

公益社団法人日本クラフトデザイン協会

事業評価委員会 議事録

(競輪公益資金による補助事業・平成26年度 学術・文化の振興のための活動 補助事業)

日 時：平成27年3月15日(日) 16:00～17:00

※第2回定例理事会の議題として審議された

場 所：日本クラフトデザイン協会事務局 (東京都渋谷区代々木 1-37-20)

出席者：(理事長) 岡本昌子

(副理事長) 相川繁隆 水野誠子

(理事) 磯谷晴弘 菅野靖 関根正文

西川雅典 林範親 采墨真澄

(監事) 堀内雅博

●事業の報告について

・担当理事から事業について報告がなされた。

—DNA にひびくデザイン— 第54回日本クラフト展

会期：平成27年1月10日(土)～18日(日) 9日間 11時～19時(最終日16時)

会場：東京ミッドタウン・デザインハブ

(東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F)

賞：経済産業大臣賞・日本クラフト大賞1点・優秀賞1点・読売新聞社賞1点

招待審査員賞2点・U35賞1点・学生賞1点・奨励賞7点

併催：受賞者インタビュー 平成27年1月13日(火)

スライド&トーク「デザインすること」平成27年1月13日(火)

テクニカルワークショップ プライースプリット技法を学ぶ 平成27年1月17日(土)

会員による素材別作品解説 を会期中 7素材を4回で開催

応募数：512人 1368点

入選・展示数：298人 772点

入場者数：8564人(9日間)

以下、各項目の担当理事からの報告と評価委員の意見等

●実施体制について

- ・実行委員会を組織し、準備等を行った。事業規模が大きく委員以外の会員の協力も多数得ての実施であった。地方在住会員にはメール等で情報交換を行った。
- ・今年度は、東京ミッドタウン・デザインハブに移行して 2 回目の実施であった。前年の経験を踏まえて実行委員会を中心に会員皆さん、また関係業者の協力でスムーズな準備が出来た。
- ・協会全体が一丸となって取り組めたことは大変評価できる。

●応募・審査について

- ・前年度より応募者数は減少した。
- ・応募されてきた作品の水準は高く、中でも若い世代や学生部門で優秀な作品が目立った。高校生から受賞作が選ばれ、また入選は出来なかったものの小学生からの応募もあった。応募者の幅は広がっている。
応募要項配布の時期を早め、工芸高校等にもこれまでよりも積極的に働きかける。
- ・手芸も含め、クラフト的なことに関する人口は相当数いる。そうした中でこの事業で何を求めて、どのような発信をしていきたいのかを明確に伝えていくことが大切である。応募者数の数字だけにとらわれ過ぎると、本来の目的を見失う可能性はある。今後も内部での議論は継続して行う必要がある。

●告知・広報について

- ・今年度はフェイスブックを始めて広報ツールの一つとした。フェイスブックページそのものをもっと魅力的にしていくことが、効果を増大すると考えられる。
- ・応募登録、展覧会案内共に実績につながっているのは印刷媒体によることがアンケート結果から分析できる。日本クラフト展は応募者も来場者もその幅が広いいため、インターネット媒体だけで進めていくことは現状では困難である。
今後更に双方のよさを引き出す広報手段を行う。

●展示について

- ・前年の経験を踏まえて、設営計画を行った。来場者には好評で、会場全体も昨年度より魅力的になったと感じる。
- ・システム什器や再使用可能な材料を用いることでコストダウンを図った。この点についても成功したと考えられる。

●併催イベントについて

- ・会員による素材別解説、トークイベント等は、クラフト自体を深く掘り下げて考える場でもあり、またこれまでと違った層の方々へと幅を広げる結果となった。今期はテクニカルワークショップを実施した。別事業の親子を対象としたワークショップとは異なり、専門的な技法を紹介していくものである。このイベントにはたくさんの方があつまり好評であった。これからも手法、素材を変えて実施していく方が良い。

●事業目的の達成について

応募者数、入場者数共に目標の数字への達成は果たせなかったが、若い世代の応募者の増加と質の向上が大きなプラスの要素である。入場者数は昨年度よりも約800人増えており、事業への関心が高いことが結果として出ている。応募者数については、どのようなところに情報を送っていくか、この点についても再度検証していく必要がある。

平成26年5月にパリ日本文化会館で展覧会を実施した。また、平成27年4月には磐田市で展示を行う。いずれも日本クラフト展が母体となつての開催である。海外や国内各地に於いて日本のクラフトの魅力を伝えていくことが今後も大切である。

そのためには、今回検証された問題点を一つずつ解決し回を重ねていくことが求められる。

以上