

山梨県固有のデザインソースの編集とアーカイブ構築（第2報）

五十嵐哲也・秋本梨恵・串田賢一^{*1}・鈴木文晃^{*1}・佐藤博紀^{*1}・石田正文^{*1}・三井由香里^{*1}

Design sources peculiar to Yamanashi, Japan: The collection, Digitization and archiving (2nd Report)

Tetsuya IGARASHI, Rie AKIMOTO, Ken'ichi KUSHIDA^{*1}, Fumiaki SUZUKI^{*1}, Hiroki SATO^{*1}, Masafumi ISHIDA^{*1} and Yukari MITSUI^{*1}

1. 緒言

地域において、中小零細製造業を中心として形成された産地の価値は、単に経済的存在としてのみならず、その草創期において地域の歴史や自然、文化と密接に関連しあった存在として誕生し、地域そのもののアイデンティティと分かちがたく結びついてきたことにも大きな存在意義がある。

しかし生産、流通、消費のグローバル化が進展するなかで、コスト競争力を背景としたアジア等の新興工業国への生産地シフトが進み、現在さまざまな産地は生産拠点として存続の危機に陥っている。

こうした状況のなかで、地方産地の中小企業の商品・サービスが競争優位性を取り戻していくうえでは、コスト以外の価値訴求を行わなければならない、それには各地の歴史・文化に育まれてきた素材や伝統的技術等の地域資源の活用が重要な武器のひとつとなってくるものと推察される。しかし、現在それらは必ずしも商品開発に有効に生かされているとは言えない状態にある。

今後、中小企業が地域資源などを活用した競争力あるものづくりを進めていくためには、既存の資源の見直しを行う、あるいは、眠っている資源を掘り起こす等、より深みのあるコンテンツを生み出し、デザインソースとして流通させていく仕組みづくりが重要となっている。

こうした中、本研究では、地域に存在している地域資源や歴史資源を調査して、その中から有効と思われるソースをセレクトし、地場産業等で活用することのできるデザインソースとして編集・集積・公開することで、地域に根ざした新規プロダクトの創出に資することを目的として実施した。

本研究では整備していくデザインソースのひとつとして「甲斐絹」を取り上げ、セレクト～トレース～デザインソース化（編集及びデジタル化）作業を行った。

2. デザインソースの取得及び編集

第1報では、甲斐絹ミュージアム¹⁾に所蔵する461点のうち168点を占める絵甲斐絹の中から、現代の市場に受け入れられる要素を持つと思われるものについて、30点をセレクトし、2Dスキャンを行った。その後、それらのサンプルの意匠に含まれるモチーフ、縞柄をトレースしたうえで、デザインソース化を進めた。本報では、絵甲斐絹以外に解甲斐絹25点、緋甲斐絹89点を合わせた中から新たに30点をセレクトし、同様にデザインソース化を進めた。

3. 結果

セレクトした甲斐絹モチーフについてベクター化・シームレス化した模様データの抜粋を図1に示す。これらのデータはパッケージ、DTP等のグラフィック制作等に幅広く活用することができる。今後は、蓄積したデザインソースの活用に向けたデータベースのユーザビリティ、著作物としての取り扱いルールの検討を行っていく。



図1 ベクター化・シームレス化した模様のサンプル原画

1) 富士工業技術センター：甲斐絹ミュージアム
<http://www.pref.yamanashi.jp/kaiki/>

*1 山梨県工業技術センター