

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン ーキッズデザインの原則	版数:1	頁: 1 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

非管理版

キッズデザインガイドラインーキッズデザインの原則

制定2013年 9月30日

版番号1

キッズデザイン協議会

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン —キッズデザインの原則	版数:1	頁: 2 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

目次

0	序文	3
1	適用範囲	3
2	引用規格	3
3	用語及び定義	3
4	キッズデザインの原則	5
4.1	基本的理念	5
4.2	適用範囲	5
4.3	科学的根拠に基づくアプローチ	5
4.4	安全・安心—重篤な事故を繰り返さないデザイン	5
4.5	創造性—子どもたちを育むデザイン	6
4.6	産み育て—子どもたち産み育てやすいデザイン	6
4.7	事業活動における配慮	6
4.8	キッズデザインの知識循環に向けて	6

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン —キッズデザインの原則	版数:1	頁: 3 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

0. 序文

すべての子どもは社会の宝であり、その人権を守ることは社会の責務である。

キッズデザインとは、子どもが安全かつ創造性や感性豊かに育ち、かつ子どもを産み育てやすい社会環境を、デザインを通じて整備することである。

キッズデザインの原則は、デザインによる製品・環境・サービスの開発と普及を推進する上で、キッズデザインをどのように捉えるべきかを明らかにし、関係者に示す原則である。そのデザインの対象は、「子どもの安全・安心に貢献する」、「子どもの創造性を育む」、「出産・子育てを支援する」の3つに分けられる。

この原則により、製品・環境・サービスを提供する者が、デザインを通じて子どもや出産・子育てする者にとって、より良い社会環境と仕組みを構築、維持していくことと共に、すべての生活者が子どものためのデザインを認識し、子どもに関する情報が社会で共有され、デザインへと還元されていくことを期待する。

1. 適用範囲

このガイドは、子どもを直接の利用者と想定したすべての製品・環境・サービスのみならず、子どもが接触しうるすべての製品・環境・サービスを対象とする。

2. 引用規格

次に挙げる規格は、この規格に引用することで、この規格の規定の一部を構成する。西暦年を付記してあるものは、記載の年の版を適用し、その後の改正版（追補を含む。）には適用しない。

ISO/IEC Guide 50:2002, Safety aspects - Guidelines for child safety

財団法人日本規格協会の日本語訳

JIS Z 8051:2004 安全側面－規格への導入指針

注記 対応国際規格：ISO/IEC Guide 51:1999 Safety aspects - Guidelines for their inclusion in standards

JIS Q 9000:2006 品質マネジメントシステム－基本及び用語

注記 対応国際規格：ISO 9000:2005, Quality management systems - Fundamentals and vocabulary

3. 用語及び定義

この規格で用いる主な用語及び定義は、次による。

3.1 子ども

生後から15歳(あるいは中等教育課程修了者)までの人。

3.2 環境

住宅・建築物等人が存在する場所や空間。

3.3 生産者

製品・環境・サービスを提供する側。製造者、供給者、事業者などがこれにあたる。

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン —キッズデザインの原則	版数:1	頁: 4 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

3.4 利用者

製品・環境・サービスの提供を受ける側。

注記1：利用者に子どもを含めない場合などは、必要に応じて定義する。

3.5 デザイン

新たな価値を生み出すため又はさまざまな課題を解決するための創造的な計画及び行為。モノやコトの理念や形式、そして具体的な機能、形態、設計、生産、運用に関わる事項全般を指す。

3.6 キッズデザイン

子どもが安全かつ創造性や感性豊かに育つための社会環境や、出産や子育てを支援して子どもを産み育てやすい社会環境を整備するための創造的な計画及び行為。

3.7 プロセス

インプットをアウトプットに変換する、相互に関連する又は相互に作用する一連の活動。

3.8 PDCAサイクル

Plan(計画)→Do(実行)→Check(評価)→Action(改善)の4段階を繰り返すサイクル。

3.9 リスク

危害の発生確率及びその危害の程度の組合せ。

3.10 危害

人の受ける身体的傷害若しくは健康傷害、又は精神的傷害。

3.11 ハザード

危害の潜在的な源。

3.12 許容可能なリスク

社会における現時点での評価に基づいた状況下で受け入れられるリスク。

3.13 保護方策

リスクを低減するための手段。

3.14 残留リスク

保護方策を講じた後にも残るリスク

3.15 潜在リスク

現時点では確認できていないリスク。

3.16 リスク分析

利用可能な情報を体系的に用いてハザードを特定し、リスクを見積もること。

3.17 リスクの評価

リスク分析に基づき、許容可能なリスクに到達したかどうかを判定する過程。

3.18 リスクアセスメント

リスク分析及びリスクの評価からなるすべてのプロセス。

3.19 安全

許容できないリスクがないこと。

3.20 安心

心配・不安がなく、心が安らぐこと。

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン —キッズデザインの原則	版数:1	頁: 5 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

3.21 事故

製品・環境・サービスによって危害が引き起こされること。又は製品・環境・サービスを利用中に、利用者に危害が引き起こされること。

3.22 重篤な事故

利用者が死亡もしくは、30日以上の治療を要する負傷又はこれらが治ったときに主務省令で定める身体障害若しくは健康障害が発生する事故のこと。精神障害の場合には、外傷後ストレス障害（PTSD）と診断される状態に至ること。

4. キッズデザインの原則

キッズデザインの原則は、以下の8項目から構成される。

4.1 基本的理念

子どもは社会が守り育てるべき存在であることを認識し、子どもの視点をデザインに取り入れることで、製品・環境・サービスの価値を継続的に発展させること。

- ◆ 常に子どもの発育・発達の視点に立ち、製品・環境・サービスを子どもの立場からも捉える。
- ◆ 子どもや子育ての視点を取り入れることで製品・環境・サービスが本来持つ価値を高め、新たな製品・環境・サービスの開発につなげ、子どもが安全かつ感性豊かに育つことができる社会を築く。

4.2 適用範囲

子どもが接触しうるすべての製品・環境・サービスを対象とすること。

- ◆ 子どもを直接の使用者と想定した製品・環境・サービスのみならず、子どもが接触しうる可能性のあるすべての製品・環境・サービスを対象とする。
- ◆ すべての製品・環境・サービスに子どものためのデザインが導入できることを認識し、課題発見とその解決策をデザインを通じて具体化する。
- ◆ 課題発見のための子どもが接触しうる危険源として、Guide 50等を参照すること。

4.3 科学的根拠に基づくアプローチ

年齢ごとの子ども特有の身体特性、行動特性を理解し、過去の事故情報や身体寸法データなど科学的根拠に基づくアプローチを実践すること。

- ◆ 子どもの年齢ごとの特性を知り、製品・環境・サービスの目的に合わせて、安全性の確保、身体的発育や運動能力の向上、知識や経験の蓄積を促すデザインを実践する。
- ◆ 過去の事故情報や身体寸法等のデータを、業種・分野を超えて参照、活用することで、製品・環境・サービスが子どもに与える影響を学び、デザインを実践する。

4.4 安全・安心—重篤な事故を繰り返さないデザイン

子どもの正常な発育・発達において自然に起こり得る行為においても、重篤な事故につながらないデザインを実践すること。

- ◆ 子どもを取り巻く事故が毎年同じように起こっている事実を認識する。
- ◆ 子どもの事故は予測不可能なもの（Accident）ではなく、予測可能なもの（Injury）と捉え、デザインを実践する。

管理No.:CSD	文書No.:001	キッズデザインガイドライン —キッズデザインの原則	版数:1	頁: 6 / 7
制定日:2013.9.30			改訂日:	

- ◆ 子どもの正常な発育・発達において自然に起こり得る行為においても生命を脅かしたり、自らの危険学習につながらない重篤な事故を回避するデザインを実践する。

4.5 創造性—子どもたちを育むデザイン

子どもの発育・発達に必要な自発的、創造的な行為を積極的に促す工夫をすること。

- ◆ 子どもが感性豊かに育つきっかけとなり得る、子どもの自発的、創造的な行為を、積極的かつ直感的に行なえるよう誘発するデザインを実践する。
- ◆ 身体能力や知性、コミュニケーション能力向上の契機を与えるデザインを実践する。

4.6 産み育て—子どもたちを産み育てやすいデザイン

子どもを産む者、子育てする者を支援し、子どもを産み育てやすい社会環境をつくり、子育ての喜びをデザインの力で広めること。

- ◆ 出産や子育てに伴う行為を製品・環境・サービスによって支援し、少子化や育児不安などの社会課題を解決し、子どもを産み育てやすい社会を実現する。

4.7 事業活動における配慮

製品・環境・サービスの企画から運用に至るまで、子どもの発育発達を阻害する要因の排除に努めること。

- ◆ 製品・環境・サービスを生み出すための企画、開発、設計、製造・建設、販売、運用等の事業活動において子どもの発育・発達を阻害する要因の排除に努める。
- ◆ 個別の製品やサービスの組み合わせ、あるいは製品・環境の運用についても同様の配慮を行ない、継続的な見直しと対応を実施する。

4.8 キッズデザインの知識循環に向けて

すべての関係者が子どもに関する情報を共有し、デザインへ還元するための協働を促すものであること。

- ◆ 子どもに関する情報を社会で共有、知識化あるいはデザインへ反映することによって、子どもや子育てにとってより良い社会づくりを継続的に行なう。

