

# 昔の遊びに学ぶ

モノづくりの推進会議は9月21日、広島県福山市の県立ふくやま産業交流館「ビッグ・ローズ」で「地域活性化リレーシンポジウムin FUKUYAMA」を開いた。昔の遊びを子どもたちが競い合う「遊びのオリンピック2008 WAZA-ONE GP」との併催で特別講演を2本実施した。国立科学博物館理工学研究部の鈴木一義研究主幹は「日本のモノづくりのその風土・文化」をテーマに日本のモノづくりの特徴を説明。WAZA-ONE GP実行委員会委員長の戸田拓夫カスタム社長は「遊びと技術工場のつくりの原点」をテーマに遊びの重要性を強調した。

日本のモノづくりが転換期を迎えている。地球環境問題などに直面し、将来どうあるべきか考える時期にきている。では、日本のモノづくりは一体何であるのか。現在、家電で使う原材料などの川上産業は世界シェア7割、部品などの川中産業は世界の3割を占める。パソコンや携帯電話などの最終製品は25%だ。川中、川上産業の頭取りが日本のモノづくりを世界トップに支えている。パソコンに入っているインテルの中央演算処理装置(CPU)は「インテル・インサイド」と記している。日本の部品・部材が4割を超えたら「ジャパン・インサイド」と明記させるべきだ。自分たちの自信になるし世界からも信頼を勝ち得る。

国立科学博物館理工学研究部  
研究主幹 鈴木一義氏

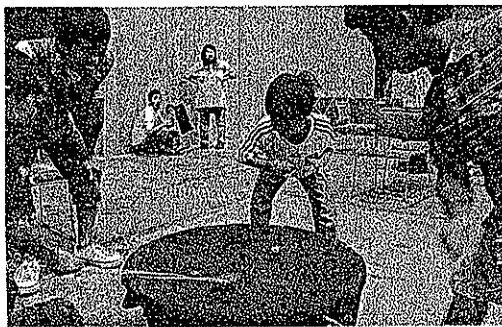


日本のモノづくりには「用の美」がある。日用で使っている雑器の中に技と美がある。同じような意味にアートがあるがアートは神に対する崇拝だ。神にモノを捧げる時は当然、美しく技術も最高でなければならぬ。一方、用の美は私たちが日常使っているモノにあり続けている。今、世界で

地域活性化リレーシンポジウムin FUKUYAMA

## モノづくりの「用の美」

## 世界に「日本ブランド」発信を



■ ベーゴマ  
だれのベーゴマが最後まで回っているかな

WAZA-ONE GP実行委員会委員長  
カスタム社長 戸田 拓夫氏



最も柔構造の建物の災禍があるのは日本だ。モノづくりを世界に発信するには文化をまごわなければいけない。日本しか造れないモノが、ジャパン・インサイドになるし、ジャパン・ブランドになる。

昔は紙ヒコーキやめんこ、ビー玉、竹とんぼなどで遊んだ。だが、どんな禁止になった。紙ヒコーキは目に当たってケガをするのが理由だ。めんこやビー玉は奪う、奪われるという賭け事になるのが問題となった。

現在、外での遊びがなくなった。テレビゲームで一人黙々と、基本的に煩すかやっつけるかをしている。確かに、私もテレビゲームにはまったことがあり魅力的だ。だがその結果、外での遊びが廃れた。

## 技術支える人材づくり「遊び」が原点

付加価値を付けた工業製品をメイド・イン・ジャパンとして輸出し、外貨を稼ぐで経済大園になった。その人材が「怪しいぞ」という状況にきているのではないかと、宇宙から地球に向かって紙ヒコーキを飛ばしたいと思っている。超高速に耐え燃えない紙があればいい。一番向いているのがサトウキビだ。繊維の表面を科学的に処理する技術に出会い実現に近づいた。宇宙から紙ヒコーキを飛ばす事業はJAXAから予算をいただき、今年から来年にかけて実施する予定だ。

遊びのオリンピック「WAZA-ONE GP」では、世界的な広がりを目指している。できればオリンピック会場で4年に一度世界大会を開きたい。国内では全日本大会を開けるようにしたい。各競技でチャンピオンが生まれ、子どもたちが学校に行くのが楽しくなるような状況になってほしい。

次の時代の技術を支える人材になってくれることを願う。