



Shuya Kuroiwa

HOSEI University Graduate School of Engineering and Design
Design Works. 2022-2026



黒岩 柗文

Shuya Kuroiwa

2003年12月19日 千葉県

法政大学院 デザイン工学研究科 システムデザイン専攻1年

Kshu96.839@gmail.com

My Design

関係性を再考する

Reframing the Relationship

見慣れたモノや風景、当たり前になった行為や関係を見つめ直し、小さな違和感や好奇心を入り口に、日常の中に潜む気づきやワクワクを拾い上げる。そして〈人と人〉・〈人とモノ〉・〈人と???〉の関係が少しずつ前向きに変化していくデザインを目指している。

Skills

使用頻度が高い

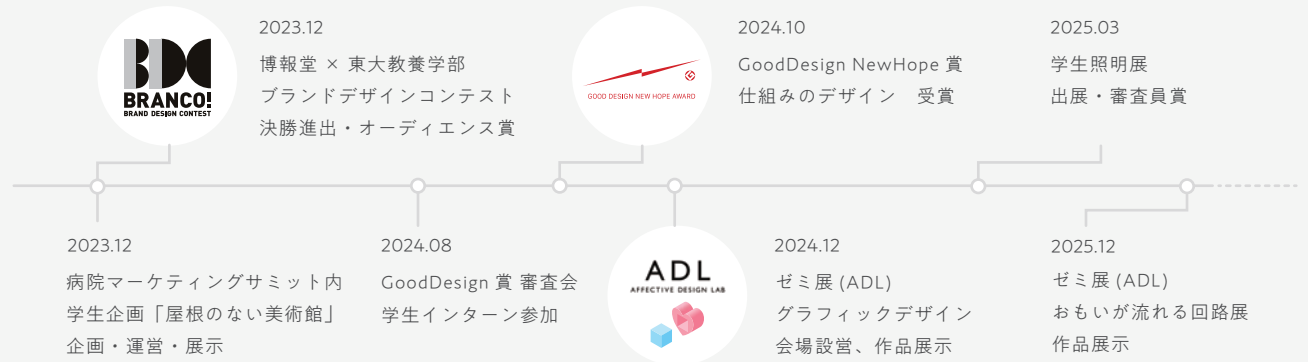
Illustrator / Photoshop / Fusion360 / Arduino
miro / Chat GPT / 3D printer / Laser Cutter

制作で使用経験がある

Solidworks / Rhinoceros / Python / Figma
Unity / After Effects / Touch Designer

英語 TOEIC 900 (2025.06)

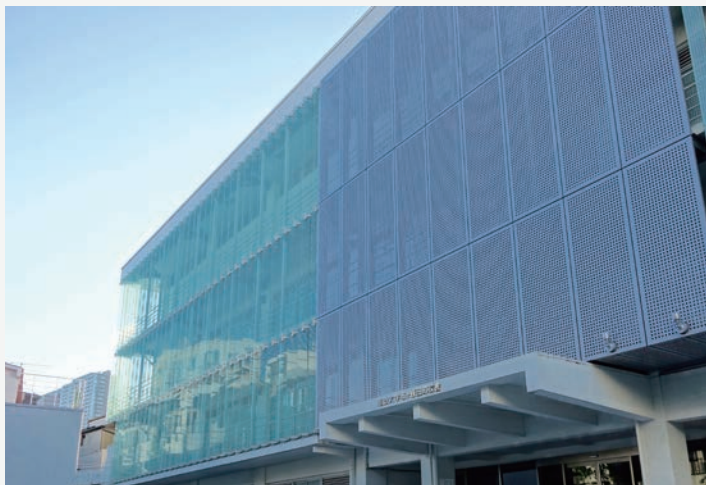
Experience



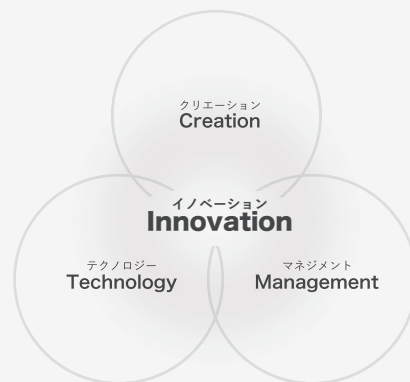
University

法政大学院 デザイン工学研究科 システムデザイン専攻

HOSEI University | Graduate School of Engineering and Design | Major in Engineering and Design



大学・大学院では、デザインについてクリエイション、テクノロジー、マネジメントの3つの分野を横断して幅広い視点からデザインを学ぶ。これらの視点から得られた様々な技術と知識を融合させ、新たな価値を持ったモノ・システムをデザインする。



クリエイション分野：プロダクトデザイン、サービスデザイン、UI/UX、3DCAD、プロトタイピング、色彩学、グラフィックデザインなど

テクノロジー分野：WEBプログラミング、ゲームプログラミング、組み込み制御、メカトロニクス、AR/VR、シミュレーションなど

マネジメント分野：マーケティング、最適化オペレーション、コストマネジメント、ビジネスモデル、プロジェクトマネジメントなど

Laboratory

アフェクティブデザイン研究室 (ソンヨンア 教授)

Affective Design Laboratory | Young ah Seong

学部3年次7月～

ADL
AFFECTIVE DESIGN LAB



人と人、人とモノとのインタラクションを通じて変化する感情の研究

研究室では、インタラクションを通じた感情の変化を捉えること、そして感情体験まで含めてインタラクションをデザイン可能にすることを目指している。モノ、サービス、ワークショップ、論文等、アウトプット形式にとらわれず柔軟な提案を行う。



Community

デザイン工学研究会 (通称 ARD)

Association of Researchers for Designengineering

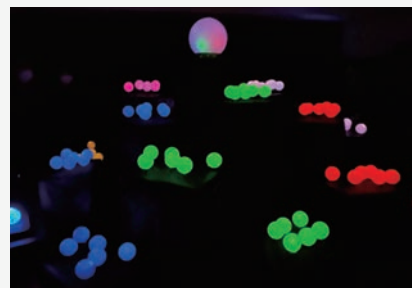
学部1年次4月～学部3年次11月

会計(三役)



“学生だけでゼロからワクワクをデザインする”

1～3年生共同でプロダクトや空間の制作を行う法政大学公認のサークル。コンペティションに参加したり、他大学と交流を行ったりすることで日々デザインスキルを高めている。毎年、法政大学祭では空間アートを展示している。



学科公認デザインサークルIVI

学部1年次4月～

2025年度代表



“互いに高め合う。刺激し合う。”

デザイナーを目指す学生が集まり、お互いにフィードバックを行い刺激し合うことでスキル向上を目指している。少人数で活動しており縦のつながりが強く、上級生や院生だけでなくOB/OGの社会人デザイナーからの指導も得られる。



01 - Product Design



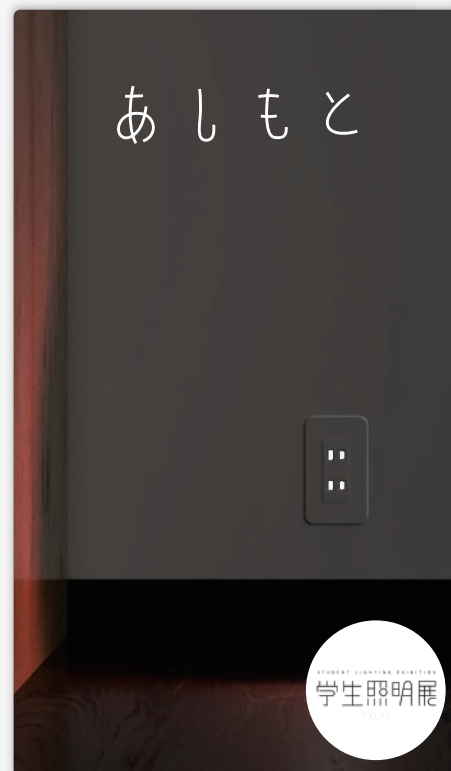
Group Work 2025.05 - 2025.07

02 - Research through Design



Personal Work 2025.09 - 2026.01

03 - Product Design



Personal Work 2025.03

04 - UX Design



Group Work 2023.08 - 2024.08

Other Works



その他授業内、学外コンペティション、ARD サークル活動内にて制作した作品

2022 - 2026

Design Works

-01 キョリノコ

-02 LOOPOD

-03 あしもと

-04 本棚のない図書館

-05 Other Works





KYORINOKO

距離を可視化し、目測力と空間把握力を育む遊びのデジタルデバイス

キヨリノコ

見えない
「キヨリ」が、
遊びになる。



学部 4 年次 グループ制作 (2 人)

役割 コンセプト提案 / 体験設計 / 機能設計 / 電子制御設計

期間 2025.05 - 2025.07

成果 学科作品集掲載



動画

キヨリノコ

とは…

| | |
|-------|--------------------------|
| だれが | 子どもたちが |
| どこで | 公園や日常の中で |
| どのように | 距離を予想し、動き、 確かめる体験を通して |
| なぜ | 空間把握力、目測力、 身体性を育むための |
| 提案 | 2つ1組の遊びのデバイス |





背景 子どもの身体感覚や空間把握能力を養う機会の減少

遊びや学びは、近年の技術の進歩により、画面の中だけで完結してしまう単調で深みのない体験へと変わりつつある。26カ所の公園を調査したところ「球技禁止」などの制限が増え、かつての公園の活気はなくなり、外で体を動かして遊ぶ子供の数も非常に減少している。



発想 身体に根差す「計測」という行為と遊びの関係性

日常では意識されることの少ない「キョリ」を、数値化して見える形にすることで、計測という根源的な身体的探求の行為を呼び戻す。「あそこまで何mだろう」「何歩で行けるかな」といった目測の感覚や、予想と確認のズレを楽しむ行為を、遊び・学びとして昇華する。

Concept

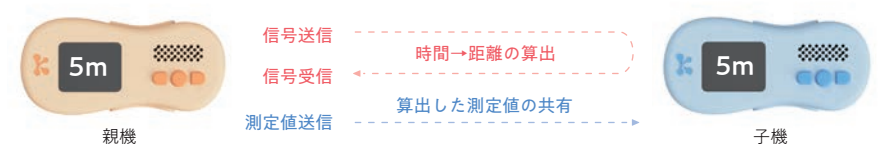
「このくらいかな？」が遊びのはじまり

キヨリノコは、2つのデバイス間の距離をリアルタイムかつ高精度に測定し、「キヨリ」を可視化し新しい遊びへと変える、2つ1組の電子デバイス。



How it works

UWB (超広帯域無線通信) という広い周波数帯域幅を使用することで、Wi-Fi や Bluetooth などの他の電波の影響を受けにくく、障害物があっても高速かつ数センチ単位の高精度な距離測定を可能にしている。



※電波法により仕様が制限されているため事前に総務省が提供する特例制度に申請済み



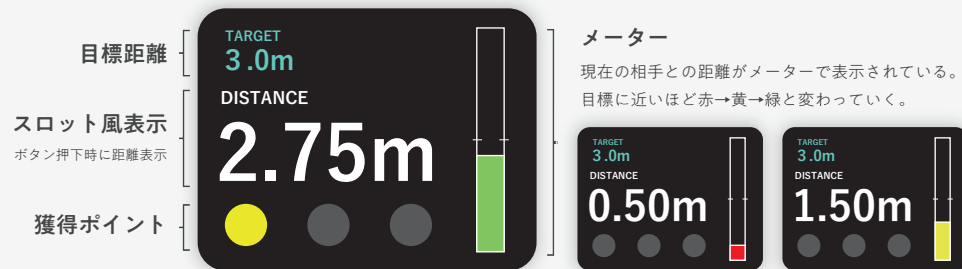
拡張パーツとして取り付け型のバンドを制作。腕に装着して遊ぶほか、場所やモノに固定ができ、隠す・基準点やゴール地点として使うなど、多様な使い方が可能になりさらに遊びの幅と体験が広がる。

How to play

“キョリノコバトル”で鍛える「目測力・戦略性・身体性」

プレイヤーはそれぞれランダムに与えられた目標距離を持ち、相手との距離がその ±50cm に入ったと感じた瞬間にボタンを押して捕まえる。互いが互いを自分の目標距離に入れようと、近づいたり離れたり、急に止まったり、今までの遊びにはない動きが生まれる。相手との距離を目測しながらも捕まらないように動くため、戦略性と心理戦が入り混じる、**体も頭も全力で使う“距離鬼ごっこ”**である。

－ デバイス画面



－ キョリノコバトルルール



“距離常時表示モード”で広がる遊びの幅

距離を常に表示するモードを搭載。人と人、モノ、場所など様々な関係にある距離を可視化することで、遊びや学びの創造力を育む。例えば宝探しや鬼ごっこなど距離をヒントに拡張性の増した新ルールを作ることができる。制作の中で、2人でただこのモードを持って一緒に歩くだけでも、**普段の互いの距離感が可視化される面白さへの発見**もあった。

● 振動で臨場感・緊張感 MAX

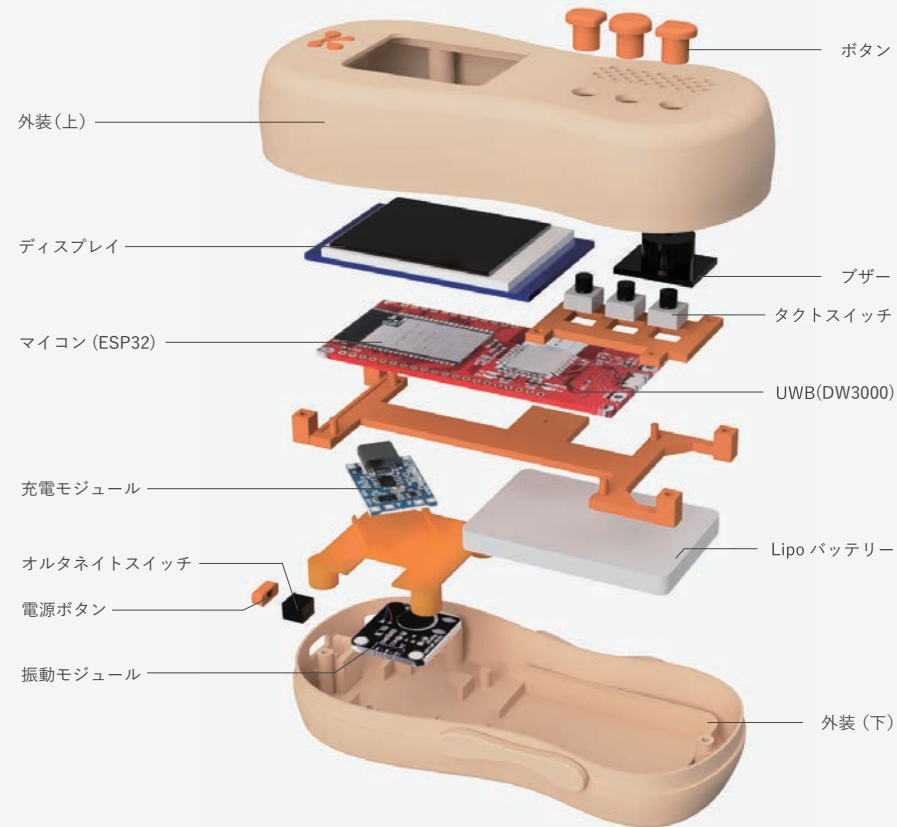
距離が近くなるほどだんだん振動が強くなる！画面を見ていなくても、体で距離を感じられる。



－ 遊び方例



Design Details

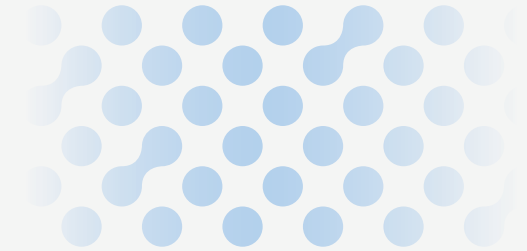


起動音、接続時の振動、ボタン押下時の音、距離に応じた振動など、ブザーや振動モーターを活用して遊びの臨場感とワクワクを演出。画面をずっと見るのではなく 相手を直接見ながら距離で対話し、体を動かすように促す設計にした。

ロゴデザイン



音孔部のデザイン



自分と相手を有機的な塊に見立て、「**近づき、遠のき、繋がり合う**」という動的な関係性をロゴ・造形の核にし、表現した。

真空成形機を用いてプリスターパッケージを制作。



Process

精度と体験を追い求めて何度も重ねたプロトタイピング



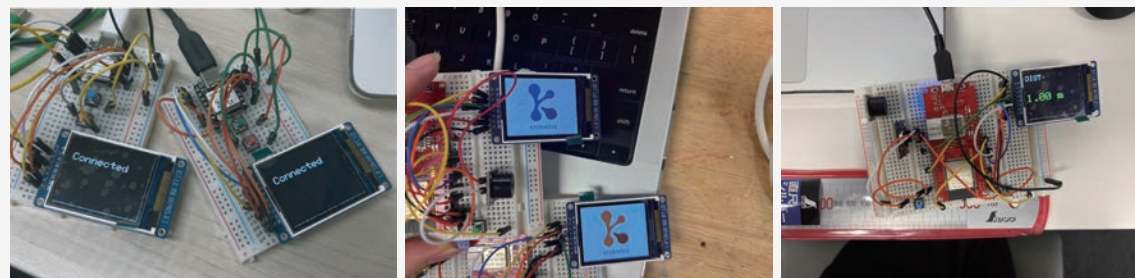
ワクワクを手のひらに収めるために

外装は、内部に複雑な電子回路を組み込みつつ、子供の手で持ち、屋外で動き回りながらでも扱いやすい大きさにするために最小の設計を目指した。設計には50回以上のプロトタイピングを重ね、玩具としての親しみやすさを検討した。



距離測定の精度向上に向けて

開発初期は、BLE (Bluetooth Low Energy) による測距を検討したが、周りの環境や電波の影響を受けやすく、数センチの距離でも10mと誤測定するなど精度が不十分であった。最終的には、総務省への申請を経てUWB技術を使用できるところまで到達。





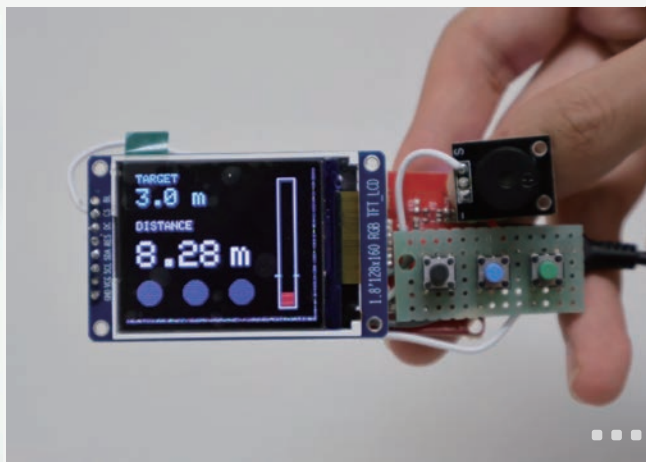
二人三脚で3ヶ月取り組んだプロジェクト



My Design Point

「予想と確認」、試したくなる仕掛けをつくる

キョリノコ制作を通して、情報を伝えるだけでなく、人が自ら関わりたくなる入口をつくるのがデザインの重要な役割だと実感した。ただ情報を可視化して見せるのではなく、身体を使って確かめたいという体験へと翻訳できた。距離を予想し、動き、確認するプロセスを通して、距離は単なる数値ではなく、遊びや発見の対象になる。デジタルが進む社会の中で、電子デバイスを用いながらも身体を動かしたくなる体験を生み出したことは自分にとって大きな経験であった。さらに、プロトタイプングを重ねる中で、自分自身も幼少期のように夢中で遊ぶ感覚を取り戻し、その感覚こそがキョリノコ制作を支える原動力になっていたと気づいた。



自然物の多義性を生かした自発的な遊びと学びを引き出すデザインの検討

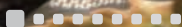
LOOPOD

学部4年次個人制作

卒業研究 子どもの遊びを通じた自然物との関わりを醸成するデザインの研究

期間 2025.09 - 2026.01

協力 Comoris、八千代市民プレーパークの会



LOOPOD

とは…

| | |
|-------|--------------------|
| だれが | 子どもたちが |
| どこで | 公園やプレーパーク、自然の中で |
| どのように | 自発的に自然物と関わりながら |
| なぜ | 発散的で創造的な遊びを展開するための |
| 提案 | 媒介物となるルーズパーツ |

POINT

余白のデザイン | フィールド検証





背景

自然物との関わりは一方的で閉ざされている

自然物との関わりは様々な観点から重要だと考えられている。しかし普段の生活の中では、「育てる」や「管理する」「処理する」といった一方的な関係に偏りがちであり、より多様な関係がどのように立ち上がり、変化するのとは十分に検討されていない。



着想

子どもの遊びは無量大である

子どもの遊びは、関わり方が固定されない、その場の環境や素材との関係の中で立ち上がり、更新され続ける行為である。

ルーズパーツ理論 (Nicholson)⁵⁾

子どもの遊び環境において、自由に操作可能な要素が多いほど、遊びや創造性は豊かになるという考え方。ルーズパーツとは、特定の物を指すものではなく、用途や意味が固定されていない、再解釈可能な要素全般を含んでいる。バケツ、タイヤ、スプーン、あらゆるものは全て子どもの創造力の前では遊びの道具になる。

5). Nicholson, S.: How NOT to cheat children: The theory of loose parts., Landscape Architecture, pp. 30-34 (1971).

Concept

子どもの想像力と自然物の持つ多義性をつなぐ媒介物

LOOPOD は、遊び方や用途を一つに定めず、子どもの想像力と、自然物そのものがもつ音、感触、香り、かたちといった特性をつなぎ合わせるための媒介物として設計した。自然物を加工せずそのまま扱いながら、多様な行為や意味づけが発散し続けることを目指している。



Φ200mm (Body) / Φ120mm (Opening)



開口部は、3つの爪を噛み合わせ、回転して開閉するバヨネットロック機構。

全体はメッシュ素材により、中に入れた自然物の感触を残しながら、ボールのようにもカゴのようにも扱える。



使い方を固定しない

LOOPOD は明確な使い方は用意されていない、ルーズパーツとして設計している。
中に何を入れたら何が出来るかな？を引き出す。

生まれる行為例

| | | | |
|-----|------|----|----|
| 入れる | 観察する | 潰す | 振る |
| 転がす | 投げる | 洗う | … |

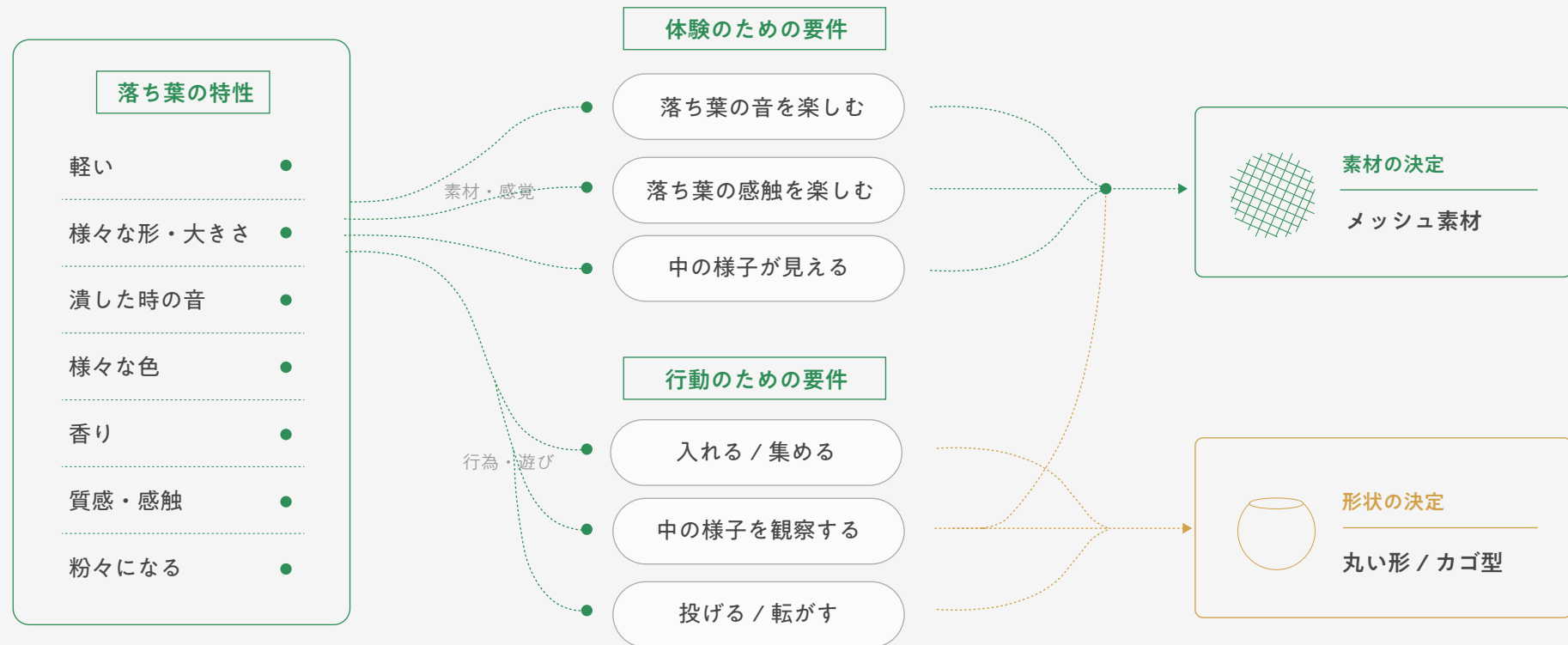
扱える素材例

落ち葉 | どんぐり | 水 | 土 | 虫 | …

Process

自然物の特性から形をつくる

設計にあたって、まず身近な自然物である落ち葉に着目し、素材の特性と行為の関係から要件を整理した。その上で、自然物の魅力が引き出される形状と構造を検討した。



設計プロセス

01. 素材観察

落ち葉に触れて
特性を観察する

02. 行為抽出

子どもの遊びを観察
し行為を見つける

03. 要件整理

特性と行為の関係から
設計要件を整理する

04. 形状決定

要件を満たす
形状・構造を導く

Field Testing

研究協力：八千代市民プレーパークの会

素材も遊び方も、想定を超えてひろがった

「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーとするプレーパークに協力いただき、LOOPOD を用いた観察を行った。子どもたちの遊びは落ち葉にとどまらず、どんぐり、水、泥など、周囲の自然素材へと広がっていった。

調査概要

| | |
|----|--------------------------------------|
| 場所 | ガキ森プレーパーク（千葉県八千代市） |
| 対象 | 小学生の子ども（主に小学4年生の男子と小学6年生の男子） |
| 日付 | 2025年10月 晴れ |
| 時間 | 11時から12時半ごろの約90分間 |
| 方法 | LOOPODの使い方を説明せず「これなんだろう？」と問いかけるのみで渡す |



考察

LOOPOD を介した自然物との関わりの立ち上がり方



遊びを広げる鍵となった LOOPOD の特徴

出し入れしやすい、持ち運べる、中に何かを入れて成り立つ
集める行為を誘発する形状・構造が、周囲の自然素材を試す行為を生んだ。

中の様子が見える、音が鳴る、手応えがある
感覚的なフィードバックが、観察や試行を繰り返す動機づけになっていた。

意味づけが更新される
行為や素材が変わるたびみ、LOOPOD の役割も変化、更新されていった。

観察された行為と発言

- 1.探索
- 2.行為
- 3.観察
- 4.意味付与

使用開始から自然に遊びを終えるまでの約90分間、子どもたちの関わりは一つの遊び方に収束せず、探索、行為、観察、意味付与が連鎖的に生まれ続けた。



Exhibition 研究室展示会 おもいが流れる回路展 (2025.12.05-07 @ 表参道 Tiers Gallery)

子どもだけでなく、大人にも発見とワクワクを伝える

研究室で行った展示会では、LOOPODのプロトタイプとプレーパークでの調査結果を展示した。

展示方法にも工夫を加え、落ち葉をただ床に敷き詰めるのではなく机の上に配置することで、普段は何気なく踏み歩いている落ち葉への印象を変えることを試みた。

その結果、展示方法としてのインパクトだけでなく、落ち葉の香りの良さや、手で触れたときの感触の心地よさをあらためて認識したという声が多く寄せられた。

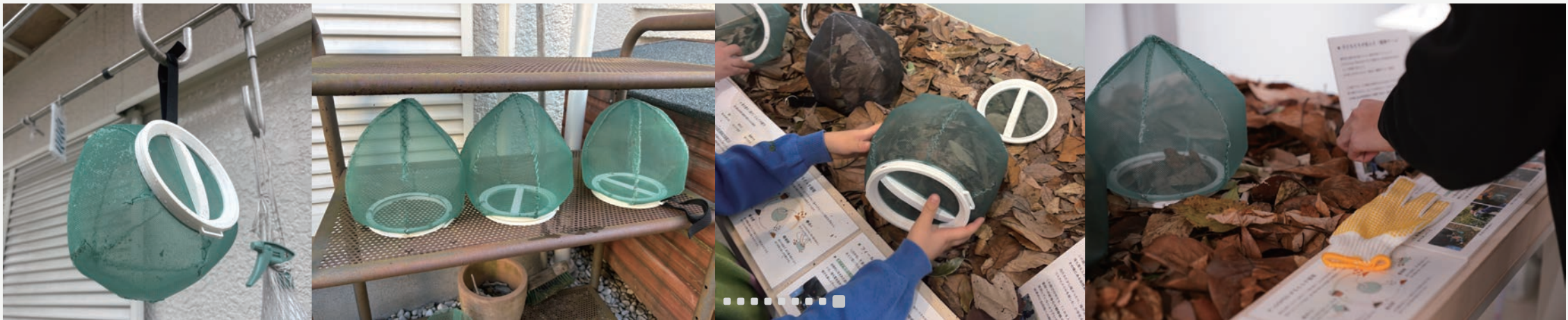




My Design Point

余白を設計し、関係が生まれるきっかけをつくる

本プロジェクトで最も難しかったのは、子どもの想像力と、自然物が持つ素材そのものの魅力と多義性を、デザインによって邪魔しないことだった。そこで、明確な使い方を与えるのではなく、素材との関わり方が自由に広がるルーズパーツとして LOOPOD を設計した。実際のフィールドで何より驚かされたのは、子どもたちの想像力である。設計時の想定を超えて、子どもたちが LOOPOD を「ボール」「ザル」「楽器」「爆弾」のように捉え直し、行為や役割を自ら発散させていった。子どもたちは LOOPOD をただ使うのではなく、その使い方や役割そのものを自らデザインしていると感じた。



呼吸するようにそっと対話を交わす照明

あしもと

学部3年次 個人制作

テーマ 「影」の照明

期間 2025.03 (1 day)

成果 学生照明展 2025 出展 審査員賞 (大成優子賞)



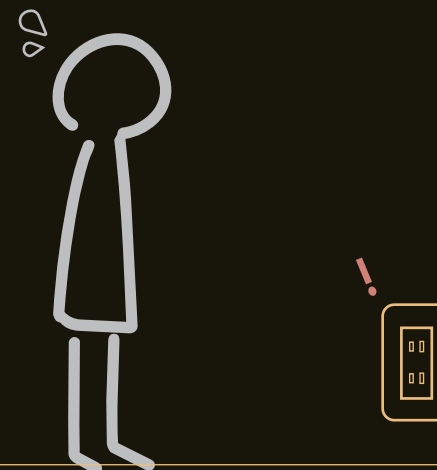
あしもと

とは…

| | |
|-------|---------------------|
| だれが | 生活者が |
| なにを | 見慣れた、見過ごしている存在を |
| どのように | 対話しているような光の振る舞いを通して |
| なぜ | 空間やモノに対する愛着を向けるための |
| 提案 | コンセント型の照明 |

POINT

着眼点 | 生命感の演出



Concept

見過ごされてきた存在に意識を向ける

誰もが慣れたコンセントに、呼吸するような光を与え、空間との静かな対話を生み出す。光を通じて私たちと空間との関係を見つめ直し、日常に埋もれていたものの輪郭をそっと浮かび上がらせる——それは、小さくも確かな気づきを促す、ささやかな問いかけである。



着目

コンセントは「影」の存在である

コンセントは、普段は足元に溶け込んで目を向けられづらい存在である。また建築の視点でも、空間設計の中でしばしば邪魔な要素と見なされ、考慮すべき扱いづらい存在として位置づけられている。

目標

普段目を向けない存在と何気なく対話したい

見過ごしてきた場所に確かに存在するもの。コンセントの穴から光を溢すだけでなく、まるで壁の奥にもう一つの世界が広がっているかのようなワクワクを生み出せるような体験を作りたいと考え制作した。

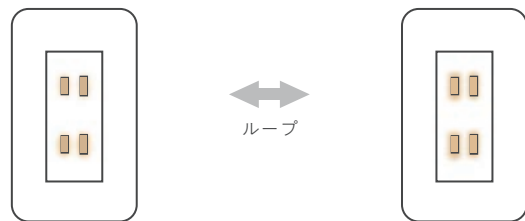
Product

普段は呼吸するように変化し、人の気配を感じると驚いた表情を見せる

コンセントの穴から静かに溢れる光は、ゆっくりと呼吸をするように変化し、ときに人の気配を感じるとあっと驚いたように一瞬だけ表情を変える。生命感をもたらすわずかな変化と、物音に反応するインタラクションを持たせることで、影のように埋もれていた存在へと意識と愛着を向けさせる。

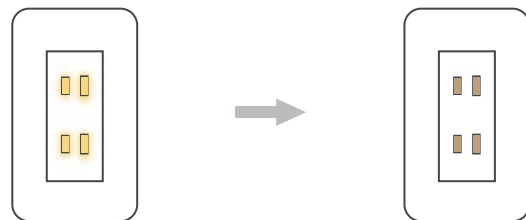
普段の様子

呼吸するように光量が一定のリズムで変化



音を検知した時

驚いたようにパチッと光り、隠れるように暗くなる





My Design Point

あくまで光の強弱だけで生命感を表現する

初めはコンセントの穴からただ光をこぼすだけのシンプルな照明を想定していた。しかしそれだけでは結局また、ただ光っている当たり前の風景の一部として埋もれてしまうと感じた。そこで、光に呼吸のようなゆらぎや、人に反応して驚くようなインタラクションを加えることで、日常に潜む気配のような微かな存在感を生み出した。過度に主張せず、どこか可愛らしさを感じさせる、愛着のもてるかたちにできたことが、とてもよかったと感じている。



審査員 大成優子さん(建築家)のコメント

建築の視点から見ると、コンセントは結構邪魔になってしまう「影」にあたるものだが、この作品はそのコンセントに新たな価値を与え、あり方を変えるアイデアであると評価。普段から呼吸してるようにぼわぼわと光る様子も愛らしい。音に反応してびくっとする姿は「ごめんね」と声をかけたくなるような親しみを感じさせ、自然と愛着が湧いてきます。

時間差により生まれる他者との間接的なコミュニケーションを活用した読書施設の提案



本棚のない図書館

学部2年次グループ制作（6人）

テーマ 「遊び」のブランド

役割 リサーチ/コンセプト/企画

期間 2023.08 - 2024.08

成果 GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD 2024 入賞

博報堂 × 東大ブランドデザインコンテスト BranCo!

第12回ファイナリスト&オーディエンス賞受賞



※作品内イメージ画像に画像生成 AI を使用

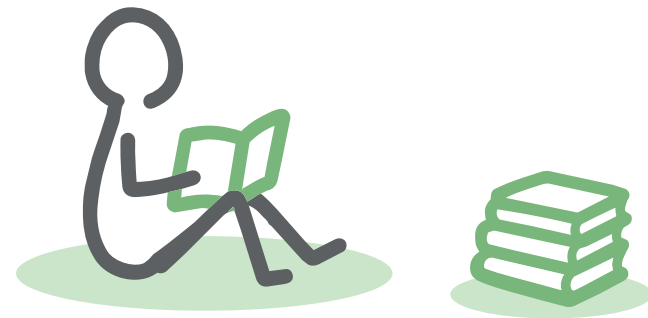
本棚のない図書館

とは…

| | |
|-------|---|
| だれが | 読書好きの人が |
| なにを | 読後の感想や想い、本の好みを |
| どのように | 本の置かれた場所や痕跡を通して間接的に 前の読者との繋がりを感ずることで |
| なぜ | 読書体験を他者と共有・共感する ことの難しさをやわらげるための |
| 提案 | 廃校を活用した読書施設 |

POINT

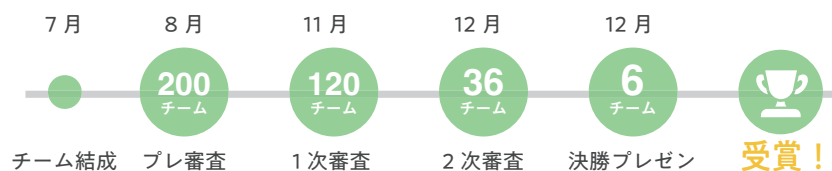
リサーチ | 体験の設計



Contest

第12回 BranCo! オーディエンス賞受賞作品

チーム結成の7月から最終プレゼン12月まで長期にわたる実践プログラム。決勝は東京大学駒場キャンパスの大講堂で約200人を前にプレゼンテーションを行った。

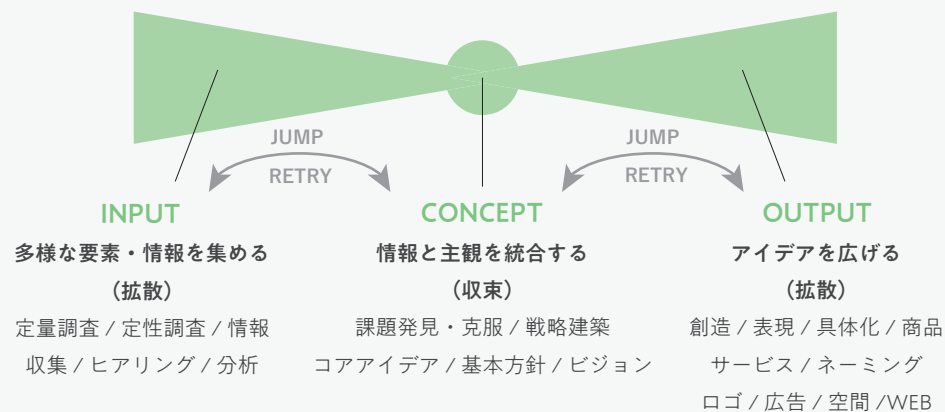


BranCo! とは

博報堂ブランド・イノベーションデザインと東京大学教養学部教養教育高度化機構が共催する、“大学生のためのブランドデザインコンテスト”である。

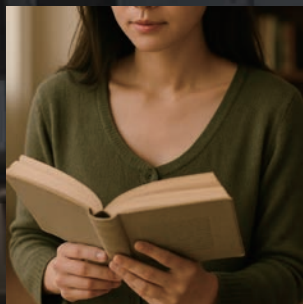
用いたフレームワーク

リボン思考を元に「INPUT」「CONCEPT」「OUTPUT」を何度もブランコのように行き来しながら発想の飛躍と再思考を行う。



本棚のない図書館

読後の感想や感情を共有しづらい、共有する相手がいないといった読書における不満点を「落書きする」「本を置き残す」ことで取り除く読書施設。



読書はその人の本心、趣味嗜好がとても素直に表れる



来館者は思い思いの場所に移動し、その場の本や落書きなどの痕跡を受け取る。



受け取った痕跡からここにいた誰かとのつながりを感じながら新しい本と出会う。そして好きな本を好きな場所で読み、好きな場所に返す。



Input 学校中の落書きを集めてみた

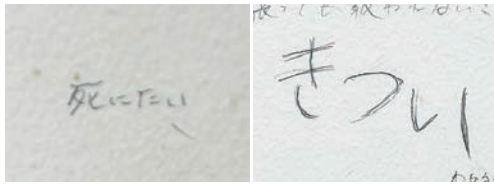
ある日の話し合い中、Miro上でペンツールを用いて落書きをして盛り上がったことをきっかけに、学校中の落書きを調査してみることに。



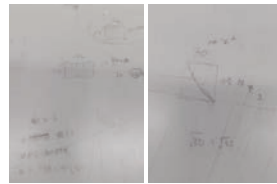
→ 法政大学市ヶ谷田町校舎内だけで100個以上の落書きを発見

見つかった落書きを分類

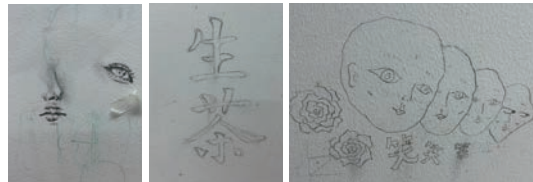
嘆き



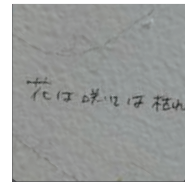
計算・メモ



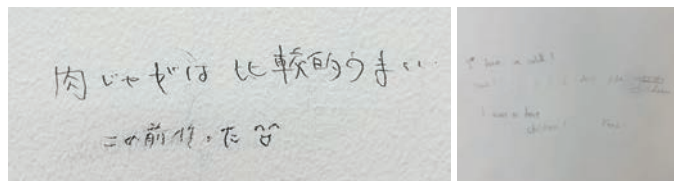
絵



ポエム



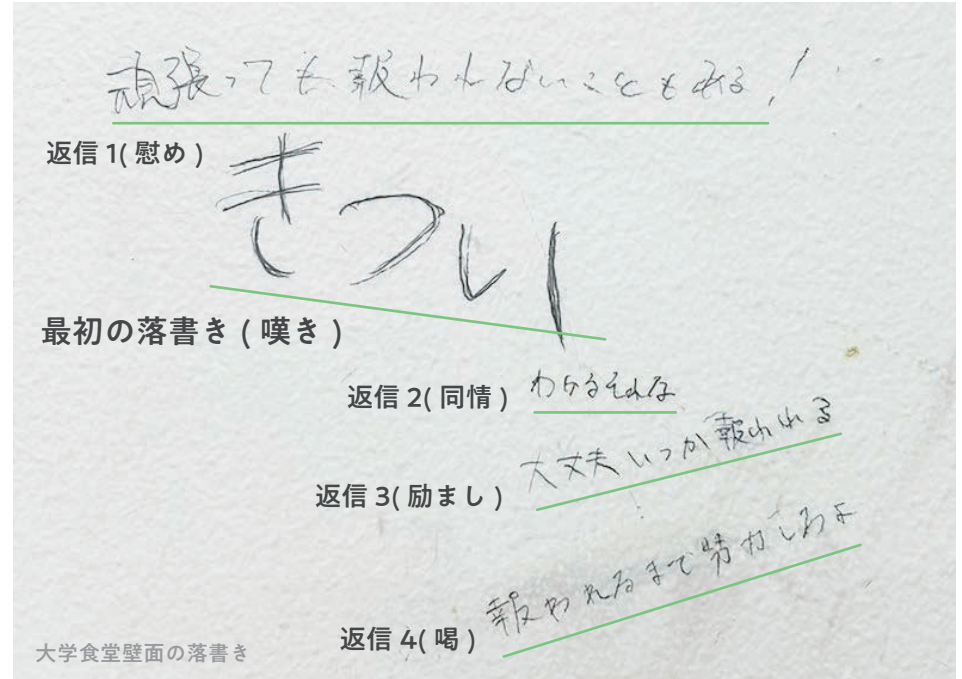
返信があるもの



発見

独り言から始まったはずの落書きが会話になる時がある

学校の落書きを調査した結果、ただの絵だけでなく弱音や苦しい気持ちを吐き出すもの、さらにそれに同情したり喝を入れたりしているものがあった。



■ 落書きはひとり遊び？複数人遊び？

ひとり遊びの側面

落書きは、それを書いた人たちの本心がとても素直に表れている

複数人遊びの側面

落書きは誰かとの間接的なコミュニケーションになることがある

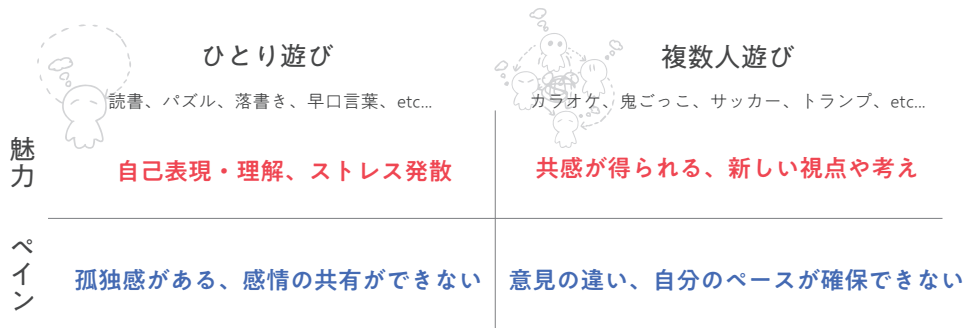
KEYWORD 時間差

時間が経つことでその場になかった誰かに見つけられ、その人なりの異なる感情や解釈が生まれる。さらにそこに返信が加わることで、時間を越えたコミュニケーションが成立する。

目標

ひとり遊びを「1.5次元コミュニケーション」に昇華してペインを解消する

ひとり遊びの、思考が自分1人の中で動く1次元的な動きと、複数人遊びの思考があらゆる人を介する多次元的な動きを比較し、時間差による間接的なコミュニケーションを「1.5次元コミュニケーション」と定義した。



■ 1.5次元コミュニケーションの魅力

始まりは1人

ひとり遊びのように**自分のペースで本心のまま表現・発散**できる

時間差により、対面せずに

複数人遊びのように**他者との繋がりを通して新しい視点や考え**を得られる

さらに

誰かの**痕跡**を見つけて辿り、**想像**するワクワクがある

▶▶ **ひとり遊びに間接的コミュニケーションを取り入れたらより魅力的なものになるのでは？**

調査

読書にもやもやを感じている人は多い

定量調査を元に読書におけるコミュニケーション課題を整理

誰かと読後の感想を共有したいが
相手の気持ちを考えると共有しづらい

好み/温度差の違いを感じて
話題に出しづらい

読む本には本心や趣味嗜好が表れ、
気恥ずかしさから共有しづらい

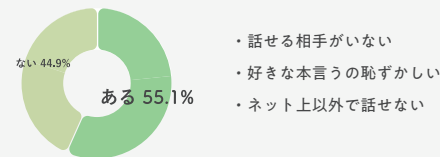


これらの課題を1.5次元コミュニケーションで解決！

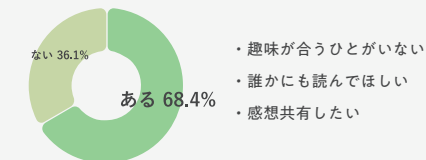
「ひとりで嗜むもの」という印象の強い読書について深掘り

■ アンケート「読書で感じられるもやもやを調査」(n=146 大学生、社会人、親世代を対象に実施)

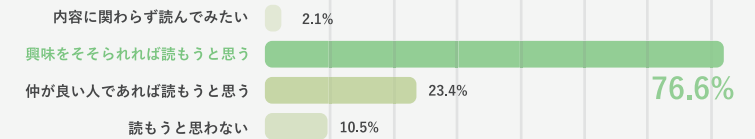
Q. 読書が好きで人と話していたのに、
話が合わなかったという経験はありますか？



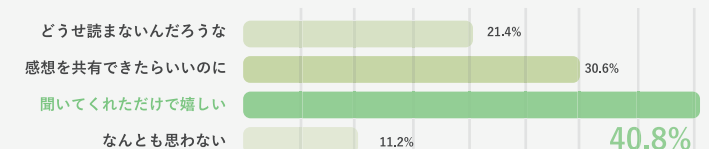
Q. おすすめの本や最近読んだ本を他人に紹介した時に
反応がイマイチだったという経験はありますか？



Q. 他者から自分の知らない本をおすすめされたら読もうと思いますか？



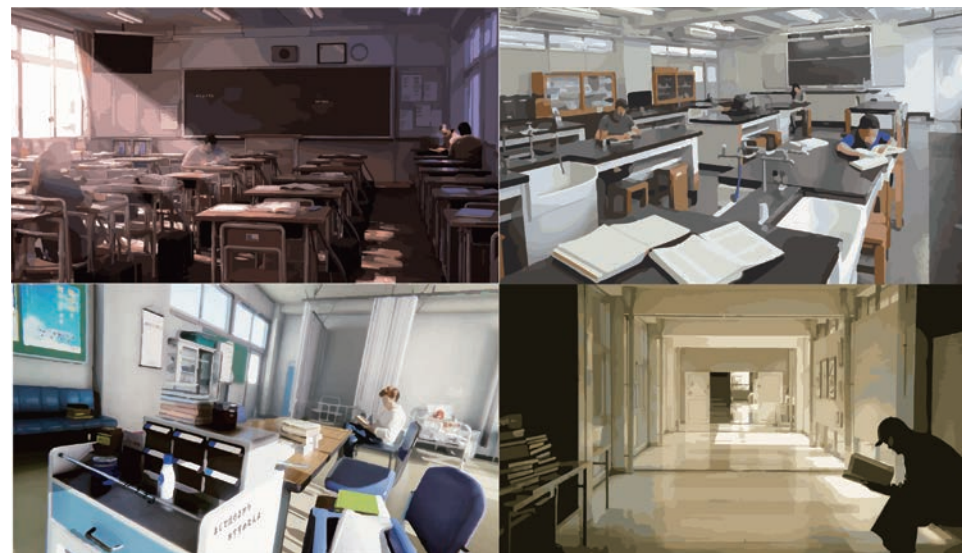
Q. 相手の反応がイマイチだった時どう感じますか？



Concept

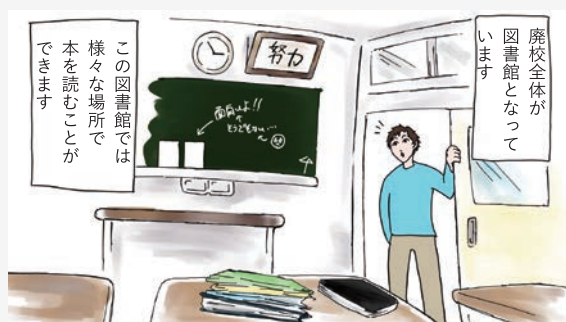
ひとり遊びである「読書」を 1.5次元コミュニケーション化して 新しい読書体験を提供する。

廃校を活用したこの図書館には、本棚がない。廃校全体が本棚としての役割を果たし、本は決まった場所に戻されることなく、読まれたその場に自由に置き残されていく。訪れた人は思い思いの場所で本を開き、その場に置き残したり自由に感想を落書きする。あとからその本と出会った来館者は、それらの痕跡から知らない誰かとの間接的な繋がりを感じ取りながら、また次の本に出会う。



体験の流れ

※実際にプレゼンテーションで使用したストーリーボードの一部抜粋



本棚のない図書館は廃校を活用した読書施設。校舎全体が本棚であり、読書の場になっている。



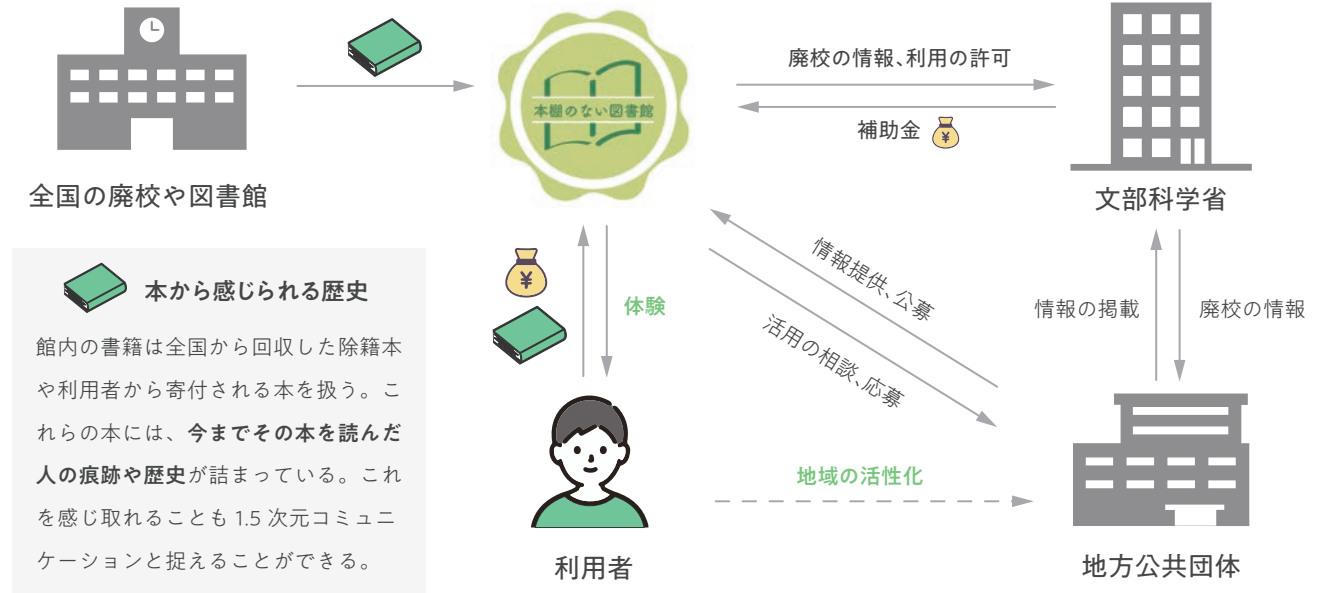
来館者は思い思いの場所に移動し、その場の本や落書きなどの痕跡を受け取る。



受け取った痕跡からここにいた誰かとのつながりを感じながら新しい本と出会う。そして好きな本を好きな場所で読み、好きな場所に返す。

体験価値と社会課題への 取り組みをつなぐ 仕組みづくり

リサーチをもとにターゲットとなるユーザーを明確化し、本棚のない図書館を単なる娯楽施設ではなく、**廃校活用の必然性と社会課題に向き合う場**として再定義。ひと、もの、場所それぞれの関係性を整理し、すべてが有機的につながる仕組みを構築した。

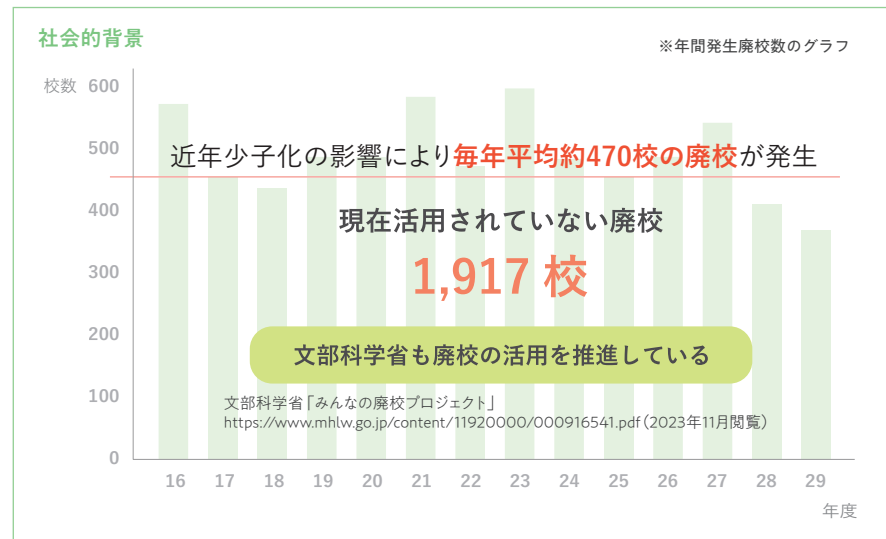


本から感じられる歴史

館内の書籍は全国から回収した除籍本や利用者から寄付される本を扱う。これらの本には、**今までその本を読んだ人の痕跡や歴史**が詰まっている。これを感じ取れることも1.5次元コミュニケーションと捉えることができる。

廃校を活用する理由

図書館に入り浸ったり、無邪気に落書きをしていた子供の頃の感覚に戻れること。また、廃校を活用することで子供たちがいた痕跡や温もりを感じられるのではないか。



ターゲット



- 読書が好きな人
- 感想を誰かにシェアしたい人
- 本を読むきっかけが欲しいと感じている人
- 様々な場所で気分を変えて読書するのが好きな人

入館料金

大人 500 円 子ども 300 円

入館用チケットはしおりとして使用可能





BranCo! オーディエンス賞受賞！

My Design Point

長期にわたり何度も議論を重ねた「私たちがらしさ」から生まれたデザイン

たまたま Miro 上に発生した落書きに着目した偶然と、校舎内に落書きが多すぎるという私たちの学科ならではの環境が重なり、まさに私たちがらしい作品になった。落書きの楽しさや本質を言語化するために、アンケートやフィールド調査を何度も重ね、議論を通じて複雑だったテーマを自分たちの言葉で定義づけていくことができた。それにより、新たな発見や認識のすり合わせ、共有が深まり、作品の軸が定まっていったように思う。今回、二つの賞をいただいたことで、審査員や他の受賞者の方々と直接交流する機会にも恵まれ、作品に対するさまざまな視点、とりわけ現実的な制約への指摘を受けたことで、今後はそれらに対する知識と検討の積み重ねがより重要になると実感した。



GOOD DESIGN NEW HOPE 賞受賞！

Other Works

その他授業内、学外コンペティション、ARD サークル活動内にて制作した作品



05 - Product Design

できた！が続くから、もっと吹きたくなる。

toreriko

リコーダーの演奏体験を通して 音楽表現の楽しさに触れる

多くの小学生にとって初めて触れる楽器であるリコーダー。一つ一つの「できた！」を積み重ねることで、自信と音楽表現の楽しさに繋げていくデバイスの提案。

ターゲット：リコーダーが苦手な小学生

目標：音楽 ≠ 技能科目

学部3年次グループワーク（4人）

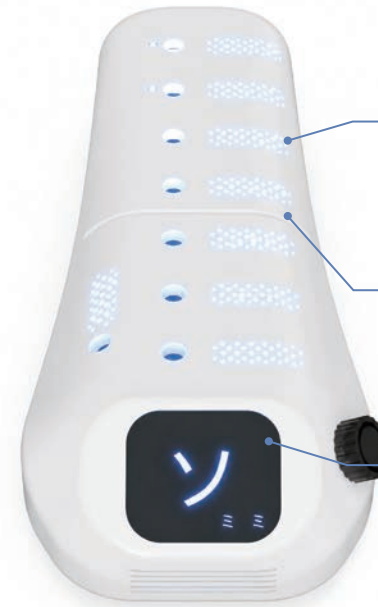
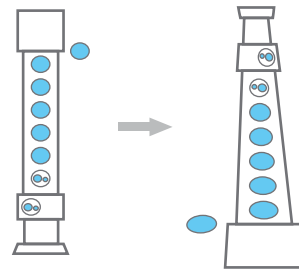
役割 企画 / 機能設計 / 電子制御設計

期間 2024.09 - 2025.01

成果 学科内最優秀賞 / 学科作品集掲載

立体的な運指表として認識できる

通常の運指表は鏡で反転した縦向きで書かれていることが多い。



次の押さえる指

次の運指を示すことでスムーズな指の切り替えができる。

右手と左手の境界線

右手と左手の境界線を示すことで、上から何個めの穴なのかを瞬時に理解しやすい。

音階名と音の理解による音感の成長

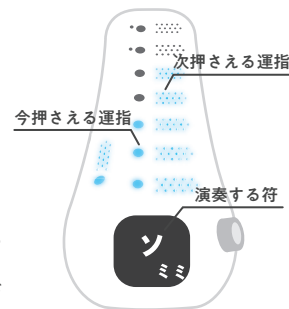
音階名、指、音を常に同時に把握しながらの演奏ができる。

2つのモードで、段階的に上達をサポート

練習モード

正しい音が出ていたら
次の符に進む

1. 曲の符に対応する LED が光る
2. 光ってる位置に従い穴をおさえる
3. 正しい音を出せたら次の符に進む

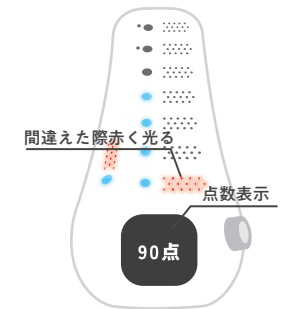


採点モード

実際のテンポに合わせて
カラオケのように採点

1. リアルタイムで演奏を採点
2. 演奏の正確性に応じて点数を表示

(100点満点の減点方式)



学科内最優秀賞受賞！



雪げしき

雪の言葉を、和菓子の表情にする。

日本語には、雪の状態や移ろいを表す多様な言葉がある。
「雪げしき」は、その繊細で豊かな雪の言葉を、金鰐の色・質感・焼きの表情に重ね、日本語の美を味わうブランドとして提案する。



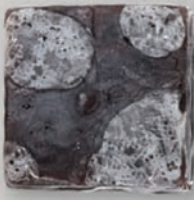
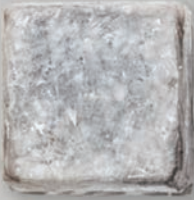






学部2年次グループ制作（4人）

テーマ 焼き菓子のブランディング

期間 2023.06（2週間）

役割 企画／コンセプト／ブランド全体提案

五つの雪

| みゆき 深雪 | ざらめゆき 粗雪 | まだらゆき 斑雪 | あわゆき 淡雪 | ゆきげ 雪消 |
|--|---|---|---|---|
| 白餡×二重の生地 | 白餡×黒餡×ザラメ糖 | 黒餡×斑らな生地 | 黒餡×白餡×薄い生地 | 黒餡×粉砂糖 |
|  |  |  |  |  |
| 静かに地上を覆う 深く降り積もった雪 | 春にできる 粒の粗い積雪 | まだらに 降りつもった雪 | 春先などに降る 消えやすい雪 | 春がすすみ、 雪がとけ出すこと |
|  |  |  |  |  |



金鰐という伝統和菓子

金鰐は、粒あんを寒天で四角く固め、薄く溶いた小麦粉の生地をつけて鉄板で香ばしく焼いた日本の伝統的な和菓子。生地の重なりや焼き色によって繊細な表情を生み出せる和菓子であると考えた。



GIJIGAYA

—音で知る市ヶ谷展—

街の音から、市ヶ谷を再認識する

市ヶ谷に潜む「音」コミュニティの形成

普段暮らしていてもあまり意識しない「街の音」から市ヶ谷の街を再認識するプロジェクト。手元のタブレットでマップ上のピンを選択すると、その場所で録られた音を聞くことができる。音で作られた「音マップ」を通じて、市ヶ谷を擬似的に体験する。

テーマ 大学校舎から直径1km圏内のイノベーション

役割 リサーチ/フィールドワーク/体験設計

期間 2023.12 - 2024.01

成果 学科内最優秀賞/学科作品集掲載



Input / Research

市ヶ谷はどんな街？実際に歩いて調査してみた。

01

市ヶ谷には小学校、商店街、釣り堀、公園、オフィス、お寺、駅、外濠など多様な要素がある。

02

場所や時間によって街の雰囲気は大きく変わり、その違いを生み出す大きな要素が「音」だと気づいた。

03

毎日通う自分たちも、市ヶ谷の音を意識せず聞き流していたことがわかった。



50箇所以上で集音し、市ヶ谷の音マップを作成



Experience



音を聴く

マップ上の赤いピンをタップすると、その場所で録られた音を聴くことができる。



音を共有する

お気に入りの音や場所を投稿し、コメントを添えて青いピンとして共有できる。



ワークショップ

街に出て集音し。録音した音をマップにアップロードすることができる。

Prototype

隣の体験者との距離感やタブレットの操作のしやすさ、高さを確かめるために実寸プロトタイプを制作。発表では実際に集音した音を先生方にヘッドホンで聴いていただいた。

高さ 76cm
本体直径 200cm
液晶直径 150cm

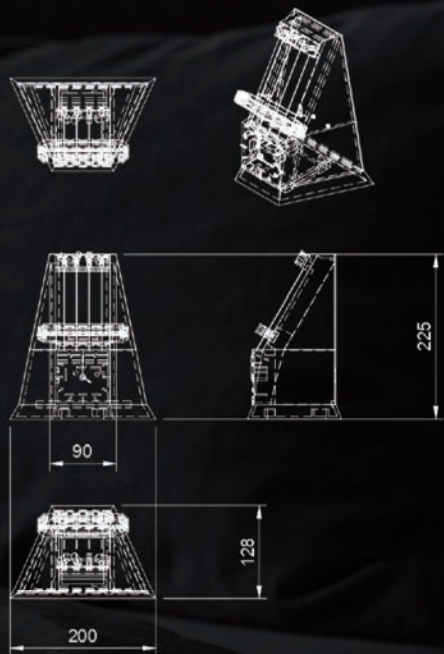


目覚めを、調律する

Chrono Chordal

学部3年次個人制作

期間 2025.06 - 2025.07



4弦バイオリンの目覚まし時計

4つの弦それぞれチューニングが可能で、好みの音にすることができる。バイオリンの原理で4本の弦を同時に弾くため、互いの音が響き合い、美しい音から不気味な音まで様々な音を響かせる。



「他人の見え方を知る」空間アート

session

空間設計班のリーダーとして展示空間全体の設計を担当。展示では、1つの音楽を聴いた時に人それぞれが受け取る印象の違いを体験する空間を制作。音と映像に包まれることで、音への没入感や視点の変化を体験できる空間となり、会期中には1000人を超える来場者に体験していただいた。



ノベルティの制作



空間の設営



空間の3DCG検証

テーマ 「他人の見え方を知る」

役割 コンセプト / 空間設計統括 / 体験設計

期間 2024.04 - 2024.11

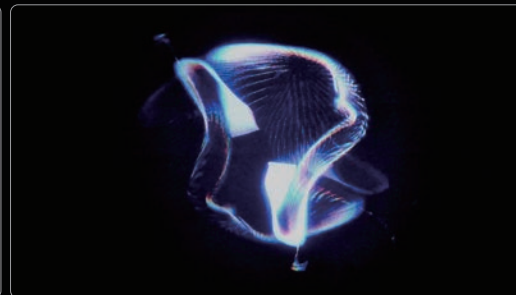
成果 第77回自主法政祭(学祭)出展 / 来場者1000人達成

映像表現

音を構成する4つの特徴的な要素を、TouchDesignerにより映像化し、来場者を360度取り囲む4面スクリーンに投影



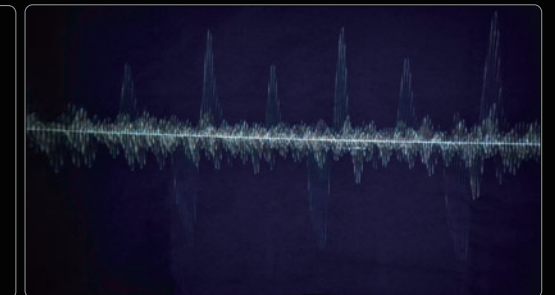
音の粒子感



音のうねり



音の広がり



音の波

10 - Spatial Design / Design Group ARD

「脈が、空間を目覚めさせる」空間アート

PULSE



テーマ 「脈の存在を再認識する」

役割 電子回路補助 / 空間制作

期間 2023.08 - 2023.11

成果 第76回自主法政祭(学祭)出展



演出映像



来場者の脈拍によって創り出される体験型空間アート

普段意識することの少ない「脈」を再認識してもらう空間インスタレーション。心拍センサーに指を当てると、Arduino 制御されたテープライトが読み込まれた数値に応じて点灯し、脈内を血が流れているような光と演出により空間が完成する。個々人の脈拍の違いにより毎回違った展示が生まれるため、小さいお子さんから年配の方まで、4日間で700名を超える多くの方に楽しんでいただけた。また、募金箱の制作と設置、名刺やステッカーなどノベルティの配布も行った。


屋根のない美術館

地域デザイン # 地縁コミュニティ # 牛込中央通り # 武蔵野美術大学共同 # ARD
制作期間 1ヶ月



学生だけで作り上げた牛込中央通りの地域デザイン

2023年12月3日に開催された病院マーケティングサミット JAPAN2023 内の1企画として武蔵野美術大学の学生と共に「屋根のない美術館」を企画・制作。制作物は全て牛込中央通りの商店街のお店から回収した廃材（地域資源）で制作し、商店街全体を“美術館”とし、一日展示を行った。武蔵野美術大学生だけでなくサミット参加者の医療従事者の方々、牛込地域の方々とも交流を深めることができ、デザインの視野が大きく広がった経験となった。

A person with short brown hair, wearing a dark jacket with a light-colored hood, stands on a bridge with a decorative metal railing. They are holding a camera up to their eye, capturing a sunset over a city. The sun is low on the horizon, casting a warm orange glow across the sky and reflecting on the water below. In the background, there are buildings, including a prominent white building with a red roof and a church with a tall spire. Bare tree branches are visible in the upper left and right corners of the frame.

ご覧いただきありがとうございました！
Thank you for reading!

黒岩 柗文

<https://shuyakuroiwa.com>

Kshu96.839@gmail.com