

研究テーマ	地域の歴史等資源を活用したプロダクトの開発（第1報） ー地域資源・歴史資源からのデザインソースの抽出とリ・デザイナーー		
担当者 (所属)	串田賢一・宮川理恵・鈴木文晃（デザイン技術部）・金丸勝彦（ニット縫製・木工科）・ 三井由香里（企画・情報科）・五十嵐哲也（富士工業技術センター）		
研究区分	経常研究	研究期間	平成 24～25 年度

### 【背景・目的】

中小企業が競争力ある商品開発を行うためには、地域資源の有効活用を図ることがこれまで以上に重要になってきており、より深みのあるコンテンツづくりとその流通に取り組む必要が高まっている。

本研究は、地域の中で眠っている地域資源や歴史資源を調査し、商品開発に活用することのできるデザインソースとして編集～公開することで、中小企業のオリジナリティあふれる商品創出に資することを目的として実施した。

### 【得られた成果】

#### 1. 対象の取材～デザインソース化

整備するデザインソースを「形状」「模様」「色彩」「物語」の4つとして定義し、取材～デジタル化作業を行った。

(1) 形状： 県立博物館、県立考古博物館、栖雲寺（甲州市）の所蔵品からセレクトした特徴的な形状を有する12点の物品について、3次元スキャンを行うことにより3DCADデータ化した（図1）。

(2) 模様： 甲斐絹ミュージアムから「POP」をキーワードとしてセレクトした12点の模様について、印刷等に利用できるようにベクターデータ化及びシームレス処理を行った（図2）。

(3) 色彩： 県内46地点で採取した土を乾燥～破碎処理し100サンプルを得た。測色計により各サンプルについてLab値を求め、地域固有の色彩情報として定義した（図3）。

(4) 物語： 県内の昔話・伝説の中から、特に商品化に結びつく可能性が高い内容を含む10話をセレクトし、テキストデータ化した。

#### 2. デザインソースを利用した提案プロダクトの製作

デザインソースを利用した商品開発のモデルケースとして「兎の文鎮」「足駄」「甲州金」「昔話」を題材とし、それぞれ「転生」「復刻」「進化」「実化」をテーマとして提案プロダクトを製作した（図4）。

### 【成果の応用範囲・留意点】

ジュエリー、ニット、織物、和紙、食品、伝統工芸等、幅広い産業で活用することのできる地域固有のデザインソースとして機能すると考えられる。

上記のデザインソース（デジタルデータ）は簡易的なデータベース形式に整理しており、誰でも閲覧することができるが、Webや冊子等を利用しての一般公開に向けた取組は次年度以降となる。

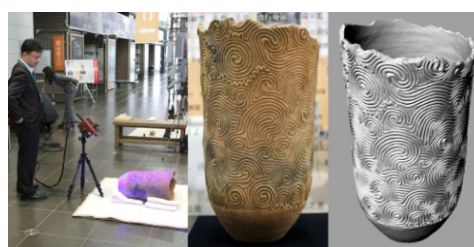


図1 3次元スキャンによる3DCADデータ化

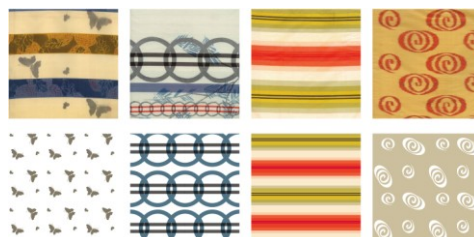


図2 甲斐絹のベクターデータ化

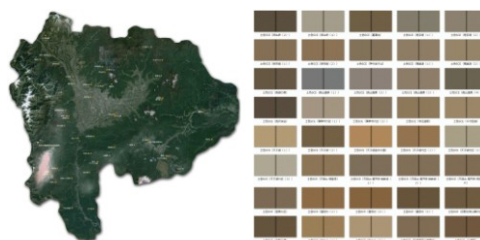


図3 土の採取地点とカラーサンプル

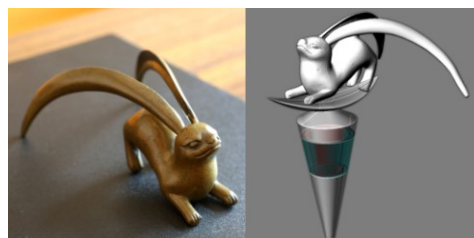


図4 提案プロダクトの例（ワインストッパー）