

6) 伝産地・有田からのライフスタイルに即した生活提案型食器の開発

佐藤 彰・藤 靖之・川久保正行

前年度までに行った製品（デザイン）開発における調査及び考察¹⁾ 2)、加飾デザインの開発と試作²⁾ について、具体的な一つの方向性の検討を提示することを目的として、デザイン開発及びプロトタイプの製作を行った。

また、大有田焼振興協同組合の陶磁器デザイン研究会平成 17 年度事業「店舗新企画に対する有田焼の新しい提案」に対するデザイン開発及び試作等の支援を行った。

1. はじめに

有田焼の売上減少が続くなか、要因として市場環境や生活様式の変化などが指摘されている。さらに、予測より早く人口が減少に転じており、市場規模が縮小していくことが懸念される。このような状況に対し、独自の方向性を持ち、それに基づいた製品開発を行うことが重要になっている。

食器市場は成熟分野であり、消費者からの具体的な要求を得ることは期待できず、供給側が創り提案する製品開発が求められる。また、他社の後追いの手法は、長期的にみて利点ととることができない。しかしながら、これまでこのような製品開発やデザインの考え方に重要な認識を示してこなかった当該産地では、即座にそのような展開を図ることができないのが現状である。

そこで本研究開発では、製品開発の際に必要な各要素について調査等を行い、デザイン開発の一つの方向性を検討する。研究開発初年度である平成 15 年度は、市場環境や生活様式の変化を把握することを目的に資料の収集・調査を行った。さらに、平成 16 年度は、デザイン開発における伝統的工芸品指定産地という観点での方向性の検討を行い、加飾デザインの開発と試作を行った。最終年度となる本年度は、それらの内容をより具体的に提示することを目的としてデザイン開発及びプロトタイプ（デザイン検討及び提示を目的とした試作モデル）の製作を行った。

2. デザイン開発

2.1 目的

縮小傾向にある国内製陶磁器市場において、当該産地製品の市場規模の維持・拡大を図るには、同様のデザイン形式分野に偏在している産地製品及び企業の多様化も考慮に入れる必要性が高いと考えることができる。

そこで、デザイン開発の一方向性及び手法を検討し試行することにより、産地製品の多様化に資することを目的とする。

2.2 方向性

本デザイン開発では新たな購買層の獲得を目的とするため、対象を、若年化を含め従来の購買層とは異なる嗜好の対象区分へ移行する。

また、低価格帯製品との競合は困難であることから、高価格帯製品としての位置づけを認識し、生活必需品とは画する趣味性を訴求する。これらの内容と世帯人数の減少を踏まえ、単品を前提とした製品構成とする。

デザイン要素としては、派手・豪華といった高級の概念から、洗練・端正という高品位の概念を志向する。

伝統的工芸品指定産地としての整合性は、前報²⁾ のとおり、磁器と和のイメージという関係性に留めおき、また、機器・機械等の活用を図ることについては、手業を主体とした伝統的工芸品との棲み分け、多様化という方向性に適うものであると考える。

2.3 テーマ

デザインのテーマは、“日常の中の上質な時間”と策定する。これは、高額品の所有価値や機能面の価値ではなく、豊かな時間或いは行為という精神的な面からの価値を訴求するデザインアプローチを試行するものである。

3. プロトタイプ製作

3.1 目的

デザイン開発の意図と内容を、より具体的なイメージによって伝達・提示することを目的とする。

3.2 製作品目

本デザイン開発では、想定する製品構成全てを製作することはできないことから、製作を行う品目を選定した。

デザイン開発の意図と内容を、より明確に提示するため、皿類などデザイン要素や差異が小さいものではなく、立体的で構成要素の多いものを選定することとした。(このことは、展示会や小売空間の場合にも同様に考えることができる。) さらに、和のイメージや作法、単品構成という趣旨から、土瓶、急須、湯飲みを製作品目として抽出した。

3.3 手法

形状デザインは、デザイン用3次元モデリングソフト Rhinoceros を用いてデザイン及びモデリングを行い、ABS樹脂製原型として出力した。

加飾デザインは、Illustrator 及び AutoCAD を用いて作製した内容を専用の樹脂シートとして出力し、サンドブラスト加工を行った。



図 1.2 製作したプロトタイプ (土瓶)



図 3 サンドブラストによる加飾



図4.5 製作したプロトタイプ（急須）



図6 製作したプロトタイプ（湯飲み、茶托）



図7 サンドブラストによる加飾

4. まとめ

前年度までに行った製品（デザイン）開発における調査及び考察、加飾デザインの開発と試作について、具体的な一つの方向性の検討を提示することを目的として、最終年度である本年度はプロトタイプ

の製作を行った。
製作にあたり、デザイン開発には試作・修正作業が不可欠であるため、出力の内製化少なくとも産地業界内での内製化が課題となった。

尚、本デザイン開発は、今回製作したプロトタイプそのものではなく、調査資料、方向性、手法、技法、機器活用、部分意匠など、開発過程及び内容全体を通し、何らかのかたちで産地のデザイン開発の一助となることを旨とすることを追記しておく。

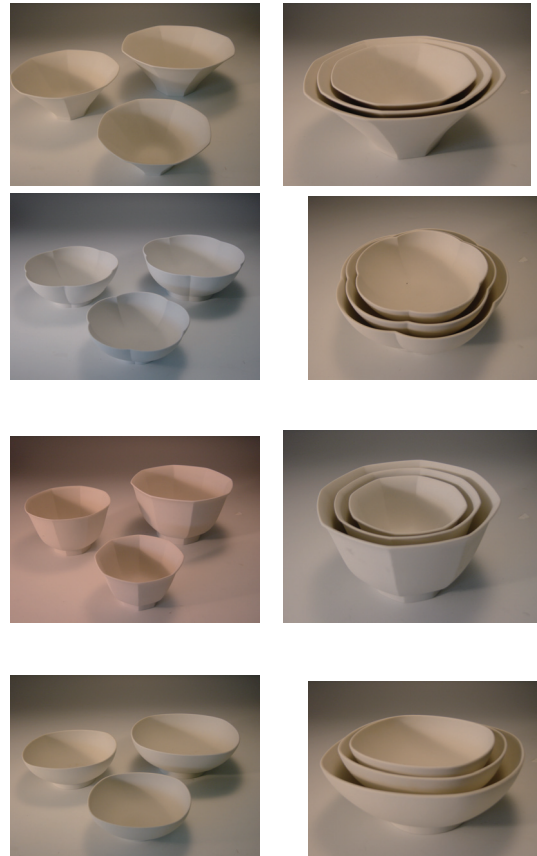
参考文献

- 1) 佐藤彰, 佐賀県窯業技術センター平成 15 年度業務報告書, 37-41 (2004)
- 2) 佐藤彰, 佐賀県窯業技術センター平成 16 年度業務報告書, 33-37 (2005)

■ 陶磁器デザイン開発研究会へのデザイン開発 及び試作支援

1. 事業概要

大有田焼振興協同組合で組織された、陶磁器デザイン開発研究会（23 企業・団体）において、15 年度「そば器」、16 年度「洋皿」を開発した。今年度は、「碗(ONE)―襲(かさね)」をテーマに開発を行った。また、昨年に引き続きアドバイザーとして、立原 潮氏を迎え、開発ワーキンググループ（親和陶磁器(株)・(有)畑萬陶苑・(有)しん窯・(有)田森陶園・(有)辻与製陶所・(株)瀬兵・有田製窯(株)・ヤマト陶磁器(株)・志田陶磁器(株)・(株)宝光堂）、当センターで製品開発を行った。また製品開発品の検証として、試食会を行い、これを基に東京ドーム「テーブルウェアフェスティバル 2006」に出展し市場調査を行い、PR 活動がなされた。



2. デザイン及び試作支援

・コンセプト

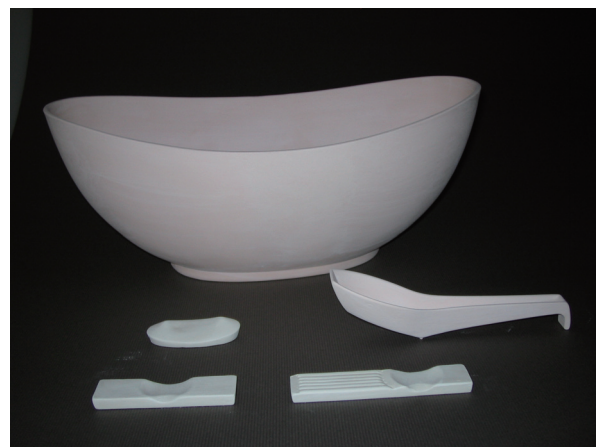
ライフスタイルの変化による、家庭の食の形態はバラバラで、食の個食化が進んでいる。それに伴い食の単品化、出来合い料理に至り、器も多用途、一皿化、収納性等の機能性と個々のライフスタイルにあったデザインが求められている。この様な食変化に対応し、またしっかりとした食事をとってもらうことを目的に、碗を中心に三つ重ねの器を製作した。

・器のポイント

単品料理の場合、料理や食材、量による使い分けを意識し、3 サイズの器とし、形状は、軽さを意識し薄手のもので、重ねの美しさ、用途と収納性を考慮した。

・試作アイテム

碗として八角反り、花型、八角、四角、丸の各 3 サイズとし、他に、楕円鉢、小皿 3 種、レンゲの全 20 種の試作を行った。



3. 開発品の検証

アドバイザー立原氏による料理を実際に器に盛り、女性 5 名の方にモニターとして試食をしていただき、女性の立場から、器についての検証・考察をしてもらった。



実際に料理を盛った器で食することで、形状、重さ、使い勝手また料理と加飾、形状とのバランス、収納性等いろいろな意見をいただいた。これらを参考に、商品に向けて再開発を行った。このモニター検証では、テレビ、新聞等のマスコミ取材があり、PRがなされた。

4.展示会

名称 テーブルウェアフェスティバル 2006

日時 平成18年2月4日(土)～12日(日)

場所 東京ドーム

テストマーケティングとして、展示会に出展し、

来場者からの意見等を収集した。



親和陶磁器(株)



(株)瀬兵



(有)田森陶園



(有)辻与製陶所



(有)しん窯



有田製窯(株)



会場風景



(有)畑萬陶苑

来場者の反応として、収納性や面白いといった意見があり、重ねによる効果があった。またこれとは逆に、用途に合った単品使いという意見もあった。同形状で絵柄の違いで楽しめ、全体的にさっぱりした感じで飽きが来ないなどの意見があり、形としては八角そりが人気があった。

5.まとめ

今回、重ねを意識した食器の開発を行い、モニター検証、東京ドームでのテストマーケティングを行った。消費者等全体的に好評であった。今後、商品化に向け、商社での企画、三越本店での販売等が計画されている。