

# **JAKUETS**

**VALUE BOOK**

FUTURE IS IN PLAY.

BOTH THE GRAND INVENTION AND  
THE FORMULA THAT CHANGED THE  
WORLD CAME OUT OF PLAY. THE PLAY  
IS A SOURCE OF OUR CREATION. IT  
OPEN UP THE FUTURE TO INCREASE  
OUR POWER.

I IMAGINE IMAGINATION. I BRING  
UP A COMPRESSIVE POWER OF AN  
ART. I LEARN A RISE. FROM PLAY,  
THE CHILD GETS INFINITE POWER FLIP.  
THE SURPRISE THAT IS VIVID IN  
ENVIRONMENT OF THE PLAY WE'RE  
WORK TO MAKE THE FUTURE.

遊……………金文3000年前  
「遊」は「旂」と「辵（しん  
によう）」との組み合わせ。  
「旂」は一族の旗の下であそ  
ぶ子どもの姿。一族の人々  
が遠くへ出向く時には、自  
分の一族の旗（吹き流し）  
を掲げて行動した。一族の  
旗には一族の神が宿り、異  
国の土地に出向いても自分  
たちを守ってくれると信じ  
られていた。一族の旗の下  
で、子どもたちは安心して  
自由にあそぶことができた。

## 未来は、あそびの中に。

偉大なる発明も、世界を変えた公式も、

あそびから生まれた。

あそびは、すべての創造の源です。

あそぶ力を伸ばすことは、未来を切り拓くこと。

想像力をのばす。共感力をはぐくむ。ルールをまなぶ。

あそびから、こどもは無限の力を羽ばたかせていく。

あそびの環境に、あざやかな驚きを。

私たちは、未来をつくる仕事です。



みなさんはどうして、  
JAKUETSで働こうと  
思いましたか？

きっと

そこに大切な仕事があるかも  
と、思ったからではないでしょうか。

私たちの使命を実現するために

JAKUETS流の「未来価値」のつくり方について

楽しみながら向き合い

様々な視点から言葉にしたものが

このVALUE BOOKです。

私たちの使命と私たちの日々の活動が

どのようにして結びついているかを

深く考えるきっかけになる

ガイドブックとしてまとめました。

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。

未来価値とはなにか？

それは、時を重ねるほどに

豊かになっていく価値のこと。

社会は今、正解を詰め込むことより、

自分で考え、答えを見つけ出す力を求めている。

誰かを思い、自分を高め、

世界をより良い方向へ導いていける。

そんな、しなやかな感性の根っこを育むために、

私たちができることはなにか。

子どもの成長とともに、

大きく花ひらいていく「未来価値」を

見つめ、考え、創造し続けることこそ、

私たちの使命だ。

未来価値

BATON

HUMAN

COMMUNITY

## Contents

- 1 子どもたちこそ、  
私たちのステークホルダーである
- 2 組織は幸せを叶えるための場
- 3 変わりながら変わらない価値をつくる
- 4 大切なものは目には見えない
- 5 違っているからこそ価値がある
- 6 まとまるから強い
- 7 創造は、良い体験から
- 8 つながりは身につけられる技術である
- 9 答え合わせは100年後に  
(新たなコミュニティをつくる)

# BATON

---

## Pass the baton

承継 — バトンをつなぐ

ソーシャルインパクト

出生率の向上

私たちの「今」は、  
自分だけでつくり上げたものではありません。  
何を得るか、何をつくるかを考える前に、  
どれだけ先人の遺産や歴史を受け取っているかを考えます。  
多くのものを受け継いで今があります。  
バトンを受け取り、次の走者につなげるための役割として、  
私たちの事業があります。  
現状を肯定し、感謝し、楽しむ人こそ、  
未来にバトンを渡すことができます。  
バトンとは、未来価値のこと。  
それは、時代を経ても輝き続け、  
愛着が深くなるもの、大切にしたいものであるはずです。

# HUMAN

---

## As a human being

ひとりの人間として

ソーシャルインパクト

多様な分野で個性を発揮できる社会

「桃太郎主義」とは、

信じ合うこと、助け合うこと、違いを認め合うことです。

国籍・年齢・障がいなどあらゆる違いを認め合うことで、

一人ひとりが自分らしく生きていくことができます。

個人のスキルや能力と、価値観や共感性などの人間力の

両方を最大限に活かす環境を整備し、

誰もが心地よく活躍できる「居場所」づくりを大切にしています。

職位や職種などの仕事の立場でなく、

つねに現場に赴き「ひとりの人間」として

正しいことを実行します。

# COMMUNITY

---

## In the community

地域の中で

私たちは、それぞれの地域に根をおろし、  
地域の人々に愛されるように  
コミュニティとのつながりを大切にします。  
気候風土、歴史や風習、伝統や物語を共有することで、  
つながりを深めて、その地域の活性化に貢献し、  
街をつくる役割があります。  
それぞれの地域性に合わせた提案や開発など  
主体的な活動を目指します。

ソーシャルインパクト

地域の活性化

1

## Children are our stakeholders

子どもたちこそ、私たちのステークホルダーである

子どもたちは社会から守られ、

多くの人々からの愛情を受け取ることで成長していきます。

安全の確保と、一人ひとりの安心できる居場所をつくることは、

大人の社会的な責任です。

私たちは社員やお客様、地域社会だけでなく、

未来をつくる子どもたち、

将来生まれてくる子どもたちのことを第一に考えます。

**目指す成果** ▶ 子どもの事故減少

保……………甲骨3300年前  
「保」は「人」と「呆」との組み合わせ。「人」は大人。「呆」は産衣うぶぎを着た幼児おきこ。「保」は、人が産衣を着た幼児をおんぶする形から生まれた字。産衣は幼児が安全に保護されているあかし。幼児を愛おしみ、大切に育てる人の姿を「保」という。



# Bring happiness to everyone

組織は幸せを叶えるための場

人間は、誰かが喜んでくれる姿を見ることが人や人の役に立ったときに、幸せを感じることができる不思議な生き物です。

そして、叶えたい未来を共に実現していくことが組織の役割です。

私たちの事業の成果は、会社の売上や利益だけではありません。

成果は会社の外にあり、私たちの成果は

「お客様の事業のバトンが承継され発展していくこと」と定義しています。

これらをサポートしていくことで、

私たちの事業も同じように発展できます。

**目指す成果** ▶ お客様の事業発展

笑……………篆文2200年前  
「笑」は「𠄎」と「夭」との組み合わせ。「𠄎」は人が両手を挙げた形がもと。「夭」は人が舞い踊る様子。「笑」は両手を挙げて楽しそうに舞い踊っている人の形。心から楽しく仕事をする人の周りには、花が咲くように、いつも笑顔があふれている。



## Challenge creates universal values

変わりながら変わらない価値をつくる

世の中の記憶や歴史は、  
 新たな挑戦によってのみ更新され次の時代に残っていきます。  
 だからこそ、私たちも記憶に残る仕事ができているか、  
 歴史に耐えられる仕事ができているかを振り返り、  
 現状に満足せずチャレンジ(挑戦)を続けます。  
 日々の喜びや幸福感は、  
 努力し苦勞した経験があるからこそ感じられるものです。  
 楽しいことも困難なことも、  
 私たちはすでに沢山のギフトを受け取っています。  
 生まれ持ったもの、過ぎてしまった過去は変えられませんが、  
 これからの未来に答えを出していくことが大切です。

**目指す成果** ▶ お客様の名誉や記録の更新

挑……………篆文2200年前  
 「挑」は「扌」と「兆」との組み合わせ。「兆」は亀の甲羅にひびを入れて占卜する形。熱した棒を甲羅の裏に当てると、熱の力で一瞬にひびがはいる。その力をもって、物事にいとむことを「挑」という。何事にも挑む人であってほしい。



培……………篆文2200年前  
「培」は「土」と「音」との組み合わせ。音は草木の実が熟して割れようとしている形。割れて数が多くなることを倍といい、草木の根もとに土を加えることを「培」という。丈夫に育つように、見えない根っこに栄養分を与えることが「培根」。(やがて、その力が枝葉に達して、花を咲かせ、実を稔らせることを「培根達支」という。)

4

## Most precious can't be seen

大切なものは目には見えない

私たちは教育や芸術という目に見えない価値を提供する事業を行っています。  
これらは経済的利益を直接もたらすものではありませんが、人の心に豊かさや創造力を与え、生きていくための最大の力を培ってくれるものです。  
同時に目に見えない価値を可視化するための努力をし、哲学的で明確な答えがなくとも、論理的な思考や科学的根拠(エビデンス)を積み重ねながら、探求していきます。

目指す成果 ▶ 子どもたちの非認知能力向上

## Find value in divergences

違っているからこそ価値がある

わが社の創業は社会事業としてスタートしました。

多様な人たちが共に働く居場所であることを優先し、  
それぞれが自らできることを手がけることで様々な部署が生まれました。

私たちは使命実現のために働くことと同じように、  
どんな仲間と一緒に働いているかを重視しています。

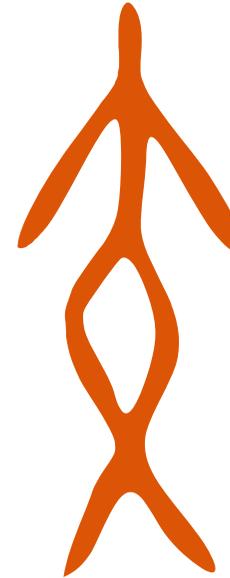
人にはそれぞれ個性があり、  
その違いを活かすことで組織の強みに転換が可能です。

また、個性を持つ一人ひとりが、多くの選択肢の中から  
キャリアや働き方を自己決定できることも大切にします。

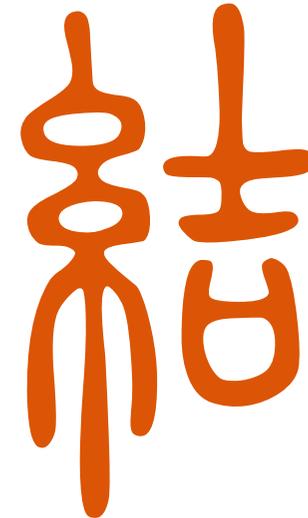
そのために、社内で情報共有を図り、チーム力を発揮する環境と、  
個性を自由に発揮できる環境をつくります。

**目指す成果** ▶ 多くの選択肢から自己決定できる環境を整える

交……………甲骨3300年前  
「交」は足を組んで立っている人を正面から見た形。足を組む形から「ものが交差する」の意味となり、やがて、交際・交友のように人間同士の交わりに用いるようになる。多様な人々との交わりの中に、新たなシーズ（種）は埋もれている。



「糸」と「吉」との組み合わせ。「吉」は願い事を入れた器(さい)の口の上に小さな鍼(はり)を置いて、願い事がいつまでも続くよう守っている形。それと同じように、糸のむすび目に願いを込めてしっかりとむすび合わせることを「結」という。



6

## Together! We are strong!

まとまるから強い

予測が不可能な時代に入ってきました。

勤務地も勤務体制も多様なものになり、

自己肯定感を持たない孤独な職場になりがちです。

人は集団で行動してきた生き物で、直接コミュニケーションをとることが、

モチベーションを高める最大の要因です。

社員同士、お客様との信頼関係を築くことが、

仕事のやりがいにつながります。社内・社外の人間関係をひろげ、

自力だけでなく他力を得ることで組織の強みが生まれます。

他者と協力し、強みと強みを掛け算することが、これからの働き方です。

**目指す成果** ▶ チームワークあふれる社会の創出

## Creativity is born from each experience

創造は、良い体験から

運動は脳の構造にも変化をもたらし、喜びや人とのつながりを感じやすくなることが証明されてきました。

また「創造性」は五感を通して体験し、相手を気遣い、相手の気持ちを想像することで生まれてきます。

子ども同士だけでなく、

大人や高齢者が利用できるあそびの環境をつくることで、

自然に身体が動きだし、お互いに触れ合いながら

精神的、身体的に良い体験を育むことができます。

**目指す成果** ▶ 子どもたちの体験型学習機会の増加

場………篆文2200年前  
「土」と「易」の組み合わせ。「易」は台(一)の上に置いた玉(日)が光を放射(勿)している形。「易」は玉によって人の元気が高まり、広がることをいう。「場」こそ、人を元気にし、豊かにする祭りの庭である。

場

## You can learn to be together

つながりは身につけられる技術である

これからは地域の多様な人々が出会い、  
社会的関係性が生まれる仕掛けをつくることが大事になります。  
子どもの施設や文化商業施設、公園についても人々が交流できる、  
街づくりの中核となる多機能型施設づくりをサポートします。  
コミュニティはもともとあるものではなく、  
地域の多様な人々の「居場所と舞台」をつくることで、  
時間をかけて醸成されていきます。

**目指す成果** ▶ 社会的ネットワークをつくる「あそび場」の充足

集……………金文3000年前  
「集」は「隹」と「木」との組み合わせ。「隹」は鳥。「集」は木の上にたくさん鳥が群がり止まっている形。「集まる、集める、集う」の意味。地域の多様な人々が集まり、集う場づくりも私たちの役割である。



## We create the future

答え合わせは100年後に

(新たなコミュニティをつくる)

わが社は次の100年に向けて進んでいます。

「正の遺産をつなぐ」ことを基本とし、国内に留まらず、

世界に向けて「あそび」の価値を伝えていきます。

歴史と現在、そして未来への時間を超えたコミュニティをつくるために

長期的な視点で行動していきます。

だからこそ良い機会に目を向け、変化を恐れず、

次の100年に向けて挑戦の一步を踏み出していきます。

**目指す成果** ▶ 日本の乳幼児教育の国際的評価向上

芸……………甲骨3300年前  
 芸の旧字体は「藝」。「藝」  
 は木を植える人の形。「藝」  
 を植え、それを一人前に育  
 てるには長い年月が必要。  
 同じように、藝事も一人前  
 になるには長い時間が必  
 要である。私たちは未来の  
 どこかで豊かな実をつける  
 「木を植える人」でありた  
 い。



朝に種を蒔き

夕べに手を休めるな。

うまくいくのはあれなのか、これなのか

あるいは、そのいずれもなのか

あなたは知らないからである。

(「コヘレトの言葉」第11章6節)

どのような時代や国に生まれ育っても、

こどもたちに必要なのは、自分で生き抜く心の強さと

幸せを感じ取る感受性だと、ジャクエツは考えます。

それこそが、どんな困難を前にしても克服し、

日々の小さな幸せから、未来へと続く

大きな可能性を生み出す原動力となるのです。

人は、太古の昔から、あそびによって生きるための技術や

仲間と助け合う心を育んできました。

こどもたちのあそびをサポートすることは、

こどもたちの未来をサポートすること。

そしてもちろん、かつてこどもだった大人たちにも、

あそびは必要です。

助け合う心の広さを培い、

力強く生きるための大切な根っことなるからです。

ジャクエツは、あそびの価値を広げ、世代を超えて、

さまざまな人のための、あそびの環境づくりに取り組みます。

次の100年に向けて、あそびの大いなる可能性と価値を

日本から世界に向けて発信してまいります。

株式会社ジャクエツ  
代表取締役CEO 徳本達郎

---

## 漢字について

本書に掲載している漢字は、「立命館大学白川静記念東洋文字文化研究所」が開発した古代文字フォントを使用しています。

### 遊 [あそぶ] p3参照

「遊」という文字は、古代文字学者・白川静がもっとも好むところでした。福井市の生家跡にはこの文字を刻んだ碑があります。

「遊ぶものは神である。神のみが、遊ぶことができた。遊は絶対の自由と、ゆたかな創造の世界である。それは神の世界に外ならない。この神の世界にかかわるとき、人もともに遊ぶことができた。・・・遊とは動くことである。常には動かざるものが動くときに、はじめて遊は意味的な行為となる」(白川静著『文字逍遙』の巻頭「遊字論」冒頭)

### 白川 静 [しらかわ・しずか]

明治43(1910)年、福井市生まれ。順化尋常小学校を卒業後、大阪に出て、働きながら夜学に通う。中学校教師を経て、立命館大学文学部教授となり、昭和56(1981)年に名誉教授の称号を受ける。中国の古代文字である甲骨文や金文を分析。従来の漢字解釈を覆し、中国の古代人の生活と意識にまで踏み込んだ「白川文字学」を確立した。字書三部作「字統」「字訓」「字通」を完成させるなど精力的な研究活動を続け、平成16年に文化勲章を受章する。なお、平成14年には福井県県民賞を受賞、平成17年には福井市名誉市民となる。平成18年10月30日 逝去(享年96歳)。

「白川フォント」提供／

立命館大学白川静記念東洋文字文化研究所

## JAKUETS VALUE BOOK

発行日	2022年7月
発行者	株式会社ジャクエツ
ディレクション	内田みえ
アートディレクション	松田行正〈マツダオフィス〉
デザイン	梶原結実〈マツダオフィス〉
漢字監修	後藤文男 〈立命館大学白川静記念東洋文字文化研究所〉





