



HUZLE OFFICIAL PRESS

2018 issue #01

# HUZLE JOURNAL

TAKE FREE



## CONTENTS

### 01 HUZLE TALK

はするのなし

### 01 HOW TO CREATE

はするのつくり方

### 02 TURNING POINT

転機〜キャストエニグマ

### 03 DESIGNERS FILE

はするデザイナーズファイル

### 05 COLLECTION

はするコレクション2018 SPRING

### 07 FEATURE

特集:はするは脳の動きを高めるのか?

— はするのほろさいお話をとめました —



# IT'S ONLY HUZZLE TALK. はずるのはなし



はずすパズル、はずる。ひらめきとロジックを駆使して解く大人のパズル。ミッションは『はずすこと』。そして『元に戻すこと』。さわっていると癖になる、心を落ち着かせるガジェット。そんなはずるの、よく知られたお話から、あなたの知らないお話まで。はずるのおはなし、HUZZLE TALKを集めてみました。



## 日本発・世界の脳トレ

はずるは、日本で生まれ世界50ヶ国以上で楽しんでいる唯一無二のパズルシリーズです。年間100万個ものはずるが世界中のユーザーの元に届けられています。(2017年現在)

※P07 特集ははずるは脳の働きを高めるのか?

## 楽しみ方

はずるは、はずすパズルです。まずははずしてみ。はずすことができた元に戻す。もどせても、またはずし方をわすれてしまう、という無限ループにも陥りがち。未永く楽しめます。また、はずせなくても、さわっていることが癖になり、なぜか心落ちつく手持ち無沙汰解消ツールとしての楽しみ方もありそうです。

## 35th

2018年は発売35周年のアニバーサリーイヤー。はずるの前身CAST PUZZLEの発売は1983年に3種類でスタートしました。

### 1983年発売の3商品をご紹介します!



※トリビア:あの横浜の巨大テーマパークも1983年オープン。

## パズルデザイナー

はずるのデザイナーは世界中にいます。パズルデザイナー達の許諾の元、はずるにあわせてアレンジを施し、世界中のパズルファンにお届けしています。懐かしいように見えて、実は現在進行形のパズルシリーズ。今この瞬間にも新しいアイデアが生まれようとしています。

※デザイナーについては、「P03 はずるデザイナーズファイル」をご参照ください。

## パッケージデザイン

はずるのパッケージを手がけたデザイナーは女性です。マットで落ち着いた質感が知的で価値あるギフトとして評判も上々。女性に購入される機会も増えました。LEVEL1~4は、ホワイト基調にLEVELごとのPOPな差し色を配置、パズルファンも唸るむずかしさのLEVEL5・6はラグジュアリーなブラック。



## ★ 難易度

『はずる』は難易度を6段階で表しています。LEVEL1が最もやさしく、LEVEL6が最も難しいとしています。感じ方は人それぞれです。どのLEVELにも、個性的で優れたデザインと、ひらめきやロジックが絡み合った、特徴的でユニークなアイデアが詰まっていますので、「はずる」の面白さを十分に味わっていただけます。

## 56種類

国内で販売されているはずるは2018年1月現在、全部で56種類。別途、2017年はウルトラマンモチーフのはずるが4種類発売されました。余談ですが、海外だけで販売されているはずるがあります。

※ラインナップに関しては、「P05 はずるコレクション」をご参照ください。

## SCHOOL LIFE

試験的に学校の授業やレクリエーションで使われ始めています。日本はずる協会を通して、考える力を伸ばす教材としてははずるクラブキットをご提供しています。はずるは、大人だけのパズルではないのです。

お問い合わせ先  
**日本はずる協会**  
TEL:03-5298-5380  
FAX:03-5298-2250  
URL <http://huzzle.jp/>

## Zn 材質:亜鉛合金

元素名:亜鉛  
元素番号:30  
英名:ZINC  
元素記号:ZN



亜鉛合金は融点が低く、寸法精度が出やすく、衝撃にも強いという特徴があり、鑄型に忠実な鑄造が出来ます。別解が許されないはずるにも最適な素材として発売当初から選ばれています。人体に必要なミネラルの一つでもあります。



# HUZZLE TALK

## TURNING POINT — 転機 —

2002年某日。はなやま玩具(現・株式会社ハナヤマ)のKはアメリカ・カリフォルニア州ロサンゼルスにいた。このパズルシリーズの人気の高まる中、新たなパズルクリエイターの開拓は急務となり世界中を旅していた。今回は、立体パズルの世界では最も難しいパズルの1つとして既に伝説となっていた“ENIGMA” 1975年アメリカ特許(アメリカ合衆国特許第3,885,793号)の商品化の許諾を得るためだ。しかし交渉は難航。作者のEldon Vaughn氏(故人)は、Kにある提案を出した。

明日の朝までに  
**“ENIGMA”**  
を解くことが出来たら、  
商品化を許可しましょう。



CAST ENIGMA

Kがエルドン・ヴォーン氏から譲り受けた樹脂製のThe ENIGMA(サイン入)



“ENIGMA”は、『謎』、『なぞなぞ』、『パズル』等を意味する言葉で、第二次世界大戦時のナチスドイツの暗号機の名前にもなった。その名の通り、非常に難易度が高く、Kはその晩一睡もすることが出来なかったが、ついに翌朝このパズルを解き明かすことが出来、商品化の許諾を得ることができた。2003年に発売された“CAST ENIGMA”は、当時最大のヒット作となり、発売から15年経った今でも高い人気を誇るはずるだ。

## ARIZONA

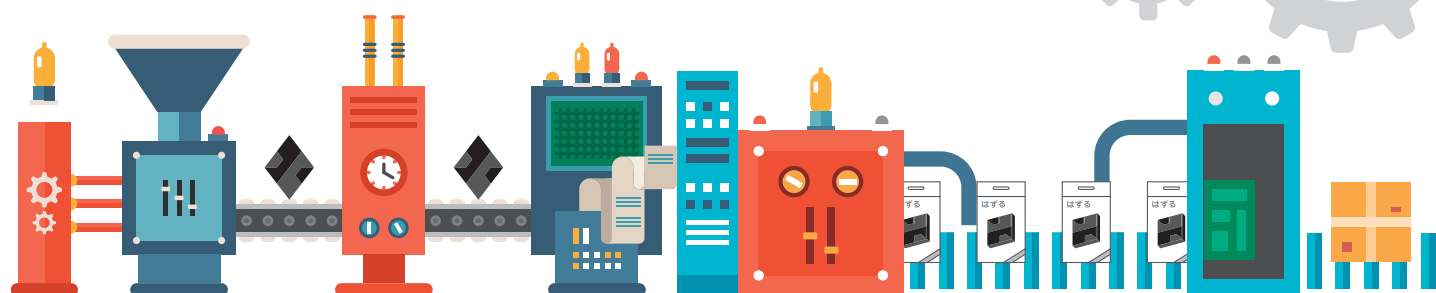


CAST ENIGMAの作者、エルドン・ヴォーン氏が暮らしていたアリゾナ州は、荒野とサボテンがまるで西部劇の舞台のようなアメリカの原風景を演出する。ドライブをすれば、ELK XING(エルク横切注意)の標識が見られ、本当に鹿(ELK)に遭遇することもある。その巨大さに驚かされる。有名なグランドキャニオンやモニュメントバレーほか大自然が作り出した神秘的な絶景スポットが多数存在し、ネイティブアメリカンの神聖な場所が集まるスピリチュアルな州としても知られている。人気のパワースポット・セドナでは、大地からの強いパワーが渦巻いている場所がヴォルテックス(VOLTEX)と呼ばれ、訪れる人が後を絶たない。

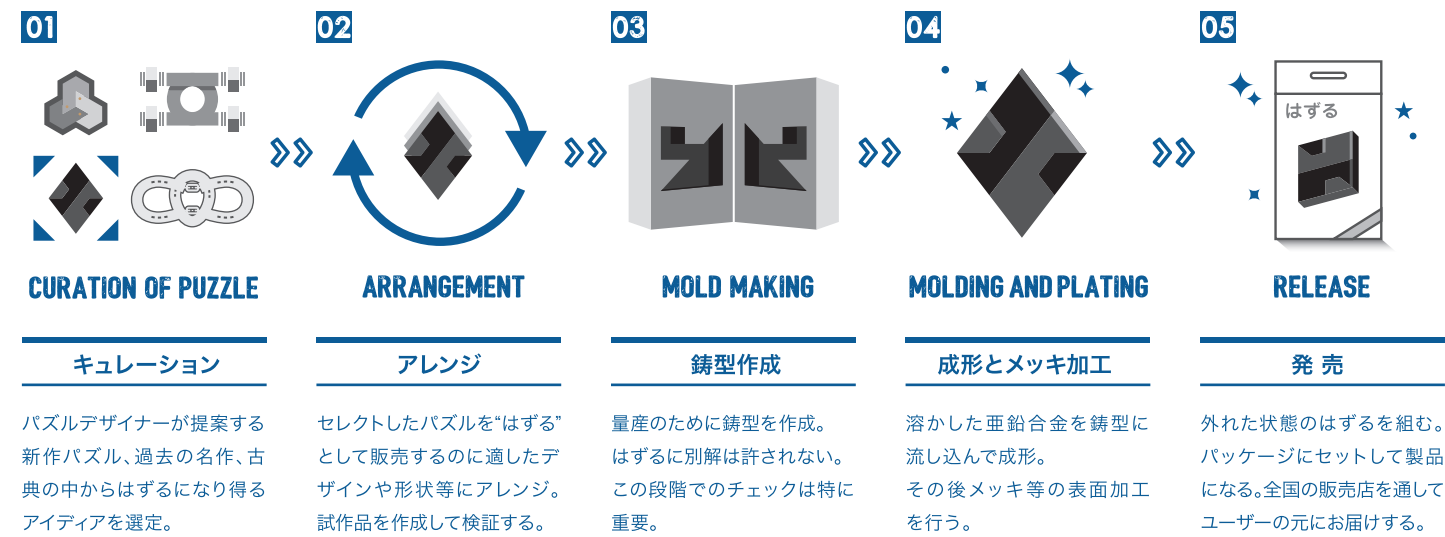
# HOW TO CREATE

## はずるのつくり方

はずるは、メカニカルパズルの名作や古典、世界の天才パズルデザイナー達の作品を株式会社ハナヤマがセレクトし、はずすパズル、はずるとして世界中のパズルファンにお届けするパズルシリーズです。はずるの元になるパズルが選ばれて、お客様の元に届くまでのプロセスをご紹介します。



※上記はイメージです。







# HUZZLE DESIGNER'S FILE

## はずる デザイナーズ ファイル

本業は科学者、彫刻家、天才プログラマー！  
“はずるデザイナーの世界”の一部をご紹介

1 アキオ・ヤマモト CHECK →	2 ジンフー・アン 1991年韓国・ソウル生まれ。京畿道軍浦市在住。大学院で数学を専攻している。	3 ブラム・コーエン CHECK →
4 キリル・グレブネフ 1976年モスクワ生まれ。モスクワ在住。ダーウィン博物館の研究員。代表作キャストハーモニー、キャストシフト。	5 PROFILE ドミトリー・ペブニツキー 1964年モスクワ生まれ。モスクワ在住のエンジニア。代表作キャストハーモニー。	
6 オスカー・ファン・デフエンター 1965年オランダ生まれ。オランダの国立研究所の科学者。代表作キャストマーブル、キャストチェーン、キャストナットケースなど多数。	7 セルヒー・グラバルチュク 1958年ウクライナ生まれ。数多くのパズルを創作するグラバルチュク・ファミリーの大黒柱。	8 ヴェサ・ティモネン CHECK →

## INTERVIEW

パズルに取り組むことは、

あなたの脳に良い効果をもたらします。

ぜひ続けてください。

You're doing wonderful things  
for your brain working on puzzles.  
Keep at it.



Bram Cohen



ブラム・コーエン

■ パズルに興味を持ったのはいつ頃ですか？

BC：パズルには子どもの頃からいつも興味を持っていました。私の初めての特筆すべきことは、12歳の時にルービックキューブの解き方を自分で見つけたことです。私はシーケンスの逆を行うことを思いつかなかったので、同じシーケンスを何度も繰り返して6面を完成させました。

■ パズルを創作しはじめたのはいつ頃ですか？

BC：子どもの頃、私はルービックキューブのようなタイプのパズルのメカニズムを考案することに多くの時間を使っていました。そして高校生の時、その概略を思いつきました。しかし私は当時そのことに真剣に取り組みませんでした。2003年にネットで同じようなことに興味を持っている人達のコミュニティを見つけるまでは。

まだ3Dプリントがそのようなものを試作するのに実用的になる前のことでした。

■ どのようにしてパズルを考案するのですか？

BC：それはパズルのジャンルによります。ハナヤマが作るような「外すパズル」は、まずパズルに取り入れたい動きを考え、それから細かい部分を詰めていきます。何度も試作したり、複雑な微調整をしながらですが。

「回転させるパズル」は、どのようにごちゃまぜにするかを計算して、それに合うメカニズムを作ります。「パズルの指輪」は、まず複数の輪をどのように関連づけるかを計算し、それから絡ませ方を考えます。「組み木パズル」は、パズルの全体の形と各ピースの形状を考え、それから“Burrtools”というアプリケーションを使って、パズルとして成立するかどうか可能性を試していきます。

■ あなたの趣味、興味のあることは何ですか？

BC：パズルの創作に加えて、私はたくさんソフトウェアのプロジェクトに取り組んでいます。それとジャグリング(5つのボールを操ることができ、6個に挑戦中です)、そして子ども達といっしょに過ごすことです。

Profile ブラム・コーエン

1975年ニューヨーク・マンハッタン生まれ。BitTorrentを開発した天才プログラマーとして知られており、同社の設立者。近年は、新たな仮想通貨chiaの開発を進めており、先日Chia Networkという新しい会社を立ち上げたことが報じられたばかり。



CAST GALAXY



CAST MARBLE



CAST RATTLE



CAST CAKE

自分がパズルピースになりきって、

動きをイメージし、形にします。



Akio Yamamoto



アキオ・ヤマモト

■ 何歳からパズルに興味をもち始めましたか？

YA：小学生の頃から、刃物でなにかを切り出すのが好きでした。6年生の頃、箸の頭を鎖のかたちに切り出して遊んでいました。いわゆる不可能物体ですね。また、数理パズルに興味を持ったのもその頃です。覆面算や幾何学の問題などを楽しんでいました。

■ 何歳からパズルのデザインを始めましたか？

YA：20歳くらいから、遊びの造形をいろいろ手掛けました。しかし、パズルと言えるものを作ったのは、27歳のときです。第4回「四見 木のパズル・コンペティション」(1990)に出品しました。その作品はその後、幾多の改良を経て、「CASTAMOUR」になりました。

■ パズルのアイディアはどのように生まれるのですか？

YA：ひとことと言えば、自分がパズルピースになりきって、動きをイメージ

し、形にします。具体的には、ドローイングですね。最初から形を決めるのではなくて、動きを描きながら次第に形が見えていく、そういう描き方です。もちろん立体でも試行錯誤します。

■ 趣味または興味のあるものは何ですか？

YA：このごろは、書道ですね。筆の先の三次元の穂先が、平面と接して残す墨痕。それはまさしく運動の軌跡なのです。キャストパズルを設計するときのイメージングにも似て、意外な発見をすることがあるんです。

■ パズルファンへメッセージを

YA：世の中には、パズルよりも面白いものも、たくさんあります。パズルに限らずいろいろなことを勉強しましょう。そして、たまにパズルに没頭してみる。そのくらいのバランスが、人生の楽しみ方としてちょうど良い感じだと思うのです。

Profile アキオ・ヤマモト

1962年島根県生まれ。東京都練馬区在住。メカニカルパズル・デザイナー。彫刻家。島根県ふるさと親善大使「遣島使」。まるで生き物のような有機的で柔らかなデザインが特徴。



CAST DOT



CAST DOLCE



CASTBAROQ



CAST AMOUR



CAST RADIX



CAST HELIX



CAST VORTEX

失敗は私に何かを教えてくれます。

also these failures will teach  
me something.



Vesa Timonen



ヴェサ・ティモネン

■ パズルに興味を持ったのはいつ頃ですか？

VT：私が最初に組み木を組んだのは9歳の時です。

■ パズルを創作しはじめたのはいつ頃ですか？

VT：24歳の時、最初の組み木パズルを創作しました。でもそれは以前に創作されていたものだったと後になってわかりました。ですので、私が初めて独自のパズルを創作したといえるは1996年、27歳の時です。

■ どのようにしてパズルを考案するのですか？

VT：私はパズルのアイディアを頭の中にためておくようにしています。そして主に夜、ベッドに入ってから、頭の中のアイディアで遊びます。夜中に目が覚めれば、また眠りに落ちるまでの間これが続けます。私は夜、多くの時間をベッドで過ごします(9～11時間)。

■ あなたの趣味、興味のあることは何ですか？

VT：パズル以外の趣味はジムに行くこと、走ること、木工、手品です。

■ パズルファンに向けてメッセージをお願いします。

VT：私からのパズルファンの方達へのメッセージは、誰でもパズルを創作できるということです。簡単なことではありません。何もないところからは生まれません。試行錯誤しなければいけないかもしれませんが、ついには誰でも何かを創作できるようになり、最終的には何かオリジナルのものを創作できます。創作をする上で(他のクリエイティブな仕事と同様に)最も大きな問題は失敗を大目に見てしまうことです。何が間違いで、何をもう一度試すか、分析しなければいけません。私の場合、パズルの創作に費やした時間のおよそ80%は失敗に終わっています。でも、4回の失敗の後は1つの良いアイディアが待っているとわかっています。そしてそれらの失敗は私に何かを教えてくれます。

Profile ヴェサ・ティモネン

1969年フィンランド・サヴォリンナ生まれ。ヘルシンキ在住。ソフトウェアデザイナー。恋人のために作った指輪を元にしたキャストループをはじめ、シンプルで洗練された美しいデザインが彼の作品の特徴。



CAST LOOP



CAST HOOK



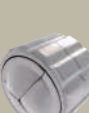
CAST DONUTS



CAST SQUARE



CAST KEYHOLE



CAST CYLINDER



CAST DIAL



CAST INFINITY



DESIGNED BY VESA TIMONEN (FINLAND)



**CAST CYLINDER**

BESTSELLER  
#7



**CAST DONUTS**

BESTSELLER  
#6



**CAST INFINITY**



**CAST SQUARE**



**CAST KEYHOLE**



**CAST DIAL**



**CAST HOOK**



**CAST LOOP**  
2007 Puzzler's Award

BESTSELLER  
#10

DESIGNED BY AKIO YAMAMOTO (JAPAN)



**CAST RADIX**  
2005 Grand Prize



**CAST DOT**



**CAST BAROQ**



**CAST HORSE**



**CAST DEVIL**



**CAST STAR**



**CAST NEWS**



**CAST ELK**



**CAST S&S**



**CAST RING**



**CAST LABY**

DESIGNED BY NOB YOSHIGAHARA (JAPAN)

DESIGNED BY BRAM COHEN & OSKAR VAN DEVENTER (USA & NETHERLANDS)



**CAST MARBLE**

BESTSELLER  
#1



**CAST RING2**



**CAST CAKE**

DESIGNED BY JOSE GRANT (USA)

DESIGNED BY BRAM COHEN (USA)



**CAST RATTLE**  
2010 Jury Honorable Mention

BESTSELLER  
#9



**CAST GALAXY**  
2013 Jury Honorable Mention

BESTSELLER  
#5



**CAST VORTEX**



**CAST DOLCE**



**CAST AMOUR**



**CAST HELIX**



**CAST DIAMOND**

DESIGNED BY SCOTT ELLIOTT (USA)



**CAST DELTA**



**CAST VIOLON**

DESIGNED BY TADAO MIYAO (JAPAN)

BESTSELLER  
#2



**CAST HARMONY**  
2010 Puzzler's Award

DESIGNED BY DMITRY PENITSKY & KIRILL GREBNEV (RUSSIA)

DESIGNED BY KYOO WONG (HONG KONG)



**NEW CAST TRINITY**



**CAST BOX**

DESIGNED BY YUTKA AKIO (JAPAN)



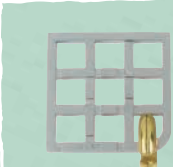
**CAST COIL**

DESIGNED BY EDI MEGHTA (JAPAN)



**CAST G&G**  
2012 Jury Grand Prize

DESIGNED BY JINHO BAH (KOREA)



**CAST DUET**



**CAST EQUA**



**CAST O'GEAR**  
2001 Honorable Mention



**CAST MOBIUS**

DESIGNED BY OSKAR VAN DEVENTER (NETHERLANDS)

DESIGNED BY SERHIY GRABARCHUK (USA)



**CAST COASTER**

DESIGNED BY PROFESSOR BAKALAR (CZECH REPUBLIC)



**CAST CAGE**

DESIGNED BY KENNETH WARKER & HARRY NELSON (USA)



**CAST SPIRAL**

DESIGNED BY KIRILL GREBNEV & YOSHIYUKI KOTANI (RUSSIA & JAPAN)



**CAST SHIFT**

BESTSELLER  
#3

BESTSELLER  
#3



**CAST ENIGMA**

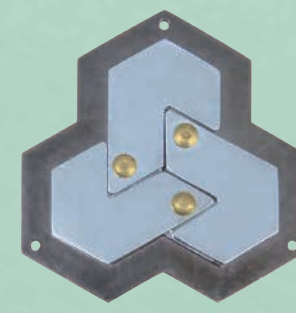
DESIGNED BY ELDON YRAGUIN (USA)

DESIGNED BY MINE UYEMATSU (JAPAN)

BESTSELLER  
#4



**CAST QUARTET**



**CAST HEXAGON**  
2014 Jury Honorable Mention



**CAST U&U**  
2014 Jury Grand Prize



**CAST KEY II**

DESIGNED BY HONKARIMA CO., LTD. (JAPAN)



**CAST HEART**



**CAST PADLOCK**  
2014 Jury Honorable Mention

BESTSELLER  
#8



# 特集：はずるは脳<sup>①</sup>の働きを高めるのか？

パズルは指先を使い、脳をフル回転させて考える“脳トレ”であり、脳の働きを活性化すると考えられています。ヒトの脳についての研究は科学、医療など様々な分野で行われ、さらに昨今の人工知能分野の発達・開発とともに、ますます関心が寄せられています。ヒトがほかの生物と根本的に違う部分は心を持っていること。まだまだ未知の分野であるものの、研究により脳のそれぞれの部位の果たす役割が解明されつつあります。はずるパズルははずるで遊ぶことは、脳のどの部位の働きを活性化させ、どのような能力を伸ばし、われわれにとってどんなメリットをもたらすのかを紐解いていきます。

## 5 brain-building categories

to strengthen key brain functions

脳の各部位を鍛えることで高められる脳の働き5つ



**memory** 記憶力



**word skills** 言語機能



**logical thinking** 論理的思考



**visual perception** 視覚機能



**coordination** 脳と体の協調



**logical thinking** 論理的思考

前頭前野 (frontal cortex) は、ヒトをヒトたらしめる、論理的思考や意思決定、注意集中力を司る部分だと考えられています。それは我々が判断を下したり、感情のコントロール、社会的行動を選択するために使われています。複雑な思考や構想を要するパズル、また推理力や優先順位付けが必要となるパズルで鍛えることができると考えられています。



**word skills** 言語機能

頭頂葉は言語を司る部分だと考えられています。語彙を増やすアクティビティーに取り組んだり、文字のパターンや組み合わせを考えるようなパズルやゲームが効果的と思われます。



**visual perception** 視覚機能

後頭葉は視覚を司る部分だと考えられています。視覚機能を高めるためには、色や形をすばやく認識する能力を高めるようなパズルが良いと考えられています。



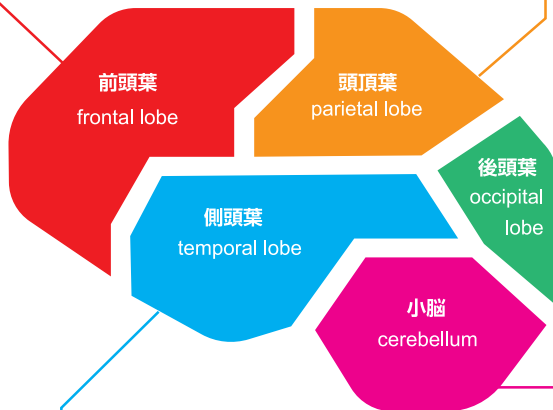
**coordination** 脳と体の協調

脳から神経を通して体を動かす際の一連の協調関係のことを指します。車の運転や、歯を磨いたり等日々の生活の中で使われています。ヨーヨーやジャグリングに挑戦したり等、昔からある遊びを楽しんだり、指先と頭を使いパズルを解くことが、coordinationの強化に繋がると考えられています。



**memory** 記憶力

記憶力は、年齢に関係なく脳は鍛えられます。脳を刺激することで溜まっている脳のほこりを取り除き、脳細胞の連結を再び構築することができます。何か書き出し記憶したり、記憶力を試すゲームに挑戦すると良いでしょう。



## 検証：はずるを使用した脳機能改善検証プログラム

期間：2013年11月～2014年3月までの12週間

被験者：61才～90才の34名

内容：毎週違うはずるを、12週間で12種類挑戦していただく

使用機材：『GO-NOGO課題』測定器



この検証を始める前と終了後に測定して変化を分析

表1 測定を行った方

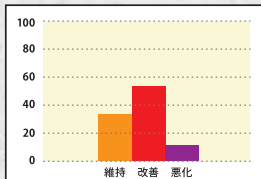
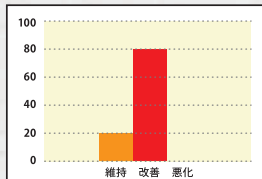


表2 全種類解いた方



結果：脳の機能が大幅に改善されたことを確認

頭と手を使い楽しむことは、脳全体を活性化させることが実証されており、それが我々が現代を生き抜くのに必要な様々な能力を引き出す呼び水になることは間違いなさそうです。前頭葉の働きを活性化させ、現代のビジネスパーソンに求められる論理的思考力や体全体のパフォーマンス向上につながる可能性があります。また、メタル製パズルの質感や造形、カラーリングといった視覚情報は視覚機能のトレーニングにつながると考えられます。はずるだけでなく、元にもどし、もう一度解いてみる一連の流れを繰り返すことが記憶力を強化することも考えられそうです。このように、はずるパズルははずるに挑戦することは脳全体を働かせ、様々な能力を引き出していくものと考えられています。

測定を行った方の55.6%に改善が見られ、全種類解かれた方には80%の方に改善が見られました。はずるを継続的にプレイすることにより、前頭前野の脳機能が大幅に改善するという結果が得られました。

結論

はずるは脳<sup>①</sup>の働きを高める。

はずるは、我々の脳のあらゆる部分を適度に刺激し、様々な能力を育成する助けとなりうる。

お問い合わせ先：  
株式会社ハナヤマ  
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-25  
秋葉原鴻池ビル6階  
URL: <https://www.hanayamatoy.co.jp/huzzle/>  
TEL: 03-5298-2244  
EMAIL: [info@hanayamatoy.co.jp](mailto:info@hanayamatoy.co.jp)