

第 18 回大会発表概要：ステーションナリー研究部会

2017年9月16日（土）東京工業大学大岡山キャンパス

西9号館3階W935講義室 第二部 (3) 15:10~16:00

1. 発表プログラム

研究発表 (1)：「20年先の働き方とステーションナリー」

発表者：奥野好亮（株式会社ライオン事務機）

発表者：松本竹志（プラス株式会社）

2. 発表の概要

(1)：「20年先の働き方とステーションナリー」

本発表は2017年から研究活動を始めたステーションナリー研究部会の第一回目の学会発表となる。

ペーパーレス時代が来ると言われて久しい中、ペーパーレスワークが訪れた時の将来の働き方を予見し、あるべき姿の提案を本研究会で行いたいと述べた。

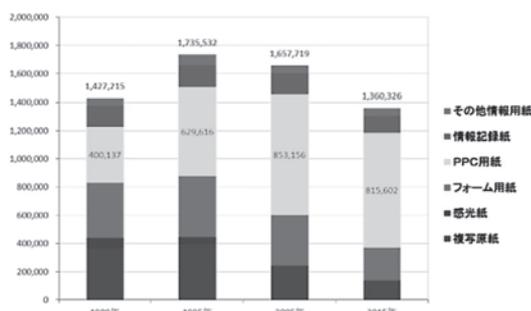
ステーションナリー研究部会では視察、ヒアリングを主とした研究手法を採用し、本発表は実際に紙の使用量や使い方が大きく変わって来ているワーカーの働き方を視察、ヒアリングを行いながら次世代ワークを予見する形で進められた。

まずは藤木武史より外部環境データの報告があった。

■情報用紙の生産動態

PPC用紙以外は紙の使用量は減っている

経産省 生産動態統計年報 情報用紙



(経産省 生産動態統計年報より抜粋)

日本国内でのワーカー数、文房具店の減少をあげながら情報用紙の生産状況の報告がなされた。データによると PPC用紙以外は1989年から2015年で比較すると約30%の生産減少が見て取れると言う。

また通信機器の進化として1995年に第二世代（コンパクト）携帯電話が登場してから（第一世代は1985年に登場し

たシヨルダー型）2005年第三世代の携帯電話を使ったネットワーク化、そして現在のスマートフォンにてクラウドサービスやビジネスアプリケーションを使った働き方の変化は目をみはる進歩につながっていると言う。

■通信機器の進化

通信機器の変化はワークスタイルの変化と大きな関係がある

ステーションナリー研究部会調べ



(通信機器の進化研究部会調べ)

具体的な調査対象者として人工知能やIoTの進化により多くの仕事が今後、姿を消すと予測されている中

- ・20年前から働き方が大きく変化している仕事
- ・20年後も職業としては残っている仕事

の職業者に訪問視察&ディープインタビューをとる形式で行った。



(発表者/松本竹志氏)

(発表者/奥野好亮氏)

今回は上記の中でもクリエイティブ系の職業者を候補とし

- ① グラフィックデザイナー
- ② 背景画家

に対して調査を行った。

2.1 グラフィックデザイナー横山氏

〈プロフィール〉

横山彰夫氏

- ・ 1977 年企業勤務から 1980 年独立し起業
- ・ 企業パッケージやグラフィックデザインを受託する
- ・ 早い時期からデジタルツールを導入しワークを行う
- ・ 現在は神戸でデザインやクラフトワークを行う

横山氏によると昭和 50 年代は鉛筆、烏口、ロットリング、マーカーと筆記具としての進化はあったもののツールの大きな変化はなかったと言う。

ところが昭和 60 年に入るとパーソナルコンピューターがグラフィックデザインの世界に組み入れられ PC、モニター、出力機器が重要な作業ツールとなり始める。

当時はまだ最先端技術で価格も高価であることからデザイナーの多くが対応しては無いが横山氏は積極的に新たなツールを導入し投資を続けた。

本格的にデジタル機器での作業に変わるまでに 20 年程度の変換期間はあったが平成に入ると出力機器での出力が減少しモニターで確認、そのままデータ納品の形式になってくる。当初から新規投資と働き方を変えて来た横山氏は時代の変化に対応し、デザイナーとしての仕事を進化させていく。

■ 仕事道具・出力・保管の変化

年代	仕事道具	出力	保管
昭和50年代・前半	鉛筆・鉄筆・烏口・消引	ケント紙・トレシート ・印刷紙・上質紙	デザインケース ・図面庫
昭和50年代・後半	芯ホルダー・製図ペン ・マーカー・テンプレート		
昭和60年代	MAC (MacPlus) SuperPaint PageMaker Freehand	上質紙・コート紙 ・トレベロル	フロッピー ハードディスク
平成以降	MAC (G3・G4・G5・Mac) Freehand Illustrator Photoshop	上質紙・コート紙 H16年~出力中止	MO-CDR-DVD H18年~クラウド化

現在は紙の出力は皆無になりデータでの確認が納品形態となる。さらに以前は納品データを CD ロム等にして事務所に保管していたが現在ではクラウドを利用するため、事務所に保管する必要は無くなったと言う。

現在は保管庫や作業台で占めていたスペースはカフェのような内装になり、クライアントや地域の方々のコミュニケーションの場となっている。



(横山氏事務所交流サロンにて)

2.2 背景画家

(プロフィール)

森川篤氏

- ・ 大阪府在住
- ・ アニメーション会社を経て独立
- ・ アニメーション映画背景を中心に美術監督も担当

横山氏と同様、アニメーションの世界でもデジタルツールの普及は目をみはるものがありスタジオにはポスターカラーや筆といったアナログツールは存在しない。

机の上にはタブレットペンとモニターがおかれ、作業は全てデジタル画面の中で行われる。

興味深いのはアナログで絵を描く順番とデジタルでの順番は異なりアナログが薄く塗りながら絵の具を乾かし、重ね塗りで表情を作るのに対してデジタルでは重ね塗りの概念がなく、CMYK で調整した色をダイレクトに画面上に描く。



(横山氏使用タブレットとモニター)

アウトプット物としての結果は以前と同様に繊細な描写で仕上げられているがプロセスが全く違うことが興味深い。森川氏はタブレットでの作画技法への移管は、かつての技法の延長線ではなく、新しい技術の取得が必要であったと言う。デジタルツールの対応が背景画家として活躍する重要な変革時期であったと言える。

ツールの変化だけではなく「働く時間の変化」も大きな要素で、かつては作業時間も商談も多くの時間を消費したがデジタルツールの登場とデータ（クラウド）の利用で作業時間は少なくなっている。

■働く時間の変化

フリーになり自分のペースで作業
デジタル移行で素材のシェアにより効率化

時代	作業道具	商談時間	作業時間	作業手順	成果物	リスク
企業勤め 手描き時代	素材を 中心とした 文房具	少ない	多い	多い	完成画	追加・やり直しは 一から総て
フリーランス 手描き時代	素材を 中心とした 文房具	多い	多い	多い	完成画	商談・打合せタ イミングと納期・ 修正は描き直し
フリーランス デジタル移 行期	筆記具・ Scanner・パノ コン	やや 多い	少ない	やや 多い	データ (メディア)	クラッシュ ・フリーズ データ損失等
フリーランス デジタル期	パソコン タブレット ドローイング ソフト	少ない	少ない	少ない	データ (クラウド)	クラッシュ ・フリーズ データ損失等

(働く時間の変化)

3. まとめ

横山氏、森川氏ともデジタルツールを意識的（自己変革）
に使いこなすことで仕事を継続している例である。

仕事は継続しているが本研究の研究課題である紙の使用量は
両者とも激減をしている。

クリエイティブ系職業であってもペーパーレスが進んでお
り、ペーパーレスが作業空間を変化させ、仕事の時間の使い方
まで変わらせている。

今回の調査は2例に過ぎないので引き続き多方面の職業でも
仕事の変化、ペーパーレス化の事例を継続し調査を行うとした。

(藤木武史)