

The background of the slide features a dark, abstract design. It consists of several large, semi-transparent circles in shades of teal, green, and yellow-green, which overlap each other. A single, thin, light-colored diagonal line runs from the bottom left towards the top right.

# DECade+12

Miyagi University Project Review 2018

department of spatial design and media design project review

# DECade+12

Miyagi University Project Review 2018

department of spatial design and media design project review

3 1 5 6 7 7 0 2 5

これは9人のDECade+12の編集メンバーが  
好きな数字を1人1つ選び、並べた数列。  
あなたはどんな数字を選ぶ？

## CONTENTS

- |       |                  |  |
|-------|------------------|--|
| 02    | -LECTURE-        | Coloring Future 野老 朝雄                    |
| 04-07 | -REPORT-         | 卒業制作自主レビュー                               |
| 08-09 | -REPORT-         | SPECIAL INTERVIEW 大西 正紀                  |
| 10-19 | -PROJECT REVIEW- | 卒業制作                                     |
| 20-22 | -LECTURE-        | クリエーションの原動力は、テクニックにあらず。 木村 浩康            |
| 23-31 | -PROJECT REVIEW- | Architecture Works 空間デザインコース/生活環境デザインコース |
| 32-34 | -LECTURE-        | 震災復興の射程 加藤 優一 × 佐藤 布武 × 友渕 貴之            |
| 35-43 | -PROJECT REVIEW- | Media Works メディアデザインコース/感性情報デザインコース      |
| 44-45 | -LECTURE-        | 場をつくる。 前田 有佳利×梅本 智子                      |

## SPECIAL lecture

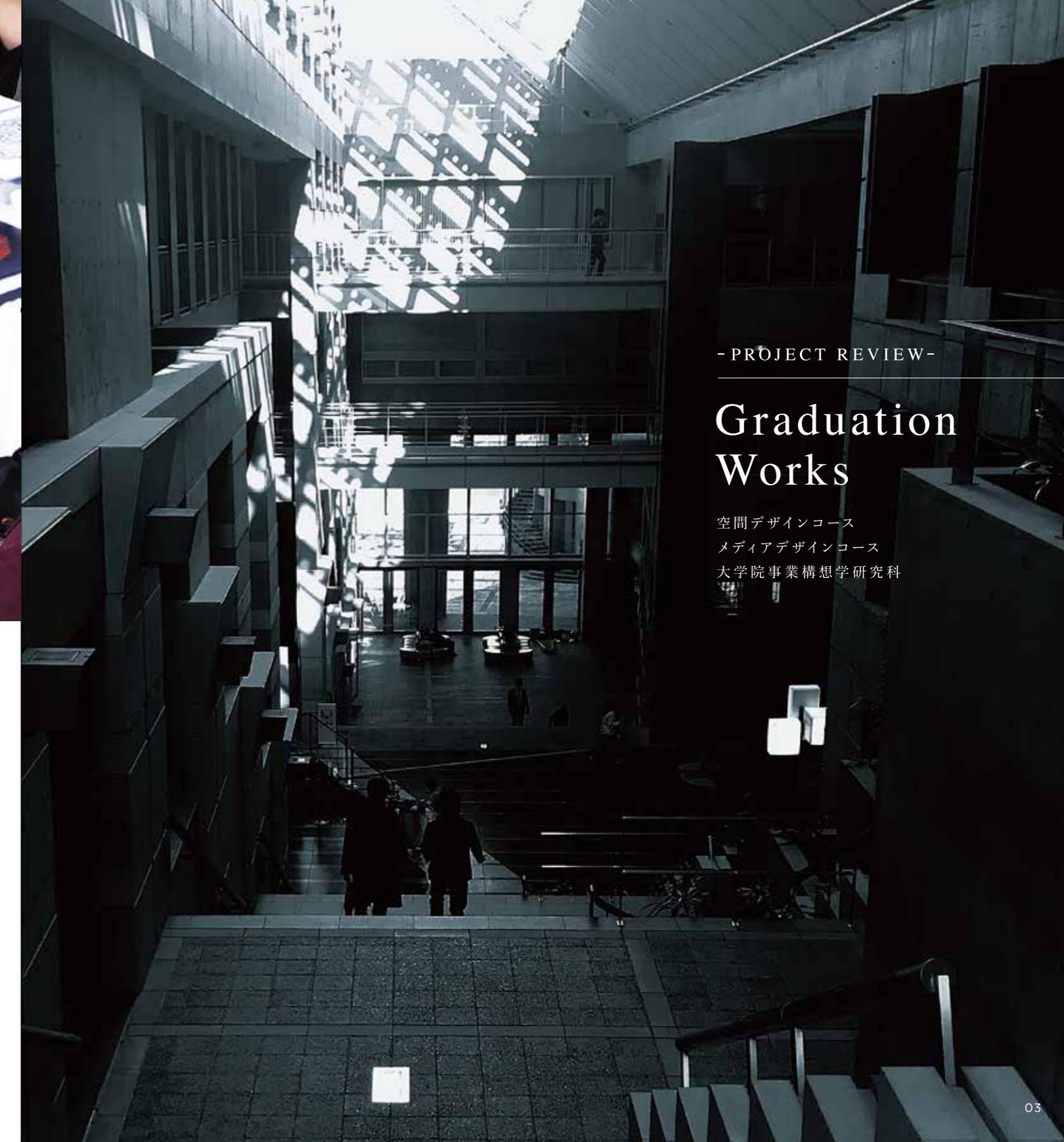
# Coloring Future

SPECIAL lecture  
Coloring Future

東京2020エンブレムの組市松紋をデザインした野老朝雄氏は「LET ○○ RULE」とし、何に支配してもらしながら考えていくか、ということをベースに制作している。野老氏の作品にはいつも連続性や繋がりが見える。エンブレムとなった組市松紋も、律(ルール)に支配され、規則性を持っている。正方形を、角度が90°、60°、30°のひし形へと倒していく、出来上がった3つの四角形のそれぞれ4辺の中点を結んだ内接する四角形が、マークを構成している形の違う四角形である。色に関しては、1番大きい四角形の面積を100とした時のそれぞれの面積比をCMYKに当てはめた色が採用されている。今回の講座でも自分の中で決定した規則性に従うことを条件とし、東京2020エンブレムを

モチーフとしたアウトラインが印刷されたA3用紙に、色鉛筆を用いて自由に色を塗るという取り組みを行なった。独自の律に従って彩色を行い、最終的に出来上がったものをピンナップしたところ、40枚以上の作品が並んだ。とても全てが同じグリッドを基調に描き上げられたとは思えないほど、多種多様な作品であった。野老氏のデザインの要ともいえる律、1つひとつの「つながり」を自ら見出しその多様性に触れることができた。

また、野老氏は1000年残る作品をつくるという土岐准教授との2人の挑戦についての講座の中で自ら積極的に何かにコミットしていくことの重要性についても訴えた。野老氏は自分の作品や思想が1000年を超えて残り��けていくことが目標で、たとえ笑われることがあっても本気で成し遂げたいと熱く語った。今の若い世代は、不安な要素ばかりを考え、未来に消極的になってしまふ学生も多いように感じた。しかし、まだ多くの選択肢をもつ



## - PROJECT REVIEW -

## Graduation Works

空間デザインコース  
メディアデザインコース  
大学院事業構想学研究科

## - REPORT -

# 卒業制作 自主 レビュー

2019年2月16日。  
18人の学生と6人のクリティックによる  
卒業制作自主レビューが行われた。  
4年間の集大成がせんらいメディアテークを彩る。



## GUEST CRITICS



田中 元子 / 大西 正紀

Motoko Tanaka / Masaki Onishi

田中 元子:株式会社グランドラベル代表取締役社長  
大西 正紀:株式会社グランドラベルディレクター

mosaki:独学で建築を学んでいた田中元子と、日本大学院理工学研究科建築学専攻修士課程前期修了後、ロンドンの設計事務所に勤めていた大西正紀は、建築の専門分野と一般の人々とをつなぐことを目的に、2004年にクリエイティブユニットmosaki(モサキ)設立。以後、田中はライター・建築コミュニケーターとして、大西は編集長・デザイナーとして、主に書籍などのメディアづくりを行う。2010年からは「けんちく体操」ワークショップに参画。2014年からは、よりダイレクトにまちや都市、ひとに関わるプロジェクトへ移行し、都市部の遊休地にキャンプ場を出現させる。「アーバンキャンプ」や個人がフリーで振る舞う「パーソナル屋台」ワークショップを全国に展開。2016年には「1階づくりはまちづくり」をモットーとした株式会社グランドラベルを設立。2018年、市民の能動性を最大限に高める1階づくりの新しいカタチとして「喫茶ランドリー」をオープンさせ、国内外から注目される。

勝又 良宏

Yoshihiro Katsumata

ヤマハ株式会社  
デザイン研究所  
プロダクトデザイン  
グループリーダー長尾 美菜未  
Minami Nagao日建設計  
設計部門 設計部  
1984年青森県生まれ。  
2007年宮城大学卒業後、  
日建設計入社。  
2013年からイギリス、スイ  
スへ留学し、2014年スイス  
連邦工科大学チューリッヒ  
校客員研究员。2016年より  
日建設計に復職、一級建  
築士。

高橋 恵佑

Keisuke Takahashi

グラフィックデザイナー  
ディレクター  
1992年 京都市立芸術大学  
デザイン学部プロダクトデザ  
イン専攻卒業/  
1993年 ヤマハ株式会社  
入社 デザイン研究所配属/  
2016年 現職

工藤 薫

Kaoru Kudo

WOW  
アートディレクター  
東北芸術工科大学卒、広告映像  
から、展示スペースにおけるインスタ  
レーション映像、メーカーと共同で  
開発するユーザーインターフェイス  
のデザインなど、さまざまな分野のビ  
ジュアルデザインを手がける。近年  
はWOW創業の地である仙台を拠  
点に、東北に根付く歴史や文化を  
見つけ出し、新たな解釈と表現を  
加えた作品作りを積極的に行って  
いる。新しいアートやデザイン、価値  
観を仙台から発信しようと、映像デ  
ザインの可能性を追求している。

Vol.01 栗川 由依 Yui Kumekawa

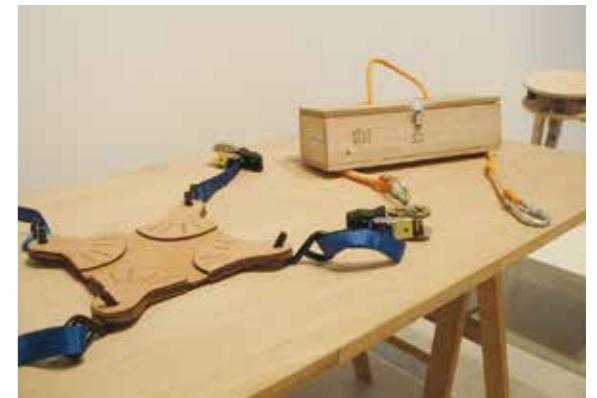
乾漆というのは脱活と木芯の2種類がある。土岐准教授の専門である“漆”に興味を持った。3年生時に軽くて丈夫である漆を持ち運んで使いたい、仮設したい、じゃあやろうと思ったという。それがきっかけで修士に入った。脱活乾漆の方法で中に塩ビのパイプを入れ、抜くことで筒状の試験体を作成した。その試験体を9ヶ月ひたすら作り、紫外線劣化させたものと室内で紫外線を遮るもので考察・研究を進めた。立体の構造として使うには、乾漆は1年の使用期間で、色は紫外線により変化していくが、漆を擦り込むことで見た目は復活させられる。だからまた1年間は使用できる。次に繊維を入れることで強度が上がらないかと考えた。竹繊維は作成しているときに繊維がこすれ弱まってしまったが、金属を混ぜた繊維の強さは金属同様にまで仕上がる。さらに産業廃棄物を1:3で混ぜることで強度が上がるという研究結果を導き出した。クリティックはこの研究に対して「屋外でも使える強度を研究するためにこれだけのスタディをやったことに感動した」「もう3年くらい見てみたい」「栗川さんの試作品は構造的な味わいと心理的な魅力に惹きつけられる」と評価した。



Vol.02 松谷 郁 Ikumi Matsutani

携帯性を高めた  
折りたたみ椅子の制作

スタートラインは携帯性を高めた折りたたみイスを作れないかという検討から始まった。イスの脚を無くし軽量化を図り、持ち運びに便利になるのではないかと考え、いくつかスタディを作成した。まず、脚を探すイス。座面のみを木材の板で作り、脚は外で拾った木などを付属させる。また、取手兼ドリンクホルダーを付けて機能として充実させた。次にぶら下げるイス。梁などの構造体に付属させ、プランコのようにぶら下げるイスを実現した。最後に張るイスだ。座面は皮で作り、四隅にクランク付きのベルトをつけて等間隔の木に巻きつける。そうするとベルトが張り、座面が地面から浮き上がる。このように、脚をなくしたことで優れた携帯性を実現できた。また、遊べる道具としての可能性も見出しができた。これが活きる場所までしっかりと赴き、イスとして他のイスに負けない。それが次の指針となった。素材や形などを適材適所で制作を行い柔軟性が生まれた。クリティックからは「イスには脚があるという常識を打ち破ったことが面白かった」「ただ単にイスではなく、何かストーリー性を想起させるような仕上がりになつた」などの評価が挙がった。



## vol.03 佐藤 理沙 Risa Sato

ひかりを纏う  
光と影によるインスタレーション

インスタレーションで感性に作用する作品の制作を大学のギャラリーで行ったが、卒展ではその様子の映像と写真での展示を行った。映像は実際の体感者の声をバイノーラル音源で流しており、それをヘッドフォンで聴くといった臨場感を味わえる映像となっていた。作品は、白い裁縫用の糸を天井から1500本垂らし、暗闇のなかでは見えない糸が光を纏うことで糸の存在を感じられるものであった。白い糸にした理由は、白い糸が光を反射することで光が当たったところが深く見える。そのことで遠近感をつかみにくくなる事や光が当たらないところは全く見えなくなるといった事が面白いと感じたからだという。学生や先生の感想によってインスタレーションとしての成功と光によって感性に作用する作品を作る目的を達成できたと感じたようだ。クリエイティックの方々からは、「実物を見たかった。映像と実物では感じ方が変わってしまう」「糸の素材による毛羽立ちを感じるから、光がすっとのびる様子を表現したいのであれば他の繊維の糸で実験してみたらどうか」といった様々な意見が挙げられていた。卒展の会場では展示できない作品の表現方法の難しさを感じた。



## vol.04 佐々木 千玲 Chiaki Sasaki

破片の森



現代の世界には物事が溢れている。死や墓という在り方を考え直す事で現代のコミュニティに変化を与える可能性があると考えた設計提案だ。現代の墓地は目的空間の意識が強く、郊外に追いやられたりしているという現状がある。そのような従来の考え方による空間から、公園のような街に広がる空間を意識したという。平面的操作では、抜けのある空間と閉じられた空間で隣接した空間を表現。断面的操作では隣合った空間から広がりを考え、階層を設けないことであいまいな空間を作った。最終的な全体のイメージとしては森のように広がり、光の当たり方を1人ひとりで違った味わいをもてるように空間を実現することだという。樹木葬の空間と日常の空間を螺旋状に組み合わせることで、2つの領域が混じり合うような仕組みを創造し、樹木葬と人との関わりを生む。この設計から、街にある空き家などが墓地のある公園などの豊かな空間にして、点在させることで、まちとしても豊かになっていくことを狙いとした。クリエイティックの方々はこの設計に対して「点在させるというビジョンがあるなら、1つの模型にとらわれずに様々なシチュエーションや風景を模型で実現できるとさらに良い」「可能性はものすごくある。もっと色んなパターンに起こしてみることで可能性はもっと膨らむ」と評価した。



## 総評

今年の宮城大学デザイン情報学科の卒業制作自主レビューでは6名のクリエイティックによって18作品の講評を行っていただいた。大西氏は今回の自主レビューで感動したことがあったと語る。一度、自分の中で興味を抱いたもの、あるいは趣味嗜好を1人ひとり自分なりに続けていったことが見えたことである。デザインを1つ考えるときに、きっかけはいくらでもある。しかし、その見つけた糸口から根気強く自分のやりたいことに対して追い求め続けることは学生のみならず社会人でも難しい。今年の卒業制作を行った人々は、それを実現していた者が多かった。卒業制作自主レビューではそのように興味を持ったことを追求し、展示という形でアウトプットすることが大事であると語っていただいた。講評をいただいた大西氏の言葉の次に田中氏からは全体的な「伝え方」についてお話を紡いでくださいました。「プレゼンテーション」とは「プレゼント」という考え方を重ねて行うべきだ。卒業生はこれから将来を生きていく中で形は違うが、プレゼンテーションする機会が増え

ていく。自分の作品を作ったその後、人に伝えないとい何の価値も生まれない。伝えることで初めて価値が生まれる。だから自分の提案することは歯が浮くくらい伝えなければいけない。また、宮城大学の学生の良い点は自分の興味や軸からぶれないで研究や制作を進めていくところだという講評をもらっていた。勝又氏はこの自主レビューでの学生の作品にはあまり期待していないかったという。しかし、各自の学生の制作物のレベルの高さに度肝を抜かれたと言う。さらに卒業制作を向上させるための激励もいただいた。細かいところにもっと気を配らないと、説得力が欠け相手に伝わらない。発想は1人ひとり独特なものを自分の中に潜めているが、その面白さを作品で工夫して伝えることが重要であると、勝又氏も「伝える」ということに言及した。長尾氏には「デザイン」の奥深さを語っていただいた。デザインをすることは複雑で難解である。そこで必要になってくるのが4つの力。発見する力。ひも解く力。落とし込む力。そして外に出す力。この4つの力が必要だという。

自主レビューの参加者各々の着眼点は面白い。しかし、最後の見せ方に惜しさを感じたという。自ら心の中で考え、考え、考えぬいた成果をプレゼンボードでしっかり他の人の心にしみこませる。外に出す力には自分目線だけではなく、受け取り手がどう捉えるかを意識することが必要と長尾氏は語る。高橋氏はこの卒展をどこにも面白い空間だと語る。1つひとつの作品で重なることなく、それぞれの色がある。作品のアウトプットを1つに絞らなければならないが、研究や制作を行った上での考え方は何通りもあり、時間がかかる。自分が納得するまでの道のりは長いし、その道中では腑に落ちないことが沢山出てくるがそんな時こそ手を動かすべきだという。工藤氏は何より作品の幅の広さに感銘を受けたという。社会的な問題を解決するためのものや、造形的、アーティスティック的なものまで様々な作品があった。このような成果物が集まるることは珍しく、互いの成果を可視化でき良い刺激になるだろうと語った。(K.M.)





## 大西 正紀 Masaki Onishi

### SPECIAL INTERVIEW

#### 今年の卒業制作自主レビューの総評

僕自身5年ぶりの卒業制作自主レビューなんですが、宮城大学ってとにかく色んな分野の人いるよね。1人ひとり色んな着眼点があり、最初のスタートが違う。普通の建築学生は敷地あって、そこで問題をどう解決するかという話になるが、社会の問題を提起して提案に入る人もいるし、自分の好きなことから研究を始める人も多い。社会問題解決でデザインする人は世の中に多いけど、それで社会全体が良くなるかって考えた時に、言語化できない問題って結構あると思うし、それらが必ずしも解決に至るってわけでもないよね。もし、自分の興味があるものを一生懸命作った結果、案外周りの人を救ったり、社会の役に立ったりすることだってある。

#### 好きなことを突き詰めて考える重要性

少し進んだ話をするとデザインしたものが最終的には手に取ったり、街に建てられたりするでしょ? そらく、学生の発想や作品がそれぞれ個性豊かな

その時のことどれだけ想像できるかってものすごい大事だよね。皆、一生懸命主観でデザインしているから、どうしても作り手の目線になってしまい、客観的に見れば、それってふいに出来上がる。つまり、使い手ってそのデザインをわざわざ観に来ないということ。建築のみならず、プロダクトにしても何気なく手にしたり触ったりする。日常の流れしていく自然な感覚の中でどんな風に使い手が触れるか、どう体験するのか考えて自分の作品をフィードバックしていくとさらに良くなると思う。

#### 宮城大学の卒業制作の特徴

宮城大学の卒業制作展示での良いところは冒頭でも言ったように、1人ひとり違う着眼点を持っていて、作品が独特。また、このような展示会を開いた時に、一般のお客さんが沢山来る。このせんせいメディアテークという場所があってこそはあるが、この場で学生と社会が交流しているという光景は東京ではあり得ない。そこが素晴らしいと思う。おそらく、学生の発想や作品がそれぞれ個性豊かな

ものだから、来たお客様を惹きつけていると思う。例えば武井さんの日本語空間を形成するという研究がクリティックの中でも高く評価されていた。色々な研究のテーマがある中で、50音の空間を1つひとつ作るのは主観で誰でもできること。でも最初から系統立てて、全体的にしっかりと研究のプロセスを提示できていた。最初は正直それ何なのって思った。普通に社会的な問題を解決するために建物を設計している訳ではないが、行っていた研究結果で機能や形が自立し、拠り所が成立している点で作品としての可能性を見出していたと感じた。

#### 「伝える」ということについて

この自主レビューを通して、自分の考えたものをどう伝えるか、について考えなければいけないと改めて感じた。これから社会に出て、限られた時間の中で考えを伝える機会は沢山ある。伝え方って自分の考えによって表現の手段は変わってくる。建築だけではなく、考え方をどう表現

するかの研究も進めていくべきだと見て思つたかな。プレゼンテーションボードの要素って実はそんなに多くない。雑誌みたいなものだよね。ファッション雑誌ってどれもデザインが違うじゃない?あれはそれぞれ伝えたい世界観が違うし、載っている写真とかも違うから色々な紙面ができる。全然違う紙面が並ぶ中、選ばれるものっていうのは伝えたいことと表現してることがマッチしているものだと思う。

#### 個人賞として松谷さんの作品を選んだ決め手は?

僕は座ることに異常に興味を持っている。例えばベンチとか。2年前にグランドレベルって会社を立ち上げて、そこで建物の1階って実は大事だよねって話をいつもしている。その点では仙台の街はほとんどパーフェクト。アーケードや商店街が充実している。日本で一番だ。これが東京駅とかだったら商店街とかないし、ぐちゃっとなっている。1階が歯抜けになるとまちとして死んでいくから、1階を大事にする活動をする。海外でも仙台と同様、1階をすごく大事にしている。中にはチェーン店は入ってはいけない地域もある。だからまちがずっと生き活きしている。日本にはそういうルールがなくて、東京とかはすぐにマンションのエントランスとかを作る。だからうちの田中はそれを怒りながら、1階の大切さを言及しているんだよね(笑)。その中の1つにベンチがある。日本では歩道は警

察のもの。海外では全部交通局。日本では道路は交通局、歩道は警察が管理して安全第一に考えている。だからベンチとかゴミ箱がなくなった。コベンチハーベンを行ったら50メートルおきにベンチとゴミ箱がある。だから松谷さんの座ることに着目した。最初は脚がないイスと聞いて、なんて脚無くしゃうのってなった。でもその研究によって座るってことを根本的に考えるきっかけになる。脚がないという点から、どこかに拠り所を見つけないといけないという次のステップになり、そこから純粋にどういうアプローチがあるかを松谷さんは考えていた。自分の考えを信じて、彼なりにアイデアを挙げていた。

#### チャレンジ精神を持って行動を起こすこと

僕は15年前に卒業して就職したんだけど、その頃からずっと言っていることがある。自分の興味があるものは絶対に上から行けって言っている。自分にとって敷居の高いところを挑むのはリスクがつく。そこにたどり着いた人は他と何が違うか。それはアプローチしたかしないかだと思っている。アプローチしたら入れるか入れないかの2択だけど、しなかつたら可能性は0。世界中の設計事務所でもそう。行動にした人にしか入れないというのはどこで一緒に。まずは上から行動してみるべきだよ。

僕は以前、設計をやっていて、建築家になりたくて大学院に行き、アトリエ系を目指していた。修士設計が終わって、卒業旅行で友人がいるロンドンに行った。空港に着いて友人に会い、その旅路で友

## 卒業研究・制作展示ポスター

### 増田 兼汰 デザイン情報学科空間デザインコース3年

カキシバタをモチーフとした卒展のメインビジュアルである。ビジュアルを制作するにあたって、DMやキャッシュなど多様な形に利用されることを考慮しデザインする必要があった。今回、私はあえて写真を利用したデザインを採用した。レーザーカッターでアクリル版とMDFを組み合わせたものを撮影し、フラットな印象になるよう加工を施している。そうすることでイラストレーションに近いイメージを作り出し、他の規格に使用する際も扱いやすい工夫をしている。モチーフにしたのはカキシバタである。多く水辺などに群生し、また品種が多いことなどから同じ大学の中で様々な分野に広がりを見せた学生たちが一堂に会するこの場をイメージした。

人に設計事務所を紹介された。それが1番好きな建築家のところだった。その時は驚いたけど、その夜ポートフォリオを作つてそこに送つた。そしたらその事務所で働くことになったんだよね。何が起るかわからない。

何か起きてやばいと思ったら、やばい方に行つた方がいいよ。いつも田中と言うのは、絶対に死ないから(笑)!これやつたら失うかなとか思うけど、やってみると良い方に行くと思うし、何とかなる。

以前、宮城大学でも講義を開かせていただいた。その時、宮城大学という場所を使って何を振る舞うかというテーマを100人の学生に講義を行つた。本当は3~4人グループでやると良いんだけど、個人のアイデアを出してほしいということで、あえて1人ひとりでやってもらった。

中にはやる気なさそうな人もいたよね(笑)。大丈夫かなってなったけど、蓋を開けてみると1人ひとりすごい面白かった。皆、好きなものを1つひとつ持つていて、それ以降、まちの見方が変わつた。例えば、電車に乗つて皆にやらせたらすごい面白いことになりそうって思つたり(笑)。

人つて引っ込み思案になりがちだし、日本は特にそうだと思う。さっきのリスクの話ともつながるけど、自分の意見を出すことはリスクにもなるけど、出すことで話すきっかけにもなるし、それが自分でいろいろな可能性を見出すことにもなる。だから、リスクがある方を選んだ方が必ず良い方に転ぶって信じている。今の学生にはそんな考え方も持つて欲しいと思う。



# 01 和柄に関する研究

-和柄の意味浸透と伝承-

成田 陽介 Yosuke Narita

和柄は手ぬぐいや風呂敷などの日用品によく用いられており、私たちの生活に深く根付いている。そのような和柄は実はおしゃれな見た目だけでなく、日本人ならではの発想による意味や願いが込められている。そのような意味や願いを含めて、和柄をうまく日々の生活で利用することができれば素敵ではないだろうか。しかし、和柄の外面にたいして意味や願いの認知度が圧倒的に低いとわかり、内面においても認知度を向上させたいと考えた。したがって本研究の目的は、そのような和柄の内面に特に焦点を当て、和柄の外面と内面の両者に置ける認知度と理解度の向上を狙うものである。

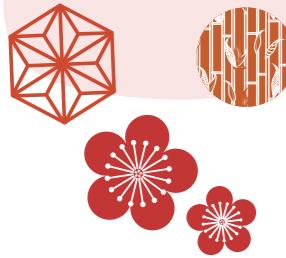


## 使い道から和柄を選んでみよう

和柄手帖では、普段外見から選んでしまう和柄を、意味から選べる内容となっています。  
普段とはちょっと変わった選び方をして見ませんか？

### 子どもを想う

お子さんがいる方はもちろん、これから生まれる子にもぴったりな和柄がそろっています。



### 長寿の祈願

長寿といえばお年寄りの方向けと思われがちですが、長寿とは誰のことを願ってもよいことです。ぜひ気軽に選んでみてくださいね。



### ご夫婦への贈りものに

新婚のご夫婦、熟年のご夫婦問わず使える和柄を集めました。ご夫婦に贈り物をする際にいかがでしょう。



### いろいろな幸せを願って

相手に合わせて和柄を選ぶのもいいですが、自分が想う願いを込めるのもいいものですよね、そんなときのために色々な種類の願いを持つ和柄を集めました。



## 和柄を組み合わせてみた

### 公私祈願

破魔矢は、まとを射る集中力が邪気を払うという意味があります。また、千羽鶴の“千”には幸福を呼ぶという意味があります。どちらとも幸福を呼ぶ意味がありますが、破魔矢はどちらかといえば公の願い、千羽鶴は個人に対しての願いです。この組み合わせで幸せを欲張ってみるのもいいですね。



はまや  
破魔矢 X

### 組み合わさってできた和柄

和柄には、ただ現実のものから形作られる和柄があれば、そこから2つの和柄を組み合わせて生まれたものも多くあります。下の例は、花と七宝を組み合わせて花七宝が生まれているものです。



# 02 モチベーションアップツール -MotivAgent-

横山 晴信 Harunobu Yokoyama

本作品は、「仮想エージェントによって『社会的促進』を起こし、モチベーション向上を図る」というコンセプトのスマートフォン用アプリケーションである。「社会的促進」とは、1924年に心理学者オールポートが提唱した概念で、作業遂行時に周囲に他者がいることで、遂行量が高まる現象のことである。ロボットやディスプレイキャラクターでも同様の現象が起こることがわかっている。このアプリでは、カメラで検知したユーザーの顔位置座標に対応して仮想エージェントの顔のバース・背景を動かすことによって、擬似的な立体のエージェントを画面上に表した。制作と並行して、仮想エージェントに人間の作業量を増進させる作用はあるのか、また普段の作業環境の嗜好性による効果の差異について検証した。

その悩み、  
アプリでぜんぶ  
解決しちゃいましょう！



こちらのQRコードから  
アプリを起動することができます。

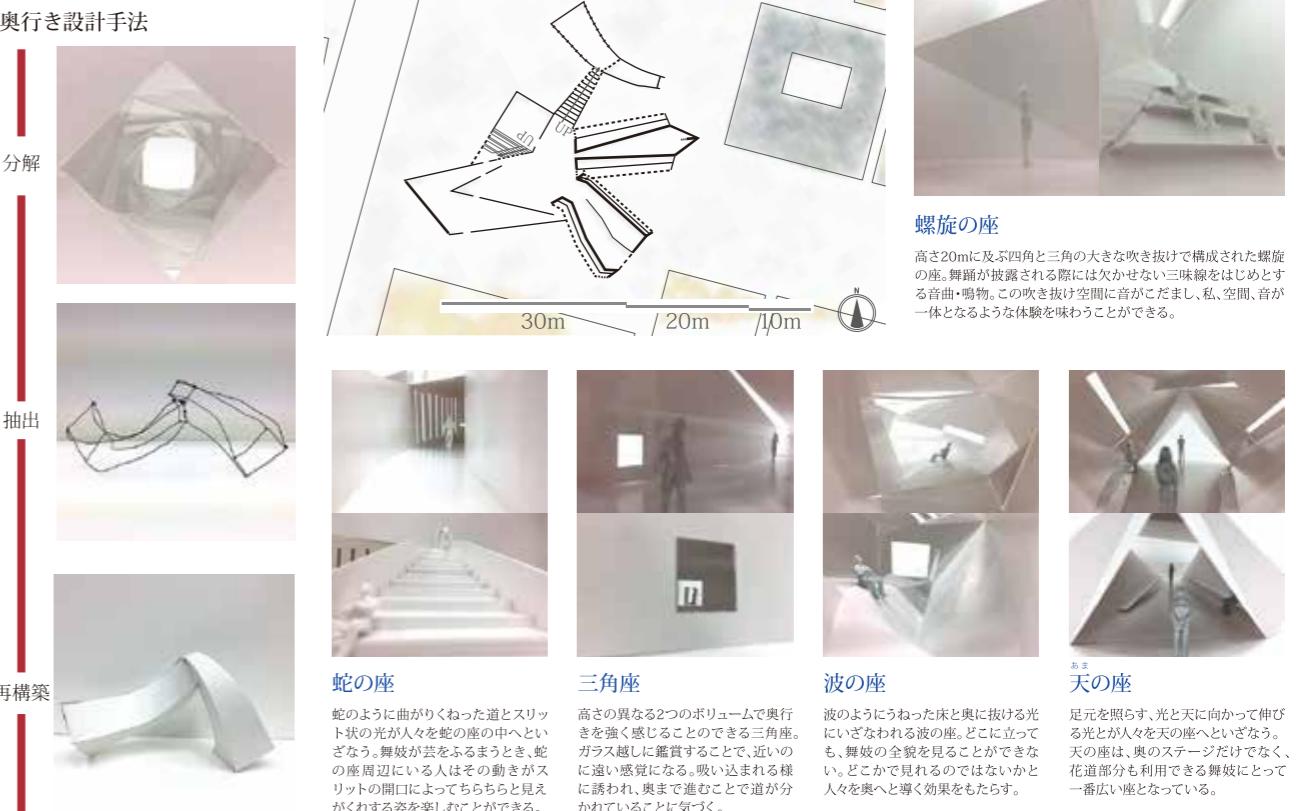
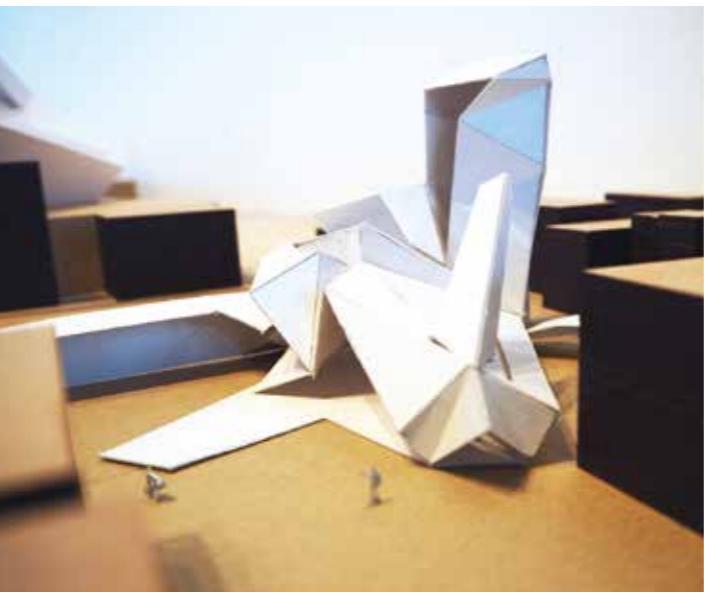
## 03 あべもじを用いた英語とプログラミング教育との融合教材

阿部 夏実 Natsumi Abe

2020年度からの小学校での教育改革では、英語教育が早期化し、プログラミング教育が必修化する。これによる問題点として、他教科との組み合わせで行われるプログラミングの授業の指導例の少なさから導入に踏み切れないこと、児童が英語への苦手意識を早いうちから持ってしまうことが挙げられる。そこで、本研究では、プログラミング教育と融合させた英語の教材を開発した。

我々の開発した教材は、Scratchを使用して「あべもじ」を作成するものである。あべもじとは従来の文字アニメーションを発展させ、手足や顔などのペースを取り付け、動かした文字のことである。通常の文字とあべもじとの効果の違いを実験によって検証した結果、コミュニケーションの創出や、あべもじのデザインによって記憶に強く残るものがあるという効果が確認できた。あべもじを作成する本教材を用いた授業によって、設計図や流れを言葉や紙に書いて説明できるようなプログラミング的思考を養うとともに、通常の授業とは違う新鮮な感覚で英語を学び、単語に対して深い理解を得ることが期待される。

**あべもじ**  
Animated-Briefed Expression  
(アニメーションで簡潔に表現された文字)  
文字と人との間にコミュニケーションを創り出す  
**強い印象** **記憶に残りやすい**



## 04 舞妓座 -奥行き空間が織りなす知覚のオーバーラップ-

泉 智佳子 Chikako Izumi

本作品では、奥行きのもつ魅力をきっかけに、設計手法の開発と奥行きに特化した建築を設計したものである。

奥行きには、時空間の奥行きも存在し、これを知覚的奥行きと呼ぶ。映画を見て、主人公に感情がオーバーラップすることがある。この現象の時発生しているのが、知覚的奥行きである。人々に強い印象をもたらすが、その明確な形を持たない奥行き空間。この無形である奥行きを分解・抽出・再構築という手法を利用して有形化する。

更に舞妓の世界観をプログラムとして組み込み、建築化する。舞妓は露出することを好まず、独特の世界観の中で寄生している。この独特の世界観に、有形化されたフォルム「奥」を挿入し、特別な雰囲気を生み出す。

人々の感覚と行動がオーバーラップするような体験型空間装置、「舞妓座」の提案。

# 05 廃棄茶殼を骨材とした器の製作

伊藤 啓太 Keita Ito

本製作は家庭から日常的に廃棄される茶殼を材料とし、器の製作を行ったものである。背景には現在、世界中で問題視されている使い捨てプラスチックによる海洋汚染問題がある。天然素材の膠で固めた茶葉は器として充分な強度を持ち、さらに環境に無害である。普段ならば生活の中のゴミとしか認識されないような茶殼が、新たに「器」として生活の道具に生まれ変わる。

本研究の大きなテーマは「デザインの自給自足」である。産業革命以降、経済的・技術的な社会の発展によりデザインと製造が分離して個人によるものづくりは行われなくなった。しかし、現在デジタルファブリケーションの普及により、個人レベルのものづくりは再び息を吹き返している。このような背景の中で、身近な廃棄物を材料とした個人によるものづくりを前提とした本製作は、再びデザインと製造を一つのものとするような「デザインの自給自足」の時代の訪れを想起させる。



## モデリングと真空成形



## 茶葉と膠による素材の生成

STUDY-1 半紙×膠 ○ → 膠の接着強度を確認

STUDY-2 茶葉×膠 × → 茶葉は固まらず、ボロボロと崩壊

STUDY-3 茶葉×膠 ×半紙 ○ → 半紙の割合により強度が変化



## 骨材とサポート材の比率表(茶葉:半紙)

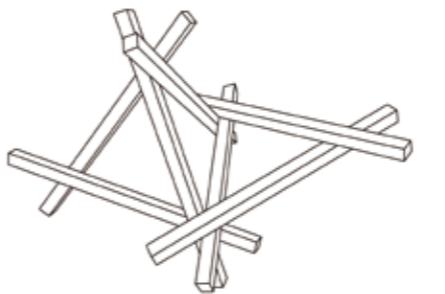
|         | 3:1 | 2:1 | 1:1 | 1:2 | 1:3 |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 緑茶      | 2   | 3   | 9   | 7   | 5   |
| ルイボスティー | 2   | 4   | 9   | 7   | 6   |



## 茶葉と半紙の割合を変えた

サンプルを比較し、  
10段階で自己評価

サンプルを製作  
(左から漆、蜜蝋、塗装無し)



- ・形状が崩れにくい
- ・三次元的展開
- ・表裏のない形状



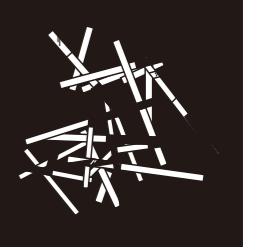
## 暗闇での見え方

# 06 Hide and Seek -空間をつなぐ木-

富谷 莉奈 Rina Tomiya

コンクリートやアスファルトで押しづめられた硬い空気の場所や、魅力を秘めているのに人が近づかない通り過ぎてしまうなどの欠陥があり、根本的に修正できない空間に対し造形で問いかける。木材を組み上げ、見えかたに変化を引き起こす隙間をもった造形に、場所性に応じた効果を付け加えることでその空間になじみ境界となっていた部分から染み出し融合させる。

本作品は宮城大学大和キャンパス敷地内の緑地に設置した。学生や地域住民に開放的であるはずの場所だが通行に使う人はほとんどおらず迂回してしまうことから、この空間へのつながりをもたらせる存在の必要性を感じた。黒い塗装+鏡の効果を付け加え、光の吸収・反射の現象を同時に引き起こす。夜の暗闇のなか、なにもなかったはずの場所にその姿が浮かび上がり、見え隠れすることで唐突にその空間を意識させるきっかけとなる。



黒い塗装  
+ 鏡  
=

鏡  
暗闇に溶け込み「見えない」状態  
部分的な透通、浮かび上がる  
未塗装部分を強調



# 07 日本語空間を考える

武井 里帆 Rihō Takei

日本語が好きだ。日本語の持つ文化性や豊かさ、ひらがなと漢字のバランス、ひらがなの形態の柔らかさに、とても惹かれる。今日、英語は世界共通言語として世界で最も権力をを持つ言語となった。戦後、日本でも英語教育が普及していく一方で、均質化していく建築に風穴を開けることはできないだろうか。本研究では豊かで余韻のある日本語特有の性質を手がかりに建築をすることを目的とし、日本語空間の提案および設計手法の提案をする。



ことばはじめんにぶつたおれた  
こここののこいしにつまづいて  
つちくれにめがふきがれた  
かいだことのないおいがはなをさした  
みえないたかいかべのように  
じめんがことばをさえぎつた

にぶいいたみがひろがつた  
こえにならないこえでことばはうめいた  
いみのあることをいえないのがなきななかつた  
じめんかなみうちうごめいて  
なまあたたかくことばをのみこむ

名川集

ことばはじめんにぶつたおれた

註文單本

# 08 竹を建てる -竹の建築的操縦による活用範囲の展開-

## 竹を建てる -竹の建築的操怍による活用範囲の展開-

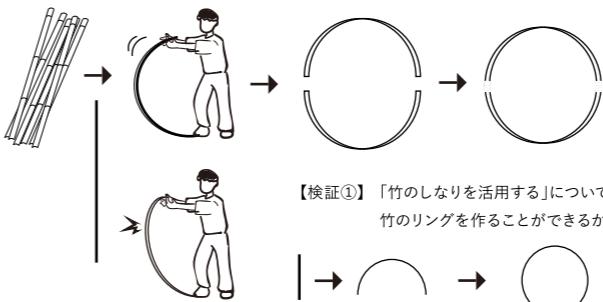
# 本間 亜門 Amon Honma

古来より竹は神聖な植物として扱われてきた。いつしか日本には竹の文化が根付き、日本の伝統を築き上げていった。その背景は今もなお至る所で見受けられるが、近年にみられる高性能な新素材の登場により、次第に竹の文化は衰退の一途を辿っていく。適切に管理が行われなくなった竹は増え続け放置竹林と化し、日本では「害」とみなされる存在となってしまった。

竹の存在価値を建築的観点から見出し、先進事例から読み取る竹の建築的操作を整理し、竹の構造体スタディを段階的に行った。竹を構造として使用することによる活用範囲の展開・建築分野における新たな知見を得るとともに、日本社会における竹林被害の解決という双方の目的から竹を構造体として利用する空間を提案する。



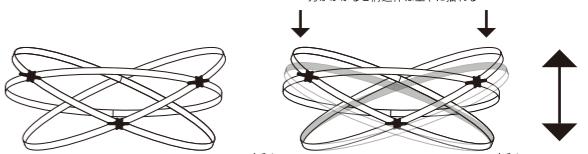
## 検証① Verification①



【検証①】「竹のしなりを活用する」について  
竹のリングを作ることができるか。

検証結果 できる。またしなりには個人差があり、そこには竹の厚みがしなり「やすさ」を左右することが分かった

## 検証② Verification②



【検証②】 リングの構造体は強度を持っているか。  
60kgの人が乗ることを想定し、重さの実験を行った。  
1/8の模型で考えるため、人の重さは体積比より7.5kgとなる。  
7.5kgの重りを構造体にぶら下げ、構造を保つか検証した。

**検証結果** 保っている。本実験では構造のユニットとして検証したため本来の強度の半分以下であったが、竹は破損することなく重さに対し搖れ・沈むことで、柔軟に対応した。

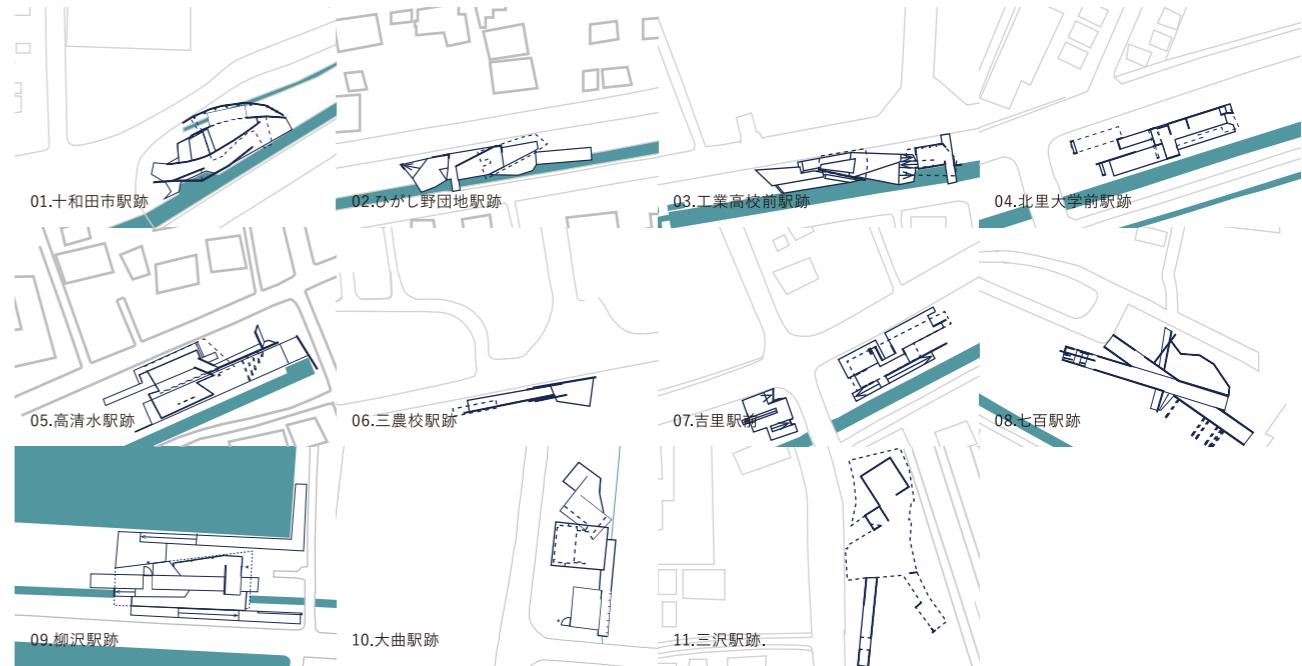
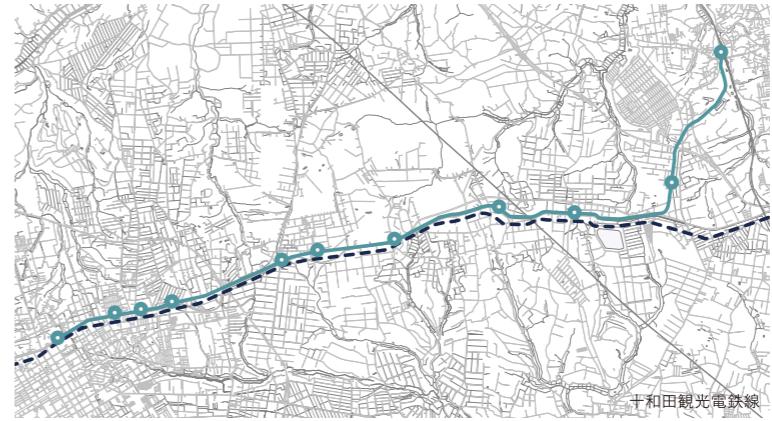
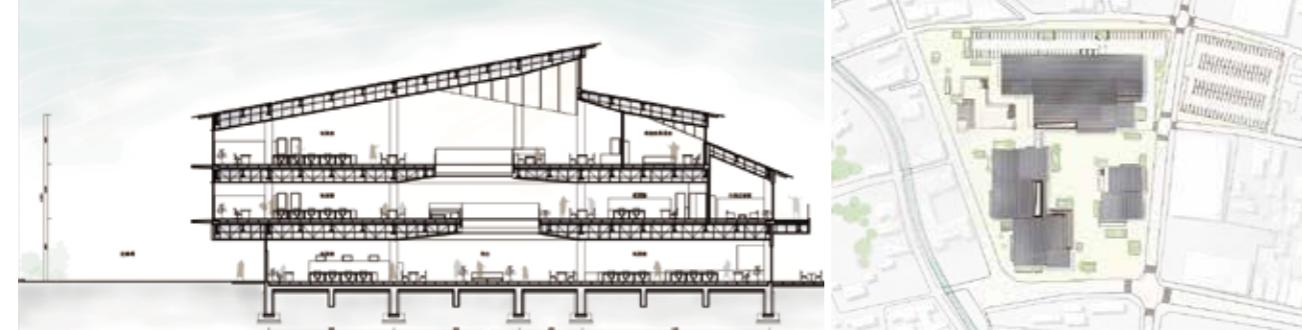


## 09

まちなか市庁舎の新たな公共性  
-大崎市庁舎を事例として-

高橋 翼 Tsubasa Takahashi

宮城県大崎市では市庁舎の建替えが進んでいる。新庁舎が建つ古川七日町は、緒絶川に沿って形成され、古くから宿場町として栄えてきた。この土地の魅力を最大限にいかし、大崎市らしい市民活動の場を生み出すために、敷地の中に街を持ち込むように広場や通り庭を生み出した。この外部空間は、通学や散歩など日常生活の中で通り抜けていってよい場所であり、イベントや市場の開催など大崎らしい活動が行われる場所でもある。市民の日常が外部から織り込まれることで、庁舎が日常の延長となる。郊外でない歴史的な街並みの中にある公共施設は、市民の主体的な関わりによって生まれる新しい公共性を生む場所になるだろうと期待している。



## 10

痕跡をたどる  
力石 茜 Akane Rikiishi

2012年、青森県十和田市と三沢市を結んでいた十和田観光電鉄線が98年という歴史に幕を閉じた。

枕木が外され跡地となった現在でも、沿線には当時の集落や風景は変わらず存在している。鉄道がなくなり人とモノの往来が途絶え、人口減少により縮小していく集落と、高齢化して残された将来において、今一度施設が同じ敷地において果たす役割とは何だろう。現在集落に住んでいる住民がそこで暮らし続けることが出来ることを前提とし、その痕跡のあり方を提案する。

クリエーションの  
原動力は、  
テクニックに  
あらず。

Rhizomatiks  
木村 浩康

木村 浩康 Hiroyasu Kimura

株式会社ライゾマティクス/Rhizomatiks Design所属。アートディレクター/インターフェイス・デザイナー。東京造形大学後、ライゾマティクスに入社。近作:ggy「グラフィックデザインの死角展」、Bunkamuraオーチャードホール ヴェルディ:オペラ「オテロ」宣伝美術、経済産業省「FIND/47」など。文化庁メディア芸術祭最優秀賞など多数受賞。

### 30s DECADE lecture vol.01 今までと今

ライゾマティクスと聞くと、Perfumeやリオデジャネイロオリンピック・パラリンピックの閉会式を思い浮かべる人が多いのではないだろうか。彼らは、メディアアート、インターフェースデザイン、プロダクトデザイン、映画デザインなどを手掛けるデザイナー集団である。その中でライゾマティクスは「Research」「Design」「Architecture」の3つの部門に分かれている。その中で今回講義を行っていただいた木村浩康氏は、Design部門でアートディレクターとして活躍している。そんな木村氏の学生生活の様子、ラ

イゾマティクスでの活動、そしてこれからのビジョンについて興味深いお話をしていただいた。

陶芸家の祖父の影響で絵描きになりたいと感じた木村氏は、東京造形大学に進学した。大学での生活は決して優秀であったとは言えなかった。しかし、その生活の中で、ゲームやバイクなど好きなことをことんしていた。現在、デザインを考える上でも、大好きなゲームからヒントを受けることは多々あるという。好きなものを突き詰めることで将来に繋がっていくと感じられた。大学院に進学してからは、WEBサイトのデザインに興味を持ち、研究を行っていたが、「研究するより働きたい」という思いが強くなり、中退し、就職活動を行った。ライゾマティクスの前の会社では、メディアに関するあらゆるデザインをフ

リーランスとして行っていた。そんな矢先、ライゾマティクスの役員と出会い、1年後、会社に参画した。初めは、木村氏以外の役員がプログラマーで、コミュニケーションを取ることに苦労したという。しかし、このような特別な環境にいたことも糧となっている、と振り返っていた。今の活動では、デザインする人間とプログラミングをする人間のバランスが大事となる。どちらかが偏って手をかけてしまったり、プログラミングがデザインを追い越してしまったりするケースはいいものが到底作れない。そこで肝となるのは、同じデータを共有する事である。チームでの活動が主流となってくる今のデザイン業界では、チームでのコミュニケーションが肝心となる感じた。(A.C.)



### 30s DECADE lecture vol.01 話題になる力

2012年よりPerfumeが海外展開をしていく上でのグローバルウェブサイトを作成することとなった。そこで海外に展開していく方法として、なにか変化を持たせる必要があった。通常、アーティストのウェブサイトというと肖像がメインである。しかし、Perfumeの3人の動きを利用したWEBサイトが制作された。それが「モーションキャプチャーデータ」である。モーションキャプチャーデータは、動きのデータを利用したシステムである。この仕組みを取り入れたPerfumeのWEBサイトはとても話題となつたが、Perfumeだけの利用ではなく、この仕組みを一般に公開し、モーションキャプチャーデータを利用した作品を全国の方々に制作してもらうことを試みた。その結果、さらにこの仕組みが話題となつた上、Perfumeの宣伝にもなる2次操作が成功した。

また、木村氏が手掛けたプロジェクトにFIND/47がある。このプロジェクトは、日本の魅力を発信するために行われたWEBプロジェクトである。このプロジェクトには、日本各地の美しい自然、歴史的な建造物、地域のお祭りや行事などの情景写真が掲載されている。

日本全国には、アマチュアの写真家がたくさんいる。しかし、ほとんどの写真は世に出ないで埋もれてしまっている。このような写真を有効に活用するため、FIND/47のサイトが立ち上つた。しかし、ただ写真を収集するだけでは面白くない。この写真を観光に利用したり、誰もがダウンロードできる仕組みを作ったり、自由に写真を利用できるようになっている。これらのプロジェクトは話題となり、様々な使われ方がなされ、埋もれていた写真を有効に活用しながら、観光事業へ役立てる。これらも2次操作が成功した例といえる。

このような木村氏の活動をみていると「話題になる力」の凄さを感じた。アーティストや観光など、根本

的な仕組みや要求をクリアしながら、2度目の話題性として、世の中に影響を与えていた。根本的なプロモーションのその先が感じられた。

### 30s DECADE lecture vol.01 サステナブルなデザインと これからの活動

後半に行われた座談会で木村氏は、「常に新しい、死なないデザインをつくりたい」と語っていた。流行がめまぐるしいメディアの業界では、新しいものを生み出しても、その寿命は長くて3年。その中で、持続可能なデザインを突き詰めていくことは、メディアグラフィック界で永遠のテーマでもあるといえる。テクノロジーが進歩していく中で、人のソフトに関わる仕事はなくならず、便利になる世の中になるのはいい事である。その中でデザインが人の心に与える影響というのはさらに大きくなっていくのではないかだろうか。(A.C.)



- PROJECT REVIEW -

## Architecture Works

空間デザインコース  
生活環境デザインコース

# 01 土間から繋がる家

相原 英未利 Emiri Aihara

靴を履いたまま様々な活動の場へ移動し、くつろぐ。空間を分断してしまいがちな土間をあえて活用し、外部空間と内部空間をフラットに繋いだ、くつろげる場所の提案。本を手に取り、日向ぼっこへ。階段を登り、空の見える勉強スペースへ。はたまた、まつりと星を眺めに。分岐した空間はそれぞれであるが、そこには親子が並んでくつろげる場ばかり。親子2人の時間を大切に、2人だけで楽しもう。



# 02 緑を巡る家

高橋 璃歩 Raho Takahashi

最近、私たちはいつ意識的に木に触れただろうか。家の主人公に大きな木を置くことで、自然の光を受けながら様々なストーリーが始まる。本の上には葉から零れる光を感じ、ゆっくり横になって心地良い緑に包まれる。また、あえて斜めにした壁は木の枝と枝の間をくぐる様子をイメージした。吊り橋は主に子供が遊び、大人も腰掛けとして使用できる。緑を巡ることをコンセプトとしたため、空間の行き止まりがないように工夫した。



# 03 静閑の家

田中 千尋 Chihiro Tanaka

私たちの日常は忙しない。大人は仕事、子供は学校へ行き、肉体的精神的疲労が日々蓄積されている。そこで今回のコンセプトは「静かで落ち着ける空間」とした。長いアプローチや廊下、あえて部屋全体を照らすような採光の仕方は避けることによって老舗旅館のような高級感を演出できるように工夫した。また西側の大きな窓からは落葉樹を幹から葉の先まで見えるようにして、自然から受けるリラックス効果を期待した。



# 04 Futarisu

中村 夏音 Kanon Nakamura

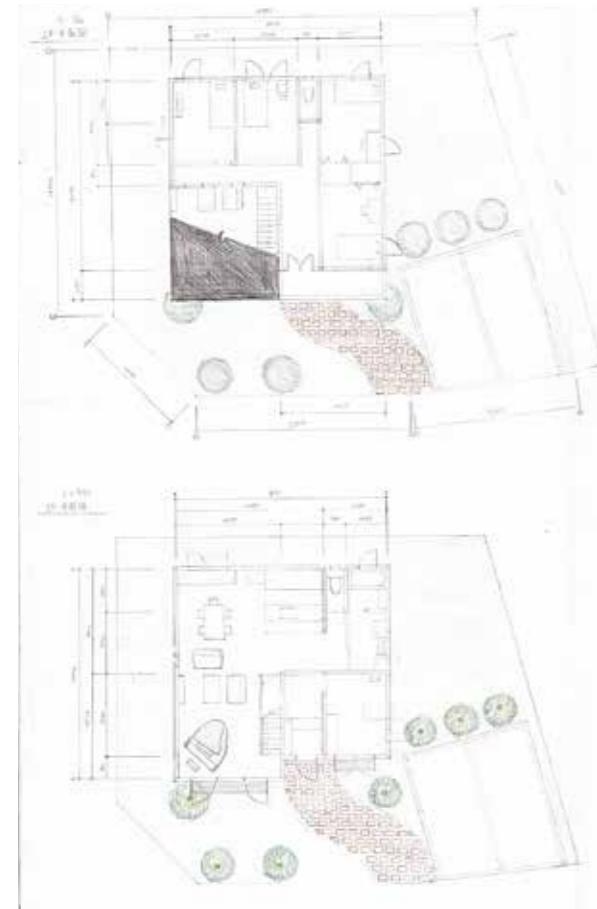
親子2人の隠れ家、逃げ場という意味の「巣」をモチーフに、自然の中に馴染む木造の家とした。各方角に窓を取り、時間ごとに光や景色を楽しめるようになっている。寝室とリビングダイニングキッチンの間には丸い扉を設け、2つの空間に繋がりを持たせている。休日の安息場所や、子供が成長した時静かに勉強できる場所、1人になりたい時、静かに過ごしたい時の短期滞在用を予定している。名前は「2人で住む・2人のリス」から。



## 05 正方形の家

日野 舞 Mai Hino

上から見るとほぼ正方形の形をしているため、「正方形の家」と名付けた。大窓以外、全て正方形でデザインされている。お祖父母さんの体が弱くなった場合を考慮し、1階の玄関入り口付近に6畳の個人部屋を1つ配置した。2階には6畳の個人部屋を4つ配置し、そのうち2つにクローゼットを付けた。部屋の大きさにほとんど差がないので、家族の成長過程に合わせて互いに部屋を移動することができる。



## 06 家族の繋がりが深まる家

廣瀬 拓也 Takuya Hirose

住宅街の角に位置するこの土地は南側に道路があり、正面を南側に向けた設計が可能だった。光を多く取り入れ、吹き抜けのある仕切りのないリビング、大きく開けた窓など「家族同士の繋がり」を強く意識した設計を心掛けた。外観は、ギリシャのパルテノン神殿から構想を得た。この家の象徴的な5本の柱は外側の交わるグレーゾーンを作り出し、外界との繋がりも感じさせる設計になっている。



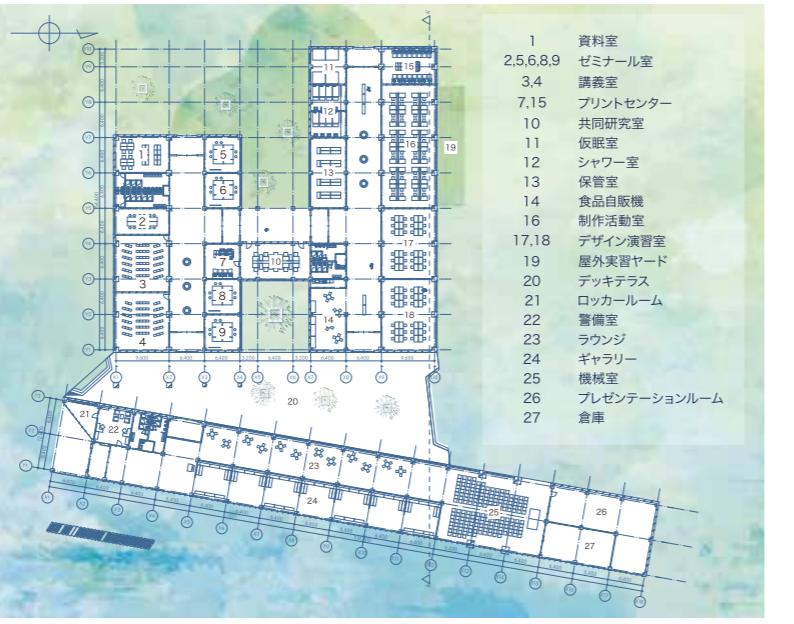
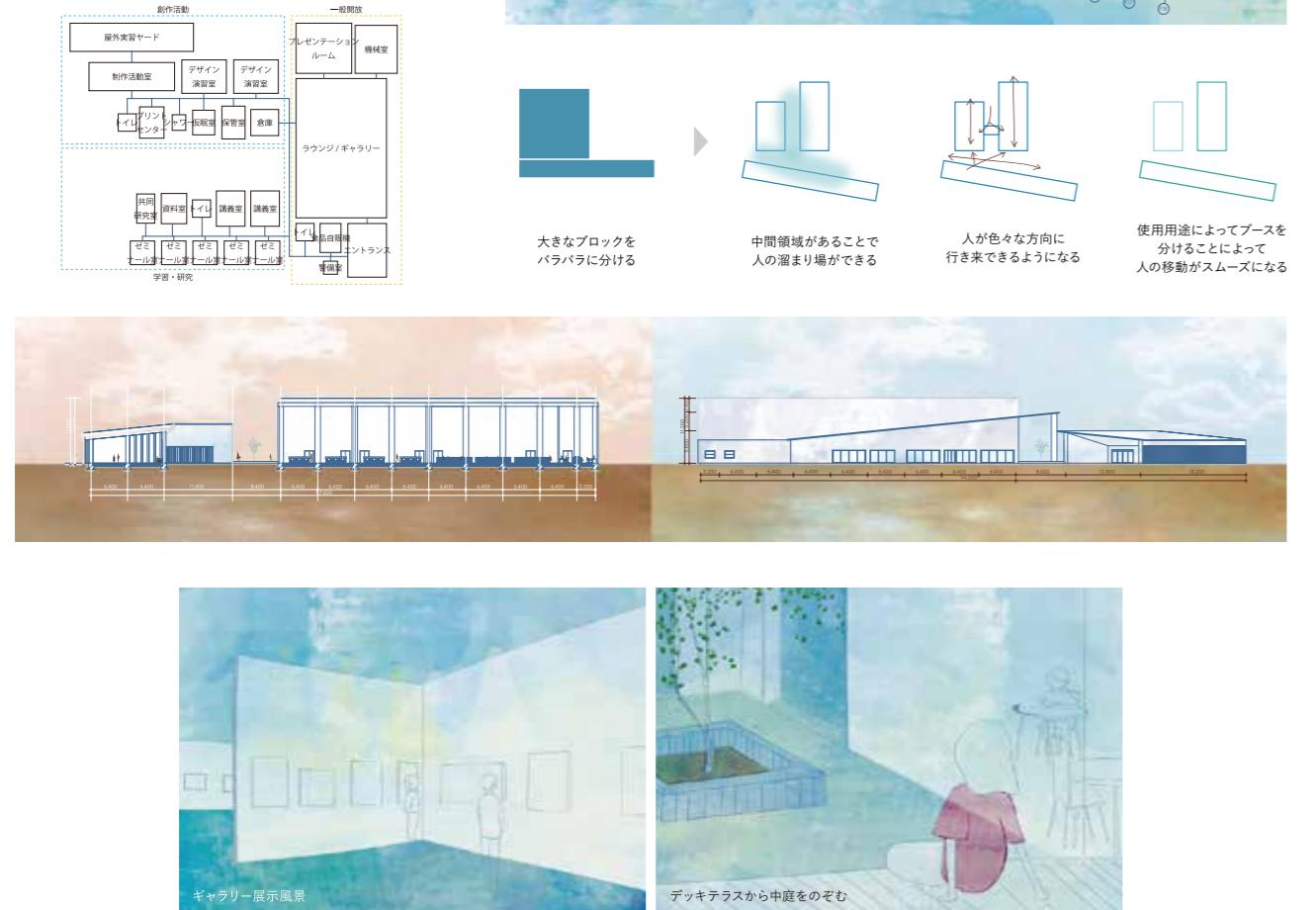
# 01 MYU Design Center

谷藤 薫 Kaoru Tanifuji

機能面から、「創作活動」/「学習・研究」/「一般開放」の3つの空間に分け、それぞれの棟をデッキテラスや中庭といった中間領域で結ぶ。

中庭やデッキテラスを設けることによって内外を通じたより広い空間での創作活動が行える。また、企画展示等を行えるギャラリーは道路に面した位置に作ることで、多くの人が作品を見て触れられる外に開かれた創作活動の場を提案する。

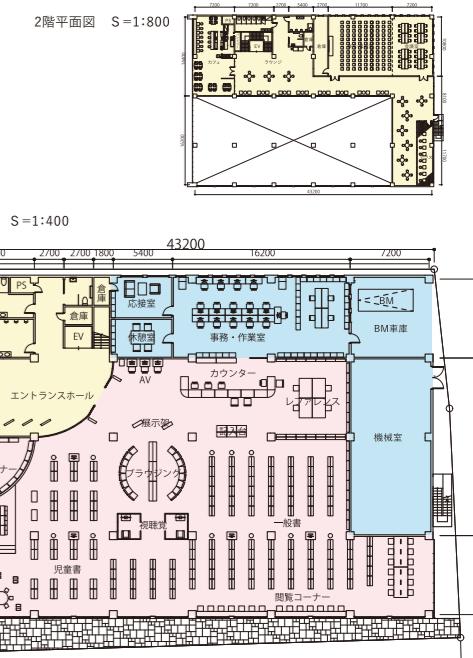
3rd Year -Architecture-



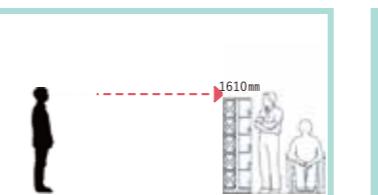
# 02 商店街に建つ図書館 -サービスを利用しやすい図書館-

佐藤 亜香里 Akari Sato

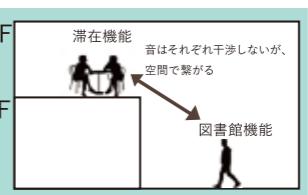
図書館を「勉強する場所」ではなく、「本を借りる場所」として使用してもらうことを意識して設計した。そのため、「貸出しやレファレンス・リクエストサービスを利用しやすいこと」「図書館員と利用者が関わりやすいこと」「滞在時間が短くなること」の3つを達成できるような図書館を目指した。1階は、書架を低くすることで図書館員の視線が抜けやすく、利用者の動きが見やすくなる。また、レファレンスやAVをカウンターの近くに配置し、サービスを提供しやすくなる。加えて利用者に開放感を与えるために、縦の繋ぎりとして書架部分の上に大きな吹抜を設けることで、異なる機能を持つ1階と2階を大規模空間で一体化させた。2階部分は共用ゾーンとして飲食や展示集会が可能なスペースとした。2階部分に滞在機能を集約することで、1階での長時間滞在が起こらないようにした。



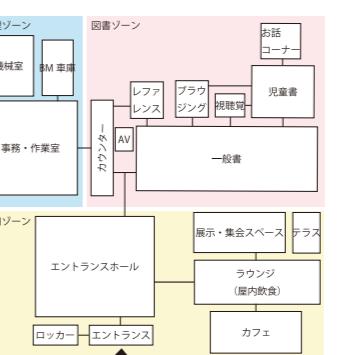
○視線が抜け、図書館員から利用者が見えやすい



○吹き抜けを設けることで、1Fと2Fを繋ぐ



本の貸し借りを時間をかけることなく行うために、分かりやすくかつ見たいものがすぐに見られるような図書館にする。本をじっくりと選ぶ時間はインターネット上でもてるような仕組みを作る。



# 03

歴史的構造を持つ  
市街地の暮らしと生業の再構築  
**本町まちづくりプロジェクト  
KAIKO**

**堀川 琳花** Rinka Horikawa

こだわりの強い商いが特徴である本町。まちの高いポテンシャルを活かすための課題解決、ヒト・モノ・コトの「邂逅」によって人々とまちの将来を紡ぐことを目的としたハードとソフト双方による提案を行う。

**KAIKOプロジェクト①  
サンロクプロジェクト**



目的  
・新規参入者のサポート  
・専門性の高い商人の増加

概要  
・ $3.6 \times 3.6 \times 3.6 \times n$  の商業場所を相場より安く賃貸  
・商人のニーズに合わせサポート(経営、宣伝...)  
・2年ごとに契約更新  
①賃貸継続(賃料割増) ②商場の買取 ③独立など  
→いずれを選択しても、希望に応じてサポート継続  
・利益はサンロク、まちづくりの経費として活用



パン屋・工房



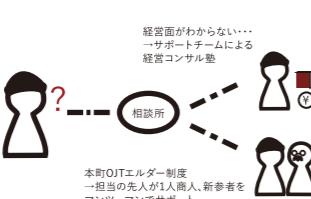
靴屋・眼鏡屋



フレグランス専門店



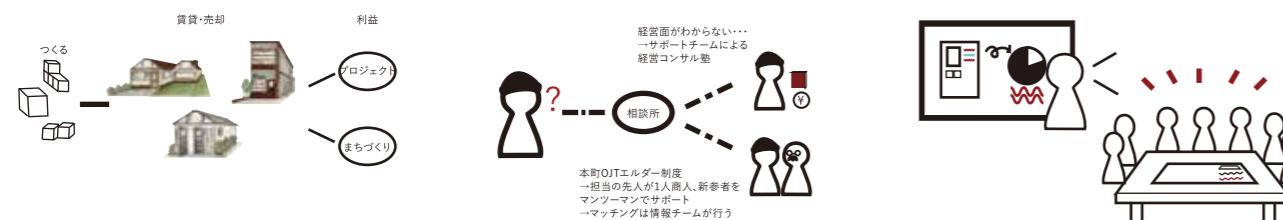
**KAIKOプロジェクト②  
商人(あきんど)相談所**



目的  
・商人ひとりひとりのニーズに応じ、  
商い・生業の継続をサポート

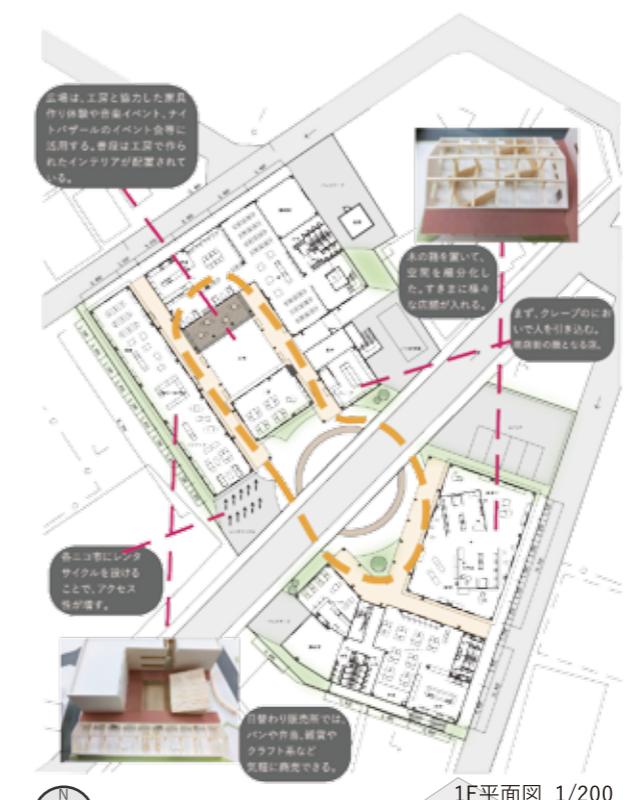
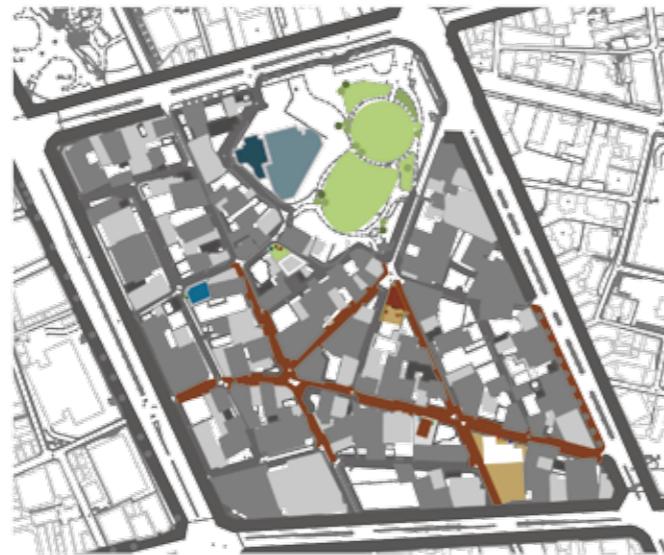
概要  
・ $3.6 \times 3.6 \times 3.6 \times n$  の商業場所を相場より安く賃貸  
・商人のニーズに合わせサポート(経営、宣伝...)  
・2年ごとに契約更新  
①賃貸継続(賃料割増) ②商場の買取 ③独立など  
→いずれを選択しても、希望に応じてサポート継続  
・利益はサンロク、まちづくりの経費として活用

**KAIKOプロジェクト③  
本町まちづくりスクール**

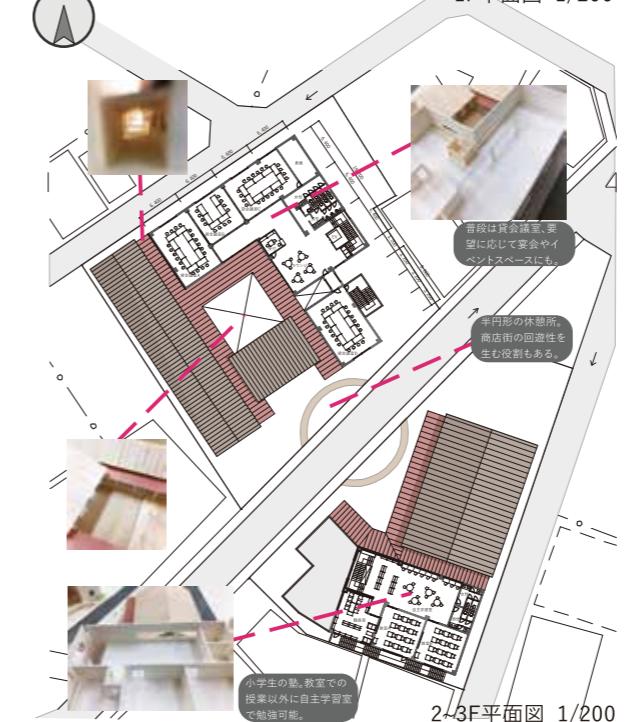


目的  
・若者×先人のつながりの強化  
・町人主体のまちの将来ビジョンづくり

概要  
・まちづくりチームが主体となり、定期的に開催  
・参加者は、町人+外部有識者・学生など  
・定期的なヒアリングによる  
ニーズ確認、サポート提供  
・1人商人の場合は、店舗に出向いて対応



1F平面図 1/200



2/3F平面図 1/200

# 04

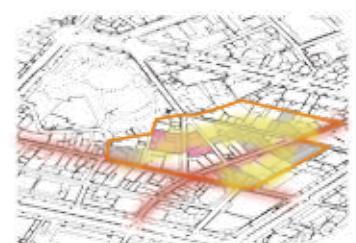
**ニコ市プロジェクト**

**岩網 知弘** Chihiro Nataami

家具店や道などからまちの歴史を感じられる本町2丁目。現在は様々な専門店を抱えているが、それぞれの往来に距離的不自由を感じる。そこで、道と道をつなぐ新たな「道」が必要だと考えた。新たな「道」には商店街という要素を附加させ、歩行者動線の改善とまちの経済活性化をねらいとした計画を提案する。全6期からなる長期的開発により、本町2丁目の人の営みのリズムに刺激を与える。



現状、本町2丁目の賑わいの中心は2つの商店街。  
まちには個性的なお店が点在しているにもかかわらず、  
それらを繋ぐものは何もない。





#### 30s DECADE lecture vol.02 「建築」と「空間」を共に考える

加藤氏には震災復興を踏まえてどんな活動をしているのか、あの体験が自分たちにとってどんなきっかけになっているか。そんな話をしていただいた。加藤氏は設計事務所(OpenA/公共R不動産)に務めながら、ライフワークとして、地元山形県新庄市で空き家改修などを行う法人(最上のくらし舎)をつくり、現在住んでいる高円寺の銭湯を再生する会社(銭湯ぐらし)をつくり、活動の幅を広げている。幼い頃、がんばれゴエモンという江戸村を題材にしたゲームにはまつことでもち並みに興味を抱いたという。それから大学で建築、大学院で都市を学ぶが、それぞれが縦割りになっていることに違和感を感じ、その間をつなぐ仕組みについて研究するために、東北大の博士課程に進学。復興事業を支援しながら、自治体の組織体制が計画のプロセスにどのように影響するかを研究した。良い空間をつくるためにはチームづくりや仕組みづくりが重要であることを学び、現在の仕事にも、その経験が活きている。図書館と公園を一体的に

リノベーションした事例では、空間をだけではなく、図書館と公園に関わる人と人の調整も一緒にしている。また、市役所をリノベーションした事例でも、焦点をあてたのはやはり仕組みである。職員が、自分で働き方を選べるような環境とシステムをつくることで、オフィスの仕事効率を上げた。

加藤氏の活動は1つの会社だけにとどまらない。個人の活動を始めたきっかけは、日本が人口減少に対してビジョンを描けていないことに危機感を感じ、海外調査を行ったことだ。イタリアの「アルベルゴ・ディフーラ(空き家を宿として活用)」やドイツの「アーバンガーデン(空き地を民間の公園として活用)」を視察し、現状をポジティブに捉え、自分の暮らしづくりを楽しんでいることに対し、うらやましく感じた。そこで、自分も当事者として活動しながら仕事をしたいと考え、2つの活動を始めた。山形の活動では、まずSNS等で協力してくれる仲間を集めた。その後、まち歩きなどを通して空き家を発掘。みんなで掃除をして開放したところ、常設の場所を作つてほしいという声が上がり、手作りで改修を行つた。現在、カフェ兼イベントスペース「のくらし」として、地域の暮らしをつくる活動が行われてい

#### 30s DECADE lecture vol.02 横から目線の建築感

佐藤氏は震災復興の射程というテーマに対して「横から目線の建築感」と表現するという。横から目線の建築感とは、佐藤氏世代は「共感」に強い感性があるということ。お金のために仕事をしているのではなく、共感を強く感じるためであると佐藤氏は言う。震災復興を行つた活動は、被災地の高台移転や集落のすべてをフィールドワーク。修士の時、現地でリサーチした内容から、「どういう地形のところに人は住むのか」というテーマで研究をしていった。研究結果として、何百年前には冬の影響を受けにくい場所に住み着き、はるか昔の震災に対しては、山を切り開いて人々が移転

していったという結果を導いた。このように時代を追つて「人の動き」を整理していく。

博士の時、暮らしの整理の点で活動を進め、空き家の改修や、山を綺麗にする山林再生プロジェクト立ち上げ、進めた。大震災の津波により人口が減少。リサーチした地域では高台移転後、震災前の7分の1の人口になってしまったという。そこで、地区住民を中心に新規従業者を増やすことや自然の中で暮らしたい人を増やすという目的で実行委員会を作った。しかし、住む人を迎えるようという歩みには壁があった。浸水区域では居住制限がかかり、人が住めないため、人が入って来られない。もちろん、その地区に住む人も思うように増えなかった。そこで、色々なイベントを開催し、参加者に対して様々なアプローチをかけた。例えば、被災地では水産業の担い手が少なくなっているという課題に対して、地域に必要な担い手を後世につないでいくために、実際に水産業の体験をしてもらって雇用創出をする活動の支援を行つた。そこでこの地域に住み働きたいという方を呼び込んだ活動を行つた。

また、修士の時のリサーチから、被災地の里山を上手に使つたらよりよい復興につながるのではないかと考えたという。そこで、「もものうらビレッジ」を作る計画を立てた。地域の業者や人々など様々な方に協力してもらい、山を開いて、木を切つて、もものうらビレッジを建てていく。作業を進める際に意識したことは楽しむということ。お互い

に楽しみながら作業を行つたことで、何か共通するものを見出し、自然と仲間意識が芽生えてきたと佐藤氏は語つた。この経験から佐藤氏の働くことの定義は、共に「楽しみながら動き、遊び、食べる」ことであると言つた。そのような考え方から、関わつた人たちと仲間意識、共通意識を持ち、並行して歩んでいく。つまり、「横から目線の建築感」を持って働き、生きているのだ。

#### 30s DECADE lecture vol.02 場所の持つ力

東日本大震災。その年は友渕氏が神戸大学を卒業する年だった。3.11の翌日は、神戸元町商店街を拠点として、兵庫県の学生が集つた卒業設計展の開催日であった。忙しい中でも遠くの地域で世界的な震災の悲惨さを痛感していた。早々に研究室の先生と共に震災復興の活動をするために動いた。活動の軸となつたのは「模型」である。模型は老若男女の関心を抱き、気持ちをつかみ取ることができる可能性があるからである。そこで地域の被災地のまちの形を模型で再現する「失われた街」模型復元プロジェクトを始めた。このプロジェクトによって被災者1人ひとりに地域のことを思い出してもらう。沿岸各地の500分の1の模型を作るのと同時に、まちの様子や記憶をそれに着財していった。それはまちを失つた人たち1人ひとりにとつ

ての記憶再生でもある。そういった現地に密着しての活動では「名称」「記憶」「防災」「環境」の4つにプロットし、場所の性質としてどういう役割を持っているかを分類した。その結果、約35,000箇所の場所の性質をワークショップによって分類し、それを地図で可視化し復興への架け橋を作つた。

大沢地区664人、186世帯の集落の復興に携わる。そこでは、地域の人、行政、友渕氏が気仙沼みらい計画大沢チームとして復興支援を行つてきた。高台移転による居住地について考える大沢まらい集会、まちづくりや防潮堤について大沢まちづくり会議で復興に携わつた。この2つの活動では、この地域のプレイヤーとなって生きていく「住民」の意見が反映された。浸水区域では、DIYを中心として、大沢カエル教室でコミュニティカフェやウッドデッキを張つたりするなど、自分たちなりに「場所」の価値を見出して復興活動を着々と進めていた。友渕氏が震災復興に携わつて感じたことは場所の持つすごさだという。そして、震災で失われた空間をいかに場所化していくかが大事であると感じたという。我々は「まち」に対して、建築としてだけでなく、自分たちなりにどんな使い方があるか、どういう意味を構築していくかで価値を見出していくのではないかと友渕氏はいう。

友渕氏は震災復興に携わる活動を経て、現在でも様々なところで「場所」の価値を生み出している。(K.M.)



# CROSS TALK

30s DECADE lecture vol.02

## 座談会

友渕 当時、空間はつくりたかったのかな?自分は、空間づくりから離れたかった。今、空間をつくることに対してどう思う?

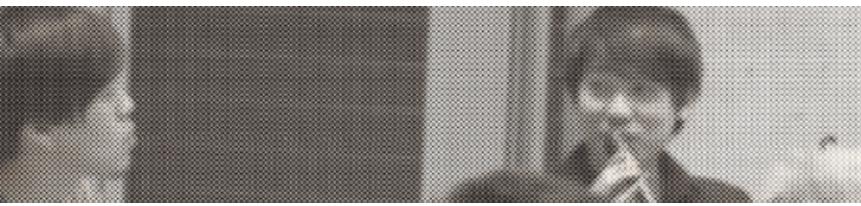
佐藤 僕は得意不得意があると思う。ある程度のデザインは出来るけど、世の中にはもっとできる人がいる。でも、その人たちより「人」が集まる仕組みづくりならできる。

加藤 震災では暮らしと建築が乖離している違和感が顕在化されたと思う。2人の話を聞くと空間だけではなく、生態系をつくっていきたいのではないか。佐藤さんいえば、自然と暮らしの循環、友渕さんいえば、場所と振る舞いの関係性みたいな。近代で抽象化され過ぎて、誰のための空間か分からなくなってきたころに、震災があった。それを確認するために空間をつくることは大事だと思う。

佐藤 ものをつくることは、それを実現するための1つのツールだよね。

友渕 確かに空間をつくりたいのは強いですね。豊かな暮らしをつくるときに、空間はどういった役割があるか。建築を学んでいる人間だからこそ見てくる場所の性質や生業もある。例えば佐藤さんは建築と漁業などを絡めていますよね。それをまちづくりにつなげる。つまり、表現の幅が広がっている。建築を学んできたからこそできたことってありますか。

加藤 今の学生さんは、コミュニティって言葉を使いますか?僕は、学生時代にコミュニティって言葉を安易に使うと怒られた(笑)コミュニティってあいまいなもの。それを定着させたり、つながりとは何かを確認するのに場が必要。あいまいなものを可視化でき



るのは建築の強みだと思う。

佐藤 建築の強さは絵が描けることだと思う。未来の話は誰にでもできる。聞いたこと見たことを絵に起こすことができる。

さらに、建築はコストもかかるからお金も強ける。建築家になるのとローカルリノベーターになるのは一緒だと思っている。コミュニティを僕たちはつくっている。桃浦ビレッジをつくったときも、その場にいた人たちが近くの木を勝手に切り始めたんですよ。それも一種のコミュニティかなって思いました。地域で何かを仕掛けるにも建築のスキルは必要。

友渕 空間をつくる、どう周辺に影響するかに重きを置いている気がする。できたことによって、その後その集落が遡及していくかというのを確認することで喜びを感じると思った。その点どうですか。

加藤 公共R不動産にいることもあって、公共施設についてよく考える。近代のパブリックスペースはつくってしまえば、あらゆる人が自由に使えるという幻想があった。でも、最近は興味や価値観は多様化しているし、現代人は何もない空間を使いこなせるほど強くない。活動が伴っていく空間が大事で、これからは対象が見えるコモンが重なり合う状況がパブリックスペースになると思う。それを実現するには、放り投げの公共空間ではなく、仕組みと一緒に考えていくことが重要。

佐藤 修士のころ、アトリエのプロジェクトで駅前の広場の改修も行っていた。広場をつくっても使い方を知らない人がいるからその活動を行っていた。スキルをその場で起こすのではなく、一緒にスキルを育てていく空間が大事になってくる。スキルがコモンを生み出すと思う。

友渕 近代化で空間の考え方がバージョンアップしていった。その中で場所が示されて使うと飼いな

らされていったと感じる。働き方は私たち世代はそういう風に切り替わっている。我々みたいな職業って、現在はあまりないと思う。今の学生は今後、どう働いていいたらいいんでしょう。

佐藤 楽しそうに仕事しろと学生に言っています。楽しそうに仕事をしていると、仲間は増える。どんな会社に行っても、その仕事の時間帯を楽しむ人が増えればいいと思う。会社に勤めて、一生同じ会社っていう時代ではなくなっていると思う。そして最初の会社はスキルを積める場所がいいと思う。多少きつても、色々な経験を積むべき。

加藤 暮らしの延長にいくつかコミュニティがあり、そこで収入を得ることを意識している。1つのコミュニティだけを頼るのはリスクがあるし、いくつもコミュニティを持つことは大事で、それが仕事になっていく時代が来ると思う。自分でどういうストーリーを作っていくかを考えるのが大切だと思う。(K.M.)

**加藤 優一**  
Yuichi Kato  
(一社)最上のくらし舎代表理事  
(株)錢湯ぐらし代表  
OpenA・公共R不動産

**佐藤 布武**  
Nobutake Sato  
名城大学 理工学部  
建築学科助教

**友渕 貴之**  
Takayuki Tomobuchi  
宮城大学  
事業構想学群助教



- PROJECT REVIEW -

# Media Works

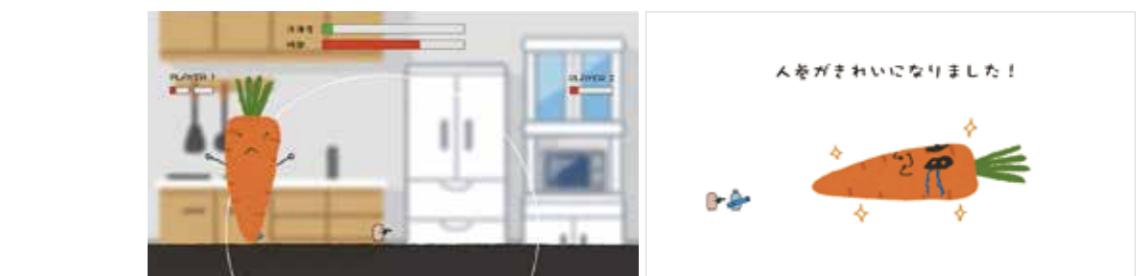
メディアデザインコース

感性情報デザインコース

# 01 ゴーストバスター

日野 千裕 Chihiro Hino

お化けをクリックして退治するゲームです。依頼主はお化けがでる家に住んでおり、最近、体調が悪いため、あなた（ゲームをする人）にお化け退治を依頼します。夜に、依頼主の家に潜入し、お化けをクリックしてお化けを退治します。白いお化けをクリックすると1ポイント入り、黄色のお化けをクリックすると2ポイント入ります。獲得したポイントに応じて3段階で評価され、多くのお化けを退治するほど依頼主の体調が良くなります。



# 02 RINSEI料理教室

チョウ・リンセイ Cho Rinsei

2人で楽しめるゲームを作りたかったので、ゲームパッドを使って対戦ゲームにしようと考えた。ゲームパッドの入力が可能であるか調べたら、ofxGLFWJoystickというアドオンを見ついた。そして、2人が巨大な人参と戦い、協力して料理をするゲームを作った。遊び方は、人参からの攻撃を避けながら、各自の武器やスペシャルアタックを使って、時間内に人参を綺麗に洗うことである。それぞれの技の効果や役割が違うので、友達に合わせながら、人参を倒そう！

# 01 World in the LunchBox

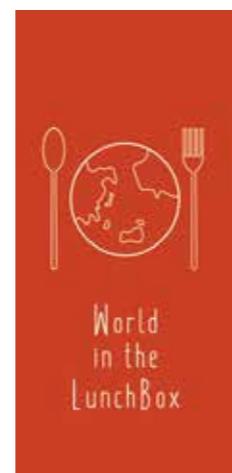
鈴木 実奈美 Minami Suzuki

市販の弁当や惣菜、家庭外で調理された食品を持ち帰り、家庭や職場などで食べる昼食というものに注目した。アンケートやデータ分析により、コンセプトとして、世界の様々な国の代表的な料理をパーティ感覚で楽しむことができ、それが少量サイズのため多くの種類を一度に食べることができるという「世界のグルメパーティ」をコンセプトに掲げた。

弁当市場の現状から5つの情報を絞り込み、そこから右図のように5W1Hとコンセプトを整理し、10個のコンセプトを立てる。



パッケージデザインとして  
色調・構図・明度・抽象度に着目し、  
上図のデザインエレメントを使用した。



| Image           | 1         | 2        | 3                    | 4         | 5       |
|-----------------|-----------|----------|----------------------|-----------|---------|
| What(Seek)      | 深海        | キャラ弁     | 肉、がっつり               | 世界のご飯     | 懶食      |
| Who(Target)     | 女子        | 忙しい母親    | 一人暮らし                | グルメ、女子    | 中高生、運動部 |
| Where(Behavior) | 自宅        | 幼稚園      | 自宅                   | 職場        | 学校      |
| When(Situation) | お酒とパーティ   | お昼       | 帰宅後                  | お昼        | 朝活後     |
| Why(Wants)      | インスタ映え    | 『可愛い』弁当  | 楽さ                   | 珍しさ       | 手軽さ     |
| How(Function)   | SNS       | 口コミ      | 店頭販促                 | SNS       | 店の販促    |
| Concept         | お手軽パーティ   | お手軽キャラ弁  | 1人暮らしの味方             | 日常の中の新日常  | 少奮闘     |
| Image           | 6         | 7        | 8                    | 9         | 10      |
| What(Seek)      | フルーツサクナブル | 愛媛弁当     | 日本の街にぎり              | 野菜たっぷりうどん | ショアする弁当 |
| Who(Target)     | OL        | 独身サラリーマン | グルメ                  | 女性        | 共働き夫婦   |
| Where(Behavior) | 職場        | 職場       | 自宅                   | 自宅        | 自宅      |
| When(Situation) | お昼        | お昼       | 昼                    | 昼         | 帰宅後     |
| Why(Wants)      | ヘルシー、お洒落  | 愛着弁当風    | 日本のおいしい<br>お土産オブジェクト | 健康的       | お手軽アレンジ |
| How(Function)   | SNS       | SNS      | SNS                  | CM        | SNS     |
| Concept         | ダイエットの味方  | 愛情を食べよう  | 街にぎりで日本一             | 夏バテ防止     | お手軽シェア弁 |



# 02 お弁当クラウドファンディング WEBサイト[お弁当.com]

梅田 優弥 Yuya Umetsu 大石 賴 Rai Oishi  
高橋 優志 Yushi Takahashi 片岡 司 Tsukasa Kataoka  
成塚 雅樹 Masaki Narizuka 三浦 敏彦 Toshihiko Miura  
高橋 卓人 Takuto Takahashi

ユーザーが自分が作ったお弁当を投稿し、「マジレス(真面目な返事や反応)」という形で、意見共有と商品化への支援を目的とするWEBサービス。「お弁当」には、地域の特産物・郷土料理、節約への創意工夫をはじめとする、特有の食事スタイルがある。この食事スタイルに着目し、日常生活に潜む「商品化の可能性」を投稿サイトから探るものである。UIは、ユーザーがお弁当を評価するために、プロフィール、いいね数、お弁当に対するコメントなどを、読みやすいフォントとレイアウトによって構成。メインページのヘッダーは、アニメーションによって数多くのお弁当が表示され、サービスにおいて扱われるお弁当の多様性を象徴するものである。システムの実装は、情報の構造を定義し、バックエンド(PHP)とフロントエンド(HTML・CSS・JavaScript)とに分かれて作業を進め、最終的に統合するという形をとった。



## 03 Sounds make Colors

成塙 雅樹 Masaki Narizuka

この作品は「広告グラフィックにおける音色または色を用いたパッケージデザインの制作」という課題で制作した。制作したアルバムジャケットの色合いは、使用したfuture bassの曲のメロディーを色に変換して作っている。曲のポップな雰囲気をビジュアルで表現するために、フリーグラデーションやベジェ曲線を用いて制作した。



### 色相と音律の関係

色彩と音楽、視覚と聴覚を関係づける理論や実戦の試みは古くから存在してきた。音の基本的要素として音色という語があり、聴覚的な音から視覚的な色をイメージする「共感覚」や音の色覚がともなう「色調」と呼ばれる現象もある。



## Paperit

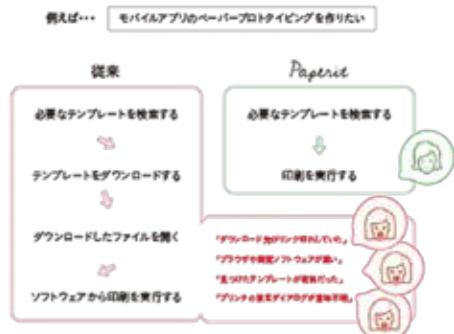
Paperitはモバイル向け台紙印刷・作成アプリケーションです。



## 04 Business Model Generationによる デザイン開発 -Paperit-

高橋 優志 Yushi Takahashi

Paperitはモバイル向け台紙印刷・作成アプリケーションです。「デジタルとアナログが共存した制作環境」をコンセプトに設計しました。デジタル化が進む現在でも、制作作業のラフ案やアイディア段階においては紙とペンのスケッチが欠かせません。媒体によらないシームレスな制作環境の構築を目的に思案しました。紙に書く準備を可能な限り簡略化することで、実際の「書く」行為に至るまで時間がかかり、ストレスを感じ、せっかくのアイディアも水の泡となります。単純で少ない操作で高品質な台紙を印刷できる仕組みを考えました。



## 05 ビジネスになりつつある 21世紀のウェルネスについて

阿部 咲良 Sakura Abe

鈴木 卓人 Takuto Suzuki

山田 菜結 Nayu Yamada

作品テーマは「ビジネスになりつつある21世紀のウェルネスについて」。このアニメーション動画を反面教師として、ウェルネスがビジネスになりつつある社会での情報の取捨選択能力の重要さを表現した。

### 健康のビジネス化

悪い面や不都合なことを隠したり

良い面を誇張して伝えたりする

→情報を取捨選択できないと

ビジネスの食い物にされてしまう。



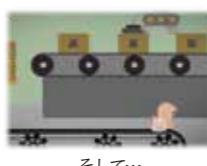
元気になって走り回る主人公だが…



いつのまにかブタに変身し、工場に連れていかれる主人公



主人公の目がブタの鼻に



そして…



調理されステーキになり患者に食べられる



注文者数が伸びる

### 健康に対するビジネス

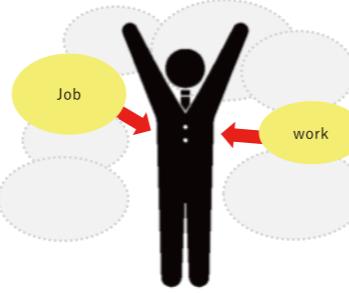
21世紀の「ウェルネス」—ビジネス化により健康に関する情報が大量に飛び交う

情報を鵜呑みにすると…



逆に健康を害する

情報を取捨選択できると…



心も体も健康になる



元気がなく生活に疲れている主人公

スマホの広告を見て薬購入

飲むと元気モリモリに



### イベントの企画

魅力的なイベントの企画のデザイン。

地域を意識したプランディングやプロモーションを行います。



### インタラクティブ作品

openFrameworksを中心に様々なメディア技術を応用。

コンセプトを美しく作品化します。



### 展示の運営

鑑賞者を適切に導ける会場構成やグラフィックデザイン。

会期中の作品説明。設営と撤収。

## 06 インタラクティブ作品を用いた 体験と展示の空間

### 体験と展示をデザインする

インタラクティブ作品の制作と展示会の企画を通じて、デザインを統合的かつ実践的に学ぶことを目的とする。これまで習得してきたメディア技術を表現と結びつなながら、ユーザー体験を強く意識したデザインを展開していく。制作は3名のチーム単位で行い、チームの自主的な学びを尊重した授業運営を行う。



### 「時間」

作品および展覧会のテーマは「時間」とする。時間という概念・現象を様々な視点から観察し、あらためて「時間とは何か?」という問いから、作品のカタチを導き出していく。それは様々なメディアのあり方や、インタラクションの作法の探求に繋がっていく。



30s DECADE lecture vol.03

## 場をつくる。

前田 有佳利 × 梅本 智子

宮城大学に新設されたシアタールームにて講義が行われた。「場をつくる。」がテーマのもと、ゲストハウス本を手掛けるライターの前田有佳利氏、Motion Gallery、popcornに所属し、フリーランスとして働く梅本智子氏。この2人が考える、「場」とは何か。また、ライターフリーランスという職業の中でどのように活動を行っているのかが話題として挙がっていた。

この講義では、最初に2人の活動の内容についての説明をいただき、次に参加者を2つのグループに分け、グループごとのディスカッションを行った。最後に友済助教を加えた3人のディスカッションが行われた。少子高齢化、コミュニティの崩壊など、現代の社会の中で必要な“場”とは一体。



### 30s DECADE lecture vol.03 つながる、つくる場所

元々企業で仕事をしていた前田氏。職場と家だけを往復する生活が続いているという。そんな中“カフェみたいにくつろげる、コミュニケーションが生まれる空間をつくりたい”そう友人に相談したところ、東京にあるゲストハウス“toco.”がオープン。カフェ+コミュニケーションの空間がそこにはあった。彼女はゲストハウスに虜になり、仕事をしながらゲストハウスをめぐり、そのたびにブログを書き、記録をつけていった。ゲストハウスはまだ、定義がはつきり定まってはいない。しかし、彼女は“様々な人とつながれる場所”と語っていた。コミュニティの崩壊が問題となっているこの社会の中で、ゲストハウスはコミュニティをつくることのできる場所として機能していくかもしれない。“ゲストハウスの魅力を届けたい”彼女はこの言葉を胸にこれからも活動を続けていく。

根っからの映画好きな梅本氏。“映画の仕事なら続けていける”と思い、映画雑誌の編集社へ。しかし、好きな映画をただ仕事として消費する日々にモヤモヤしていたという。そんな中、映画上映カフェに足を運んでいたことが今の活動に大きく関わっている。“多様な地域に多様な映画作品を届ける”それが映画配信サービスであるpopcornの活動の軸である。ご飯を食べながら映画をみたり、ゲス

トを呼んでトークショーを行ったり、ラフに映画に触れることができる。また、映画上映に興味がある人も中にはいる。popcornでは、映画鑑賞の場を多様な空間に提案している。モーションギャラリーはまだ名のない映画の制作を支援している。この仕組みも制作者と視聴者がつながれる場所として機能している。映画でコミュニティが生まれる場をこの2つのサービスで彼女は創り上げているのだ。

### 30s DECADE lecture vol.03 この社会の中で

ゲストハウスと映画。2つの場所は違うが、コミュニティが生まれるエッセンスが含まれている。人口減少やコミュニティの崩壊が問題となっているこの社会の中で、ゲストハウスや映画上映は新しいコミュニティの形を生み出していく場所になっている。“人口が減っていることをビジネスにしていく”社会の様々な問題をポジティブにととらえて視野を広げていくことが大切である。また、情報多様社会である今日、SNSにより個人個人がアクションしやすい社会となっている。そのため、自分の好きなものや空間をアピールしやすい環境であることは確かである。実際、ゲストハウスは自己発信で話題となつた宿も多いと。また、クラウドファンディングにおいては、個人の活動を集約する役割を担ってい

る。このように、2人の活動は、新しい事柄ではあるがこれからの社会の中で主流となっていく活動であると感じる。様々な問題に直面した現代社会の中で、どのようにつながりを持ち、活動していくか。1人ひとりが将来をみつめ直す時間となった。(A.C.)

前田 有佳利 Yukari Maeda

全国150軒以上のゲストハウスを旅するローカル編集者。2016年に書籍『ゲストハウスガイド100 -Japan Hostel & Guesthouse Guide-』を出版。



梅本 智子 Tomoko Umemoto

東京と和歌山の2拠点生活を送るシネマ秘書。Motion Galleryに所属しながら、地域の活動を中心に様々な分野のプロジェクトを支える。“あなたのまちに、新しい映画体験”をテーマにしたマイクロシアターサービスpopcornの運営メンバーでもある。



# 3

力石 茜

3とは複雑な関係を表現する慣用句に用いられることがある反面、例を3つ提示すれば大体の全体像が理解できたり、構造体として安定した形となる。最小の多様性が隠れているのではないかと思う。



熊谷 太順

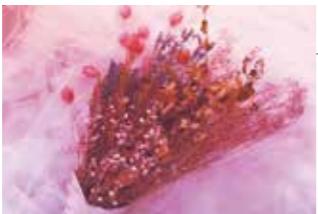
物事に対して1つの考え方しか持っていない人は嫌いだ。でも1つの思いを信じる姿は大好きだ。一瞬一瞬に巡り合う1つのことを大切にしたい。そして、本気になったものは1を意識したい。よくも悪くもこの数字はわがままで素敵だ。

# 1

# 5

太田 悠介

小学校のとき、サッカーをしていた。その時の背番号は、世界で活躍する選手と同じ「5」をつけていた。それから5は特別な数字となった。



荒田 千尋

6月は祝日もなく、梅雨が鬱陶しい月であるが、自分の誕生日がある。誕生日はウキウキする。6を見たび私は嬉しい気持ちになる。

# 6



# 7

谷藤 薫

「デザイン」という行為には「時間」という縛りがある。限られた時間の中で私たちは高みを目指していかなくてはいけない。7は暦の数であり、時間とともに関係の深い数字である。学生時代の作品が載るこの冊子で「7」を意識してコンセプトを立てたかった。

# 7

久慈 七実

ラッキー7の数字であることはもちろん、私の名前にある数字である。名前を表すときも「7」を使うことが多く、とても親しみがある。



# 0

佐々木 良太

なんとなく頭に浮かんだのが「0」だった。しかし、0は原点を示している。常に初心を忘れず、生活していくために0はいい数字だと思う。



# 2

泉山 大亮

1番になりたいと考えている人が多い中で、みんながみんな1番になれる訳がない。自分はその下で支える役になりたいと思い、2にした。



# 5

亀本 光生

なんとなく5にしたが、強いていうなら小中で野球部で、その当時のショートとサードの番号である5と6に思い入れがある。最近は5が自分にあってると感じる。



## 編集後記

この冊子では宮城大学でデザインを学ぶ学生の活動をまとめたものです。改めてあなたの好きな数字は何ですか？

DECADE+12でのテーマ「315677025」は、この冊子の編集チームの1人ひとりが好きな数字を並べた数列です。たった10通りしかない数字1桁を個人がランダムに選んでいってもバラバラの数字になります。このように多様な趣味・趣向を持ち、将来の進路も別々の者が集い、生まれ出された作品群がこの冊子にはまとめられています。大学生までは進学というレールが存在し、将来何をするのか考える猶予が与えられてきました。しかし、大学卒業というタイミングは、今の自分ができるこ

とは何か、自分の働きはどのようにして社会に還元していくべきかということを見つける、人生における大きなターニングポイントの1つとなります。この冊子を見て、2019年以降の道標を見つけることができました。見つけたあなたも見つからなかった人も「自分」の視点で今の「自分」が反映されている作品を客観的に見て深く考えてみてください。そんなきっかけになる1冊になればいいなと考え、「DECADE+12」を作りました。(編集長:熊谷 太順)

—この冊子を閉じた0秒後の瞬間、あなたはどんな数字を選ぶ？

## 受賞歴一覧

大学生向けビジネスコンテスト  
東北大会優勝 全国準決勝大会出場  
学長奨励賞  
三浦 彩奈、佐藤 里菜、王 安娜 他  
チームM3

イノベーション教育学会  
第6回年次大会(東北)優秀作品 学長賞  
大石 賴、佐藤 韶子、中村 恵理香

大和町 シンボルタワー跡地に  
設置するPR施設デザイン案  
最優秀案  
鈴木 美月

ドルチェようかんワイヤキューブ  
パッケージデザイン案採用  
有馬 康平

## 出展・掲載一覧

近代建築社「卒業制作2019」掲載  
武井 里帆

第26回 日本インテリア学会卒業作品展  
推薦作品  
泉 智佳子

レモン画翠 第42回学生設計優秀作品展  
推薦作品  
力石 茜

日本建築学会 全国大学・高専卒業設計展示会 出展  
高橋 翼

日本建築家協会 JIA東北学生卒業設計コンクール 出展  
本間 亜門

## デザイン情報学科 / 値値創造デザイン学類 教員一覧

|  |   |
|--|---|
| 秋月 治<br>教授<br>情報ネットワーク                     | 舟引 敏明<br>教授<br>都市・地域行政、都市計画                       |
| 井上 誠<br>教授<br>建築計画、建築企画                    | 蒔苗 耕司<br>教授<br>空間情報システム、<br>土木情報学                 |
| 鹿野 譲<br>教授<br>ユーザーインターフェイス、<br>メディアアート     | 石内 鉄平<br>准教授<br>都市・地域計画、景観、<br>観光、空間情報工学          |
| 茅原 拓朗<br>教授<br>知覚・認知心理学、<br>インターラクション・デザイン | 伊藤 真市<br>准教授<br>文化環境デザイン、色彩論                      |
| 須栗 裕樹<br>教授<br>情報システム設計                    | 鈴木 優<br>准教授<br>ヒューマンコンピュータ<br>インターラクション           |
| 富樫 敦<br>教授<br>情報工学、ICT応用                   | 土岐 謙次<br>准教授<br>漆造形、<br>デジタルクラフトデザイン              |
| 中田 千彦<br>教授<br>建築設計、メディアデザイン               | 友渕 貴之<br>助教<br>建築設計、地域計画、<br>復興計画、<br>アクティビティデザイン |
| 日原 広一<br>教授<br>商品デザイン                      | 橋本 陽介<br>助教<br>福祉デザイン、障害福祉、<br>特別支援教育             |

## 宮城大学

事業構想学部 デザイン情報学科  
(空間デザインコース / メディアデザインコース)  
事業構想学群 値値創造デザイン学類  
(生活環境デザインコース / 感性情報デザインコース)  
機関誌 DECADE+12  
2019年3月31日発行 非売品

## 発行:

宮城大学  
事業構想学部 デザイン情報学科  
事業構想学群 値値創造デザイン学類

〒981-3298 宮城県黒川郡大和町学苑1-1  
Tel:022-377-8367 Fax:022-377-8390  
URL:www.myu.ac.jp

## 監修:

中田 千彦、友渕 貴之

## 企画・取材・編集:

4年/力石 茜  
3年/荒田 千尋、太田 悠介、久慈 七実、熊谷 太順、谷藤 薫  
2年/泉山 大亮、亀本 光生、佐々木 良太  
1年/善波 幹喜、大家 有莉加、渡辺 岳

## コラム執筆者:

A.C.=荒田 千尋 / K.M.=熊谷 太順 / Z.M.=善波 幹喜

## デザイン監修:

佐々木 享(株式会社comme-nt) 谷藤 薫(デザイン情報学科3年)

## 印刷・製本:

大場印刷株式会社