

2022年11月1日

栄養菓子「グリコ」100周年を記念した特別商品「クリエイターズグリコ」発売を前に
東京・池袋で「クリエイターズグリコ展」を開催

～ 11月18日(金)から3日間 / 入場無料 / 大正時代からのおもちゃを公開～

江崎グリコ株式会社は、2022年11月18日(金)から20日(日)までの3日間、池袋のサンシャインシティ「噴水広場」において「クリエイターズグリコ展」を開催します。当展は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”が入った特別商品「クリエイターズグリコ」の発売に先立ち開催するもので、発売前のクリエイターズグリコのおもちゃ10点とともに、大正時代から現在に至るおもちゃ約500点を展示します。入場料は無料で、期間中にはゲーム大会なども開催予定です。

■ 特別商品「クリエイターズグリコ」

～ 日本を代表するクリエイターがおもちゃをデザイン～

特別商品「クリエイターズグリコ」は栄養菓子「グリコ」100周年記念の特別商品で、11月22日(火)から数量限定で全国販売します。同商品は従来のグリコゲンに加え、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がデザインした特別な「おもちゃ」がセットになった商品です。参加クリエイターは、大童澄瞳氏(漫画家)、隈研吾氏(建築家)、坂井直樹氏(コンセプター)、タツナミシュウイチ氏(プロクラフター)、長坂真護氏(美術家)、根津孝太氏(クリエイティブコミュニケーション、デザイナー)、日野晃博氏(ゲームクリエイター、脚本家)、ヒョーゴノスケ氏(イラストレーター)、堀井雄二氏(ゲームデザイナー)、増田セバスチャン氏(アーティスト)の10名で、「心の中にあるグリコ」をデザインしてもらい、それを世界的なフィギュアメーカー・株式会社 海洋堂が造形製作しました。

**■ 11月18日から開催する「クリエイターズグリコ展」**

～ 大正時代から現代に至る 時代ごとのおもちゃの約500点を公開～

「クリエイターズグリコ展」は、11月18日(金)から20日(日)までの3日間、池袋のサンシャインシティの「噴水広場」で開催します。栄養菓子「グリコ」は今年で100周年を迎え、今までに製作してきたおもちゃの総数は約3万種類55億個にのびります。今回、過去100年間のおもちゃの中の約500点を時代ごとに展示し、グリコのおもちゃのルーツである「絵カード」など、時代ごとの状況が反映された珍しいおもちゃを観ることができます。

開催日時	11月18日(金) 13時00分～20時00分 11月19日(土) 10時00分～20時00分 11月20日(日) 10時00分～20時00分
会場	サンシャインシティ 屋内イベントスペース「噴水広場」 (住所：東京都豊島区東池袋3-1-3 アルパB1)
観覧	入場無料

<p>イベント①</p>	<p>開催初日の「オープニングセレモニー」として、参加クリエイターの方を招き「トークショー」を行います。その様子は YouTube の「Glico Japan 江崎グリコ公式」でライブ中継する予定です。</p> <p>日 時： 11月18日(金) 11時00分～12時00分 登 壇： クリエイターの方々(ゲームデザイナー・堀井雄二氏など) 内 容： クリエイターズトーク</p>
<p>イベント②</p>	<p>期間中は下記の日程においてミニイベントとして「クイズ大会」と「じゃんけん大会」を行います。</p> <p>◆クイズ大会 日程：11月18日(金) 14時00分、16時00分 11月19日(土) 11時00分、14時00分 11月20日(日) 11時00分、14時00分 景品：各回で10名に江崎グリコのお菓子の詰め合わせ ※「クイズ大会」は携帯電話端末・タブレット端末等をお持ちであればどなたでも参加できます。</p> <p>◆じゃんけん大会 日程：11月19日(土) 16時00分 11月20日(日) 16時00分 景品：優勝者と準優勝者が「クリエイターズグリコ」 ※「じゃんけん大会」はコミュニティサイト「with Glico」への登録ならびに江崎グリコ公式のLINE お友だち追加が必要です(現地で登録可/詳しくは当日現地スタッフがご案内)。</p>

■スマホで楽しめる「クリエイターズグリコ」

～ クリエイターズグリコのおもちゃ 10 種がスマホやタブレット上で楽しめる～

「クリエイターズグリコ」の発売に合わせ、AR(拡張現実)を活用し、スマートフォンやタブレット上でおもちゃ 10 種を鑑賞できる無償サービスも同時展開します。サービス利用に特別なアプリケーションのダウンロードや事前設定などは不要で、スマートフォンやタブレット端末から、QR コードを読みむだけで、おもちゃを上下左右 360 度から楽しむことができます。2022 年 12 月 31 日まで公開予定です。

江崎グリコの原点・栄養菓子「グリコ」

～江崎グリコが「おまけ」と呼ばず、「おもちゃ」と呼ぶ理由～

1919 年(大正 8 年)、創業者・江崎利一は、故郷の佐賀県で、栄養素グリコーゲンに出会います。当初はグリコーゲンを“薬”として売り出そうとしました。しかし、「これからは治療より予防が大切」との考えから、それを健康増進のために活用することを決めます。グリコーゲンをお菓子里に仲介させ、子どもをはじめ多くの人に届けることで、国民の健康に役立てることができると考えました。そこでキャラメルにグリコーゲンを練り込んだ栄養菓子「グリコ」を発売しました。発売後、この商品は“大きな発展”を遂げます。創業者は健康には“身体”と“心”の両方が必要であり、子どもにとってそれは“食べること”と“遊ぶこと”であると考えました。そこで生まれたのが「キャラメル」に「おもちゃ」が加わった「おもちゃ付きグリコ」でした。「お菓子里を食べることも「おもちゃで遊ぶこと」も、この商品にとっては両方ともが“主役”であるため、当社では「おもちゃ」と呼ぶことにこだわり続けてきました。当社の原点・栄養菓子「グリコ」が目指した「子どもの心身の健やかな成長」への想いとその実践は、今もなお続いています。



「クリエイターズグリコ」への参加クリエイタープロフィール (五十音順)

氏名	おもちゃ説明	おもちゃ写真	プロフィール
大童澄瞳	四駆ゼンマイ探検車		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。
	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	木橋ミュージアム		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。
	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	絶滅危惧種スタンプ (マレーバク)		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。
	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。		
タツナミシユウイチ	さわれるビジュアルプログラミング		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。
	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	リサイクルプラの ミリーちゃん		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。
	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	はたらくるま		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 znuq 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。
	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	ジュエルエージェント・ベティレイ		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。
	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	牛若丸と弁慶 五条大橋の戦い		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。
	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	ぼうけんのへや		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。
	床や壁を自由に組み合わせ、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	My メリーゴーラウンド		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。
	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。		

以上