



環境デザイン研究室

Environmental Design Lab.

宮岸 幸正

MIYAGISHI, Yukimasa / Professor

Sa”SeLuShiAa 蓄積された写真データの表現方法

Sa”SeLuShiAa: How to Represent Stored Photo Data

Sa”SeLuShiAaとは小学生の時に結成した5人組です。私たちの遊びといえば、小学校の当時から近所で撮影をすることでした。テーマを決めて、服を持ち寄り、何時間も撮影をする。これを今まで続けるとデータは写真だけでも10,000枚を超える膨大な容量となりました。

近年では、写真や動画は手元にあるスマートフォンやカメラを使って、とても気軽に撮ることができます。撮り溜めをしている気がなくてもそれらは知らぬ間に膨大なデータとして端末に溜まっている人も多いのではないでしょうか。多くの人はSNSなどに投稿して楽しんでいたりしますが、必ずしも全てのデータを使用しているわけではありません。それでは、「そのデータは何に使われているのか」というところに着目しました。

作品を見て、写真を見る良さや使う良さ、皆さんの所持している画像の在り方を考えて頂けたらなと思います。



安藤 咲悠

ANDO, Sachika



アウトドアで落ち着く照明

Lighting for Relaxing Outdoors



泉 翔太

IZUMI, Shota



内倉 悅志

UCHIKURA, Atsushi



現在、都市化及び情報化が進んでおり、自然に回帰する動き即ち「キャンプ」が活発である。さらに、日本においては自然災害が多い国であり、自然での生活経験が被災時に役立つ。

そして私たちがキャンプする中で経験し感じたことは、アウトドア空間において光はくつろぎや落ち着きに大きく影響するということだ。多くの屋外照明（アウトドア）は明るさだけを求めるものになっており、室内照明に比べてプラスαの要素が少ない。そこで、プラスαの要素として「落ち着き」を感じられる照明を創った。

SHIFTは今後も発展を続けるアウトドア空間において、よりリラックスし、インテリアと融合するツール。

「今 求める 未来を照らす Light」

SHIFT

強い女性のためのアクセサリー

Accessories for Strong Women

買い物に出かけた際にアクセサリーショップを見ているとどれも似たような商品で溢れているように感じた。アクセサリーはその人の人柄や性格を表しており、お気に入りを身に着けることでその日一日が有意義になるものだ。

そこで私は「着けると自信が湧いてくるアクセサリー」を提案する。誰しも自分自身にコンプレックスを感じ、自信を失う時がある。その時このアクセサリーを着けることで補うことができ、自信に満ち溢れた“強い女性”へと変化する。

今回9人の女性のそれぞれの人柄、コンプレックスからデザインを考え9つのイヤリングを制作した。

現在、今後の商品展開のためにインスタグラムを使いハッシュタグをつけて拡散する取り組みをしている。日本だけでなく海外のユーザーにも私の考えに賛同する声を集めている。



市岡 清里

ICHIOKA, Kiyori



ドッグトレーニングハウス

Dog Training House



Dog Training House



イヌと飼い主が快適に過ごすための、トレーニング用サークルの提案。

従来のサークルは柵で囲まれている。強度は保たれているが、犬が出ようとする際、顔が挟まることや、柵の隙間から出られてしまうこともある。それらを改善するために以下の点に着目し設計した。

- ①衝撃吸収力のある素材を使用すること
- ②拡張および伸縮が自在に出来ること

飼い主の在宅時と不在時でサークルの形状を変化させ、留守中のイヌの気持ちを反映した新しいサークル。

留守中はサークルを拡大させ、イヌの居場所を広く取り、トイレの問題も解決できる。

新たなサークルの設計ポイントは、スペース拡張・収縮をスムーズに行えるよう工夫し、飼い主の負担も少ない。

トレーニング終了後も、分解してペットゲートとしても使用可能になっている。

毎日をともにするからこそ、お互いにとっての最善策を考えていきたい。

イヌの気持ちを大切にし、イヌが喜び、飼い主の負担を減らす、新たな居場所です。

内 彩加

UCHI, Ayaka



コスメティック空間の提案

Proposal of Cosmetic Spaces

株式会社システムデバイステクノロジーとの産学連携による課題で、百貨店での高齢層の女性向けのコスメティック空間を提案した。

超高齢社会を迎える今日、若者メインだった化粧品店売場は、これまで以上に幅広い年齢層への対応が求められ、高齢者にも満足いただける新たな空間づくりが課題となっている。

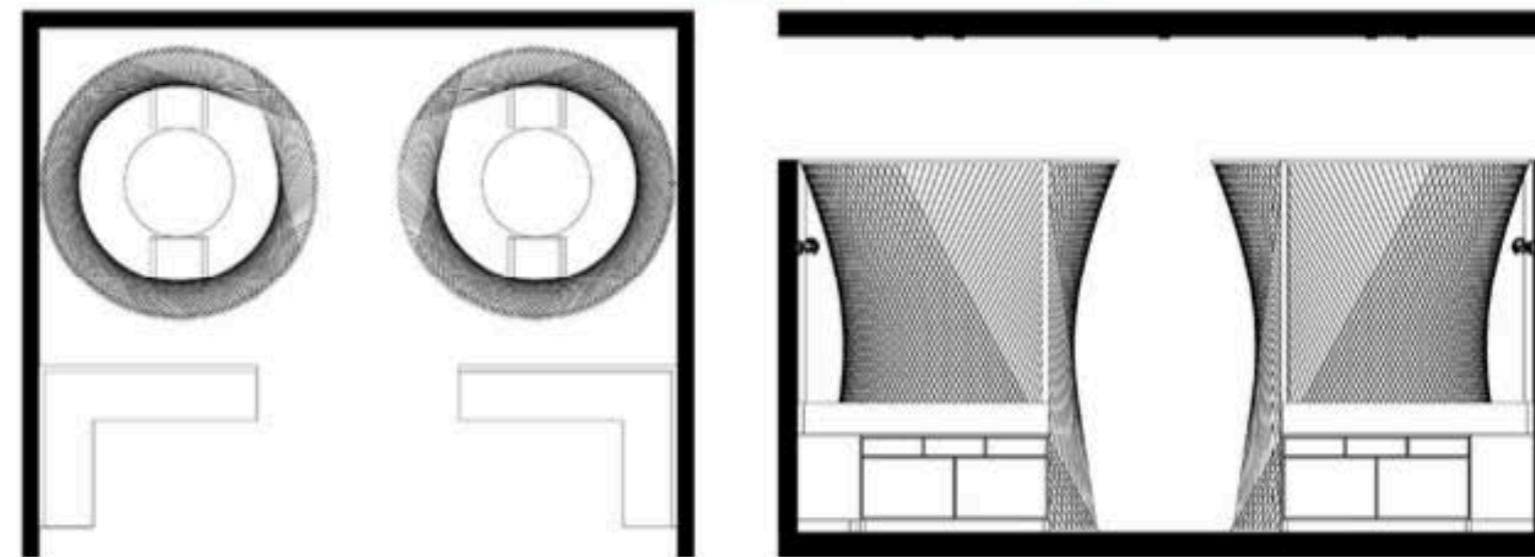
そこで、若者だけでなく高齢のマダムたちにも来店いただき、魅力を感じていただける、新たな空間デザインを提案した。

現在の百貨店の化粧品売り場は、開放的で、高齢の方がゆったりできるスペースがない。そこで、私は直接壁で空間を仕切るのではなく、什器で特別な空間を作り、ゆったりくつろいでもらえるスペースをデザインした。



大畠 帆澄

OHATA, Hozumi



地下鉄駅構内での放映を想定した環境映像

Environmental Video Assumed to be Broadcast in Subway Station



リラックスできるサウンドとそれに合った映像を組み合わせた動画を制作し、それを駅構内で放映する。駅構内に流す目的として、通勤通学をする人などが少しでも心を休まるようにと考えた。

今年は東京オリンピックが開催される。私が活動してきたボート競技を、是非知ってもらいたい。

そのために、漕艇部のボートからの風景を動画にした。普段見慣れない淀川からの光景は、大都会で想像も出来ないくらい自然が豊かだ。朝、昼、夕方で景色が変わり、1日の時間軸で刻々と移り変わる。

地下鉄の駅構内は単調で時間軸が分かりにくくなるため、朝昼夕それぞれの映像を各時間に放映する。

サウンドは、実際に現地で収録した素材をもとに、淀川のサウンドスケープを構成し、「揺らぎ」や「移ろい」を持った、環境映像を提案する。

新 明佳
SHIN, Haruka



若者にとってのサードプレイス

Third Places for Young People

現代の若者はスマートフォン世代といわれ、インターネットの利用頻度は著しい。常時スマートフォンを携え、日常生活を営んでいる。そのような時代のなかで、若者の生活実態はどのように変わりつつあるのだろうか。

かつて20世紀末に米国の社会学者オルデンバーグが“サードプレイス”という概念を提示し、都市における“コミュニティの核になる「とびきり居心地の良い場所」”について語った。彼の著書「サードプレイス(みすず書房)」では、現代社会における都市生活において、家庭と職場での役割から解放され、一個人としてくつろげる場所として“サードプレイス”的存在を顕在化した。

本研究では、若者の生活実態を明確にするため、アンケート調査を実施した。質問項目は、①スマートフォンの利用実態 ②消費状況 ③日常生活における居心地のよい・落ち着く場所の利用実態 ④今後求められる、居心地のよい・落ち着く場所の条件、である。

有効回答者数210名で、職業別の内訳は、学生91.9%、社会人8.1%で大半が学生。年齢は18歳から

25歳まで平均年齢は20.2歳。性別の内訳は男性43.8%、女性56.2%。居住地については、大阪が68.6%で約2/3を占め、続いて兵庫20.0%、京都16.2%であった。

今回の調査結果を以下にまとめた。

(1) スマートフォンの利用実態

大半の若者がスマートフォンを保持しているが、平均使用時間は5.5時間と長時間であり、動画・ライブ配信、SNS、音楽、ゲームに多くの時間を費やしている。

(2) 日常生活における居心地のよい・落ち着く場所の利用実態

最も落ち着く場所としては「カフェ」が多かった。しかしながら、利用頻度は、月に1~3回程度で、日常的に利用しているわけではない。それ以外には、「自動車のなか」、「書店」、「居酒屋・バー」の順にあげられていた。若者のクルマ離れが社会で叫ばれているなかで、「自動

車のなか」が第2位にあげられていたことは意外な結果であった。このことは、モビリティ空間の持つ、他人の視線を気にせず自由に移動でき、外の景色を楽しむといった、プライベートな移動空間としての魅力が、若い世代の人たちにも認知および共感されているということであり、マイカー所有欲やドライブの楽しみといった点を除外しても、これからCASE革命のなかで、新たなモビリティ空間へのニーズを生み出すことも考えられる。

(3) 若者がイメージする居心地のよい・落ち着く場所の条件について

空間のデザインが非常によい、景色が良いなどの、空間づくりのクオリティは非常に求められていた。また一方では、都会の喧騒からややかけ離れ、過密すぎず、人も多くなりすぎず、長く滞在でき、静かであるなどの、ゆとりが得られるところを求めていることもわかった。



富山 啓

TOMIYAMA, Hiromu