

産業振興と教育訓練 鋳物交流カレッジ事業について

岩手県立産業技術短期大学校 産業デザイン科 湯口 靖彦

1. はじめに

平成9年度に開校した岩手県立産業技術短期大学校に長期訓練課程の5科の1つとして産業デザイン科が設置された。産業デザイン科は訓練校からの継続性を有する他の4科と異なり、高校生の進学機会の拡大と地場産業、特に特産品産業振興への期待があって新たに設置されたものである。特産品産業の振興の大きな課題の1つとして次世代を担うべき後継者養成の必要性が求められていたためである。

労働省の短期大学校設置基準ならびに岩手県の短期大学校設置目的および産業デザイン科の業務は設定されていたものの、それら骨子を肉づけすべき具体的な理念や運営方法については継承すべきものがなく、言わば白紙の状態であった。また、これらの業務を担当し実行する人材も筆者を除き、産業デザイン科が設置されるのを機会に採用された。

県立の試験研究機関である岩手県工業技術センターのデザイン担当として地場産業、特に特産品産業界と連携して業務を行ってきた筆者が当該短大の設立準備委員として参画し、かつ開校と同時に産業デザイン科の主任として赴任したことを契機に、筆者の経験と産業界の課題を背景に新たな観点から時代の求めるデザイン教育のあり方、教育訓練のあり方につながると思われる方法を、産業デザイン科の運営を通じて実験、模索してきた。

平成11年度水沢市の主催で実施した「水沢鋳物交流カレッジ事業」に参加する機会を得て、産業振興を教育訓練に導入し教育効果を上げると同時に、

直接的に産業の振興に役立てる方法を見いだすことを目的に授業を実施したので報告する。

2. 産業デザイン科運営理念

産業デザイン科に課せられた役割は「デザイナーとして、また職業人としての夢を実現させることと、その実現を通じて岩手県の産業の振興と地域社会へ貢献すること」であると思う。この役割を果たすために「少子化、高学歴化が進む教育環境下で優秀な学生を集めるために必要な魅力づけ」「充実した短期大学校での勉学体験と満足感の付与」「産業界が求める人材の輩出」というテーマをわれわれ教員は与えられていると考える。

これらテーマをカリキュラムや授業に反映させるため、既存の文部省系教育機関との差異を明確にし、優位性を強化、弱点を改善することが重要と思われる。また、国の労働省系教育機関との差異も考慮し、岩手に県立として設置した意義を發揮することが重要となる。つまり文部省系教育機関との違いを明確にし、さらにわれわれの足元である地域性をしっかり見据えた教育を行うことが、当短期大学校および産業デザイン科の存在意義なのではないかと考える。

このような理念をもとに産業デザイン科のカリキュラムおよび授業内容を構築している。

3. 水沢鋳物交流カレッジ事業について

水沢市は「水沢市高等教育機関等検討懇話会」を設置し大学誘致を検討してきたが、少子化の進展や

経済環境の変化等により大学誘致は困難であると判断し、代わりに他都市の大学および研究機関と交流することを検討するために、平成8年度「水沢市交流カレッジ構想基礎調査」を実施した。平成9年度には同構想の事業化を検討し、博物館学を有する大谷女子大学を中心とした「文化財交流カレッジ」と順天堂大学スポーツ健康科学部との「スポーツ・健康科学交流カレッジ」および当岩手県立産業技術短期大学校産業デザイン科との「鑄物交流カレッジ」の3分野を設定した。

平成11年度には「文化財交流カレッジ」と「水沢市交流カレッジ」の2分野について交流方法や今後のあり方等を検討するため試験的に実施した。今回はこの実施結果の報告である。

4. 水沢鑄物交流カレッジ事業の内容

4.1 参加学生

産業デザイン科1年生 21名

4.2 対象授業

当交流事業は「伝統工芸実習」5単位の一環として、また、交流事業を機会に「視覚伝達デザイン実習」2単位のうちの広告制作の課題として、水沢鑄物まつり用ポスター制作を行った。

伝統工芸実習では鉄器制作（ペーパーウエイト、テーブルウエア）の2課題の他に、漆器制作（拭漆、きゅう漆）の2課題を行っている。視覚伝達デザイン実習では広告制作の他シルクスクリン印刷、写真撮影・現像を行っている。

4.3 課題内容と意図

伝統工芸実習

鉄器および漆器制作の基本テーマを「自分がほしいモノ」とし、次のプロセスにより実習を進めた。

<デザインコンセプト作成>

現在から就職、結婚、子どもの誕生、そして死ぬまでの自分の人生設計と、生きているという実感についてのレポート作成とその分析

愛読している雑誌等から自分の感性に合う写真やキャッチコピーの切り張りによる「衣」「食」

「住」「遊」の4分野のイメージボード作成とその分析

自己分析と自分の人生、価値観、感性の確認

上記を手がかりとした「自分がほしいモノ」の

デザインコンセプト作成

<デザイン開発>

デザイン開発実習でははじめに鑄造デザインの基礎として「ペーパーウエイト」を、次に応用デザインとして「テーブルウエア」に取り組みさせた。

「ペーパーウエイト」の課題では「鑄造技術の制約と鑄鉄の特徴を生かす」をサブテーマとした。また、制作上の手がかりとして、鑄造技術の特徴を把握する・鑄鉄の特徴を把握する・ペーパーウエイトの機能を考える・既存のペーパーウエイトを観察する・自己流の使い方を考える の5つの課題制作キーワードを与えた。

「テーブルウエア」の課題では衣食住遊のなかで、特に自分の価値観と関わりのあるテーマを1つ設定させた。さらに自分が特に重視、こだわっているシーンと、そのシーンの中で重要な役割を果たしているモノをイメージさせ、デザインの発想の手がかりにさせた。

モノ作りやデザインは使い手への思いやりを形にすることである。そのためには自分を知ることから始めなければならない。つまり自己を発見し価値観と感性を確認することは、モノ作りやデザインの原点であると考えたからである。このことはデザイン教育としてだけでなく、若い後継者が少ない特産品業界にとっては直接に若者の価値観や感性を把握する機会ともなる。

視覚伝達デザイン実習

最後の実習課題である広告制作の課題として水沢鑄物まつりのポスター制作を行った。座学および実習授業を通じて学び体験したことが制作に生かせるように考慮した。

4.4 日程

実習に先立ち、平成11年12月15日に事前研修を行い、水沢市羽田町に立地する鑄物産地と水沢市内を見学し予備知識を得た。その後、実習授業でコン

セプト立案，デザイン制作，原型製作，アルミ種型鑄造・仕上げを行い，平成12年2月17～19日の日程で交流事業に参加した。その間，開講式，鑄型製作，注湯後の仕上げ加工，着色，意見交換，閉講式を行った。

4.5 実習場所

鑄型製作および仕上げ加工は学生を1グループ2～4名の計9グループに編成し，鑄造メーカー9社を割り当て実施した。注湯作業は当日溶解予定のある企業を除き毎日注湯している企業に鑄型を運んで行った。着色は専門の企業1社で集中して行った。

5. 結 果

5.1 人生設計

女子学生の場合は次のような人生設計を立てる傾向がみられた。短大卒業後はデザイナーとしてのキャリアを高められる会社に就職する。20台後半までには自分を理解してくれる優しい男性と結婚し，共稼ぎをする。共稼ぎ生活では夫婦平等に家事を分担する。子どもができたなら仕事を辞めて育児に専念する。子どもは3人，思いつき可愛がる。子どもの手が離れるようになったら復職する。家族そろってのレジャーや夫婦共通の趣味を楽しむ等，仕事より家族を大切にする。お金をしっかりためて庭つき一戸建ての家を買う。

仕事より結婚を選び家族を大事にする，収入は少なくともやりたい仕事を選ぶ，レジャーや趣味を大事にする傾向等が読み取れた。男子は女子と同様な傾向がみられるが，女子に比べあまり自分の将来を考えていないことがわかった。

18歳から19歳の若者が自分の人生をどのように考えているか，職業観，結婚観，家族観を把握することができた。これらの分析結果は地場産業の経営戦略や商品開発に役立つと思われる。また，教育面でも短大での2ヵ年間で自分の人生の中でどのような意味を持つのか理解することで，教育訓練および職業意識を高めることに役立つと思われる。

5.2 「衣食住遊」のイメージボード(写真1)

女子学生の事例を紹介する。

「衣」：普段はカジュアル傾向が強いが，時にはめりはりを効かせて大人っぽいおしゃれを楽しみたい。しかし，自分らしさを失うことはない。

「食」：朝はパンとサラダ，スクランブルエッグ，コーヒー，昼食はスパゲティーか日本そば等麺類，夕食は和洋中さまざま，好物は焼肉やすき焼き，外食はワインとイタリア料理という洋食肉中心派と，朝はご飯に味噌汁，昼は麺類，夕食は家族そろって食卓を囲む。メニューは焼魚，豆腐，冬は鍋という和食魚中心派に分かれる。しかし，健康と美容重視とケーキや団子等の甘いもの好きは共通している。

「住」：庭つきの木をふんだんに使った一戸建住宅，インテリアもやはりふんだんに木を使った和風。庭ではガーデニングや家族でバーベキューや子どもと水遊びを楽しむ。

「遊」：普段は家族で近くの温泉へ日帰り，夏休みはキャンプでバーベキュー。旅行は夫婦だけであれば奈良，京都，家族ではディズニーランド，夢は家族でヨーロッパ。

イメージボードを分析すると「衣食住遊」に関わる感性は多様化しているが，一方で特徴ある傾向も示していることがわかる。それは行きすぎた「洋」から「和」への回帰とも言うべき和へのこだわりで，特に「食」と「住」にその傾向が現れている。またその他にイメージボードとレポートを併せて分析すると，多くの興味ある現象やメッセージを読み取ることができる。これらの分析結果とデータは地場産業のマーケティングや商品開発に役立つと思われる。また，教育面では学生は自分の感性や価値観の確認と知らなかった自分を発見することができて良かったとの感想を述べていることから，学生は相手を思いやる手がかりを得ることができたと思われる。

5.3 鉄器(写真2)

これらの作品およびデザインコンセプトからイメージボード同様に学生のメッセージを読み取ることができる。そのいくつかの事例を紹介する。

「ランタン，キャンドルスタンド」：明るすぎる部

屋を暗くして、時間や仕事を忘れのんびり家族や恋人と過ごそうという効率万能の大人社会へのメッセージを感じる。

「灰皿」：学生がデザインした灰皿はすべて小型で蓋つきであった。蓋をつけることで吸い殻を隠し臭いを出さない配慮をしたと思える。このことから学

生は喫煙は楽しむが、そのために他人に迷惑をかけたくないとのメッセージを感じた。

「ドレッシング入れ」：女子学生は健康と美容に重大な関心を寄せている。野菜を取ることが健康と美容に役立つと考えており、野菜サラダは欠かせない料理アイテムとなっている。野菜サラダをおいし



「衣」



「住」



「食」



「遊」

写真1 「衣・食・住・遊」のイメージボード



写真2 鉄器作品例



写真3 ポスター作品例

く食べるために、ドレッシングを少しでも長く冷たい状態にしておきたいと考えたのである。

「豆腐入れ」: 夏は冷たく冷奴で、冬は温かい豆腐料理をと豆腐が大好きな学生がデザインしたものである。

5.4 ポスター(写真3)

絵具、紙、絵筆がパソコンに取って代わり、きれいに仕上げる職人的能力も不要となったグラフィックデザインでは、テーマ発見力と素材選定と構成力すなわち創造力と感性と美的センスが問われる時代となった。つまり仕上げの手際良さはプロもアマチュアも同じ条件となり、創造力と感性と美的センスがあればプロと対等に競争できるようになったと言える。学生の作品は未熟で乱暴なものもあるが逆にそのことが従来のイメージを破り、新鮮な魅力を与えたとも言える。ここに学生が貢献できる分野があると思われた。

5.5 まとめ

鉄器作品はペーパーウエイト24点とテーブルウエア21点の計45点制作した。ポスターはペイント

系ソフトとドロー系ソフトを用いて21点制作した。完成度の高い作品から基礎力不足を痛感させられる作品までばらつきはあったが、若者の価値観、感性が感じられる作品が多くみられ、反省点もあるがおおむね成功したと思われる。このことはコンセプトワークに時間を十分取ったこととデザインの発想の手がかりを与えたことが要因であったと思われる。学生の反応も良くモノ作りの現場の迫力や魅力を実感したとの感想を述べている。

1年生にもかかわらず予想以上のデザイン力を示したことに水沢市はじめ関係者から高い評価を得た。水沢市では市役所玄関ロビーで全鉄器作品を紹介した。水沢鑄物工業協同組合では鉄器とポスターの優秀作品各3点を選考して表彰し、かつ全作品を水沢鑄物まつりに展示した。またポスター作品1点が平成12年度の水沢鑄物まつりポスターとして採用された。

報道機関も積極的に取り上げ地元および全国紙(地方版)の新聞に延べ10回掲載された(写真5)。また地元テレビ局も報道した。

高い評価を得たが商品開発、販売等に結びつくような具体的な成果は、実施化されたポスターを除い



写真4 水沢鑄物交流カレッジ風景



平成12年2月18日 読売新聞



平成12年2月21日 岩手日報

写真5 新聞報道記事

てまだ出ていない。効果が現れるまで時間がかかるため性急な判断はできないとしても、産業振興につなげていくための大きな課題である。

6. おわりに

産業振興という視点、つまり実際に商品開発や販売を前提としたデザイン教育は学生にプロとしての意識を植えさせ教育訓練意欲を喚起するものと思われる。学生の提案を実施化する方法を構築していかなければならないという課題はあるが、企業にとっては毎年20名の学生の価値観や感性を確認でき、さらに若干の手直しで商品化可能な作品を提供されるメリットは大きいと言える。さらにこれらのデータを蓄積することで経時変化をとらえることもでき、より役立つものとなるであろう。

以上のことから実習授業を通じて得られたデータや作品はそれらのメッセージを適切に翻訳することで、鉄器はじめ漆器、家具、木工、陶磁器、染織等の特産品業界のマーケティングや商品開発に役立つと思われる。またこのような活動を通じて業界に貢献することが、当産業デザイン科の大事な役割であり岩手に県立として存在する意義であると確信した。

最後にこのような機会を与えてくださった水沢市、水沢鑄物工業協同組合、各鑄物企業の関係者の方々に感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 水沢市：「水沢市交流カレッジ事業報告書」、2000。
- 2) 日本デザイン学会：「大学と産・官・地域のコラボレーション」、1996。