



# ENGINEER® の MPDP ダイアリー



高崎 充弘

## 第7回 MPDP 理論の実践：ムッシュ・マグニの場合 ⑥

### [Profile]

東京大学工学部卒業後、三井造船入社。米国レンスラー工科大学で修士課程修了後、(株)エンジニアの前身である双葉工具に入社。2004年に同社代表取締役社長に就任。独自の「MPDP理論」によるニッポンのモノづくり立国を提唱している。

### デザイン開発ストーリー

ムッシュ・マグニのデザイン開発のプロセスにおいて、重要なポイントが2つありました。一つは外部デザイナーの活用、もう一つは3Dプリンターの活用です。

2009年に発売して大ヒット商品となったネジザウルスGTは、日本の「グッドデザイン賞」だけでなく、世界最高峰といわれるドイツの「iFデザイン賞」も受賞することができました。いずれも初チャレンジでの受賞です。

iFデザイン賞は、キャリア20年のベテラン・デザイナーでもなかなか受賞できないといわれており、社内スタッフだけでデザインした製品が受賞したことは、高校野球の新卒ルーキーがメジャーリーグの初打席でいきなり満塁ホームランを打ったようなもので、大変な幸運が味方してくれた結果だと感じました。この受賞を機にデザインの重要性を再認識するとともに、外部デザイナーの活用を積極的に推進することとなりました。

デザイナーのを見つけ方や付き合い方は、とても難しい問題であり、企業規模や業種、業態によって異なるのではないかと思います。現在の当社であれば、費用対効果考えた理想は、「デザイナーの2段階活用」です。

MPDP理論の出発点であるM（マーケティング）では、エベレストに登るのか？ モンブランにするか？ あるいはキリマンジャロか？ まずは登る山を決めなければなりません。これは100%社内で決定すべきことです。

そして、いざ登り始めた2合目あたりで、外部デザイナーに第1段階のアドバイスを求めます。登山技術に精通したシェルパにガイドを依頼するように、経験豊富な

デザイナーに適切なルートや必要な機材等、開発の方向性や視点をできるだけ広げてもらうと同時に、社内だけでは見落としていた問題点等も指摘していただきます。

このようにして提案されたバリエーション（<sup>とうはん</sup>登攀ルート）の中には、生産設備、加工外注先、納期、費用、人材などの面において、自社では実現困難なものがいくつか含まれています。これらのなかから自社の現状に最適なルートを決定し、必要な機能（装備品）も追加して、そこから先は自力での登攀を再開します。

こうして、8合目に到着したときに2段階目の外部デザイナーの登場です。山頂の姿は見え、機能とカタチはほぼ満足できるレベルに到達していたとしても、商品としての完成度がまだ100%ではないのです。社内での試作を繰り返しているので「モックアップ感」が強く、付加価値をユーザーに認めていただくための「プロダクト感」が不足しているケースが多いからです。

8合目の最終キャンプから頂上アタックを開始する前の装備の再点検と調整作業が重要であると同様、この段階でのデザインのブラッシュアップは商品の完成度を高めるうえで絶対に必要なプロセスだと考えています。

ムッシュ・マグニの場合、2合目と8合目のデザインは別の方をお願いしましたが、同じデザイナーでも問題はないと思います。さまざまご縁を大切に、感性の通じ合う最良のパートナーとコラボレーションしていければと考えています。

次号では3Dプリンターの活用事例についてお話しさせていただきます。ご期待ください！

ウ：前号までMonsieur Magniの名前の由来等について教えてもらたけど、本体のカタチは同じやったん？

高：いや～、よく聞いてくれた。デザインもネーミング以上の変遷があったんだ。商品開発をよく登山にたとえるけど、最初に登山始めた1合目と山頂に立った姿は全くの別人になっていることがある。Monsieur Magniはまさにそのケースだったんだ。

ウ：デザインもそないに変わったんでっか～。

高：精密工具に付けて使うオプション品というのが開発の出発点だったから、卓上ルーペのミニチュア版といった外観デザインだった。

ウ：ヒゲのオッチャンは影もカタチもなかったんやね。

高：自由度を増やすために関節の数を多くすれば、部品点数やコストがアップしてしまう。また、軽量化のためにアームをスリムにしたいが、強度も確保しなければならない等々、さまざまな条件をクリアするために設計変更と試作を繰り返したんだ。

ウ：パッケージの開発では「ミニ文殊」会議で、ええアイデアが出たっちゅう話やったけど……。

高：デザインでも何度もミニ文殊を行って、数十種類の試作品を作った。代表的なものが下の写真だよ。

ウ：直立歩行を始めた人類の進化の過程みたいやね！

高：初期のDNAを継承している部分もあれば、突然変異で誕生した遺伝子(ヒゲのオッチャン)もある。試作品の②と③では設計コンセプトそのものが大きく異なっているんだけど、何か分かるかい？

ウ：2本のアームの長さが同じになったみたいやけど。

高：正解！ ②までは精密工具に装着するためのルーペだったけど、3.11の震災の影響で新型工具の開発がスローダウン。そこでルーペ単独で発売することとなり、コンパクトに折り畳める機能が必要となった。それで腕の長さを同じにしたんだ。

ウ：外部の環境変化に対応して進化してまんがな。

高：もう一つ、④と⑤の違いはどうか？

ウ：微妙やけど、全体的に丸みを帯びてる気がする……。

高：そのとおり！ じゃあ、その理由は分かるかい？

ウ：もしかしたら、ネーミングに関係してまっか？

高：今日はさえてるね。ヨガが得意な「メガネ虫」という最初のネーミング案が浮かんだのがちょうどこのころで、昆虫の外観を図鑑で調べたりしていたんだ。

ウ：それで虫のように柔らかな外観に変化したんや。カタチもネーミングに影響されまんねんな～。

高：MPDP理論の最後のP（プロモーション）をしっかり意識したデザイン開発がとても重要だね。

