



プロダクトデザイン研究室

Product Design Lab.

赤井 愛

AKAI, Ai / Associate Professor

全盲者に「借景」を伝える

Explaining “borrowed scenery” to totally blind people

視覚障がい者は触り調べる「触察」により、様々な事象を理解する。しかし、特に視覚経験の少ない全盲者にとって「風景」、その中でも「借景（庭園外の山などを、景色の一部とすること）」は、一般的な模型を触察しても理解が非常に難しい概念だ。

本研究は「無鄰菴の借景」を題材とし、晴眼者と全盲者が触察で「借景」の概念を共有する手法を提案する。

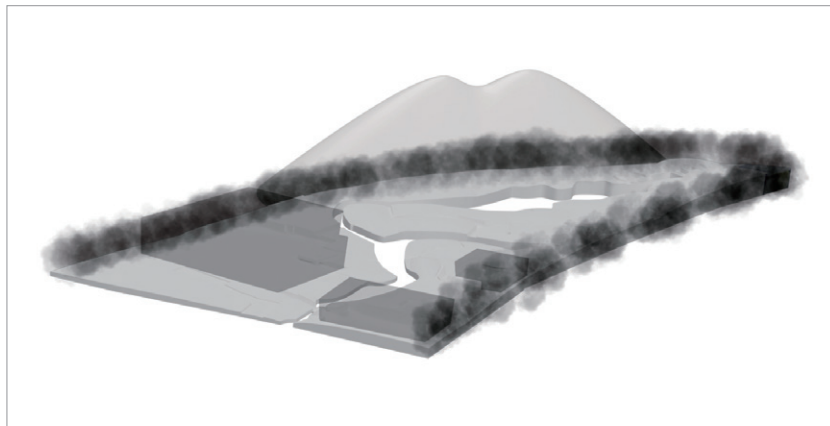
触察による理解を円滑にするため、『全体模型』と『レイヤー模型』を制作した。『全体模型』は庭園とそこから見える東山の一部の模型である。見た時に感じる庭の起伏を伝えるため、高低差を強調している。『レイヤー模型』は借景を絵葉書のような視点で立面的に表現、重ねて奥行きを表現している。『全体模型』は無鄰菴と東山の位置関係や作庭の意図等の理解を助け、『レイヤー模型』はその「借景」の視覚的イメージを共有する。

これらの模型が、借景を視覚に依らずに理解し、共に楽しむ一助となることを願う。



遠藤 美希

ENDO, Miki



pocapo プロジェクト 若年女性が自分の身体を大切にするための提案

pocapo project: suggestions for young women to take care of themselves



中高生は、体型や友人関係など、自分の身体や周囲の環境の変化に伴い、悩み事が多い時期。何となく話づらい「生理」もその一つです。pocapoは、その生理を中心とした若年女性の悩みに寄り添うプロジェクトです。テーマは「自分の身体を大切にすること」。

身体を労わるpocapoのアイテムを手に取り、パッケージやWebサイトの情報から生理について「知る」、その情報をもとに自分の身体について「理解する」、必要な生理用品の購入、及び医療が必要か判断し、薬の利用や受診へと「行動する」、という流れを軸に生理についての知識から医療につなげるまでのサポートを行います。

pocapoには4種類のキャラクターが存在し、それぞれが生理やPMS（月経前症候群）に因んだ状況をゆるっとしたイラストと文字で表現しています。

このプロジェクトを通じて「こういうときは無理をせず、自分を大切にしてほしい」という想いを、今を生きる中高生に伝えたいと考えています。

特別審査員賞
(伊倉泰賞)

岡 姫由
OKA, Hiyori



Arte 美術館で快適に過ごすための車椅子

Arte: A wheelchair for enjoying oneself comfortably in a museum

車椅子は歩行困難者にとって必要不可欠な移動手段です。その一方で「障害者」のアイコンとして障害者と健常者を線引きする象徴的なプロダクトとなっているのでは無いでしょうか。

「障害」と「健常」は本来、二分できるものではありません。そのため、明確な障害の有無に関わらず利用できる車椅子が存在すれば、両者を緩やかにつなぐ架け橋になると考えました。

そこで、美術鑑賞のための車椅子「Arte」を提案します。Arteは足で地面を蹴り進むことができます。鑑賞に適した座面高さや座面角度を設定しており、長時間の滞在でも疲れにくく快適に過ごすことができます。座りながら作品を鑑賞することで、普段の生活とは異なる視点から作品を楽しみ新たな発見を得ることができます。

このような取り組みによって、車椅子が障害と健常を分ける存在ではなく、自然な形で私たちの生活に存在するユニバーサルなプロダクトとしての第一歩になると信じています。



審査会賞
(プロダクト・情報部門 第3位)

小泉 海斗

KOIZUMI, Kaito



触って見る色 50人が持つ6色のイメージを可触化する

Colors for touching and seeing: Haptization of the images of 6 colors which 50 people have



色からもの、感覚、自身の経験など、同じ色を見ても連想する事柄は人それぞれです。また、先天性の視覚障がい者は晴眼者から色に関する情報を得て学び、その人の中でイメージが構築されています。そこで、形がなく触ることができない色を可触化し、人それぞれの色のイメージを共有できる「触って見る色」を提案します。

晴眼者46名、視覚障がい者4名の計50名に赤・橙・黄・緑・青・紫の6色それぞれのイメージに合った触り心地のテクスチャーを20種類の中から1つずつ選んでいただきました。その結果から、50名が選んだテクスチャーを色ごとに分け、帯状にしたテクスチャーボードと、テクスチャーを選んだ理由をまとめたカタログを制作しました。各色のテクスチャーは人ごとに場所を対応して配置しているため、50名それぞれの6色のイメージを知ることができます。

テクスチャーボードを「触って」、カタログを「見て」、色を感じてみてください。



阪口 祐奈
SAKAGUCHI, Yuna



歯ってなんだろう？ 目の見えない・見えにくい子供のヘルスリテラシー向上のために

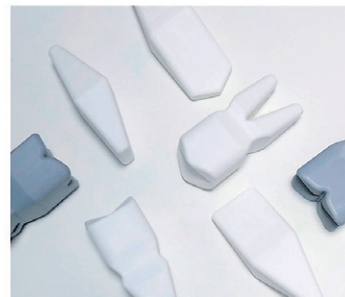
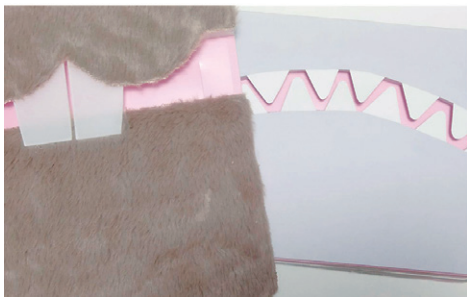
What are teeth?: Improving health literacy for blind and visually challenged children

目が見えない・見えにくい子供達の中には、口の中の感覚が敏感な子、歯磨きが苦手であったり、歯の生え変わりのときに何が起きているのかが分からず、怖くなる子や不安になる子がいます。

そこで本研究では、子供達に歯について知ってもらうことで、恐怖心や不安を減少させることを目的に、触ることで歯について知ることのできる療育ツールを制作しました。

ツールには ①歯に対して興味を持ってもらうためのしかけ絵本、②歯の形や歯磨きについて知ってもらう大きい歯の模型、③歯磨きの後に必要になるうがい水を教えるパペット人形、④歯の生え変わりについて描かれた絵本の4つがあり、子供の年齢や興味によって使い分けることができます。

この研究を通して、目が見えない・見えにくい子供達が歯以外にも、自分の身体の仕組みについて興味や理解を深め、自らの成長を前向きな気持ちで受け止めていく小さなきっかけになるといいなと思います。



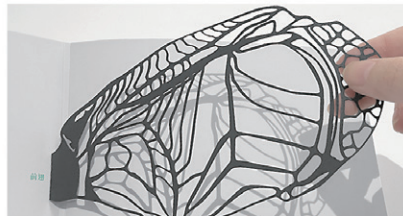
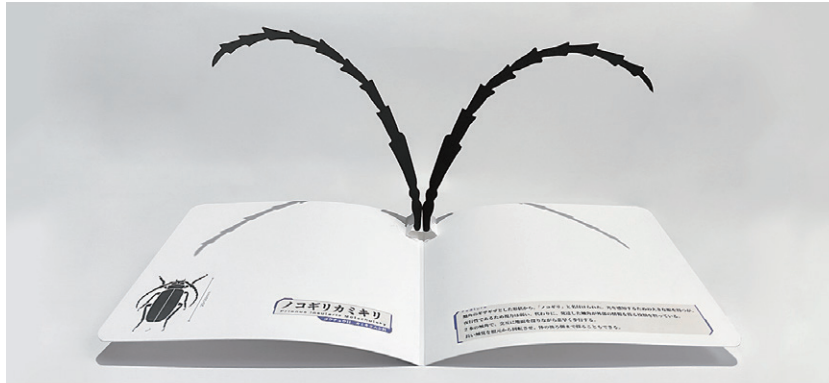
プロダクト部門賞

竹田 彩花

TAKEDA, Ayaka

蟲部品 パーツでみる身近な虫図鑑

Bug parts: The encyclopedia focusing on the parts of familiar bugs



私たちの身の周りには、数多くの虫が存在している。厄介に感じることもあるが、じっくり観察してみれば、その小さい体には精緻な機能美が潜んでいる。「蟲部品」は、そうした造形の魅力に焦点を当てた虫図鑑だ。

ここでは虫を精密な機械に見立て、翅・脚・触角といったパーツに分解している。パーツごとにみることで、生き物であるという先入観を持たずに造形を観察できる。形状や構造を比較すると、同じパーツでも虫によって多様な進化を遂げていることが分かる。

各パーツは1枚の紙を切り抜いたシルエットで表現した。色や模様の要素が削ぎ落とされ、形の繊細さに目を向けやすくなっている。ページを開くと立体的に立ち上がるパーツは、色々な角度からみて、触れることができる。

「蟲部品」で扱うのは、決して珍しくはない身近な虫だ。しかし、普段と異なる視点から観察することで、見慣れた虫たちの新たな一面がみえてくる。

審査会賞
(プロダクト・情報部門 第1位)

中村 早希
NAKAMURA, Saki



hidden bone 革を通して触れる骨格の造形

hidden bone: Formation of the skeleton touched through leather

私たち動物には、体を支える硬く丈夫な骨が存在し、その周りを皮が覆っている。“hidden bone”はそんな動物の「骨と皮」の関係性を取り入れた椅子である。

全体を植物タンニン揉しのヌメ革で覆われたこの椅子は、内側に鉄の丸棒で作られた骨格が隠されている。“hidden bone”を大きく手で撫でると、皮の内側に骨格の存在を感じとれるだろう。

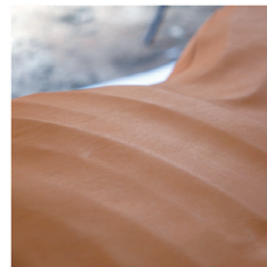
日々座り、触れ合うことで、皮に隠れた骨格の形が浮き出てくる。

後ろに大きく手をついて座る、あぐらをかいて座る、地面に座り背もたれとして使う。“hidden bone”の座り方は多様であり、皮の表面に浮き出る変化はその人だけのものになる。その変化は椅子の個性として、まるで使う人と共に歳を重ねる様に現れてくる。



西川 耕平

NISHIKAWA, Kohei



夢の世界へ誘う猫「Mol」 大人を寝かしつける存在の提案

MOL, a cat that invites you to the world of dreams: A suggestion of a presence that puts adults to bed



皆さん、猫は好きですか？ 多くの愛猫家が感じる猫の魅力として、自由気ままな性格、わがままさがあります。猫のためであれば動かされるのも幸せだと思ってしまうものです。自分のために行動するには億劫でも「誰かのため」となれば少しハッピーな気持ちで行動できる人もいます。そのような方達に向けて、大人を寝かしつける存在を提案します。

夢の世界へ誘う猫「Mol」は夢世界の住人です。夜遅くに部屋の電気がついていると気まぐれに動き出し、あなたに夢の世界へ来るように語りかけてきます。Molは、あなたが眠りにつこうとして部屋の電気を消すまであなたを誘い続けます。不思議な雰囲気を漂わせ、つい触りたくなるような変わった見目をしています。夜ふかしはほどほどに、早く眠りについて夢の世界でMolと遊んであげてください。

自分のために、少しわがままなこの子と住んでみませんか。



西阪 藍
NISHISAKA, Ai

だれっこ 沈黙による気まずさをなくしてくれる小さな友達

darecco: A small friend that eliminates awkwardness of silence

交流が浅い友人、先輩、後輩、上司、部下など、まだお互いのことをあまり知らない人と二人という状況。喋ることがなくなり、「気まずい」と感じたことはないでしょうか。この場合、無理に話題を生み出すことはたいてい難しいですね。

そのような場を上手くやり過ごし、気まずさを軽減するためのマスコットを提案します。名前は「だれっこ」。普段、だれっこは鞆にぶら下がっており、鞆を置いた時に、だれっこは着地しお辞儀します。それと同時にだれっこの背負った鞆から中身が出てしまいます。その瞬間どこか懐かしくクスリと笑ってしまうのではないのでしょうか。時に良く分からない言葉を喋ることも。

ただそこにいるだけの存在。それでいて少し気にかけてくなる。沈黙を突き通すのもよし。この子について語るのもよし。ただ一瞬、気まずい雰囲気から注目を移す対象になってくれるのではないのでしょうか？



野田 栞那
NODA, Kanna



つけもんず 子どもの日常に漬物を

TSUKEMONONS: Japanese pickles in children's daily life



近年、『漬物』の存在感が薄くなっていると思いませんか？

『つけもんず』は、特に未来のユーザになり得る子どもの日常に漬物を取り込むための仕組み・デザイン提案です。「出会う→体験する→共有する」の構成により、新たな漬物愛が芽生えることを目指します。

まず、子どもに馴染みやすいキャラクター『つけもんず』を制作し、漬物に「出会う」きっかけを作ります。次に、自由研究とワークショップで実際に漬物を作り、食べるという「体験」を提供します。子どもたちは長期休みの宿題をしながら、漬物に触れることができます。そして、専用容器『どこでもつけもんず』に入れた自作の漬物を「共有」します。これは水筒に「容器の役割を持つ」つけもんずを付けることで、漬物を持ち歩くという新しいライフスタイルの提案です。

本研究で「出会い」から「共有」までをデザインすることにより、子どもたちの間で新たな漬物文化が生まれることを願っています。

藤坂 潮音
FUJISAKA, Shion



RECEIPT PLAYER レシートを音色に変換する

RECEIPT PLAYER: Converting receipts into tones

「何かに利用できないか?」モノを捨てる前に一度は考えることであろう。

では、買い物をした際のレシートはどうだろう。受け取らない、受け取ってもすぐ捨てる、という人が多いのではないか。

レシートは感熱紙と呼ばれるリサイクルが困難な素材が使用されている。またレシートの印字は「いつ・どこで・なにを・いくつ・どの順番でレジに通したか」によってひとつとして同じものはない。いわば貴重な資源で作られるライフログなのだ。そんなレシートの運命が“ただ捨てられること”に違和感を覚えた。そこで生まれたのがRECEIPT PLAYERである。

20個の照度センサーがレシートの白黒を認識し音色に変換する。それはまるでレシートの印字がオルゴールのピンのような、あるいはレコードの溝のような役目を持ったと言える。音色が変わることを意識した買い物はきっと新たな楽しみになるに違いない。

「今日のレシートはどんな音?」



審査会賞
(プロダクト・情報部門 第2位)

三代 晃司
MISHIRO, Koji



uLaLa 傘を乾かす時間を楽しむ

uLaLa: Enjoy the time to dry umbrellas



憂鬱な気分になりやすい雨の日の気分を少しでもあげるために、お気に入りの傘をさしてお出かけしても帰宅後は玄関で適当に乾かしていませんか？ 素敵な傘でお出かけしても使用後は影の存在へと変化してしまうのはもったいない。

そこで、“傘を乾かす”という行為に着目し、雨の日の主役である傘を使用時だけでなく、乾かす時間もひとつの楽しみと捉えられるプロダクト『uLaLa』を提案します。

乾かすときにその傘の模様を引き立てる映像を投影することにより、模様と映像が合わさって魅力的なものへと変化し、普段は暗くて寂しさすら感じる玄関先を彩ってくれます。

『uLaLa』とは、傘に映像を映し出してくれるバク（プロジェクタ）のことであり、私たちに夢を見せファンタジーの世界へと誘ってくれる存在です。

“傘を乾かす”という、少し億劫に感じる行為をほっとする楽しい時間に変えてくれる『uLaLa』をあなたのお家にお迎えしてみませんか？



四町田 悠香

YOMACHIDA, Haruka