたジャクエツは、本社のある福井県敦賀市で、モニター幼稚園、保育園を運営している。そして、そこで起きた「ヒヤリハット（事故が起こりそうになった）情報」を独自に収集、分析し、対策を講じる活動を長年続けてきた。事故の状況、経緯、現場での対応、怪我の経過などを「ヒヤリハット報告書」にまとめ、再現写真などを用いて検証した情報を、全国の幼稚園、保育園など、社内外に周知させる活動を続けてきたのである。事故になる可能性があった事例情報を詳細に収集し、発信する活動は、キッズデザイン賞の設立理念や考え方に一致しており、審査委員たちからの高い評価を受けたのだ。そして、同社の取り組みが範となり、顕彰事業を行うNPOキッズデザイン協議会があらゆる業種、業界から寄せられた子どもの事故関連情報を収集し、産業技術総合研究所がその対応策を検討、分析した情報発信サイト「キッズデザインの輪」が誕生したこと、そして今、キッズデザインが国際標準になろうとしていることも、ここに敬意と共に付記したいと思う。ジャクエツにはこれからも、さらなるキッズデザインエンジンとしての活動を期待したいと思う。今年度で14回目を迎えるキッズデザイン賞はこれまで、安心、安全に留まらず、子どもたちの創造性の開拓を促す、数多くの商品やサービスを顕彰してきた。そうした実践の効果を是非、モニター園で検証し、全国の園に発信して欲しいと思う。そして、キッズデザインの循環型社会を形にするフロントランナーとして、貴社のますますの活躍を心より期待している。

東京都生まれ。筑波大学生物学類卒業。科学技術ジャーナリスト、株式会社ユニバーサルデザイン総合研究所所長。ソーシャルイノベーションを促す製品、空間、サービスの企画・開発、公益的価値に基づく地域活性化と共創の仕組みづくりを手がける。一般社団法人CSV開発機構理事長、公益財団法人科学技術広報財団理事、ウッドデザイン賞審査委員長、キッズデザイン賞審査副委員長など、政府委員、理事など多数。

シスター・ドミニカ

元 真栄原カトリック幼稚園 副園長 | 76年分のジャクエツを知る人

私とジャクエツの関わりは、本年（2019年）で76年になります。始まりは、現在の高知県香南市にある青瀧（あおなみ）幼稚園へ、17歳だった私が入社した時でした。当時、青瀧幼稚園では、遊具や教具はジャクエツに発注するというのが当たり前で、私も何も考えずにジャクエツをお願いしていたように思います。戦時中に、クレヨンを発注した時のことです。画用紙に絵を描こうとすると、半分ほどしか着色できなかったのです。「戦争で油が不足しております…」と申し訳なさそうにしていた担当者の表情を今でも覚えています。ただ実は、ジャクエツという社名を知ったのは随分と後のことなのです。当時、四国エリアを担当に営業されていた方は、非常に丁寧で、遊具などが破損した時、連絡をするとすぐに駆けつけてくれた記憶があります。物が無い時代に、愛着のある遊具や教具を長く大切に使用していたのは、彼のおかげかもしれません。彼は、私にとってジャクエツそのものであり、担当者が変わっても、その誠実さがジャクエツのイメージとして息づいてきました。以前、ジャクエツ本社へ足を運んだこともあります。想像よりずっとこじんまりとしていて驚きましたが、数年後再び訪れた際には、今度は想像を超えていました。直営の幼稚園を案内され、自分たちの幼稚園に設置したいと思う物にたくさん出会いました。物が溢れる時代、ジャクエツには新しい目的を果たす物を作ってほしいと願います。最近、幼稚園や保育園は20年周期で建て替えるべきだと考えています。効率性は大事ですが、それ以上に、子供たちを育む環境にとって大切なのは、夢や楽しさです。社会が変われば、子供も変わります。その変化を最初にキャッチし、子供たちや保護者の方々の想いに応えていくことは、ジャクエツの使命だと思います。

大正15年生まれ。昭和18年に高知県の保母養成所に入る。昭和19年に高知県香美郡赤岡町の私立幼稚園に勤務。昭和25年9月から愛媛県にある学校法人聖カタリナ学園 聖マリア幼稚園に勤務。園長、理事長を歴任。平成16年から、沖縄県にある学校法人カトリック沖縄学園 真栄原カトリック幼稚園の副園長として勤務。平成31年3月に退職し、現在は修道会でボランティア活動に尽力している。

5

あそびの出発点

※ 寄稿者の敬称等は省略させていただいております。
また、当社名の表記は「ジャクエツ」で統一させていただきました。

敦賀港に船がやってきて、
ジャクエツの100年がはじまった。

ジャクエツ本社のある福井県敦賀市は、大正・昭和の初期まで大陸への玄関として栄えた港町でした。

欧州への視察団が敦賀港から出国し、様々な知見とともに帰国したと言われています。知育玩具や読み聞かせといった幼児教育の概念が欧州から日本に持ち込まれたのもこの頃です。近年の研究では、日本の児童文学界の第一人者・久留島武彦が欧州視察の際に敦賀港を利用し、その後ジャクエツ創業者の徳本達雄がその思想に影響を受けたことも分かっています。



金成妍 (キム・ソンヨン)

久留島武彦記念館 館長 | いぬはりこのルーツを知る人

久留島武彦は「日本のアンデルセン」と呼ばれる童話家です。日本で初めて口演童話やお伽芝居を通した児童文化活動を行った久留島は、明治43年5月5日、東京に早蕨幼稚園を開園しました。それは野村徳七（野村財閥の創始者）の支援によるものでした。幼稚園を経営するにあたって、久留島は「桃太郎主義」という児童教育観を掲げました。桃太郎が自分と異なる犬、猿、雉と仲良くなって力を合わせて困難を乗り越えていくように、互いの違いを認め合って、共に生きて行こうという考え方でした。そしてそれを象徴する「いぬはりこ」のマークを制作し、園章にしました。園児はみんな胸元に「いぬはりこ」のバッジをつけて登園しました。また、子どもの育成に携わる大人が子どもの年齢や趣味、性質を考慮し、古くから日本にある材料を用いて子どもに玩具を作って与えることをすすめる独自の玩具論も唱えました。モノ中心ではなく、玩具を媒体に子どもの環境を整えることが重要だという考えでした。そのような考えは早蕨幼稚園という整備された環境で、子どもの五感を刺激する情操教育の実践として具現化され、空襲で全焼するまでの35年間に、太陽の塔で有名な岡本太郎、女優の細川ちか子、作家の戸板康二、東京急行電鉄社長・会長の五島昇、株式会社津村順天堂（現株式会社ツムラ）社長の津村重舎、虎屋社長の黒川光朝など、各方面で輝く数多くの人材を育て上げました。

株式会社ジャクエツの創始者である徳本達雄もその一人でした。大正4年、早蕨幼稚園を参観して久留島の指導を受けた徳本達雄は、東洋大学を卒業し帰郷すると、福井県で二番目となる早翠幼稚園を開園しました。園章は「いぬはりこ」でした。そして福井県が越前和紙の産地であったことから、高品質な和紙を使った教材の一つひとつ手作りで製作しはじめました。このように、ジャクエツの社章「いぬはりこ」、そして「すべて自社生産」にこだわったジャクエツイズムは、久留島との出会いに由来するのです。

韓国・釜山市生まれ。九州大学大学院比較社会文化学府・日本社会文化専攻修士課程、博士課程を修了、2008年博士号取得（比較社会文化博士）。第48回（2008）久留島武彦文化賞受賞（外国人初、最年少受賞）、第34回（2010）日本児童文学学会奨励賞（外国人初、最年少受賞）、第39回（2016）巖谷小波文芸賞・特別賞（最年少受賞）。久留島武彦記念館館長（現在）。

創業者に影響を与えた “日本のアンデルセン” 久留島武彦

1874年生まれの日本の教育者。「日本のアンデルセン」と呼ばれ、明治、大正、昭和にわたり子どもたちに人生に必要な教養を楽しいお話のせて語り聞かせました。幼稚園が少ない時代に幼児教育の重要性を説き、1910年には東京都内に早蕨（さわらみ）幼稚園を開園。そこでは芸術家の岡本太郎など、様々な著名人が幼少期を過ごしました。また、日本初の児童劇団や児童文化活動団体、ボーイスカウトの指導まで多岐にわたって活動しました。



読み聞かせをする久留島武彦。



紙の神様というがみ

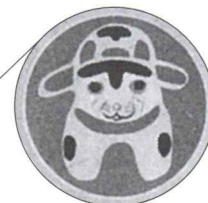
福井県は古くから越前和紙の生産で栄え、全国で唯一、紙の神様を祀る神社があることでも知られます。初期ジャクエツの看板製品「いろがみ」も、紙の品質に厳しい眼をもつ福井だからこそ生まれたもの。他に類を見ない高い品質で「紙の若越」の名を全国に轟かせました。

今もジャクエツに 受け継がれる「桃太郎主義」

久留島武彦が提唱した「桃太郎主義」は、ひとりひとりの個性を大切にするという幼児教育の考え方。「互いに信じ合い、助け合い、違いを認め合うこと」が大切だと説き、個性の尊重という新しい価値観を世の中に芽生えさせました。ジャクエツでは今もこの教えがDNAとして受け継がれています。



早蕨幼稚園の卒業証書。

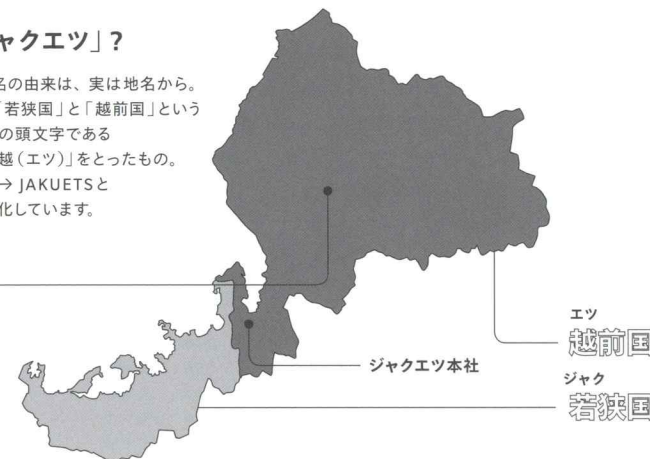


いぬはりこは 久留島武彦の贈りもの

いぬはりこは桃太郎主義のトレードマーク。実は当時の早蕨幼稚園の卒業証書にも描かれています。ちなみにジャクエツのいぬはりこは、大正時代に敦賀を訪れた久留島武彦が描いたものがもとになっています。

どうして「ジャクエツ」?

すこし不思議な社名の由来は、実は地名から。福井県にはかつて「若狭国」と「越前国」という2つの国があり、その頭文字である「若（ジャク）」と「越（エツ）」をとったもの。若越→ジャクエツ→JAKUETSと時代に合わせて変化しています。



生粋のアイディアマン ジャクエツの創業者 徳本達雄

1893年福井県敦賀市の良覚寺に生まれた徳本達雄。東洋大学在学中に久留島武彦の思想に出会い帰郷後23歳で「桃太郎主義」を受け継いだ早翠（さみどり）幼稚園を開園しました。当時、全国にあった幼稚園はたった400園ほど。園で使う教材もすべて手作りしていました。



敦賀市金ヶ崎町にあった旧良覚寺。

おわりに

子どもたちは、赤ちゃんから成長する過程で家族や集団の中に入り「あそび」を通じて多くのことを学んでいきます。遊ぶことができる動物は、ゴリラなどの一部を除いて人間だけだと言われています。

最近の脳科学研究では、他者の心を理解する神経系ネットワークには、共感性につながる「ミラーニューロンシステム」と、他者と自己とを切り離して相手を理解する「メンタライジングシステム」があり、子どもは遊びながら身体を動かすことで脳内に共感性のネットワークをつくり、それによって他者理解の能力が発達することが分かっています。

つまり、人間が今のような社会をつくることができたのは、長い進化の過程で「あそび」を強化することで共感性が育まれ、互いの知識や経験を共有できるようになり、社会性を身につけた高度な集団として繋がることができたためです。

そのように考えると「人間としての基礎」とも呼べる共感性を育むあそびの環境をつくりだすことは、子どもたちの未来をつくることと同義と言えるのかもしれません。一人で遊び始めた子どもが、楽しみながらあそびを発展させ、自らの学びにつなげられるように、建物・公園などの空間、遊具、教材などを整えることは大人の役割です。同時に大人自身も、あそびに関わることで、忘れかけていた「集団で生きる人間としての能力」を取り戻すことができるのではないのでしょうか。

ジャクエツは、これまででも、これからも、未来を拓く子どもたちのために、安全で質の高いあそびの環境をデザインすることで「未来価値を創造する企業」を目指してまいります。

ジャクエツ代表取締役 CEO 徳本達郎

JAKUETS BRAND BOOK

発行日：2020年2月 初版第1刷発行

発行：株式会社 ジャクエツ

福井本社 〒914-0125 福井県敦賀市若葉町2-1770 TEL:0770-25-1111

東京本社 〒108-0074 東京都港区高輪4-24-50 TEL:03-3442-2260

企画・編集：株式会社ジャクエツ + 株式会社日本デザインセンター

アートディレクション：三澤 遥

デザイン：佐々木耕平 / 岡崎由佳

イラストレーション：佐々木耕平 / 杉浦杏奈

テキスト：長瀬香子

制作進行：曾根良恵

撮影：濱田英明 表1、P6-45、P52-53、P56-57、P106-107、表4

岡庭璃子(日本デザインセンター) P62-63、P72、P76-77、P79、P81

写真：安永ケンタウロス P46-49

川村 伸 P58-59

三嶋義秀 P67

志鎌康平 P69

阿野太一 P70

林 雅之 P73、P78

北村圭介 P74-75

藤井 保 P99

印刷・製本：株式会社アイワード

本書寄稿文中の当社名の表記は、
敬称等を省き「ジャクエツ」で統一しています。

ISBN 978-4-909088-01-7

著作権法上の例外を除き、本書の全体または一部を無断で複製、複写(コピー)、転載することを禁じます。



