



プロダクトデザイン研究室 1

Product Design Lab. 1

木村 元彦

KIMURA, Motohiko / Associate Professor

“痕跡”を利用したコミュニケーションツールの提案

Proposal of Communication Tool Using Traces

わたしたちは、日常生活を送るうえで様々な痕跡を目にしています。痕跡には、「誰かや何かがそこにどんなふうに存在していたのか」など想像を働かせることができるおもしろさがあります。そこで私は、痕跡の残し方やおもしろさに着目し、痕跡に気づいた人たち同士のコミュニケーションが生まれるきっかけとなるプロダクトを提案します。

痕跡に何らかの興味・感情を覚えるのは、日常のなかにふとした違和感を持ったときだと考えました。本作品を靴につけて歩くと、不思議なきものの足跡が残されます。どんなものが歩いたのか想像させることで、それを見た人たちの遊び心や好奇心がそのイメージに触発されて“会話を始めるきっかけ”が生まれます。



辻 佳奈子

TSUJI, Kanako



スキンドайビングにおけるアイランド型フロートの提案

Island-Type Float for Skin Diving



スキンドайビングでは休憩の度にビーチに戻らなければなりません。そこでダイビングポイント付近に浮島のような休憩できるスペースがあれば、ビーチへの往復に要する時間・体力を消費しなくてもよいのではないかと考え、水面で休めるアイランド型フロートを提案します。

救命胴衣とは異なり身体の大部分が水面から出ることによって、水温による体力の消耗を抑えてくれます。また、ゴムボートほど浮力が強くなく足がつかない水面でも乗り降りしやすくなっています。さらに、重心が低くなるよう設計しているので、波の影響を受けにくく揺れが軽減されリラックスできます。

複数並べてファミリーやカップルで使用すると、ダイビングポイントから離れることなく水面で会話を楽しみ、今までなかった楽しみ方ができます。

このプロダクトでより長い時間、海を楽しんでほしいです。

平地 宏之

HIRACHI, Hiroyuki



ボードを立体的に展開する新しいアナログゲームの提案

New Type Analog Game by Building Blocks

本提案は新しいアナログゲームの可能性を探ることを目的としました。

さまざまなアナログゲームの要素を掛け合わせる実験を行いました。例えばチェスや将棋のようなボードゲームに、トランプの自分の手札が相手から見えないという要素を掛け合わせると、コマの種類が相手から何か見えないゲームが出来ます。こうすることで、チェスの数手先を読む要素とトランプの相手を騙す心理戦の要素が掛け合わされます。このような形で実験を繰り返しました。

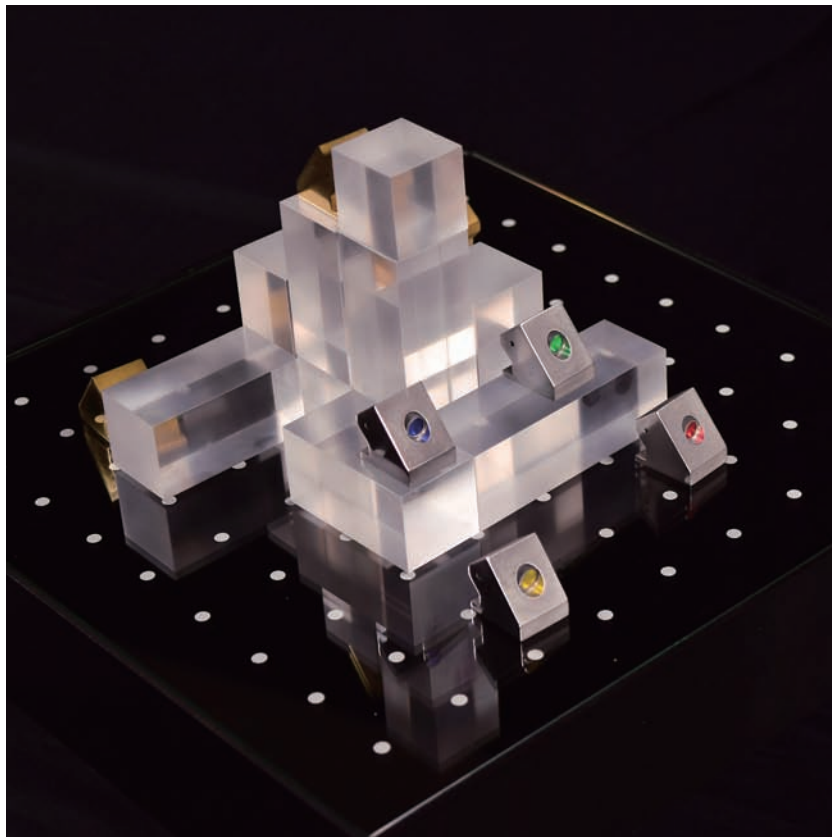
ゲームの内容は、一般的に平面であるボードゲームのボードを、プレイヤー自身がブロックを使い、立体的に作り上げていきます。ブロックを置いて自分の有利な地形を作り上げたり、相手の置いたブロックを逆に利用したりと、プレイヤーにとって戦略幅の広いゲームになっています。

またゲーム中や終了時の、1つのオブジェとしての面白さや美しさを素材やルールで実現しました。ゲームを進めていくごとに形を変えるブロックの造形も楽しみながら高度な読み合いを繰り返してもらいたいと考えています。



増田 創治朗

MASUDA, Sojiro



ゲーミングPCファニチャーの提案

New Furniture for Gaming PC



現代のゲーミングPCは市販のケース入った本体とディスプレイが机の上に置いてある形が主流で、ディスプレイに食いついてプレイするのが典型的なゲームスタイルです。

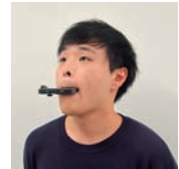
そのスタイルは同じ家に住んでいても孤立しているようなイメージがあり、そのため家族からもゲーミングPCに対するイメージが良くないので、生活空間に馴染ませることでそのイメージを変えるよう考えました。

このファニチャーは、PC機能を座面の中に内蔵し、ディスプレイの部分をプロジェクターによる投影にすることでPCを連想する要素を隠し、ゲーム時はPCとして使うことができ、PCとの一体感を感じるために机と体との距離を近くし、さらに背もたれのある椅子だと腰などの疲れを解消しづらいため、そのまま寝転がり疲れを解消できるクッションを設置しました。ゲームをしない時はベンチやソファのような家具としても使うことが可能です。

ゲーミングPCを生活空間に馴染ませ、新しい形でのゲーミングライフを楽しむことができます。

三浦 仁也

MIURA, Jinya



ゲーム中の姿勢補助ファニチャーの提案

Proposal of Supplementary Furniture for Maintaining Good Postures During Video Game Playing

背景

近年、PlayStation VRやNintendo Switchの登場によりゲーム市場が拡大しています。また、2022年のアジア競技大会では「eスポーツ」というゲームの大会が正式に種目に追加されるなどゲームは新たな時代に移行しています。しかし、ゲームプレイ中は同じような姿勢を長時間しているため身体への負担が大きくなります。

調査内容

私を含めた数人のゲームプレイ中の風景をビデオカメラで撮影し、その映像からプレイ中の緊張度合いや状況によって姿勢がどう変わるのか分析しました。

結果

私はプレイ中の緊張度合いが高い時に首にかかる負担に注目しました。緊張時は姿勢が固定されることが多いからです。そこで頸を支えるファニチャーを検討しました。頸を支える支柱を前に10度傾けることで、使用しているときは背筋が伸び、腰にかかっていた負担を分散させることができました。



Game Form

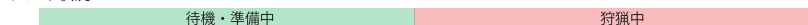
▼データ例



三木 大輔

MIKI, Daisuke

プレイ状況



姿勢変化



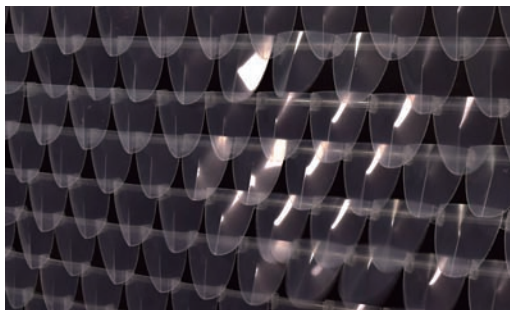
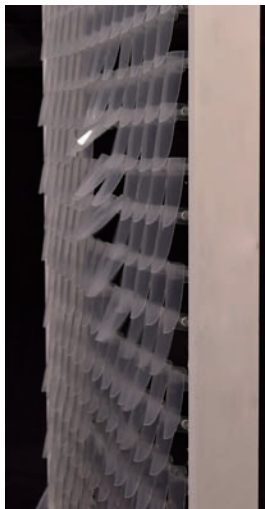
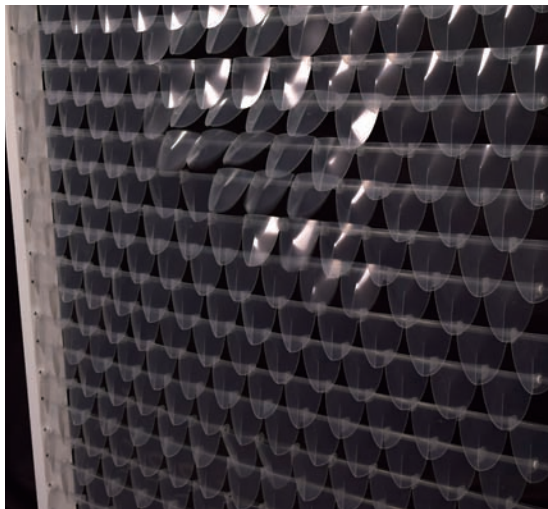
0:00:00

足伸ばし

0:20:00

風が見える窓の提案

Proposal of Window for Visualize Wind



室内にいる時でも外の風を感じたいと思うことはありませんか？ 家やオフィスなど室内にいる時は、窓を開けないと外の風を感じることはできません。そこで、私は、室内からでも視覚的に風が見える窓を提案します。

実際にどのような形状が風を受けやすいか、どのような素材が揺れるのかを検証した結果、薄くて軽量のポリプロピレンのシートを採用し、魚の鱗の様な形状で、一方を軽く折り曲げることで風をはらみやすくしました。またこのピースを連続的に配列して、密集させることで、風を受けたピース群がランダムに揺れたり、振動し風の吹く様が「見える」よう設計しました。この窓を生活の中に取り入れることで、室内にいながらでも風を感じられることを目指しました。



山口 太地

MIKI, Daisuke