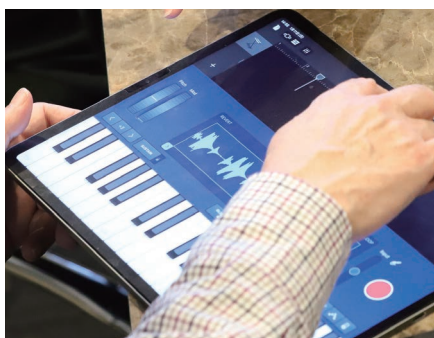


# STUDIO REPORT

## 2025 - 2026



## 総合的に考え、つくる力の醸成

デザインを通して、新しい価値をどう生み出していくことができるか。流動的で不確実な時代において、あるべき社会の未来を構想し、そこに生じる課題を創造的に解決することができる高度なデザイン人材が今求められています。

宮城大学デザインスタディセンター（以下 DSC）は、宮城大学を中心として学生や大学関係者・地域の事業者・自治体が集い、共に学び、プロジェクトを展開する共創的な教育研究プラットフォームです。様々な専門性を持つ参加者が交流し、地域資源をデザインの視点から探索することを通して、その価値を自ら考え再評価したり創造したりするための活動を行なっています。

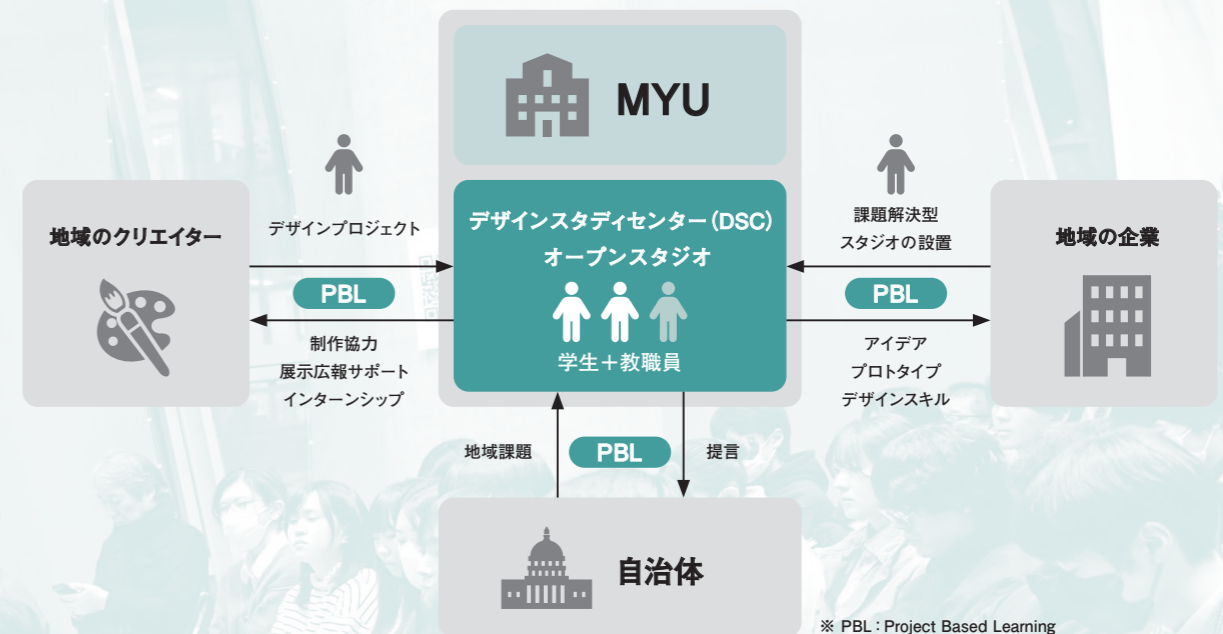
DSCは2020年度から活動を開始し、2025年度はオープンスタジオの開講、公開イベントの開催などを通して活動の幅を広げ、東北の新たなデザインの拠点となることを目指して活動を続けています。



DSC Webサイト  
<https://www.myu.ac.jp/dsc/>

## 地域に開かれた共創の場を目指して

大学・地域のクリエイター・地域の企業・自治体が集い、議論できる枠組みを2021年度から模索しています。これまでの5年間で7つの試験的なスタジオを開講。様々な分野の社会変革に携わる事業者やデザイナーをゲストとして招き、その考え方や実践方法を学んでいます。



## 幅広い層へ学びを提供

デザインや価値創造に関心がある学生・教職員・社会人・自治体職員等にもむけてプログラムを開放。参加者の多様なニーズを満たし、オープンな議論を行うことで、コラボレーションを加速することができる機会を提供しています。

対象	学生	教職員	社会人	自治体職員等
メリット	学群・学年を超えた交流 ポートフォリオの充実	最新トピックの吸収 学内連携	コラボレーションの促進 リカレント教育	地域課題の理解 地域課題の議論

## 2025年度の DSCレクチャ・ スタジオ

2025年度は、グッドデザインレクチャとスタジオの2つを実施しました。

グッドデザインレクチャ「まち・企業・ひとが共に進化するための場 - Ginza Sony Park Projectのデザイン-」では、銀座の一等地において単に建築や空間をつくるのではなく、都市に新たな価値を生み出す“余白”をデザインする試みについて伺いました。そこには、ブランドをその都度再定義しながら本質を問い続けてきたSonyの姿勢が感じられました。

スタジオ『サウンド・ハント - 街に隠れた音を集めて編集しよう-』では、仙台市内を歩きながら耳を澄まし、音を収集しました。街の音に意識的になることで、自分たちがどのような音に囲まれているのかに気づく機会となりました。また、各自が音の鳴るものを持参し、それを分析・再編集することで、サウンドデザインの入り口を学びました。

各取り組みを通して、参加者は専門領域を越えた多様な視点に触れ、思考の枠組みを広げながら、発想や実践につながるヒントを得る機会となりました。こうした学びが、それぞれの現場で新しい視点や挑戦を生み、価値の創出につながることを期待しています。

### SCHEDULE

本デザイン教育プログラムは、設定されたテーマに対して“デザインとは何か”という問いを投げかけ、問題提起と活動に取り組むプロセスを通して、学生・教職員含め“デザインについて考える・デザイン思考を理解する”ことを目的としています。



**[DSCデザインスタジオ担当教員]** 土岐 謙次 (事業構想学群 教授)、本江 正茂 (事業構想学群 教授)、佐藤 宏樹 (事業構想学群 准教授)  
貝沼 泉実 (事業構想学群 特任准教授)、小松 大知 (事業構想学群 特任助教)

### GOOD DESIGN LECTURE

## まち・企業・ひとが共に進化するための場 - Ginza Sony Park Projectのデザイン -



グッドデザインレクチャは、グッドデザイン賞の受賞者が受講者と直接対話をしながら未来の社会を考える実践的なデザインレクチャシリーズです。

第8回となる今回は「銀座ソニーパークプロジェクト」。決まったプログラムを提供するのではなく、まちと人びとにポジティブな変化を促し、共に進化するためのプラットフォームをデザインしたという。そのプロジェクトの中核を担った永野氏、そしてグッドデザイン賞に携わる秋元氏をゲストに迎え、デザインの知見を深めました。

### GUEST



**永野 大輔 氏**  
ソニー企業株式会社  
代表取締役社長・チーフブランディングオフィサー

1992年にソニー入社。営業、マーケティング、経営戦略、CEO室などを経て2017年から現職。Ginza Sony Park Project 主宰として2013年からプロジェクトを牽引し、2025年1月に「Ginza Sony Park」の最終形をオープンさせた。



**秋元 淳 氏**  
公益財団法人日本デザイン振興会  
課長

1998年より日本デザイン振興会においてデザインに関する出版・編集・寄稿、展覧会・催事のキュレーション、教育・地域活動、広報など、広範なデザインプロモーション業務に携わる。

### PROGRAM

2025年12月18日(木) レクチャ、クロストーク

会場：宮城大学大和キャンパス交流棟2F PLUS ULTRA-  
参加人数：合計 158名 (事業構想学群 153名、学外者 5名)  
本レクチャは公益財団法人日本デザイン振興会による寄附講座です

TOPIC

## #01

## グッドデザイン賞

講師：秋元 淳 氏（公益財団法人日本デザイン振興会 課長）

グッドデザイン賞の最新受賞作をご紹介いただき、そこから導かれる共通点やデザインする上で意識すべきヒントが語られました。



## 2025年度グッドデザイン賞

デザインを世の中に伝える仕事をされている秋元氏。最新受賞作とその潮流についてご紹介いただきました。2025年度は約5,200件の応募があり、1,619件が受賞。うち金賞19件、大賞1件が選ばれたという。応募カテゴリは20種類あり、建築やプロダクト、地域での取り組みなど多岐にわたるが、それらに共通する“デザイン”とは「有形・無形を問わず、人が、ある目的や理想を果たすために意図して築いたものごと」とグッドデザイン賞では位置付けていると語られました。



## デザインされるひとの深度

大賞に選ばれた「DLT木造仮設住宅」は、2024年の能登半島地震により建設された応急仮設住宅。天然の木の香りが漂う住み心地の良い空間は入居者からの評価も高いそう。注目したいのは、いますぐ住まいを必要とする人だけでなく、廃棄せずに次の人もその次の人も使い続けられる「仮設でありながら恒久的」という仕様。デザインを必要とする人をどう設定するか、その“幅と深まり”に適したデザインを行うことへの明確な意識が、上位受賞作からは共通して読み取れると言います。



DLT木造仮設住宅（2025グッドデザイン大賞）



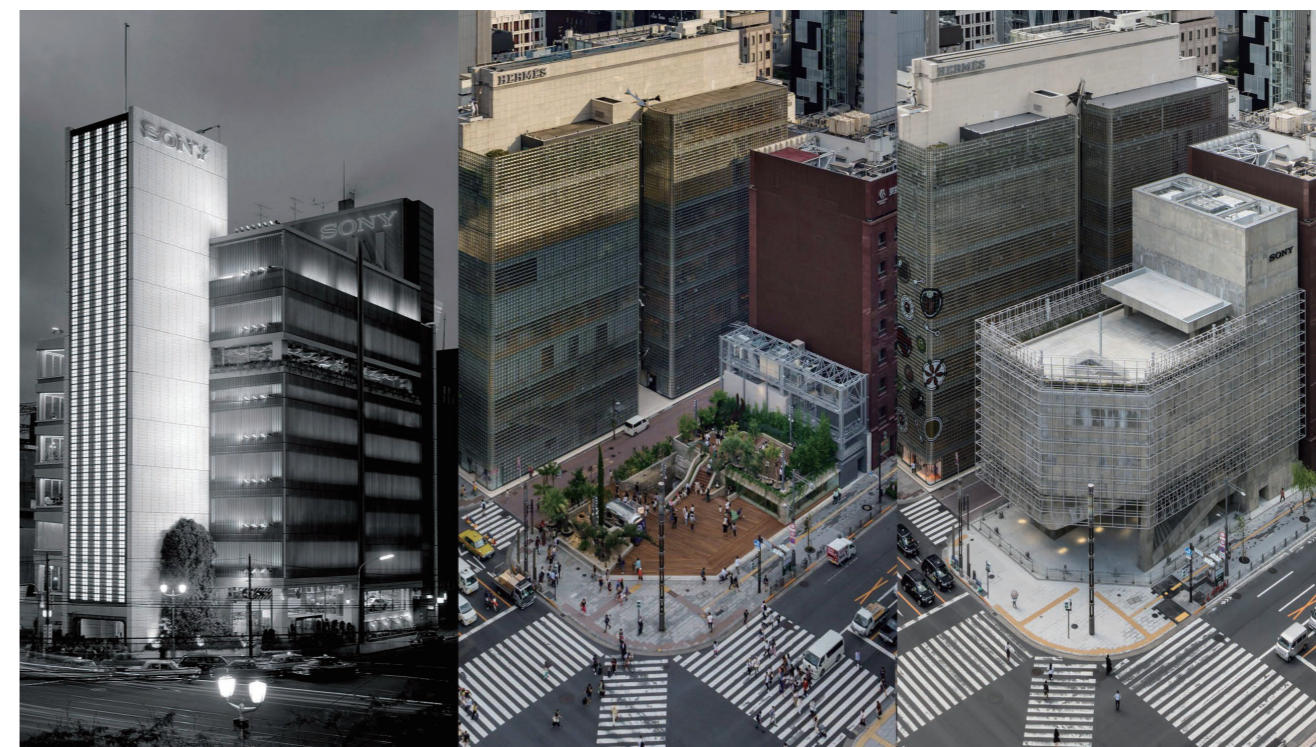
TOPIC

## #02

## Ginza Sony Park Project

講師：永野 大輔 氏（ソニー企業株式会社 代表取締役社長・チーフブランディングオフィサー）

2019年度「銀座ソニーパーク」、2025年度「銀座ソニーパークプロジェクト」として、それぞれグッドデザイン金賞を受賞。その本質から、建て替えのプロセス、ブランディングについてご紹介いただきました。



銀座ソニーパークプロジェクト

## ユニークであること

2013年に始まった建て替えプロジェクト発足から携わる永野氏。当時の状況から現在に至る、建物だけではない“デザインのプロジェクト”としての本質に迫るアプローチをご紹介いただきました。デザインに入る前、初めに本質を探る議論を行い、建築中も常に全員で本質に立ち返り、たどり着いたのは進化と革新。それは創業者と建築家の意図や思いの進化、都市における公園の再定義に取り組むことで“人のやらないことをやる”ソニーらしいユニークなプロジェクトが生まれたと語られました。

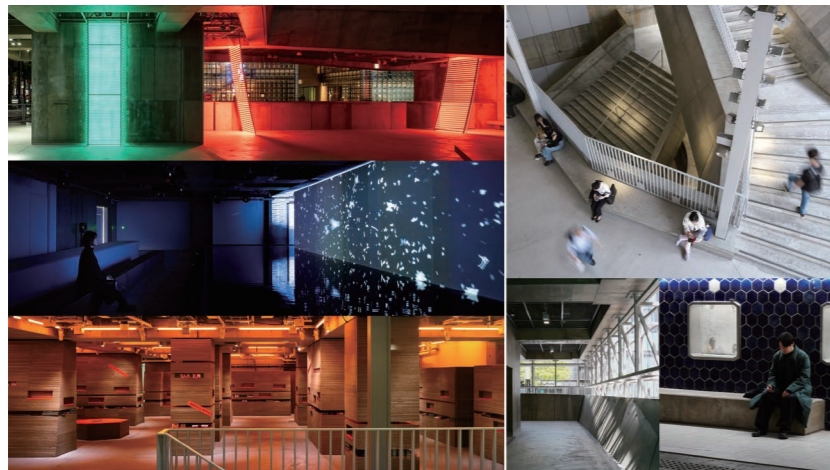




### Ginza Sony Park

東京都中央区銀座5-3-1

銀座のランドマークであったソニービルの建て替え中のスペースを一時的な公園として開放し、都市の可能性を探求する実験を行って、そののち街に余白リズムを創出したユニークで革新的なプロジェクト。2013年に始動し二段階にわたるプロセス（ビルの解体過程を公園化→建造物の新規着工）を経て、2025年1月に最終形となる銀座ソニーパークがオープン。この場所はソニーという企業のブランド拠点としての役割を超えて、都市に新たなリズムと多様な体験を織り込むプラットフォームとなった。



### ソニーのデザインとブランド

形のあるものから目に見えないものへとブランド価値の流れが変わってきていると感じる。銀座ソニーパークは閉じたハード（建物）ではなく、パークという街に開かれた空間によって建て替え前よりも来園者数を増やし、それを実証してくれている。そう語る永野氏は、映画や音楽などのエンターテインメント事業にシフトし始めているソニーについて、ハードウェアはユーザーとの間に Spotify や Netflix など別のサービスが入ることでソニーというブランドが認知されにくいという難しさがある一方、企業の本質を軸としたブランド体系を統合的に設計することで価値を高めることができると述べられました。



TOPIC

## #03

### クロストーク

司会：本江 正茂（事業構想学群 教授）

後半からは本江教授が加わり、永野氏、秋元氏の3名でトーク。  
銀座ソニーパークをテーマに受講者の質問も交えながら、意見交換を行いました。



本江教授が銀座ソニーパークを訪れた際の体験談から始まり、訪れる人によって異なる感想や行動、建築・空間のこだわり、運営スタッフの体制やプログラム立案での挑戦などさまざまな角度の深い質疑が交わされました。なかでも特徴である空間の「余白」について、他の施設で上手く余白を活かせない事例も聞くが、良い余白とは何か？という問いに永野氏は『運営側が余白の使い方をわかっているかどうか。訪れた人が楽しめるプログラムが組み込まれていれば、つまらないものにはならない』と事例を交えて答えられました。総評として土岐教授は『自分がこうしたいという信念を持つこと。そして、当たり前概念に“そもそも”という魔法の言葉をつけることで、物事の本質に向き合ってほしい』と受講者への期待を述べられました。



STUDIO

## サウンド・ハント

- 街に隠れた音を集めて編集しよう -



普段は意識することの少ない「街の音」に目を向ける本スタジオでは、サウンドデザイナーと共に音への理解を深めたうえで、街へ出て収集した音を編集・加工する体験を通して、音や街の未来を新たな視点から考えることが目的です。耳を澄ましながら仙台の街を歩くことで、身の回りのさまざまな暮らしの音や自然の音に気づく機会となりました。

## GUEST



長崎 智宏 氏  
サウンドデザイナー

2025年度より宮城大学事業構想学群准教授。国内外の企業コマースやサウンドロゴ、アプリや自動車のサウンドデザインを手掛ける。その知見をもとに音とヒトの関わりについて実験心理学の手法を用いて研究。主な参加作品として「大阪・関西万博2025 シグネチャーパビリオン『null²』」「祝彩緑彩バーチャルすずめ祭り(仙臺緑彩館)」、研究として「持ち運べる聴覚実験システム」など。

## PROGRAM

2026年1月10日(土) 第1回 レクチャ①、  
フィールドワーク、グループディスカッション  
2026年1月11日(日) 第2回 レクチャ②、  
グループワーク、プレゼンテーション

会場：第1回・第2回 仙台協立第1ビル4F

参加人数：合計 21名（事業構想学群 9名、学外者 13名）

企画担当：貝沼 泉実（事業構想学群 特任准教授）

## ACTIVITIES

## #01

## レクチャ①、フィールドワーク、グループディスカッション

貝沼特任准教授によるワークショップの企画説明に続き、長崎准教授によるレクチャでは現代のサウンド制作手法につながる歴代作曲家の音楽を資料映像を交えて解説いただきました。その後、グループに分かれ仙台の街をフィールドワーク。集めた音を分析・議論することで、身の回りを取り巻く「街の音」の正体を探っていきました。

実施日  
2026年1月10日(土)

会場  
仙台協立第1ビル4F

## 音との関係性を考える

ファシリテーター：貝沼 泉実（建築家・事業構想学群 特任准教授）

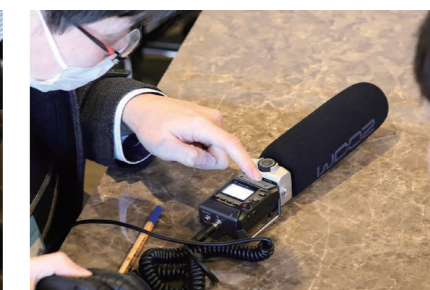
貝沼特任准教授は、これまで宮城大学デザインスタディセンターが実施してきたワークショップを振り返りながら、第7弾となる今回の企画を説明されました。街を歩けば、小鳥のさえずり、自動車の走行音、レジの機械音声など自然と耳に流れ込むさまざまな音をいつの間にか受け身で受け取っているのではないかと。主体的にサウンド（音）をハント（狩り）する体験を通して、音との関係性を改めて考える機会にしたいという思いから企画が生まれたと語られました。



## レクチャ／身の回りの音を音楽に変える

講師：長崎 智宏 氏（サウンドデザイナー・事業構想学群 准教授）

長崎准教授からは、人や動物の声、自然界や都市から発せられる身の回りの音を録音・加工して音楽に変える「ミュージック・コンクレート(具体音楽)」をキーワードに、録音テープを物理的に引っ張り、音を変化させる“テープ編集”などサウンド表現手法の歴史を紹介いただきました。音楽・美術・テクノロジーの領域が重なり合い拡張するサウンドデザインのおもしろさを伝えると同時に、いま私たちはどんな音の中で暮らしているのか？という視点で街を観察することを参加者に投げかけました。



フィールドワークコース/  
広瀬通り → 西公園 → 定禅寺通り

広瀬通り：オフィスビルやホテル、繁華街に近く飲食店も多い。  
西公園：広瀬川に面した自然豊かな公園。仙台市民の憩いの場。  
定禅寺通り：杜の都を象徴するケヤキ並木が続く観光スポット。



フィールドワーク  
& グループディスカッション

気になった街の音に録音機器（ガンマイク）を向けて音を収集するサウンド・ハントを実施。集めた音の聴き比べでは、これは何の音かと街の風景に想いを巡らせ、音の多様性を実感する時間となりました。  
街を歩きながら変わる環境音の変化に長崎准教授は『短い距離で都市から自然へ移り変わる音のグラデーションに仙台らしさを感じる。これだけたくさんの音が集まったことで、音の多様性を体験してもらえたと思う』と述べられました。



【フィールドワーク】上下左右いろいろな方向に目と耳を向ける参加者たち。「音に注目して街を歩くと、聴き慣れない音が聴こえる。いつもは無意識に必要な音を聴き分けているのかな」との感想も。また、大通りでは音が発せられるものにガンマイクを向けるだけでしたが、西公園では遊具を動かしたり、枝や石を何かに当てて音を拾うなどグループごとに工夫して音をハントしていました。／（右上）ブランコを揺らした時の音を録音する様子。



【グループディスカッション】集めた音を整理したグループ発表では、交通量が多い大通りでは車のエンジン音や店舗の入店音、自動音声など人工的な音が比較的多く聴かれました。一方で公園に近づく、子どもの遊ぶ声や鳥の鳴き声など自然や人が発する音へと変化した。講師からは、同じ車のエンジン音でも運転の粗さや急いでいるかの聞き分けができたり、歩行者用信号機の音など経験によって行動に影響を与える音もあるとコメントがありました。

ACTIVITIES

# #02

## レクチャ②、グループワーク、プレゼンテーション

2日目は長崎准教授のレクチャからスタート。最新事例を通じて、どういう流れでサウンドが作られているかを学びました。その後、各自が持ち寄った音を聴き比べ、分析・言語化に挑戦。そこから発想される音の表現を模索し、加工・編集を通じてオリジナルサウンドを作り出す体験は、身の回りの音への関心を深める機会となりました。

**実施日**  
2026年1月11日(日)

**会場**  
仙台協立第1ビル4F

### レクチャ／最新のサウンドデザイン

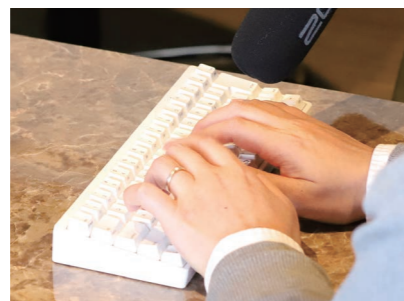
講師：長崎 智宏 氏（サウンドデザイナー・事業構想学群 准教授）

長崎准教授が携わった大阪・関西万博や自動車関連のサウンドデザインについて触れ、最新の音づくり事情のおもしろさを経験を交えてご紹介いただきました。『聴いたことのない音を作ってほしい』というオーダーや、世界中どこの国の人でも同じように感じる車の操作音というものまで、緻密なサウンドの設計。しかし根底にはミュージック・コンクレートの「テープ編集」の手法が使われていると言います。



### 参加者による音の紹介

参加者が持ち寄った「良いワンショット音」がする物や「サウンドが良くデザインされている」と思う例を発表し、その音が持つ印象を分析。柔らかい・明るい・重い…などの形容詞で言語化すると同じ音でも人によって感じ方が分かれた。ある参加者は金属の透過した音に対して、非金属の濁った音を山菜の“苦味”の味わいに例えました。土岐教授は『どうやら音の感じ方には触覚や味覚など他の感覚と紐付けないと理解できないものがありそうで、そこがおもしろい』と述べられました。



#### 参加者が持参した音

- 一眼レフカメラ／風鈴（南部鉄器）
- 熊鈴／ギター／パソコンの起動音
- キーボード／照明スイッチ／ベンケース
- Zippoライター／鈴付き御守り
- 人形のおもちゃ／電子レンジの音
- ゲーム・映画・アニメの効果音など

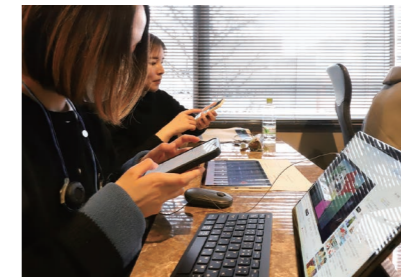
家族からの贈り物、仕事道具として愛用しているもの、音が気に入って大事にしているもの、子供の頃に見たアニメの効果音、それぞれにエピソードや感情が思い出される音が発表されました。

### グループワーク & プレゼンテーション

ここまで集めた音を加工・編集して、既存の音と置き換えるという課題を実施。音楽制作アプリを初めて使う人もいるなかで、プレゼンでは、各グループ自由な発想のコンセプト説明に期待が高まり、音が鳴るたびに会場を沸かせていました。また参加者からは『音づくりのハードルが下がった』『身の回りの音も誰かがつくっていると思うと親しみが湧いた』『自社のサウンドロゴをつくらうと思う』と感想をいただき、音への関心が深まった様子でした。

本江教授は『興味はあるが苦手意識で手を出せていないものは、ちょっとやってみると意外とやれることに気づいてほしい』土岐教授は『分析と整理をすることで、“受け取る側”から“作る側”のモードになってくる。これは分野に関わらず仕事にも活かせる』と述べました。

最後に長崎准教授は『ノートパソコンとヘッドホンさえあれば、自分で音を探しに行かなくても、音源の購入や自動生成ソフトなどでも、サウンドデザインはできてしまう。音に向き合い楽しむことの結果としてこのワークショップ中にたくさんのアイデアが生まれたことが、とても良かった。たまに耳を澄まして、今回の経験を音づくりに役立ててもらえたら』と振り返りました。



#### 参加者が制作したオリジナルサウンド

- 人工的な音で再構築したすず虫の音色／キラキラ感のあるゲームのボタン音
- Netflix サウンドロゴの再提案／アーバンベアとの共存をテーマにしたサウンド
- ペットボトルのフタを開閉する音／バンダが走りまわるアニメの効果音



宮城大学デザインスタディセンター  
STUDIO REPORT 2025-2026  
2026年3月31日発行

[発行]

宮城大学デザインスタディセンター

[編集]

小林知博デザイン室

[撮影]

グッドデザインレクチャ：株式会社フロット  
スタジオ：中木亨



DSC Webサイト  
<https://www.myu.ac.jp/dsc/>