

ヘルス > 記事

『漢字のナンプレ』などパズル5000問考案の第一人者・馬場雄二 漢字の授業が「大嫌い」だった過去

漢字のナンプレ

2022/01/30 09:00

筆者：山下隆

AERA dot.



制作した漢字パズルを手にする馬場雄二さん。中央の「島」の中に白い道のように見えるのがすべて漢字。この道のような模様の中から、全学年で学習した漢字を一つ一つ探していくパズル(写真/写真部・高野楓葉)

いま、脳トレや物忘れ防止として漢字パズルがシニアに人気だ。そんなパズルを、御年84歳にして“解く”のではなく“考案”し続けている人がある。ビジュアルデザイナーの馬場雄二さんだ。

デザイナーとして長野オリンピックのデザイン検討委員長をつとめ、さらに「目玉マーク」でおなじみのフジサンケイグループの統一ロゴタイプをディレクションした経歴を持つ馬場さんは、パズル考案の第一人者でもある。これまで新聞やテレビ、雑誌で5000問以上のパズルを発表し、テレビ番組「世界一受けたい授業」（日本テレビ系）などにも漢字パズルの第一人者として出演している。

2021年11月にも、新作『漢字のナンプレ』（朝日新聞出版）を上梓。そんな馬場さんのアイデアの源、パズル制作への思いなどについて聞いた。

■100作品以上のパズルやゲームを制作

これまで漢字を使ったパズルの本やボードゲームを100作品以上、半世紀に渡り世に送り出してきました。中でも、漢字の「偏」と「つくり」を組み合わせる遊ぶゲーム『漢字博士』は、ミリオンセラーとなり、多くの人に楽しんでいただきました。

「漢字などの文字やデザインを遊びの視点から創作・研究すること」これは私が子どもの頃から一貫して取り組んできたテーマです。

1938（昭和13）年、長野県上田市で生まれ、子どもの頃から野球が大好きでした。とはいえ、当時は野球の道具など簡単に手に入る時代ではありませんでしたから、ボールからすべて自分で手作り。ボールは真ん中に丸い石を入れて布でぐるぐる巻いて縫うんですが、石が中心からズレてしまうと、投げたときに変な回転をしたりゆらゆらと揺れるなど予想外の動きをしてしまう。野球の道具としては完全に失敗作なんですけど、私は「これは面白い！」と思ひましてね。このボール作りが、私がデザインというものに興味を持つきっかけになりました。

一方、漢字はどうかといえば、実は学校の漢字の授業は大嫌いだったんです。書き順からはじまり、「木偏は跳ねちゃいけない」とか、「手偏は跳ねなきゃバツ」とか。学校で習う漢字の勉強は記憶の強制でしたから、ちっとも面白くなかった。授業中は先生の話は聞かずにじっと漢字を眺めていたんですが、おかげで漢字の持つデザインの面白さに気づくことができました。だから、漢字に興味を持ったのは退屈な授業のおかげ（笑）。

昔、「3年B組金八先生」というテレビドラマのなかで、武田鉄矢さん（金八先生）が「『人』という字は、人と人が支え合っている」という話をしたじゃないですか。最近、ご自身で「あれは間違いでした。単に立っている人間を横から見たものでした」と否定されていたようですが、私は最初の武田さんの説のほうがずっと面白いと思います。

諸説の中のどれが正解というのではなく、そういう面白みを感じられたほうがいいですし、漢字が楽しくなると思いませんか。

■アイデアは「面白いもの」の組み合わせで生まれることが多い

こうして、漢字とデザインの世界にどっぷりと浸かっていくわけですが、漢字の面白さを多くの人に知ってもらいたいとの思いで、本やゲームを出したり、新聞や雑誌の連載などをしてきました。漢字パズルを作るときに一番大切にしているのは、自分が面白いと思って作った漢字のパズルを同じように他の人にも面白いと感じてもらえるかという点です。

以前、朝日新聞の日曜版で「馬場雄二のデザインQ」という連載をしていたんですが、休刊で私の連載も終了してしまうと、たくさん読者の方々から「やめないでほしい」というハガキをいただきました。編集部にも3000通もハガキが来たそうで、これほど多くの人が、「面白い」と思ってくれていたんだと逆に自信になりましたね。読者ハガキは今でも大切に保管しています。

漢字パズルなど、「どうすれば発想が生まれるんですか？」と聞かれることがあります。私は面白いと思うものを“組み合わせる”ことが多いですね。たとえば、今回の『漢字のナンプレ』もそうですが、パズルの中でも常に人気のある代表的な2つともいえる「ナンプレ」と「漢字」の組み合わせです。ナンプレとは、数字を使ったパズルゲームの一種ですが、『漢字のナンプレ』は、マスにその画数の漢字を配置して熟語を見つけ出すパズルです。語彙力をアップし、楽しく脳活することが期待できます。

問



(選択リスト)

志 大 一 柄

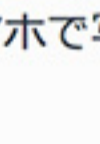


馬場さんが考案した新しい漢字パズル、『漢字のナンプレ』。(解き方) (1) 空いている枠に、選択リストから該当する画数の漢字を書き込みます。(2) 1つの三字熟語と3つの二字熟語になるように、4部屋に区分けしましょう。

答



立志伝 一刻 大火 人柄



他にも漢字と地図やジグソーパズル、カルタなどと組み合わせるなど、「これを組み合わせたら面白いだろうな」と、今でもよく考えています。大切なのは「面白そうだ」「楽しそうだ」と思える野次馬精神。普段から移動中でも街なかでも、面白そうなものに出合ったらスマホで写真を撮って記録するようにしています。

■私の最高傑作は「次作です」

高齢になっても、元気に活動を続けていく源となるのは、体力と気力（意欲）です。私の場合、パソコンに向かって仕事をするのが多いので、足の筋肉の衰えはあります。シニア向けの筋トレのジムには通っていますが、80歳を過ぎても、年齢には関係ないというものの、なかなか筋肉をつけるのは難しいですね。

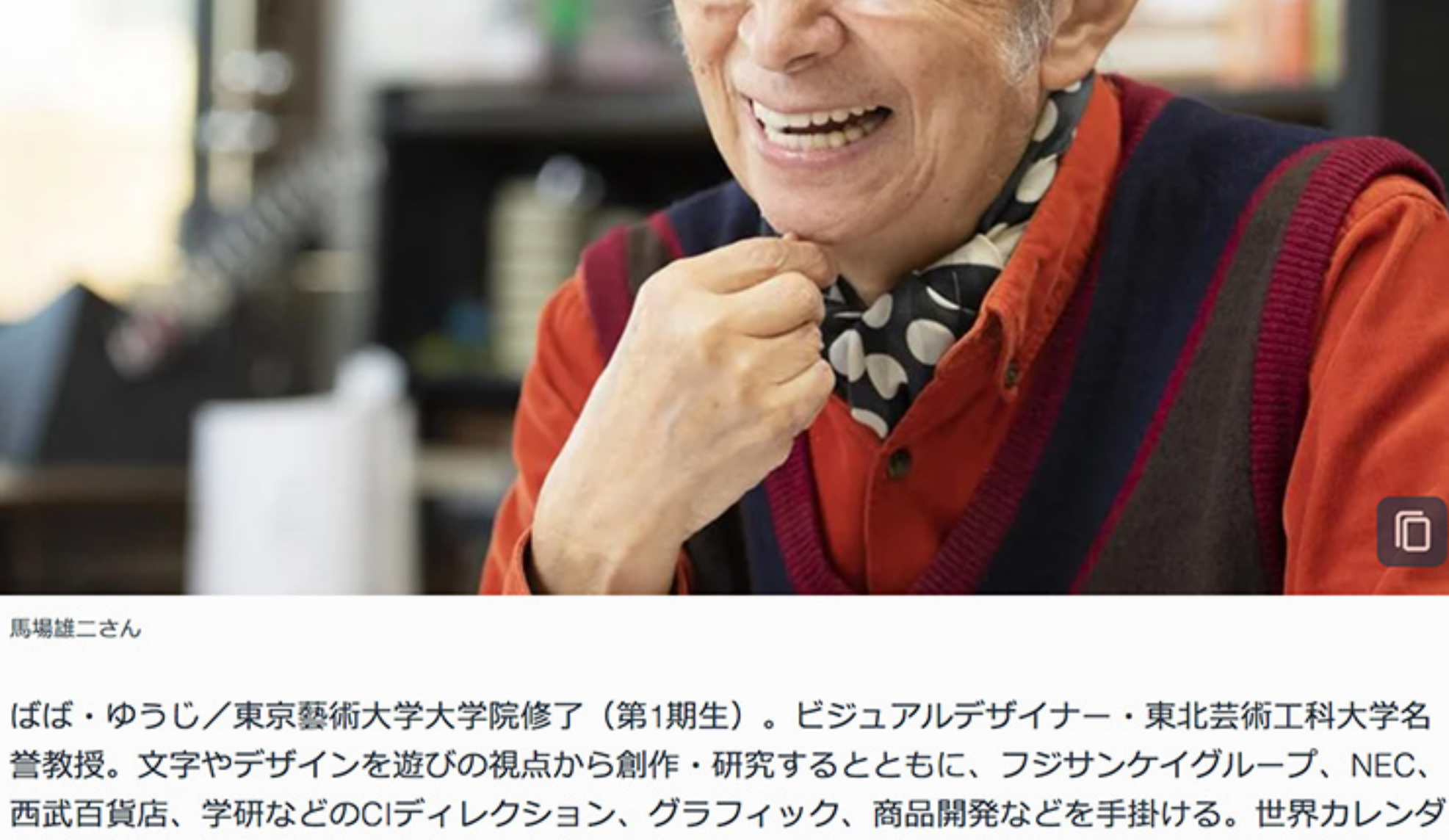
食事は、あまりグルメじゃないので美味しいものへのこだわりはないんです。お腹が空いていれば何でも美味しいですからね。だから食事は体力を維持するための薬みたいなものだと思って食べています。

あと、脳トレに妻と一緒にやっているのが、トランプゲームの神経衰弱。ただし、52枚全部使うのは夫婦2人では大変なので、20枚だけにして每晚やっています。記憶力のレベルに合わせて、枚数を変えることもできるので脳の衰えが心配な方におすすめですよ。

体力的な衰えはあっても、気力はまだまだ衰えてはいません。80歳を過ぎても「次はどんな新作をつくろうか？」と、いつも考えていますよ。特に何歳まで続けたいとか、目標があるわけではないんですが、この気力が衰えてきたら、自分で仕事を制御するんじゃないかと、自然にまかせるようにしています。

これまで、たくさんのパズルを作ってきて「ご自身の最高傑作はなんですか？」とよく聞かれるんですが、「次の作品です」とお答えします。次作こそが私の代表作になる。そんな意欲を持って、今でも仕事に取り組んでいます。

(取材・文/山下隆)



馬場雄二さん

ばば・ゆうじ/東京藝術大学大学院修了（第1期生）。ビジュアルデザイナー・東北芸術工科大学名誉教授。文字やデザインを遊びの視点から創作・研究するとともに、フジサンケイグループ、NEC、西武百貨店、学研などのCIディレクション、グラフィック、商品開発などを手掛ける。世界カレンダー賞（USA）金賞、ザ・トリック展優秀賞、東京発明展特別賞、おもちゃ大賞、グッドデザイン賞、白川静漢字教育賞特別賞受賞。「世界一受けたい授業」（日本テレビ系）などテレビ出演多数。長野冬季五輪デザイン検討委員長を務めた。近著に『パズルの達人が新しく考案 語彙力を鍛えて楽しく脳活! 漢字のナンプレ』（朝日新聞出版）など。

語彙力を鍛えて楽しく脳活! 漢字のナンプレ

馬場 雄二

amazon.co.jp

