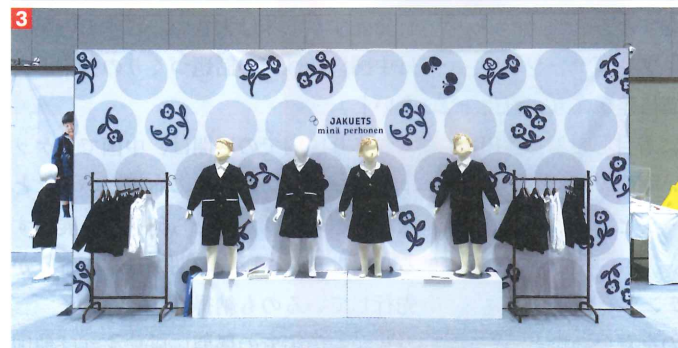


ジャクエツがミナ ペルホネンと制服をコラボ、為末大氏と遊具も開発



乳幼児施設向けの教材や遊具の製造販売などを手がけるジャクエツ（福井県敦賀市）が、2022年6月に第3回「こども環境サミット2022」を主催した。会場でも多数の新商品を発表している。

「あそびが未来の種になる」をテーマに、新作の展示に加えてさまざまな業界

の講師によるトークショーを実施した同イベントは、2017年の1回目以降1年おきに開催してきたが、新型コロナウイルス感染症拡大を受けて、今回、3年ぶりの開催となった。イベントの来場者は、遊具など、ジャクエツ製品の取引先である幼稚園や保育園、こども園の運営者ら、幼児教育、保育業界関係者が多く

1 minä perhonenがデザインした園児用制服「シングルジャケット（S字タイプ）」 2 円形部分の生地を切り取ると、刺繍した花やちょうちょのモチーフが顔を出す 3 2022年6月に開催した「こども環境サミット2022」では、minä perhonenとコラボレーションしたジャケットやブラウスなど合計6商品を発表した

を占める。

数ある新商品の中で目を引いたのが、ファッションブランドminä perhonen（ミナ ペルホネン）とコラボレーションした園児用の制服だ。今回発表したブルーオーバータイプのブラウスやカッターシャツなど合計6商品の中でも特にユニークなアイテムが、前身頃の合わせ部分がS字を描いた「シングルジャケット（S字タイプ）」だ。同商品は、今回発表した園児用の制服商品群のコンセプトに掲げた、「想い出が咲き誇る制服」を、minä perhonenらしい生地使いで見事に体現している。

（画像提供／ジャクエツ）

生地を切り取るとモチーフが現れる

シングルジャケット（S字タイプ）の生地は2重織りになっており、円形部分の生地をハサミなどで切り取ると、刺繍で施した花やちょうちょといったモチーフが現れるようになっている。例えば、入園日や初めて逆上がりができた日といった記念日に生地を切ることで、新たな刺繍が現れ、そこに思い出や記憶を重ねることができるのだ。

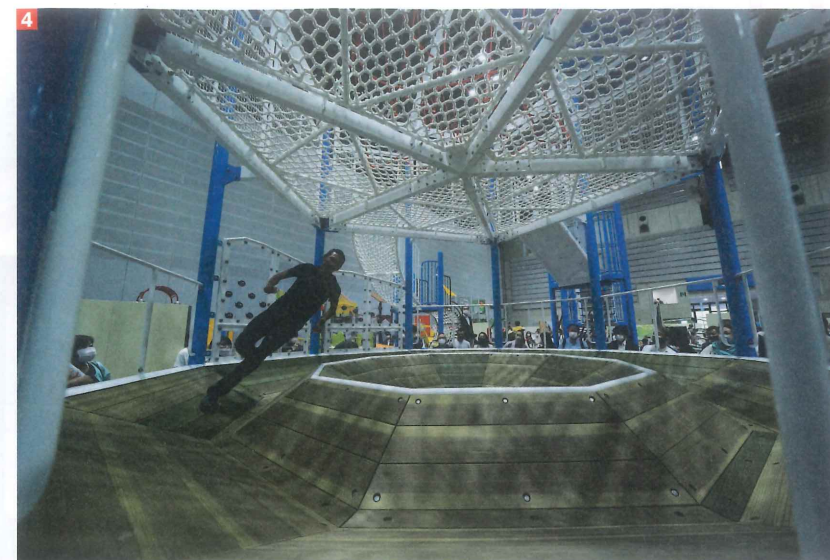
生地に現れた模様によって思い出や記憶を可視化した制服は、それを見た親や先生らと子供との間にコミュニケーションを生む。ユーザーが手を加え、使っていくうちにそれぞれ姿を変えていく制服は、卒業する頃には、思い出や記憶が詰まったほかにはない一着となっているはずだ。

この生地はハサミなどを使わなければ切れにくくなっており、簡単には破れない。耐久性や耐摩耗性の検証は、専門機関での試験によって実施した。

今後は、より総合的にコーディネートできるように、体操服やバッグなどのシリーズ展開も検討中だ。ジャクエツが園児用の制服の新作を発表するのは、16年以来となっており、今回の園児用制服の開発には約2年間を費やした。

こども環境サミット2022で披露した、「Kepler Tower（ケプラータワー）」は、元陸上選手の為末大氏が監修した大型遊具だ。1階にすり鉢状になった遊具、2階部分にネットを張り巡らせており、不安定な場所での遊びを通じて体の使い方を習得し、体幹を鍛えることにつながる。

1階部分の二重になったすり鉢状の遊具には、為末氏が子供の運動において重視している「走ること」を促す。面ごと



4 こども環境サミット2022で、自身が監修した大型遊具「Kepler Tower」でデモンストレーションを行う元陸上選手の為末大氏 5 1階部分に2重構造になったすり鉢状の遊具を設け、2階部分にネットを張り巡らせたKepler Tower 6 すり鉢状の遊具単体の「Kepler」もある。角度の異なる斜面が走行時のスピードの強弱を生む

に異なる傾斜が付いているため、走行時の体の傾きや走るスピードが一定とはならない。そのため、遊びながら、体の使い方を感覚的に学ぶことができるといふ。

Kepler Towerは2階建ての大型遊具だが、よりコンパクトに設置できる、すり鉢状の遊具のみの「Kepler（ケプラー）」もある。Keplerのオレンジ色の箇所は、例えばここを目印に、「10周走ったらほかの子と交代しよう」などの使い方を想定して設けたものだ。子供たちの自由な遊びを促すことを目指すジャクエツは、こうした工夫を施すことに力を入れている。

こども環境サミット2022では、Kepler Towerに2基、Keplerに1基の注文が入った。発表から短期間で大型

遊具が受注を得るのは珍しく、すでに大きな成果となっている。

多様な専門家との共同開発

近年、遊具のニーズは多様化しており、より明確な個性を備えた商品が求められるようになっている。そのため、ジャクエツの商品開発においては、エビデンスの収集に力を注いでいるという。

全国の営業店に届く声や、モデル園でのモニタリングなどから得られるデータや気づきも多くある。さらに、「あそびの研究所」として設立した「PLAY DESIGN LAB」では、教育やデザイン、建築、脳科学といった分野の専門家との共同開発に取り組んでおり、遊びや安全対策のデータ収集にも力を入れている。

廣川淳哉＝編集者