

CROSSTALK

Tanseisha X CONCENT

2024年11月、「デザインでひらく、デザインをひらく」をミッションにサービスデザイン領域で活躍する株式会社コンセントさまとの勉強会『異業種デザイナーと考えるデザインの拡張』を開催しました。異なる領域で事業を展開しながらも、デザイナーの価値を拡張・アップデートするためにさまざまな取り組みを推進している両社。当日はそれぞれから4名のデザイナーが登場し、「自身のアップデート」をテーマとしたプレゼンテーションを通じてディスカッションを交わしました。本ニュースレターでは、勉強会の内容をハイライトでお届けします。

『異業種デザイナーと考えるデザインの拡張』イベントレポート



株式会社丹青社 登壇者

① 那須野 純一

株式会社丹青社
デザインセンター
シニアクリエイティブ
エキスパート

② 安元 直紀

株式会社丹青社
デザインセンター
チーフクリエイティブ
ディレクター

③ 眞田 章太郎

株式会社丹青社
デザインセンター
クリエイティブディレクター

④ 鶴岡 信人

株式会社丹青社
デザインセンター
クリエイティブディレクター

株式会社コンセント 登壇者

⑤ 大崎 優

株式会社コンセント 取締役/
デザインストラテジスト・
サービスデザイナー

⑥ 叶丸 恵理

株式会社コンセント
UX/UIデザイナー、
デザインストラテジスト

⑦ 川原田 大地

株式会社コンセント
サービスデザイナー

⑧ 岡本 亮

株式会社コンセント
サービスデザイナー

空間とサービス、それぞれのデザイナーが語るアップデート

大崎 デザインの役割や定義が広がっている中で、当社としてもデザイナーのスキル拡張や提案価値を高めるための取り組みを行ってきました。本日は「自身のアップデート」をテーマに、丹青社さんとともにディスカッションができたと思っています。

那須野 丹青社は基本的に空間に軸足を置いており、私自身は新しい体験価値を生むための空間をさまざまな分野で手掛けています。その中で、キャラクターデザインやイベントの脚本・演出など、一見すると空間とは関係のないようなものも提案してきました。それは、お客さまの事業が成功するのなら、できることは何でもしようと思うようになったからです。逆に言えば、お客さまのビジネスの成功に寄与しない提案は、どんなに格好良いデザインだろうと意味がない。そう思うようになったことが、私のアップデートです。

安元 アップデートの多くはピンチに陥ったときに起きると思っています。これまで、私自身も多くのピンチを経験しました。2011年当時、まだ丹青社内に事例のなかったワークプレイス領域のデザインを初めて手掛けたり、設計要件のない課題に対してその空間で生まれる活動から逆算した提案をしたり。コロナ禍以降は、顧客の価値を可視化するための空間とは何か、現在進行形で自問自答を繰り返しています。ピンチに対して自分なりの解答を見出すことがアップデートにつながるのではないのでしょうか。

岡本 私は2007年にエディトリアルデザイナーとして入社し、当時は雑誌を中心とした紙媒体のデザインに携わっていました。大きなアップデートとなったのは2014年にサービスデザイナーへジョブチェンジしたこと。そのきっかけは、自動車のインパネのUIを設計する事業開発プロジェクトに携わったことでした。これまで培った情報整理などのスキルが別の領域に活かせることに気づき、自らの手で誌面をデザインする仕事から、さまざまな人と共創しながらサービス生み出す仕事へ。今もさまざまな苦心はありながら、挑戦を続けています。

鶴岡 私からは、あるお菓子ブランドとの出会いによって生まれたアップデートについてお話しします。もともとは店舗デザインの依頼でしたが、ブランド価値を高めるためにパッケージやショッパーのデザインなども合わせて提案させていただき、とても喜んでいただけました。そこから継続的なお付き合いが始まり、他のブランドを立ち上げる際にはネーミング段階からブランディングに包括的に携わらせていただきました。空間づくりを生業とする丹青社として、空間を取り巻く体験全体をデザインすることの大切さを学んだ案件になりました。

叶丸 安元さんの「アップデートはピンチの時に起きる」という話は、個人的にとっても共感しました。私自身も、はじめてのことに取り組むたびにアップデートされてきたと感じています。コンセントに入社してはじめてサービスデザインに携わったり、はじめてチームマネージャーを経験したり。その中でアップデートには3つのポイントがあると考えています。できるにはどうするかを考えること、仲間を見つけて協力し合うこと、小さな成功体験を積んで波に乗ること。これからは、人材開発・組織開発支援にてクライアントと協働しながら、組織の成長や変革を目指していきます。

眞田 私からは、ある温泉宿を全国展開するお客さまとの案件についてご紹介します。既存のイメージから脱却し、上質な体験を提供するリゾート施設へのリブランディングを行っていく中で、その旗艦店の空間からブランドロゴ、館内着までトータルプロデュースさせていただきました。これがお客さまの中で成功体験となることで、お客さまの依頼が“営繕”から“デザイン”に変わっていったんです。この経験から、お客さまを巻き込むことで一緒にプロジェクトをアップデートしていくことの重要性を学びました。そしてこれからは、ジャンルを問わないクリエイターとして自身をアップデートしていくことを意識しています。

川原田 私はメーカーの技術職からキャリアをスタートし、事業会社からデザインコンサルティング会社を経てコンセントに入社しました。働く環境を変えるという能動的なアクションを通じて自身をアップデートしていく中で、親族との死別や子供が生まれたことをきっかけに、自身の仕事は誰かの「生きる」につなげられているのか、その先の未来に資するものになっているのかを問い直すように。これは受動的なきっかけによるアップデートだったと思います。そしてこれからも謙虚に学ぶこと、好奇心の火を絶やさずにいることを心掛けつつ、デザインの先にある人・地域・社会・未来を見据え、そのあり方を探り、問い続けていきたいと思っています。

大崎 丹青社の皆さんの話の中で、「体験をデザインする」という言葉が印象的でした。コンセントが体験をデザインする時は、感性的な面はもちろんのこと、タイムラインの中でタッチポイントごとにどのようなKPIを設定するかというような、定量的な面も含めたデザインであることも多いです。線的な発想の中でデザインするわけですね。対して丹青社さんは空間的な広がりの中でユーザーの定性的な感情を複層的にデザインしていることがすごく興味深かったです。あらためて本日はありがとうございました。



—— 勉強会を終えて



大崎

デザイナーの価値を拡張・アップデートしていく過程で忘れがちな、デザイナーの「真の価値」について、あらためて気付かされたように思います。個人的には美大に戻ったような感覚で、それぞれ異なる分野にしながらも、根本にある芯は同じなんだなど。デザイナーの価値をもっと上げていくために、異分野の知見を統合して創ること、時代の変化に合わせて壊すことのバランスをともに追い求めていきたいと思っています。

那須野

業務が効率化を求めてどんどんシステムチックになっていく中で、デザイナーの仕事にどんな価値を付加していくのか。顧客のビジネスを成功に導くために本質的に必要なことを考えられるデザイナーを増やしていくべきだとあらためて実感しました。今回の勉強会にとどまらず、もっと両社のプレストやディスカッションを重ねることで、化学反応が起きることを期待しています。



TOPICS

直近で下記ニュースリリースを配信しました

<ニュースリリース>

こちらから詳細を
ご覧いただけます

■2024.11.12 配信

丹青社が開催する空間×テクノロジーの研究成果発表イベント『超文化祭2024』コンテンツ決定

～没入映像×センサーで未来の引渡し検査を疑似体験するゲームなどオリジナルの6コンテンツを体験～

丹青社が開催する、デジタルとアイデアで空間の可能性を広げる若手社員主体の“自主実践プロジェクト”の研究活動成果発表イベント『超文化祭2024』（以下「本イベント」）において、体験いただけるコンテンツの詳細が決定しました。没入映像とセンサーにより未来の引渡し検査を疑似体験する没入コンテンツ『未来の遠隔検査システム テレプレくん』、参加型メディアアート作品『だれでも☆アイドル』をはじめ、『超文化祭2024』のために制作した6つのオリジナルコンテンツをお楽しみいただけます。丹青社は今後も、“場を生み出す”技術やノウハウに、ICTや演出技術など“時を彩る”テクノロジーやアイデアを組み合わせるチャレンジを続け、空間の新たな可能性を広げてまいります。



■2024.11.19 配信

アート・工芸作品のプラットフォーム「B-OWND」、米・マイアミで開催の「SCOPE MIAMI BEACH 2024」に出展～世界屈指のアートフェアで日本の美意識に基づいたアート空間の表現に挑戦～

丹青社がサービスを提供するアート・工芸作品のプラットフォーム「B-OWND（ビーオウンド）」は、12月3日（火）よりアメリカ・マイアミにて開催される「SCOPE MIAMI BEACH 2024」に出展します。ブースでは、B-OWND がプロデュースするアーティストを含めた3名・150点に加え、当社と2023年に業務提携を締結した茶のスタートアップ・TeaRoom が初めてアートコレクティブとして参加し、空間自体をアートとして表現する茶会「"Ichinen" —The Life Force at Every Moment」を展示・販売します。



■2024.11.26 配信

アート・工芸作品のプラットフォーム「B-OWND」とマンガ家「永井豪」がコラボレーションした陶芸作品を米・マイアミのアートフェアにて発表～陶芸家「古賀崇洋」が人気作品「マジンガーZ」を器へと再創造～

丹青社がサービスを提供するアート・工芸作品のプラットフォーム「B-OWND（ビーオウンド）」は、所属する陶芸家・古賀崇洋とマンガ家・永井豪がコラボレーションした作品を発表します。人気作品「マジンガーZ」を器へと再創造した「類鑑盃 究極機械魔神形」を2024年12月3日（火）よりアメリカ・マイアミにて開催される「SCOPE MIAMI BEACH 2024」にて初披露いたします。当作品は限定2作品となり、B-OWNDブースと「永井豪」作品を展示する集英社マンガアートヘリテージ両方のブースでご覧になれます。B-OWNDは2019年のサービス提供開始以来、日本のアートとしての工芸の普及に向けて、日本の美意識を伝える各種イベントの開催や常設ギャラリーの開設など、さまざまな取り組みを行ってきました。これらの取り組みを通して、日本の美意識に基づいた空間づくりの国際的な価値向上への貢献を目指してまいります。



■ 丹青社について

「ここを動かす空間づくりのプロフェッショナル」として、店舗などの商業空間、博物館などの文化空間、展示会などのイベント空間等、人が行き交うさまざまな社会交流空間づくりの課題解決をおこなっています。調査・企画から、デザイン・設計、制作・施工、デジタル技術を活かした空間演出や運営まで、空間づくりのプロセスを一貫してサポートしています。

社名：株式会社丹青社

所在地：東京都港区港南1-2-70 品川シーズンテラス19F 〒108-8220（本社）

創業：1946年10月

資本金：40億2,675万657円（2024年1月31日現在）

上場：東京証券取引所プライム市場（証券コード：9743／業種名：サービス業）

URL：<https://www.tanseisha.co.jp>

本ニュースレターに関するお問い合わせ・取材のご依頼

株式会社丹青社 広報室 担当：石綿、寺戸

Mail: pr-staff@tanseisha.co.jp Tel: 03-6455-8115

お問い合わせフォーム：<https://www.tanseisha.co.jp/contact/pr>