

ジャクエツ

ジャクエツは 1916 年に創業された、100 年以上の歴史を重ねる幼児教育用品の製造・販売会社である。初代社長である徳本達雄氏がジャクエツグループの母体となる早翠（さみどり）幼稚園を福井県敦賀市（京都の北方）に開設。そこで使用する教材・教具を自前で考案・製造したことから、幼児教育用品の製造直販事業へと展開していった。



ジャクエツの企業理念

ジャクエツが目指すもの-未来は、あそびの中に。

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

でいく。最近の脳科学研究では、他者の心を理解する共感力につながる「ミラーニューロンシステム」という神経系の作用で、子どもはあそびながら身体を動かすことで脳内に共感力のネットワークをつくり、他者理解の能力が発達することが分かっている。つまり、ヒト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力が育まれ、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と考えることができるのだ。

これからますます進行する日本の人口減少と少子高齢化のなかで、未来を拓いていくのは子どもたちに他ならない。高い共感力を持ち、さまざまな分断や障壁を乗り越えて、豊かな地域をつくっていく。子どもたちがそうした力を育めるように、あそびの基盤を整えていくことが、ジャクエツの使命と考えている。

すべての子どもたちに、より良いあそびを。

ジャクエツは、これまでも、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、今すぐ実現する価値だけでなく、子どもの成長と共に拡大する価値、未来に花開く価値、即ち、未来価値を創造する会社を目指す。

あそびによる未来価値創造ループ

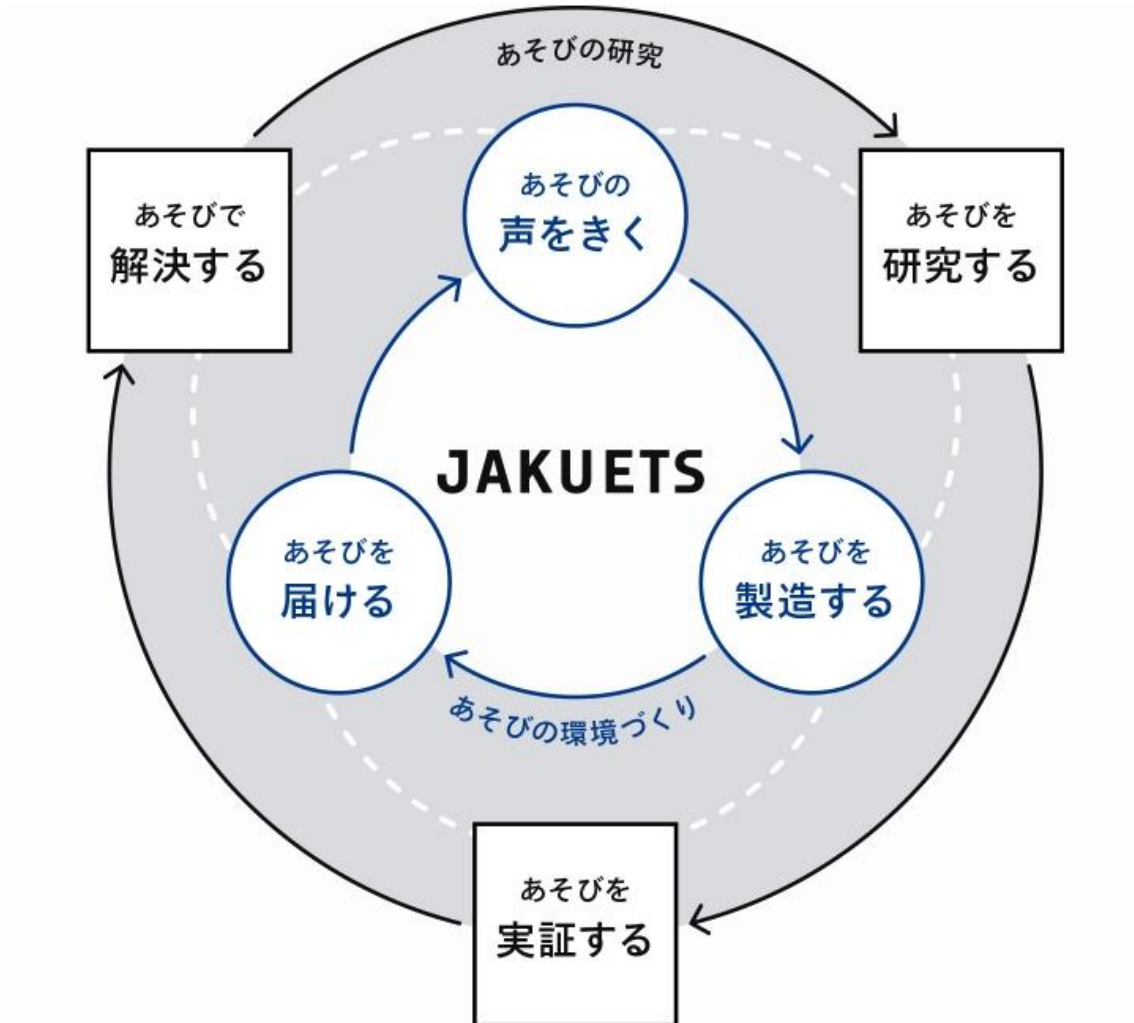
ジャクエツの使命は、「あそびの環境をデザインすることで、未来価値を創造する。」であり、あそびの環境をつくるメーカー／デザイン会社としての取り組みと、遊びの可能性を探求する研究所としての取り組み、

2つのループを相互に作用させながら、より良い未来を創造するとしている。

図表 1：2つのループ

あそびについて現場の声をきき、製造して、届ける。

あそびを研究し、実証し、社会の課題を解決する。



出所：ジャクエツ提供

事業内容

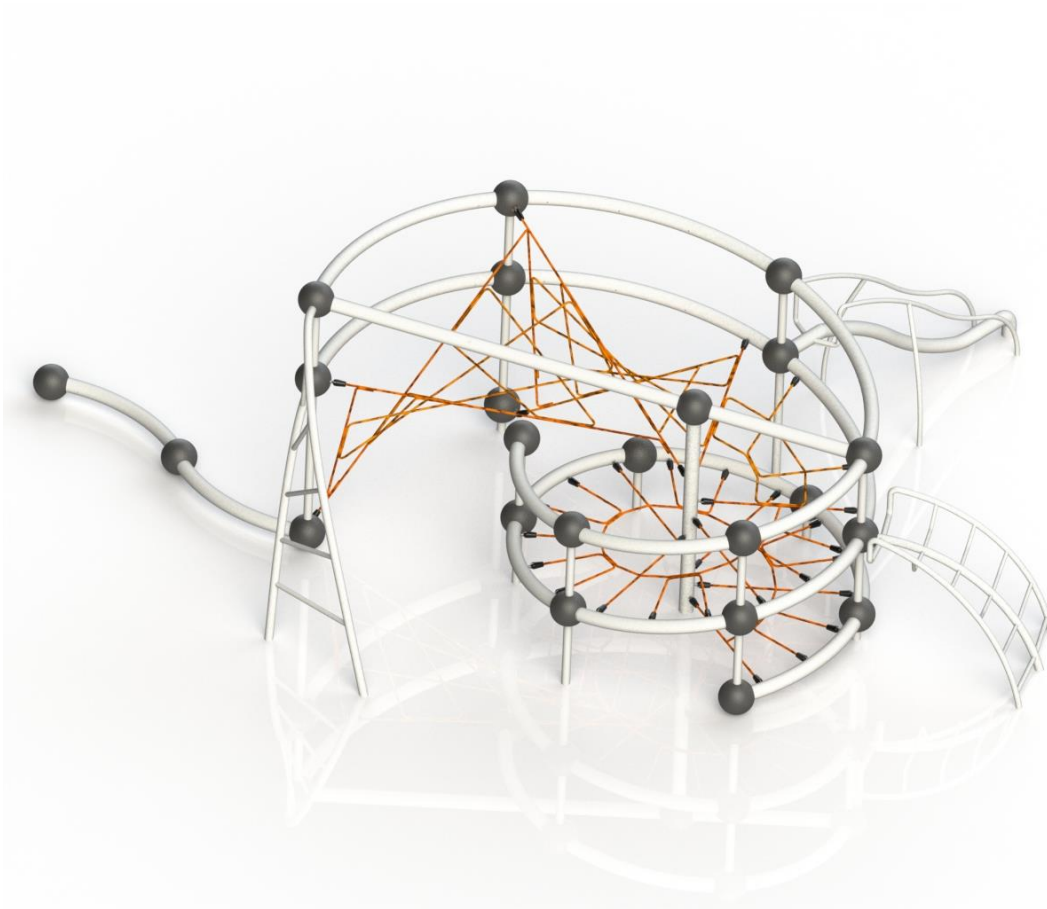
1. 教育サポート事業

遊具や教材のほか、家具・制服・食器といった衣食住に関する製品を企画・開発している。あそびを通して体力を養い、知力を鍛え、コミュニケーション力を体得する子どもたちのために。さまざまな専門家の知見も取り入れながら、あそびの時間がそのまま成長の時間になる製品づくりを目指す。

図表 2 :



商品名：PLAY COMMUNICATION



商品名：SAPIENCE

2. 空間・街づくり事業

教育理念を体現した園舎の設計や、イベントを盛り上げる世界に一つの遊具の企画、文化施設の個性を生かしたキッズスペースの提案など、街や空間の特性に合わせたオリジナルのあそび環境をプランニングする。最新の発達心理学や幼児体育理論を応用しながら、遊びを軸とした街づくり、地域活性化を提案する。

図表 3 :



商品名：左から OMOCHI/DONUT/NAMRI（深澤直人氏デザイン遊具）

3. コンサルティング事業

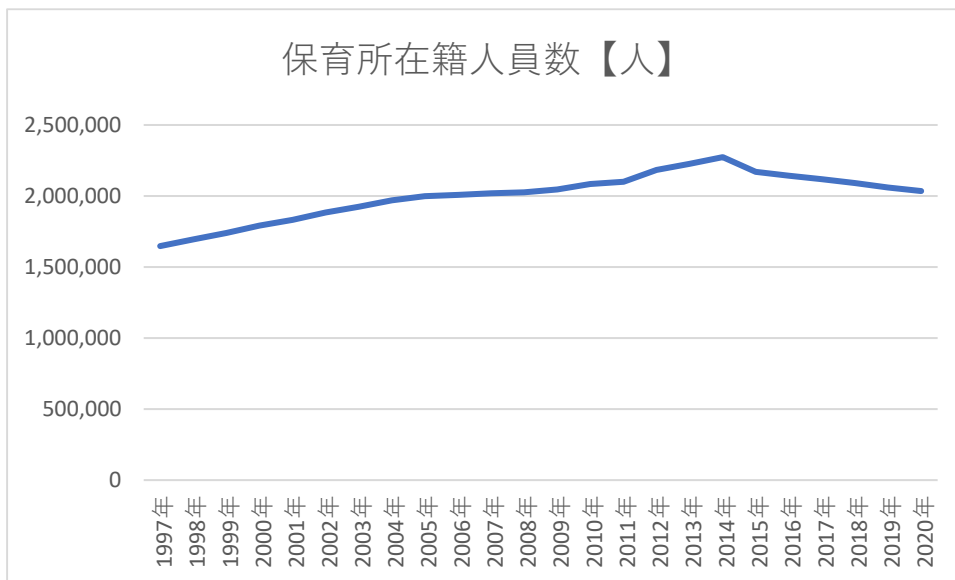
子どもの健康に目を配った食住施設の考案や、独自の安全知見を生かした仕組みづくりなど子どもが健やかに育つ、一歩進んだ社会づくり提案する。また、専門家が集まる研究所「PLAY DESIGN LAB」で得られた知見をもとに、新しい領域にあそびを実装するサポートを行う。

少子化の中にあって高付加価値を提供し事業の安定化を実現したビジネスモデル

ジャクエツの特徴は、洗練された機能・デザインにより製品の高付加価値化を実現していることである。

日本では、少子高齢化が進み、子供の数の減少が止まらない。一方で、子供を保育所や幼稚園に預ける親の割合は増加しており、保育所等の在籍人数は微減にとどまっている。

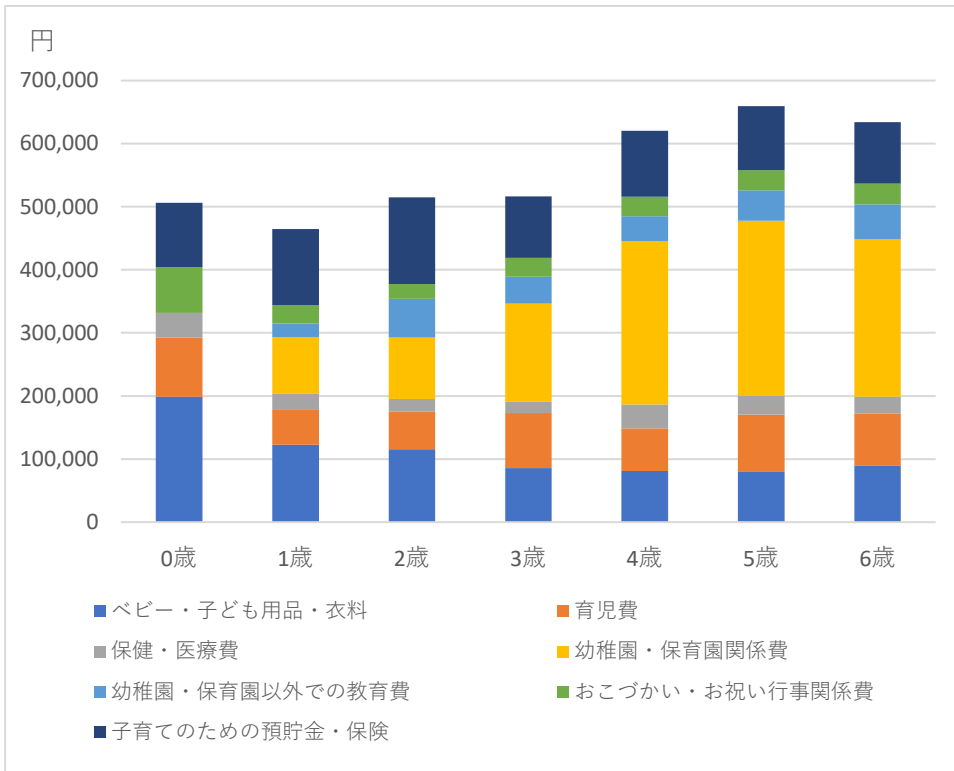
図表 4：保育所在籍人数



出所：総務省統計局

保育園に通えるようになる 1 歳から 6 歳という小学生に上がるまでの時期、子どもに関する親の出費の中では幼稚園・保育園関係費がほぼ半分を占める。当然、親からはお金をかけただけの効果を期待されることになり、特に民間幼稚園・保育園ではサービスの高付加価値化が進んでいる。

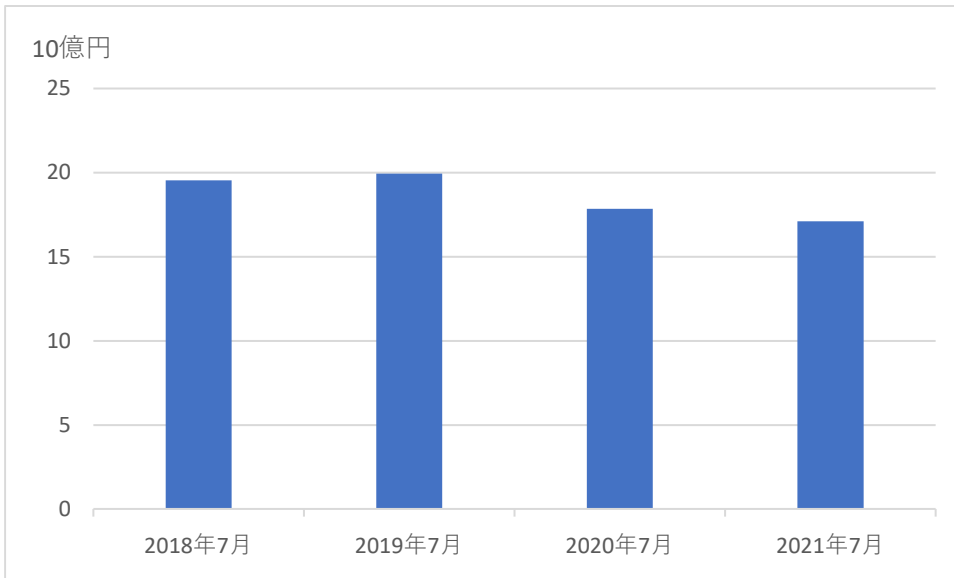
図表 5：年齢別子供に掛ける費用の内訳



出所：内閣府少子化対策白書「2003」を基に正林国際特許商標事務所作成

ジャクエツの顧客の多くは、こうした高付加価値化を目指す、全国の民間幼稚園・保育園である。その洗練されたデザイン性・機能性が評価され、新型コロナウイルス感染拡大による影響の中でも業績は堅調に推移している。

図表 6：売上高推移



出所：ジャクエツホームページ

知財戦略と知財評価

1. 知財の評価

ジャクエツが手掛ける幼児教育用品は、技術としてはすでに確立したものも多く特許の取得余地はそれほど多くない。しかしながら、ジャクエツでは 23 件の出願実績があり、現在でも 8 件が登録されている。

主に、滑り台の帯電防止や摩擦の軽減、クライミング（ボルダリング）のホールド改善など、子供の行動、子供の安全に着眼した発明の特許が多い。

一方、有名デザイナー、ボルダリング選手や幼児教育の専門家などが集まる研究所である「PLAY DESIGN LAB」で創出された機能性やデザイン性を守るための意匠登録は 40 件と数多く出願しており、現在でも 15 件が登録されている。日本の意匠権の有効期間は出願から 25 年と長く、着実な出願が

行われている。ジャクエツでは意匠が他社製品との差別化に成功し、高付加価値の源泉の一つとなっ

ている。

図表 7：ジャクエツの知財

No.	登録番号	発明等の名称	出願人・権利者	出願日
1	特許 06779592	クライミング遊具およびクライミング遊具用パネル	株式会社ジャクエツ	2020/5/15
2	特許 06710421	クライミング遊具およびクライミング遊具用部材	株式会社ジャクエツ	2019/5/27
3	特許 05640131	ローラ滑り台	株式会社ジャクエツ	2013/10/9
4	特許 05389834	ローラ滑り台	株式会社ジャクエツ	2011/1/20
5	特許 04334606	遊具	株式会社ジャクエツ	2008/10/6
6	特許 04505539	遊具用静電気除去部材	株式会社ジャクエツ	2009/6/1
7	特許 04922983	遊具設備用連結金具	株式会社ジャクエツ	2008/4/3
8	特許 04257222	幼児用トイレブースと幼児用トイレ施設	株式会社ジャクエツ	2004/1/14

No.	登録番号	意匠に係る物品	意匠権者	出願日
1	意匠 1647994	取付用便器	株式会社ジャクエツ	2019/5/10
2	意匠 1647993	取付用便器	株式会社ジャクエツ	2019/5/10
3	意匠 1647992	取付用小便器	株式会社ジャクエツ	2019/5/10
4	意匠 1647991	便器用タンク	株式会社ジャクエツ	2019/5/10
5	意匠 1643838	屋外遊戯具	株式会社ジャクエツ;株式会社トラフ建築設計事務所	2019/4/3
6	意匠 1608780	スコップおもちゃ	株式会社ジャクエツ	2018/1/22
7	意匠 1608779	スコップおもちゃ	株式会社ジャクエツ	2018/1/22
8	意匠 1608778	スコップおもちゃ	株式会社ジャクエツ	2018/1/22
9	意匠 1602041	屋外遊戯具	株式会社ジャクエツ	2017/11/29
10	意匠 1588400	屋外遊戯具	株式会社ジャクエツ;澄川伸一	2017/4/27
11	意匠 1587569	椅子	株式会社ジャクエツ;福岡県	2016/12/1

12	意匠 1587568	椅子	株式会社ジャクエツ;福岡県	2016/12/1
13	意匠 1564234	屋外遊戯具	株式会社ジャクエツ	2016/5/25
14	意匠 1561412	乗用遊戯具	株式会社ジャクエツ;澄川伸一	2016/5/25
15	意匠 1561411	トンネル型遊具	株式会社ジャクエツ;有限会社イガラシデザインスタジオ	2016/5/23

出所：SRPrtnr により正林国際特許商標事務所作成

取材時点ではジャクエツの事業は国内主体で展開しているが、将来は日本独自の優れた幼児教育メソッドと教材を確立し、ソフトとハードのセットでパッケージ化し、海外に展開したいという思い入れは強い。この際、知的財産権などを活用したライセンスや、海外における模倣品対策についてももう一段レベルを上げてチャレンジする。

2. 令和3年度知財功労賞「経済産業大臣表彰(デザイン経営企業)」を受賞

2019年度から新設された「デザイン経営企業」部門において、世界に通じる優れたデザインを生み出し、知的創造サイクルの実践に寄与した人材やデザイン経営を取り入れながら、知的財産を有効活用する企業として、令和3年度知財功労賞「経済産業大臣表彰(デザイン経営企業)」を受賞した。

受賞のポイント

「未来は、あそびの中に。」というスローガンを掲げ、子どもの未来のためにより良いあそびの環境づくりを目指して積極的に外部デザイナーとコラボレーションしており、プロダクトデザインという個別施策だけにとど

ならず、経営戦略としてデザインを活用している。また、遊具などのデザインを通して、子どもたちが遊びの中で感性を育み、これまで以上に想像力を発揮することを意図して事業を推進している。

製品開発においては、外部デザイナーの新たな視点と、社内デザイナーの安全性や遊びに対する知見を融合し、製品・サービスを企画。社内デザイナーは、リサーチから、企画、開発、販売促進と各工程に関わり、一貫したデザイン活動をおこなう体制を構築している。

社内の知的財産を一元的に管理し、加えて創造した新たな価値を、特許・意匠・商標として保護・活用することで、ブランド力の向上や、ちいさな子どもが利用する製品の安全性の担保に繋げている。また、模倣品を効果的に抑止するため、特徴的なデザインを部分意匠として出願するなど、知的財産権を戦略的に取得している。