

## 研究結果説明書（中間状況）

平成26年度（No25-2）

研究課題名	山梨県固有のデザインソースの編集とアーカイブ構築
研究期間	平成25年度～27年度
研究担当者	山梨県工業技術センター：串田賢一、渡辺誠、鈴木文晃、佐藤博紀、石田正文、三井由香里 山梨県富士工業技術センター：五十嵐哲也、秋本梨恵 共同研究機関：埋蔵文化財センター、県立美術館、県立博物館、県立考古博物館、県立文学館
研究の目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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。</li> <li>○ 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ている。</li> <li>○ 研究中で整備するデザインソースの種別を「形状」「模様」「色彩」「物語」の4つに分類・定義し、対象の有形無形を問わず、取材～デザインソース化（編集及びデジタル化）作業を行っている。</li> <li>○ 研究終了時には、より多くのデザインソースを搭載したスタンドアロン型とWebの両メディアによるアーカイブの一般公開を目指している。</li> </ul>
研究の進捗状況	<p>【進捗状況：デザインソースづくり】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ H26.9月現在のデザインソースの総数は894点で、その内訳は次のとおりとなっている。 <ul style="list-style-type: none"> <li>①「形状」：120点（うち108点はH26年度実施分として現在進行中） 共同研究機関のほか、南アルプス市、韮崎市、北杜市等の協力を得る中で、本県を語るうえで重要な史料を推薦してもらい3Dスキャンを実施。いずれも3Dプリンターで造形できるレベルのデータとして整備を進めている。また、一部のデータについては、工業的に利用できる3Dデータとして編集している。</li> <li>②「模様」：312点（ネガ・ポジを作成しているため、実際にはこの2倍の数量） 早川家の染色型紙、富士工業技術センター所蔵の甲斐絹コレクションから選択した史料を基にして、新たに模様を描き起こしている。これらは、タイリングによる継ぎ目が生じないシームレスパターンとして、商業印刷に利用できるレベルのデジタルデータとして編集している。</li> <li>③「色彩」：185点 県内72地点を巡り、土を採取。異物除去等の処理を施して得た細かなパウダー状のマテリアルをサンプル瓶に封入しコレクションしている。併せて、サンプル瓶の底部から測色計によりLab値を取得することで、誰もが自身のPC上で色彩を再現できるようデータ整理している。</li> <li>④「物語」：277点 本県に伝わる昔話・伝説を文献ベースで調査し、テキスト化を行っている。併せて、物語中に登場する場所や物が現存するものは取材に赴き、現地にて写真撮影を行い、テキスト情報を補完している。</li> </ul> </li> </ul>

	<p><b>【進捗状況：データベース】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 市販のデータベースソフトを用い、取材・作成したデータを蓄積しておくスタンドアロン型のアーカイブの雛形を作成しデータ管理と構造検討を行っている。</li> <li>○ 現在、ソースの登録と情報の補完に注力しており、検索・ソート機能等のデータベースとしての利便性を向上させるための機能部分は作り込んでいない。</li> <li>○ Web版のアーカイブについては、現在、所内調整中。H26年度においてデータベースとしての基本構造を完成させる予定で進行している。</li> </ul> <p><b>【進捗状況：成果発表等】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 招待展示：Material Garden (@co-lab西麻布)</li> <li>2. 展示会：SHOW CASE -Yamanashi Material Collection- (@渋谷ヒカリエ)</li> <li>3. マスメディア：山梨日日新聞 (H26. 4. 25) 掲載</li> <li>4. マスメディア：「てててTV」出演 (@YBS)</li> <li>5. 原稿提供：「YAFO Mag」 (H26. 8. 30 Vol. 50) (@山梨総合研究所)</li> <li>6. 研究発表：産技連 ライフサイエンス部会 デザイン分科会 (H25. 10. 25)</li> <li>7. 研究発表：産技連 ライフサイエンス部会 デザイン分科会 (H26. 6. 12-13)</li> <li>8. 産業財産権：ぬり絵巻 (意匠出願中) (企業へのライセンスング手続中)</li> </ol> <p><b>【課題】</b></p> <p>&lt;現在直面している課題&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「形状」について、できればすべての対象物について整理されたCADデータを作成しアーカイブに搭載したいが、時間的な面から考え無理であると思われる。</li> <li>○ 「模様」について、縄文土器の展開写真からシームレスパターンの描き起こしを進めたいと考えているが、展開写真を撮る技術を有し、数々の展開写真を保有している小川氏から許諾を得る必要がある。</li> </ul> <p>&lt;今後の展開に関する事項&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 未発見の優良ソースの掘り起しを行う必要がある。(他の市町村機関等の理解と協力を得たい)</li> <li>○ アーカイブの作り込みを行うために、公開以前に多くの方にテストしていただき、フィードバックをいただく必要があるが、その手段について。(特にWeb版について)</li> </ul>
研究継続の必要性	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 現在まで、予定よりも多くのデザインソースの集積が図られており、今年度の残りの期間についても、より多くのソースを収録できるよう制作・取材を進める予定である。</li> <li>○ その一方で、今後は、一般公開に向けてアーカイブ制作の取組を進め、当初からの研究目的であるデザインソースの具体的な活用につなげていきたい。</li> </ul>