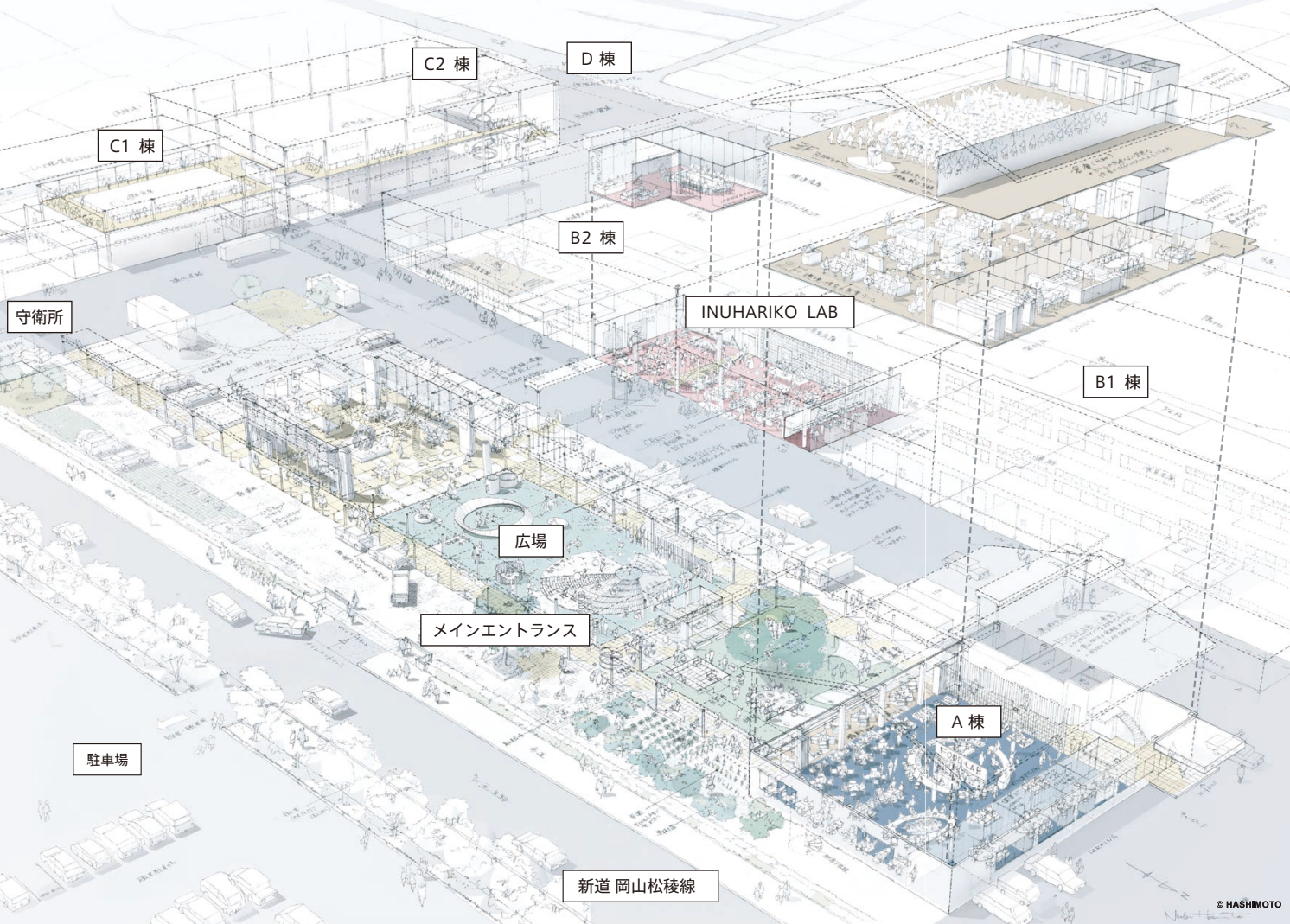


JAKUETS

JAKUETS PLAYFUL CAMPUS



マスタープラン イメージパース (2018 年)

大正 5 年 (1916)、創業者が福井県敦賀市に早翠幼稚園を設立しました。当時は幼児教育の興隆期。「すべては幼な子のために」という信念に基づき、教材・教具は手づくりで賄われていました。なかでも、越前和紙の産地のこだわりが詰まった「いろがみ」は、家庭を超え、施設を超え、地域を超えて、多くの人々に愛されました。創業から 100 年、ものづくりのスピリットを受け継ぐ製品は、遊具、備品、制服、アート、空間へと、時代の流れとともに、あそびの領域を押し広げてきました。

こども、家庭、地域社会。次の 100 年を担う主役たちの環境は絶えず変化を続けています。新たな社会課題の解決を目指し、JAKUETS の使命も次なるステージに移行しました。ものづくりの拠点「FACTORY」から、日本唯一のあそびを創出する舞台「CAMPUS」へ。立場や領域を超え、あそびを軸につながりが生まれ、地域に染み渡っていく。そんな、社会に開かれた有機的なフィールドが構想されています。創業の地から、JAKUETS は新たなあそびの価値を発信してまいります。

敷地面積 30,901㎡
延床面積 約 16,000㎡
施 工 年 第一期：2019 年
第二期：2020 年
階 数 地上 2 階
構 造 鉄骨造

時間をかけて熟成される 唯一無二のあそびの創造工場

2018 年、約 30,000㎡の敷地内を新道が横断する都市整備事業を受けて、本社工場棟を大幅に解体し、新工場を建設する計画がスタートしました。橋本尚樹建築設計事務所により、マスタープランの作成、色彩計画、ランドスケープ、クリエイティブ拠点 (INUHARIKO LAB)、アーカイブ展示システム、守衛所、什器システムなどの計画が整備されました。新道開通後の二期工事では半屋外の大屋根倉庫 (DOCK) の新設、既存倉庫棟の改修が行われました。

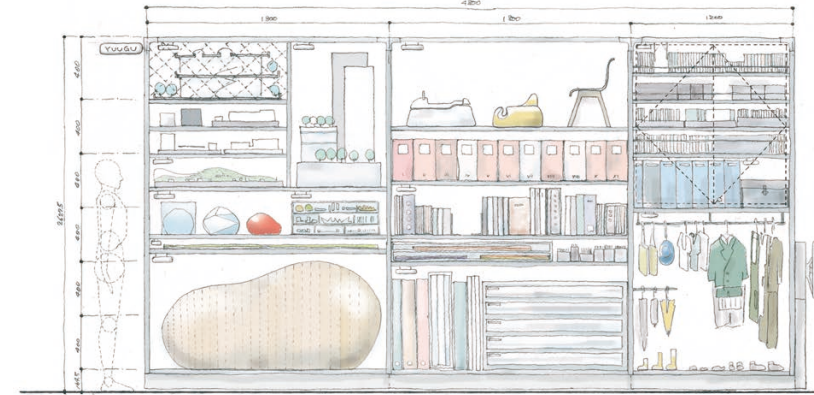


橋本 尚樹 / 建築家

愛知県岡崎市生まれ。Ateliers Jean Nouvel、内藤廣建築設計事務所を経て、橋本尚樹建築設計事務所として活動開始。現在は NHA | Naoki Hashimoto Architects 主宰。京都先端科学大学客員准教授。

橋本：マスタープランでは敷地の中央に空っぽの広場を据えました。それぞれの棟から社員の活動が溢れ出し、その状況を街に対して開いて見せましよう、と提案しました。ただ、敦賀に通うようになり、街のこと、工場のこと、そこで働く人びとのことなどより深く知っていく過程で、単なるハードの整備だけでは解決しえないと感じるようになりました。まずは、開こうとする人びとの意識をつくることが求められていることなのだと考えました。

そこで、工場の中心にスケルトンの収蔵庫を配置して、私たちはそれをアーカイブ展示と呼び、創業時から蓄積された資料を整理し展示するシステムとして提案しました。何度もつくり直され安全を検証した遊具の試作、検証を重ねた末に商品化しえなかった廃案、あえてそのような人の手の跡が残る履歴を並べることにしました。



アーカイブ展示棚イメージ

その有形無形の履歴こそ会社の財産であり、何より工場で働く人びとの意識を支える、誇りそのものであると考えたからです。展示がお客様へのショールームとなるだけでなく、社員同士が自らの仕事を語り合うきっかけの場となることを目指しました。アーカイブ展示を心臓に新工場が稼働してしばらく時間が経ち、今日はどんな対話が生きているのか。社内で醸成された意識が、中庭に、そして街に、少しずつ溢れ出していくことを願っています。

アイデアの交差点 INUHARIKO LAB

デザイン部門と製造部門を一体化し、共有と交流が生まれるクリエイティブの拠点として、新設された INUHARIKO LAB。1 階は、人が集い、交流する場所として開放されています。教育・福祉関係者や学生、クリエイターなど、様々な来客者を迎えるこの空間のアーカイブ展示には、スケッチや模型といった開発の経緯や、プロダクトの変遷、最新の取り組み事例などが収蔵されています。創業から拡大期、現在と、ジャクエツの 100 年の歴史を一度に辿ることができ、理念や価値観を直感的に伝える大きな役割を果たしています。アーカイブ棚の側面にあるハンドルを回すと、棚を前後

にスライドすることができ、LAB 全体のレイアウトを容易に変更することが可能です。外部デザイナーを招いた講演会、市民に向けたワークショップ、研修や社内レクリエーションなど、用途に応じたクリエイティブな場に早変わりします。

2 階は、デザイナー・開発チームのオフィスになっています。ジャクエツのスローガン「未来は、あそびの中に。」に共感して全国から集まったデザイナーたちが提案するものは、教材教具や保育備品、遊具、空間全体や建築、都市計画に至るまで多岐に渡ります。構想する場所とつくる場所が横断的につながったことで、アイデア出しから、図面作成、3D プリンターを用いた模型の制作や工場での試作・検証など、製品化までの工程を一貫して行うことができるようになりました。あそびととことん向き合いながら培ってきたノウハウや技術力を活かし、お客様の要望に合わせたオーダーメイドの商品や世の中の先駆けとなる新商品が生み出されていきます。LAB の外壁には「あそび」にまつわるコンセプトアートが描かれているほか、社屋の至るところにアートが散りばめられています。視覚的にも「あそび」が体感できる PLAYFUL なオフィスは、自分たちの事業が生み出している「あそび」の価値と向き合う場とともに、インスピレーションの源でもあります。

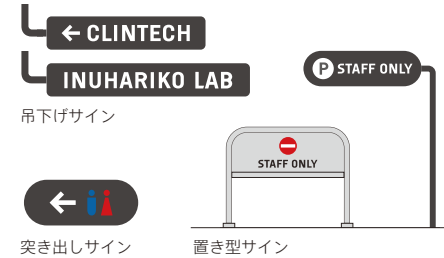
ロゴマーク、サインデザイン

現在の JAKUETS のロゴマーク、本社キャンパスのサインデザインは、グラフィックデザイナー佐藤卓氏によるものです。佐藤氏は、デザインに込めた想いを次のように語ります。

佐藤：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、そこに目目はなく、全て生きることです。その目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、とても可愛らし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。



佐藤 卓 / グラフィックデザイナー

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。



photo Homma Takashi



ACCESS

〒914-0125
福井県敦賀市若葉町 2-1770
TEL 0770-22-2200
北陸自動車道敦賀 IC より車で 10 分



MAP

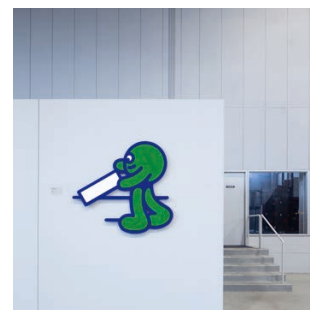
東京から JR 北陸新幹線「東京」駅→「敦賀」駅：約 3 時間 20 分
新横浜から JR 東海道新幹線「新横浜」駅→JR 特急しらさぎ「米原」駅→「敦賀」駅：約 2 時間 30 分
名古屋から JR 特急しらさぎ「名古屋」駅→「敦賀」駅：約 1 時間 40 分
大阪から JR 特急サンダーバード「大阪」駅→「敦賀」駅：約 1 時間 20 分
小松空港から JR 北陸新幹線「小松」駅→「敦賀」駅：約 50 分

00. JAKUETS PLAYFUL CAMPUS



◀ローレンス・ウィナーによるあそびをテーマにしたコンセプチュアルアート

▼各所に存在するアートワーク



JAKUETS 本社キャンパスは、唯一のあそびの創造工場。ここでは、あそびの研究、構想、設計、製造、物流などを一貫して行っています。キャンパスは、アートやデザインが至るところに溢れており、外壁には、現代アーティスト、ローレンス・ウィナーによるあそびをテーマにした作品が掲げられています。クリエイティブな空間に、多様な専門性を持った人々が集い、日々新たなあそびが生み出されています。

01. あそびの声をきく



◀ INUHARIKO LAB には多くの人が訪れあそびについて意見が交わされる

▼デザイナーによる講演会やワークショップも行われる



教育・福祉施設や地方公共団体、クリエイター、学生など、全国から様々な方々に福井本社キャンパスへお越しいただいております。あそびのプロフェッショナルたちとのディスカッションは常に真剣勝負。移動し、集まり、対話を重ねることで、毎日、様々なアイデアが交差しています。いただいた声は、次の製品づくりや活動に活かされています。

02. あそびを研究する



◀ライブラリーにはあそびにまつわる数多くの英知が集積されている

▼市内のモデル園と連携して様々な検証調査が行われる



クリエイティブの中心地 INUHARIKO LAB には、過去の試作品やプロダクトがアーカイブされています。100年の歴史を振り返りながら、未来のあそび環境づくりに向けた研究開発が進められています。敦賀市内 4つのモデル園の園児は「小さな研究員」として欠かせない大切な存在。プロトタイプで一足先に遊んでもらい、フィードバックを通じて、あそびの可能性を多角的な視点から研究しています。

03. あそびを構想する



◀デザイナーや製造担当者が連携して空間や製品を創り出す

▼レーザーカッターなどが揃った KOSAKUSHITSU で模型づくり



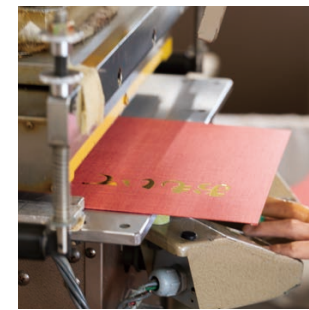
INUHARIKO LAB 2 階には、デザイナーと開発チームのオフィスがあります。研究者をイメージしたユニフォームを身にまとい、プロダクトやグラフィック、空間、建築と、多様な領域にまたがるあそびのデザインを担います。3D プリンターを用いた遊具・部品の検証や、INUHARIKO KOSAKUSHITSU における模型づくりなど、プロトタイピングの連続によりよいデザインの創造につながります。

04. あそびを製造する



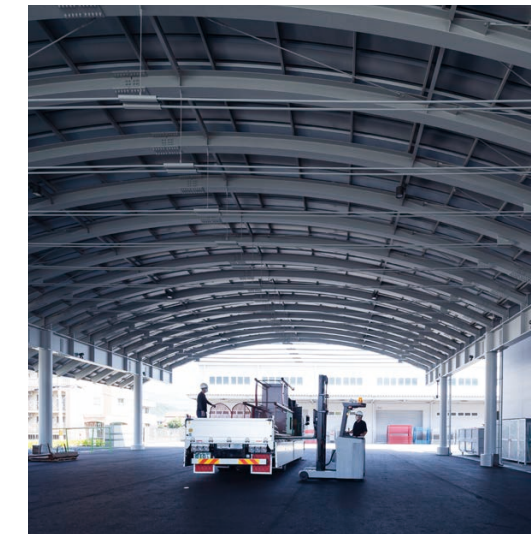
◀遊具塗装の様子

▼卒園アルバムの箔押し加工



メーカー JAKUETS を象徴するのが、敷地面積 30,000㎡を超える広大な工場です。遊具工場では、鉄加工、塗装、加工組立、検査、搬出までが一貫して行われています。教材工場では、いろいろみや卒園アルバム、画用紙など、越前和紙の産地 福井県の特徴を生かした紙製品が、手作業で製造されています。ベテランの職人から次世代を担うホープへと、PLAYFUL なものづくりの技術が継承されています。

05. あそびを届ける



◀遊具の出荷施設 DOCK (港町敦賀にちなみ造船や修繕をする港湾施設になぞらえて命名)

▼乗り物の修理作業
アフターメンテナンスにも対応



約 1,500 のアイテムは、JAKUETS ロゴで統一されたダンボールに梱包・整頓され、物流センターで出荷の待を待ちます。特注のフォークリフトを巧みに操り、高さ 6m を超える移動式ラックからのスピーディーな荷下ろしはまさに職人技。組み立てが完了した遊具やメンテナンスのために戻ってきた遊具は、DOCK に集積され、最終検査をクリアすると、晴れて全国のお客様のもとへと旅立っていきます。

