

いぬはりに 環境 整備

特集 深澤直人のデザイン

designer's voice

深澤直人インタビュー

**遊びは子どもが作るもの
想像力がかき立てられる、
デザイン遊具の未知なる世界**

毎日を楽しく、潤いのあるものに
心と暮らしに溶け込むデザイン
—深澤直人の作品世界

01 東村山むさしの認定こども園様
古き良き環境と芸術的な造形美
新しい感性を呼び覚ます空間に

02 増美保育園様
使い方を限定しないデザインだから
子どもの数だけ遊びが生まれる

vol.

06

深澤直人インタビュー

遊びは 子どもが作るもの 想像力が かき立てられる、 デザイン玩具の 未知なる世界

世界的に活躍するプロダクトデザイナーの深澤直人さん。
今回、ジャクエツとの「ラボレーション」で、
OMOCHI「オモチ」、CUBE「キューブ」、BANRI「バンリ」
という3つの玩具を生み出しました。

艶やかで美しい光沢、遊び心いっぱいのフォルム。
玩具なのに、まるで彫刻のよう?!

現在、新たな玩具のデザインに取り組んでいる
深澤さんにお話を伺いました。



深澤 直人

(ふかさわ なおと)

【プロダクトデザイナー】

デザインとは、モノと人とのいい関係を築くこと。そう考える深澤さんのデザインは、多くの人に歓迎され、国内外で受賞歴も多数。グッドデザイン賞審査委員長のほか、大学で後進の指導にもあたっています。

子どもは遊びを創造する天才 遊具は、遊び方が決まっていけない方がおもしろい

——今回、深澤さんがデザインされた子どものための遊具には、どんなテーマや想いがこめられているのでしょうか？

子どもは遊びの天才です。決められた通りには遊ばない。ルールをどんどんなみ出しながら、大人が思いもしない動きをしたり、楽しみ方を見つけていく。だからデザインも真剣勝負。彼らの動きや欲求を想像し、身体能力を考えながら仕掛けをします。

また、子どもだけじゃなく、大人にも「わあ、これが遊具？ 素敵だね！」と目を輝かせてもらいたい。子どもと大人、両者に愛される遊具を作るのが、今回のテーマでした。

——確かに、大人の私も「なんて美しい！」と目が釘付けになりました。まるでオブジェのようですね。

そうですね、人間を惹きつける形、アートをイメージさせる色、艶やかで美しい光沢や質感が、まるで彫刻作品のように、空間を豊かにしているのでしょうか。ぼく自身も、試作品を見たときから「おおー！」と大興奮！手をたたいて喜んでいました。

家電やインテリアなど、これまでさまざまなデザインを手がけていますが、じつは自分の身体の大きさを超えるサイズのことをデザインしてみたい、という強い願望が以前からあったんです。もともと彫刻家になりたかったくらいですから。

——深澤さんのデザインの原点について教えてください。

アメリカの知覚心理学者、ジェームズ・ギブソンが提唱している「アフォーダンス」という考え方です。これは、環境が人に提供する価値のことで、たとえば目の前にちょうどよい高さのガードレールがあったら、「座れ」と書かれていなくても、ちよっと腰かけてみるでしょう。ぼくたち人間は、とくに意識せず、自分の周りがある、ありとあらゆるものを使ったり、利用したりします。とくに子どもは感覚で物事をとらえ、身体全体でぶつかってきます。

大人が遊びの定義を与えてしまうのではなく、その場でさまざまな遊び方が創造できるようにしておこうと心がけました。

——まずは、OMOCHIについてお聞きします。なぜこの形状になったのでしょうか？

ここからよじ登ったり、あちから滑りおるだろう、と彼らの動きを想定し、みんなが必死にしがみつきたくなるような丸み具合、角度、光沢を考えました。

実際に子どもたちを見ていたら、思った通り！ 本当に自由に遊んでいましたね。遊具は、遊び方が決まっていけないほうが断然おもしろい。「ここから滑ったら楽しそう！」「友だちといっしょに登れるかな」なんて、ちよっと頭をひねりながら遊んでほしいと思います。



OMOCHIで遊ぶ子どもたち。
深澤さんのおもわく通り、自由に遊び方を発見していました。



提案段階でつくられたCUBEの模型。



作る人も、遊ぶ人も、みんなに幸せを運ぶ遊具 小さな存在なのに、大きなチカラを持っています

—— CUBEは、どんな遊びを想定して作ったのでしょうか？

こちらは、建築的なデザイン。土管と滑り台を組み合わせたようなイメージです。滑り降りる途中にだれかとお会ったり、下から上に登ってみたり、何が起るかわからない。小さなビルディングの中をワクワクしながら探索するような、子どもの遊びが自由になる遊具です。

OMOCHIに比べたら、多年齢の高い子ども向けなだけに、子どもの体が大きくなると、よじ登ったり、ジャンプしたり、荒

っぽい遊び方も想定する必要があります。安全性を保ちながら、ワイルドなチャレンジも存分に楽しめる。難しいパズルを解くような気持ちで取り組みました。自分だけの基地のような気持ちで遊んでくれるとうれしいですね。

—— BANRIは、名前もデザインもかなりユニークですね。

ハッと見た瞬間、これは万里の長城だ！とネーミングがひらめきました。見た通り、ぐるぐる回って遊べる遊具です。万里の長城のように、じつは万里の長城よりも長い。何しろエンドレスですから。

遊びは子どもたちが作るもの。滑ったり、登ったり、途中から入ってきたり、周囲に手をかけてぶら下がったり。自分たちでいろいろな遊び方が創造できるように、デザインを心がけました。

—— 遊具をデザインするにあたり、とくに気をつけたことはありましたか？

デザインは、使われる状況や使うヒトに機能的な適性が合っていないければなりません。遊具の場合、使うのは子どもたちなので、まずは安全性が重要です。その上で、彼らがどう遊ぶのか？を予想し、さまざまなおもしろい仕掛けを施しながら、子どもたちが思う存分想像力を発揮して遊べるものを作りたいと考えました。また、最近では園庭だけでなく、室内に遊具を置いて遊ばせたいという声も増





えているので、アウトドア、インドア、どちらも対応できるようにしています。

実際に完成品のサンプルを幼稚園児たちに試してもらったとき、どう遊ぶかな？ 楽しんでくれるかな？ というぼくの心配をよそに、子どもたちは全身で遊具と触れ合い、自分たちの遊びの世界を広げていましたね。

ぼくはつねに「デザイナーは、みなさんの期待以上の作品を作らなければならない」という思いで仕事をしています、それが達成できれば、こんなにうれしいことはありません。

—— ジャクエツとのコラボレーションをどのようにお考えですか？

このお話をいただいたとき、遊具作りにおいて歴史と実績のあるジャクエツさんだったら、自分の考えるアイデアをきっと実現してくれるだろう、と大きな期待を寄せて今回の共同作業に取り組みました。



OMOCHI [オモチ]
サイズ：W2000 × D2000 × H700mm



CUBE [キューブ]
サイズ：W2000 × D2000 × H1500mm



BANRI [バンリ]
サイズ：W1800 × D1800 × H963mm

実際、ぼくの考えや発想を想像以上に具現化していくジャクエツさんの技術や製造力はすごい。ぼくが「こんなことができたらいんだけど」という数々の無理難題にも、「それはできない」と言うどころか、さらにいろいろな提案を出していただき、結果として、とても満足度の高い作品に仕上げることができました。

遊具のようだけど、どこか洗練されたオブジェにも見える。なんて楽しい仕事なんだ！とぼく自身、今回のプロジェクトにはかなりハマりました。

作る人も遊ぶ人も、みんなが楽しく、ハッピーになれる遊具。ぼくがデザイナーを考えるという小さな行為が、コミュニケーションのきっかけになったり、世の中に新しい発想を生み出したり、多くの人の心を動かしていく。デザインには、大きな力があることを実感しました。



原寸サンプルの仕上がったBANRI。実際に触れて入念にチェックする深澤さん。

身体全体で遊ぶから、遊具の魅力は世界共通 遊びを通して、色や形の美しさも伝えていきたい

——今、新しい遊具のデザインを制作中かどうかですね。

これまで3作品は動かない遊具だったので、今度は動きのある遊具を作りたい、とリクエストいただきました。そこで、本体がクルクル回る、回転体にしようと考えています。

本当は、子どもたちが思わず遊具から振り落とされたり、負けずに乗り込んでくる子がいたりすると、かなりワイルドでおもしろさ倍増なんですけど、さすがにそれは安全規準上むずかしい。でも、ジャクエツさんは遊具の魅力が半減しないようにと、さまざま作戦を考えてくれるので、きつとおもしろい遊具ができると思います。

ちなみに、遊具の色は卵の黄身のような、鮮やかなオレンジになる予定。ぜひ期待してください！

——園の先生方や子どもたちに何かメッセージをお願いします。

今回の遊具を中心に、先生と子どもたちが一緒に遊んで、ワクワクして、新しい喜びを得ながらいい関係を作っていってほしいと思います。

子どもたちには、デザインを通して、色や形のおもしろさ、美しさなどを、遊びながら感じてほしい。そういう感覚は、小さくても理解できると思うんです。今後のデザイン教育にも役立つことができれば、さぐらにうれしいですね。

——深澤さんの今後の夢や抱負をお聞かせください。

遊具の魅力は世界共通。どこの国に持って行っても、文化の違いを超えて、子どもたちは「わぁー」と瞳をキラキラさせながら遊びます。

ジャクエツさんにも要相談ですが、今回の遊具シリーズが10作品くらいになったら、海外展開も視野に入れ、日本や外国で展示会を開いたりできたらいいですね！

模型を手に開発中の遊具について語っていただきました。“動きのある遊具”で自由に遊ぶ子どもたちの笑顔が楽しみです。



毎日を楽しく、潤いのあるものに 心と暮らしに溶け込むデザイン

— 深澤直人の作品世界



壁掛け式CDプレイヤーは、ロングセラー人気商品となっています。

「あ、こつこつモノっていいねー」。思わず顔がほころぶ。いつもの日常がちよっと変わる。心がふわっと満たされる。

——深澤さんの手がける作品は、私たちの暮らしに心地よく調和する、ありそひでなかつたデザイン。日本はもとより世界各国で愛されています。

たとえば、オーディオを壁に掛け、換気扇のようにぶら下がるひもを引っ張って音楽を再生する、シンプルでユニークな発想から生まれた『無印良品 壁掛けCDプレイヤー』。2003年の誕生以来、携帯電話の常識を次々と革新させてきた携帯電話、『INFOBAR』シリーズ。水滴のように丸みを帯びたフォルムが特徴の『110ノプラスマイナスゼロ』加湿器など、多くの人の心をつかむデザインは、数え上げたらキリがありません。

「ご自身のデザインを「ひとでいえば、合理的で必然的。違和感のないデザイン」と分析する深澤さん。「だれもが本当はこんなモノがあればいいな」と無意識に欲しています。でも、それがどんなモノか、気付いていない。だからぼくは、みんなが欲しいものに気づき、具体物として表現します」とデザインのコンセプトを語ります。

「私たちは、それぞれの生活環境で、無意識

に多くのモノと調和し、バランスをとりながら生きています。だからデザインも、人の無意識による行為をジャマせず、生活の流れに無理なく調和するものであつてほしい。それが、深澤さんが目指す「人の行為に溶けるデザイン」だといいます。

「デザインは人の目を惹くカタチを造ること」ではなく、「私たちの生活や日常にあるべき姿」を浮かび上がらせ、輪郭を描くこと」と語る、深澤さん。

当たり前の毎日を、もつと楽しく、潤いのあるものに。私たちの心と暮らしにスムーズと溶け込むデザインには、日常を豊かにする、さまざまなヒントが詰まっています。



「柔らかくてフレンドリーなカタチ」を意識したというスマートフォン。

深澤直人 プロフィール

1956年 山梨県生まれ。

1980年 多摩美術大学プロダクトデザイン科卒業。

1989年 渡米しデザインコンサルティング会社IDEO(サンフランシスコ)で8年勤務後帰国、IDEO東京支社を設立。

2003年 独立しNAOTO FUKASAWA DESIGN設立。

「MUJI」CDプレイヤー、「±0」加湿器、「au/KDDI」INFOBAR、neonはN.Y.MOMA永久収蔵品に。

B&B ITALIA、Driade、Magis、Artemide、Danese、Boffi、Vitraをはじめ、ドイツ、北欧など国内外の大手メーカーとのプロダクトを進行中。

iF金賞(ドイツ)、red dot design award、D&AD賞(英国)、IDEA(米国)、毎日デザイン賞、Gマーク金賞、第5回織部賞など受賞歴は50を超える。

2005年 Jasper Morrisonとともに「SuperNormal」を設立。無印良品のデザインアドバイザーボード。21_21 Design Sightのディレクター。

2007年 Vitra Editionに参加。武蔵野美術大学教授、多摩美術大学客員教授。

2010、2011、2012、2013年グッドデザイン賞審査委員長。

著書に「デザインの輪郭」(TOTO出版)、共著書「デザインの生態学」(東京書籍)、作品集「NAOTO FUKASAWA」(Phaidon)。

01

東京都東村山市

東村山むさしの認定こども園様

古き良き環境と芸術的な造形美
新しい感性を呼び覚ます空間に



園庭のイメージは、 箱根彫刻の森美術館

「まるで美術館のよう……」訪れた人が思わずそう口にする、レンガ造りのモダンな正門。ガラスを多用した近代的なデザイン
の園舎。平成25年4月、東京都東村山市にある、東村山むさしの認定こども園は、東村山むさしの幼稚園と東村山むさしの保育園を運営する、幼保連携・並列型の施設として、新しい一歩を進み始めました。

野澤貴春学園長先生は「認可幼稚園の“教育”と認可保育園の“保育”が連携することで、互いの理念を尊重しつつ、さまざまな環境やノウハウを利用しあい、各々の機能や質の向上を目指しています」と、こども園設置への思いを語ります。

9000㎡を超える広大な敷地に、仲良く並列する、幼稚園と保育園。両園の間に



「キューちゃんて遊ぼうよ！」かくれんぼしたり、ぐるぐるのりを走ったり、自由に遊びを作れるところが子どもたちに大人気！



まるで美術館のような、近代的でモダンな外観。年月を経ても味わいが出るように、色合いや風合いにこだわったという、レンガの壁が印象的。

は、大きな園庭や雑木林があり、その一角に、深澤直人さんデザインの遊具「CUBE」が置かれています。

緑豊かな木々の間からこぼれる光のシャワーと、モニュメントのような新感覚の遊具が生み出す空間は、本当に美術館に迷いこんだのでは、と錯覚するほど。「イメージは、箱根彫刻の森美術館」という学園長先生の言葉にも納得です。

「古き良き環境に置かれた、芸術的な造形美。子どもたちには、新しい感性や感覚をたっぷり養ってほしいですね」と、CUBEに期待を込める野澤学園長先生。

春夏秋冬、四季の移ろいを感じながら、園庭や遊具で心と身体をたっぷり使い、たっぷり遊ぶ。それは、子どもたちにとってかけがえのない、宝物のような時間なのです。

●インタビュー
東村山むさしの認定こども園 学園長・野澤 貴春 先生

”キューちゃんに集合！” みんなの合言葉

——園庭にCUBEを設置することを決めた理由を教えてください。

こども園開設の環境づくりをする上で、古き良きものと新しい感覚との融合を大切にしたいと考えました。ジャクエツさんの遊具の展示会でCUBEと出会い、モニュメントのような外観や、無作為に遊べる自由な感覚に驚き、ひと目で気に入りました。

——遊具選びをするときに、心がけていらっしゃることはありますか。

楽しさ、挑戦心、喜び、爽快感を得られるだけでなく、移動や操作、平衡など運動スキルを育てるもの、さらに五感を刺激するような、様々なバランスのとれた遊具選びをしています。必ず自分の目で見て、触れて、使ってから選んでいます。もちろん“安全”も大切な要素ですが、危ないから置くのをやめるのではなく、どれくらいのリスクがあるかも予

測し、ケガを自ら回避できるような指導をしていくことも必要だと思っています。

——園児たちはCUBEとどのようにふれあっていますか。

園児たちには“キューちゃん”の愛称で親しまれています。先生たちも“キューちゃんに集合しよう”と声かけします。キューちゃんのユニークな形やきれいな色に、だれもがときめいていますね。登ったり、かくれんぼしたり、丸いところに寝転がったり、自分たちで遊び方を作れるところが楽しいようですよ。

——CUBEの魅力とは、どんなものでしょう？

まず、置くだけで園庭の美しいアクセントになること。そして、斬新な色や形がインパクトを与えると同時に、人の心にしみや芸術的な感覚を湧き上がらせてくれること。今までになかった、心を育む遊具だと思います。



学校法人野澤学園 東村山むさしの認定こども園 学園長の野澤貴春先生



02

埼玉県川越市

増美保育園様



使い方を限定しないデザインだから 子どもの数だけ遊びが生まれる

シンボルツリーと新園舎に映える、
鮮やかな光沢とコントラスト

澄み渡った秋の青空に、ゆったりと枝を伸ばす、大きなすずかけの木。昭和51年の増美保育園創立時から、園児たちを温かく見守ってきた、園の大切なシンボルツリーです。

すずかけの木の下には、手入れの行き届いた芝生が敷かれ、デザイナーの深澤直人さんが手がけた遊具「OMOCHI」が設置されています。空の青、すずかけの葉と芝生の緑、「OMOCHI」の赤。3色が鮮やかなコントラストを描き、子どもだけでなく、大人にとってもワクワク心が弾むような空間を演出しています。

地域で長年愛されてきた園舎を建て替え、新園舎としてスタートしたのは、平成22年11月。鈴木晶夫園長先生は「園の新たな歴史の始まりとして、すずかけの木と新園舎の風景に溶けこむ遊具を探していたところ、これだ！」と確信したのが、深澤さんの遊具でした」と語ります。

ぐんぐんふくらむ想像力

園の玄関のすぐそばにある中庭には、青い光沢が美しい「CUBE」が設置され、

遊具としてだけでなく、園舎を彩るオブジェとしての役目も果たしています。

園児たちが「OMOCHI」や「CUBE」で遊ぶようすを見守りながら、鈴木園長先生は「OMOCHIもCUBEも、遊び方が決まっていないところがいいですね。子どもたちはいつも飽きることなく、自由な発想で楽しんでいきます」と話します。

かくれんぼや鬼ごっこ、滑り台の上でジャンケンしたり、周りをぐるぐる走ったり、毎日さまざまな遊びを発見する園児たち。そのようすを見守るように、すずかけの木がやさしく枝葉をゆらしていました。



武蔵野の面影を残す雑木林に隣接する、埼玉県川越市の増美保育園。レンガを使った印象的なデザインの建物(=写真右)は、イベントや屋内遊びに使用される「AGEHAホール」。

子どもたちが瞳を輝かせながら 夢中で遊べる遊具です

——園児の遊びや遊具選びについて、園ではどのようなことを大切にしていますか。

鉄棒やブランコのように、体を動かす目的や遊び方がきっちり決まっているものだけでなく、自分で想像したり工夫しながら遊べるものもバランスよく取り入れるよう心がけています。その理由から、OMOCHIとCUBEが最適だと考え、導入しました。

——先生が初めてOMOCHIやCUBEをご覧になったときの印象はいかがでしたか？

つやのある光沢、鮮やかな色、ありそうでなかったユニークなデザイン。こんなに自由度の高い遊具なら、きっと私たち大人が予想できない動きや遊びが飛び出すにちがいない、と興味を持ちました。

——園児たちはふだん、OMOCHIやCUBEでどのように遊んでいますか？

みんなOMOCHIやCUBEが大好きで、



社会福祉法人川越福祉会 増美保育園理事長兼園長の鈴木晶夫先生

いつも瞳をキラキラ輝かせながら遊んでいます。

たとえば1才児は、ゴロンと寝転んだり、よじ登ったり、ぴたっと張りついたり、こんな遊び方があったのか、とこちらが驚くほど、笑顔いっぱい、自分の遊びを満喫しています。

——大人たちの反応はいかがでしたでしょうか？

初めて園を訪れるお客さんからは必ず「あれは何？」「オブリジェですか？」と聞かれます。じつは遊具だとわかると、みなさん興味しんしんで、じっくり見学される方が多いですね。

——OMOCHIとCUBEを設置してよかったと思われることを教えてください。

先生と園児たちが一緒に、夢中になって遊べること。それから、工夫次第で遊び方が無限にあることです。これからも、子どもたちからどんな遊びが生まれるのか、とても楽しみにしています。



増美保育園のシンボルツリー、すずかけの木の下に設置した「OMOCHI」。鮮やかな光沢とユニークなデザインが新園舎の風景に溶け込み、ワクワクするような楽しい空間を演出しています。



園舎の中庭に設置された「CUBE」で、先生といっしょに夢中になって遊ぶ園児たち。登って滑って追いかけて、みんなの笑顔が弾けます。





当社の社章は大張子です。大張子は子どもの証（魔除けのお守り）として古くから愛されています。

ジャクエツのマークは幼児の安全・安心をお約束する印です。

JAKUETSU