

2022年10月06日

創業者の「子どもの二大天職(食べる・遊ぶ)」の想いを受け継ぐ栄養菓子「グリコ」

## “食べる”も“遊ぶ”も特別な「クリエイターズグリコ」を発売

～ 建築家・隈研吾氏やゲームクリエイター・堀井雄二氏など10名が「おもちゃ」をデザイン ～

江崎グリコ株式会社は、栄養菓子「グリコ」発売100周年を記念した特別商品「クリエイターズグリコ」を2022年11月22日(火)から数量限定発売します。同商品は、グリコーゲンだけでなく健康素材としても注目されるカカオとアーモンドを練りこんだ特別な「キャラメル」と、日本を代表するクリエイター10名がデザインした「おもちゃ」がセットになった特別版です。おもちゃは世界的なフィギュアメーカー海洋堂が造形製作を担当しており、2001年発売の「タイムスリップグリコ」以来の共同制作となります。

### ■ 100周年を記念し発売する特別商品「クリエイターズグリコ」

江崎グリコは本年、創立100周年を迎えました。子どものココロとカラダの健やかな成長を願って、100年前、創業者・江崎利一が世に送り出した商品が栄養菓子「グリコ」です。この商品を起点に当社の歴史はスタートしました。そして100年を経て、この度、発売する特別商品が「クリエイターズグリコ」です。同商品は、通常商品と同じく「キャラメル」と「おもちゃ」が一つになっており、それぞれに大きな特長があります。



#### ① 「人生100年時代のキャラメル」がコンセプトの特別な「キャラメル」

「人生100年時代のキャラメル」をコンセプトに、初代から現在に至るまで一貫してこだわってきた「グリコーゲン」を含む牡蠣エキスに加え、ローストしたカカオマス、凍結粉碎したアーモンドを練りこんでいるのが特長です。子どもから大人まで楽しめる奥深い香りとなめらかな食感のキャラメルに仕上げました。



<100年前と変わらないハート型>

#### ② クリエイターデザインの特別な「おもちゃ」(10種類) ～「心の中にあるグリコ」を表現～

マンガ家から建築家、ゲームクリエイター、アーティストに至るまで、日本を代表する多種多様な10名の方々に「おもちゃ」のデザインを依頼し、「心の中にあるグリコ」を思い思いにデザインいただきました。



－10名のクリエイター ※五十音順

クリエイター	おもちゃ	名称	解説
大童澄瞳 (漫画家)		四駆ゼンマイ探検車	ギアボックスもーから設計、シンメトリーにこだわった四輪ゼンマイ探検車。
隈研吾 (建築家)		木橋ミュージアム	伝統的な架橋技術を現代に甦らせ、地域に根差す建築物のジオラマです。
坂井直樹 (コンセプター)		絶滅危惧種スタンプ (マレーバク)	絶滅危惧種レッドリストのマレーバク。肉球部分がスタンプになっています。
タツナミシュウイチ (プロクラフター)		さわれるビジュアル プログラミング	ビジュアルプログラミングをさわって遊べる形にしました。どんなコードが組めるかな？
長坂真護 (美術家)		リサイクルプラの ミリーちゃん	先進国が投棄した廃棄物で作ったアート作品を、リサイクルプラでミニチュア化しました。
根津孝太 (クリエイティブコミュニ ケーター、デザイナー)		はたらくるま	人々の暮らしを縁の下で力強く支える、未来のはたらくるまをデザインしました。
日野晃博 (ゲームクリエイター、 脚本家)		ジュエルエージェント・ ベティレイ	太古から地底に眠る琥珀に魂が宿った。中学生メイと出会い引っ込み思案の彼女を救う。
ヒョーゴノスケ (イラストレーター)		牛若丸と弁慶 五条大橋の戦い	日本の昔話でとても有名なシーンを描きおろし、立体ジオラマにしました。
堀井雄二 (ゲームデザイナー)		ぼうけんのへや	床や壁を自由に組み合わせて、わくわくする冒険の1シーンを創り出しましょう。
増田セバスチャン (アーティスト)		MY メリーゴーラウンド	ずっと夢見ていた自分だけのメリーゴーラウンド。木馬に乗って、どこへでも行こう。

## ■ 100 年前に誕生した栄養菓子「グリコ」

ちょうど 100 年前の 1922 年(大正 11 年)、江崎グリコは栄養菓子「グリコ」を発売しました。その商品は、創業者・江崎利一が牡蠣に含まれる栄養素グリコーゲンに着目し、キャラメルに入れて発売したことから始まっています。それは、まだ子どもの栄養状態が十分でなかった大正時代に、その状態を少しでも改善したいとの想いから開発した商品でした。発売の直後、同商品は大きな進化を遂げます。それが創業者の「子供にとって食べることと遊ぶことは二大天職である」との考えから誕生した、キャラメルとおもちゃを一つの商品にした「おもちゃ付きグリコ」です。発売開始から現在まで、多くの方々から愛され親しまれ、おもちゃの種類は 3 万種類に及び、その数は 55 億個にのぼります。栄養菓子「グリコ」は当社祖業の商品であり、「子どもの心身の健やかな成長」への想いは今もなお続いています。



左)1922 年の初代パッケージ。おもちゃとして絵カードを挿入していた。

右)1929 年のパッケージ。おもちゃ小箱が登場。これによりおもちゃが壊れにくくなり、封入できるおもちゃの種類も増えた。

## ■ 商品概要

商品名	クリエイターズグリコ ※数量限定	クリエイターズグリコ 「クリエイターズ BOX」10 種 ※予約限定販売商品	クリエイターズグリコ 「コンプリート BOX」 ※予約限定販売商品
商品画像		 ※3	
商品特長	おもちゃ 1 個 キャラメル 4 粒	クリエイターごとのおもちゃを 色違いで 3 個セット	全クリエイターの おもちゃ 10 種
販売チャネル ※1	全国のセブン-イレブン※2、 他一部店舗、グリコダイレクト ショップ、アマゾン、ロハコなど	グリコダイレクトショップ、ほか EC サイト (予約限定販売)	グリコダイレクトショップ、ほか EC サイト (予約限定販売)
希望小売 価格(税込)	935 円	3,990 円	14,990 円
発売日	2022 年 11 月 22 日(火)	2022 年 12 月中旬ごろお届け予定	
予約受付	2022 年 10 月 6 日(木)から グリコダイレクトショップにて受付 <b>《グリコダイレクトショップ》</b> <a href="http://gg.glico.co.jp/209518/">http://gg.glico.co.jp/209518/</a>		

※1：今後、追加の可能性があります / ※2：販売のない店舗もあります / ※3：BOX はクリエイターごとにおもちゃの写真が異なります

【ご参考】

「クリエイターズグリコ」に参加いただいたクリエイターのプロフィール（五十音順）

氏名	プロフィール	写真
大童澄瞳	<p>漫画家。1993 年生まれ、神奈川県出身。『映像研には手を出すな！』〈小学館〉が商業誌での連載デビュー作であり、2020 年には TV アニメ、TV ドラマ、映画化もされている。TV アニメ版では自身でエンディングのアニメーションを手掛けた。</p> <p><a href="https://twitter.com/dennou319">https://twitter.com/dennou319</a></p>	
隈研吾	<p>建築家。1954 年生まれ。1990 年、隈研吾建築都市設計事務所設立。慶應義塾大学教授、東京大学教授を経て、現在、東京大学特別教授・名誉教授。30 を超える国々でプロジェクトが進行中。自然と技術と人間の新しい関係を切り開く建築を提案。</p> <p><a href="https://kkaa.co.jp/">https://kkaa.co.jp/</a></p>	
坂井直樹	<p>コンセプター。1947 年生まれ、京都市出身。京都市立芸術大学入学後、渡米。サンフランシスコで Tattoo Company を設立 刺青プリント T シャツ販売。帰国後はテキスタイルデザイナーとして活躍後、1987 年に日産自動車から販売された「Be-1」のコンセプト企画でヒットを出し、その後は国内外の製品開発に携わる。2008 年～2013 年慶應義塾大学教授。</p> <p><a href="https://water-design.jp/">https://water-design.jp/</a></p>	
タツナミシユウイチ	<p>明治大学、慶應義塾大学 研究所員。2021 年 9 月、Microsoft Innovative Educator FELLOW の称号を米マイクロソフト社から授与。数多くの地上波番組に 12 年来のプロクレーターとして出演、ゲームやエンタメの教育的効果について広く世間に発信、現在もサンドボックスゲームをプラットフォームとして使用したプログラミング教育教材の制作や特別支援教育での活用を研究中。</p> <p><a href="https://twitter.com/tatsunami">https://twitter.com/tatsunami</a></p>	
長坂真護	<p>美術家。1984 年生まれ。2017 年 6 月、ガーナのスラム街・アグボグプロシーを訪れ、先進国が捨てた電子機器を燃やすことで生計を立てる人々と出会う。以降、廃棄物で作品を制作し、その売上から生まれた資金でこれまでに 1,000 個以上のガスマスクをガーナに届け、スラム街に初の私立学校や美術館を設立した。サステナブル・キャピタリズムを提唱し抜本的な問題解決に向け、現地にリサイクル工場建設を進めるほか、環境を汚染しない農業や EV などの事業を展開し、スラム街をサステナブルタウンへ変貌させるため、日々精力的に活動を続けている。</p> <p><a href="https://www.magogallery.online/">https://www.magogallery.online/</a></p>	

<p><b>根津孝太</b></p>	<p>クリエイティブコミュニケーター、デザイナー。1969 年生まれ。千葉大学工学部工業意匠学科卒業。トヨタ自動車を経て、2005 年 znug design 設立。多くの工業製品のコンセプト企画とデザインを手がける。家族型ロボット『LOVOT』、汎用人型重機『零式人機』、電動バイク『zecOO』、やわらかい超小型モビリティ『rimOnO』、ミニ四駆『RAIKIRI』、THERMOS ケータイマグなどの開発を手がける。</p> <p><a href="https://www.znug.com/">https://www.znug.com/</a></p>	
<p><b>日野晃博</b></p>	<p>ゲームクリエイター、脚本家。1968 年生まれ。福岡県出身。数々のゲーム開発に携わり、『イナズマイレブン』や『妖怪ウォッチ』などの多くのヒット作を生み出した功績から日本ゲーム大賞 経済産業大臣賞（2014 年）、福岡県文化賞（2019 年）などを受賞している。また、レベルファイブ開発のゲームを原作としたアニメ作品に脚本などで制作に関わっている。</p> <p><a href="https://twitter.com/AkihiroHino">https://twitter.com/AkihiroHino</a></p>	
<p><b>ヒョーゴノスケ</b></p>	<p>イラストレーター。広島県出身。光と影の大胆な描写や、やさしくどこか情緒的な作風は見た人の心にあたたかいものを残す。児童書「暗号クラブ」、絵本「いつでもカービィ」、「ポケモンカードゲーム」のイラストなど幅広いジャンルで活躍している。日本むかしばなし絵本シリーズを刊行中。</p> <p><a href="https://twitter.com/hyogonosuke">https://twitter.com/hyogonosuke</a></p>	
<p><b>堀井雄二</b></p>	<p>兵庫県の淡路島出身。早稲田大学第一文学部を卒業後、フリーライターを経て、ゲームデザイナーに転職。国民的 RPG『ドラゴンクエストシリーズ』の生みの親であり、現在もゲーム業界の第一線で活躍中。代表作『ドラゴンクエスト』シリーズ、『いただきストリート』『ポートピア連続殺人事件』ほか。</p> <p><a href="https://twitter.com/YujiHorii">https://twitter.com/YujiHorii</a></p>	
<p><b>増田セバスチャン</b></p>	<p>アーティスト。1970 年生まれ。ニューヨーク在住。90 年代より演劇や現代美術に関わり、1995 年に原宿のショップ・6%DOKIDOKI をオープン。一貫した独特な色彩感覚からアート、ファッション、エンターテインメントの垣根を越えて作品を制作。きゃりーぱみゅぱみゅ「PONPONPON」MV 美術、KAWAII MONSTER CAFE プロデュースなど、世界に Kawaii 文化が知られるきっかけを作った。世の中に存在する全ての事象をマテリアルとして創造しつづける。2017 年度文化庁文化交流使、2018 年度 NYU 客員研究員。</p> <p><a href="https://sebastianmasuda.com/">https://sebastianmasuda.com/</a></p>	

以上