



PROJECT REPORT

広島県デザインプロモーション事業 2021.9.30

プロジェクトの背景

広島県では、「イノベーション立県」を掲げ、持続可能な経済社会を実現するため、新たな価値やサービスが次々と沸き起こるイノベーション・エコシステムの構築に力を入れています。

1つの施策として、具体的な商品/サービスを創出するためのオープンな“実証実験の場”として「ひろしまサンドボックス」プロジェクトを2018年に開始。AIやIoTといったデジタル技術の利用と、それらを活用できる人材の育成に取り組み、県内外から多様な人材やノウハウの集積を図ってきました。

この動きに加え、更なるイノベーションの好循環をつくるために、イノベーションの原動力となる“創造的なデザイン人材”を惹きつけ、広島企業や行政等様々な主体が「デザイン」を活用していくことで、デザインの仕事などに関わる人材の活躍の場や、魅力的な都市環境を創出していきます。

本事業では、事業者と“創造的なデザイン人材”がタッグを組んで、広島県の街なかの空間や設置物の開発に挑戦します。

県内におけるデザインを活用した成功事例を生み出し、県内の様々な主体のデザインへの関心を高め、その活用を促すとともに、県内外の多くの人々が「広島のデザイン」へ関心を持つよう取り組んで参ります。



実施プロセス

事業者公募 2021年3月8日（月）～4月9日（金）

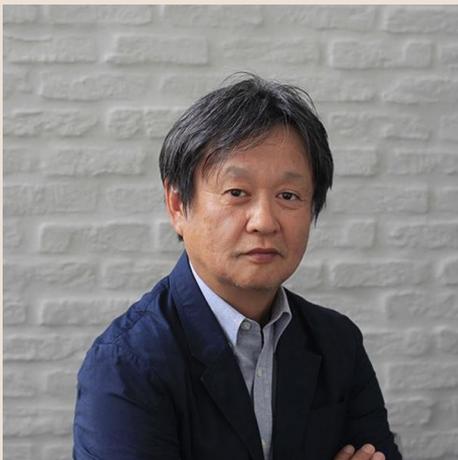
デザインパートナー公募 2021年4月12日（月）～6月16日（水）



開発・実装 2021年6月22日（火）～9月10日（金）



審査員



深澤 直人 (デザイナー) 審査員長

1956年山梨県生まれ。セイコーエプソン、ID Two (現IDEOサンフランシスコ)、IDEO東京オフィス立ち上げを経て、2003年にNAOTO FUKASAWA DESIGNを設立。人の想いを可視化する静かで力のあるデザインや思想に定評があり、国際的な企業のデザインを多数手がける。電子精密機器から家具、インテリア、建築に至るまで手がけるデザインの領域は幅広く多岐に渡る。デザインのみならず、その思想や表現などには国や領域を超えて高い評価を得ている。英国王室芸術協会の称号を授与されるなど受賞歴多数。2018年、「イサム・ノグチ賞」を受賞。多摩美術大学教授。多摩美術大学理事。日本民藝館館長。



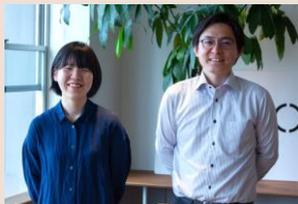
谷尻 誠、吉田 愛 (SUPPOSE DESIGN OFFICE)

谷尻誠、吉田愛率いる建築設計事務所。広島・東京の2カ所を拠点とし、住宅、商業空間、会場構成、ランドスケープ、プロダクト、インсталレーションなど、国内外で幅広い分野のプロジェクトを多数手がける。最近では、東京事務所併設の「社食堂」「絶景不動産」「21世紀工務店」を開業するなど活動の幅も広がっている。作品集に「SUPPOSE DESIGN OFFICE -Building in a Social Context」(FRAME社)がある。



柴田 隆寛 (編集事務所Kichi)

1974年兵庫県生まれ、東京育ち。学習院大学経済学部経済学科卒業。ぶんか社『Asayan』、講談社『HUGE』等の編集を経て、マガジンハウス『アンドプレミアム』のエグゼクティブレクターに就任。創刊から約3年半にわたり同職を務める。2015年に編集事務所「Kichi」を設立。紙・ウェブ・広告・ブランディング・イベントのディレクションなど、ジャンルやメディアに縛られず「広義の編集」を実践中。主な編著書に『TOOLS 2019』『柚木沙弥郎 92年分の色とかたち』『リサ・ラーソン 作品集』などがある。クリエイティブコミュニティ「MOUNTAIN MORNING」のメンバーとしても活動している。



カミハチキテル -HEART OF HIROSHIMA-

紙屋町・八丁堀の民間事業者を中心に、行政、大学、金融機関など、エリアに関わる様々な組織が集まり、広島都心のビジョンを検討・実現するエリアプラットフォーム。

(写真左 尾形愛実 (コミュニティディレクター)、写真右 浅野拓馬さん (クリエイティブディレクター))

お題 |

空きスペースを活用する商業空間のデザイン

課題や期待すること |

- ・広場や通りといった人が行き交う空間の一部が活用されていない
- ・市民が気軽に物を販売したり、展示したりするスペースが少ない
- ・通り抜けするのみにになっている人が多い
- ・店内に人がいてもにぎわっている感じがしない

- ・壁面の未活用スペースを利用して商業・ディスプレイ空間を生み出したい
- ・市民が気軽に物を販売・展示できる機会を増やしたい
- ・外から見える場所でもにぎわいをつくりたい

デザインパートナー | U.K Concept&Design 上松 和磨



1958年広島県生まれ。U.K Concept&Design代表。プロダクトデザイナー。『ファッションからIoTまで』をデザインテーマにジャンルや概念に捉われず幅広い分野のプロダクトデザイン活動を行っています。3D技術の造詣が深くデジタル技術（3Dプリントやレーザー加工など）を駆使したプロトタイプを作りモノで確認することを最重要視しています。今回のデザインチャレンジは『クリエイティブに年齢は関係ない事を証明したかった』

作品名 |

Porta —Peace of life—

作品コンセプト |

イタリア語で玄関、入口の意。

Porta はこれまで通り過ぎるだけだった道を「過ごす道」へと変える、来街者の新しいきっかけをつくる入口です。

Porta はまちに「なにかあるんじゃないか(something else)」という期待感と活気ある場を醸成します！

カミハチキテル -HEART OF HIROSHIMA-





株式会社スマートコムシティひろしま

株式会社スマートコムシティひろしまは、親会社である田中電機工業株式会社のIT技術のノウハウを活かし、デジタルサイネージを設置・運営しています。当社のサイネージの特徴は、広島駅周辺や八丁堀、紙屋町エリアといった人通りの多いエリアに多数設置されている点にあり、現在の設置台数は18台です。サイネージには人流カウンター機能が備わっており、サイネージの前を通った人の数をカウントすることも可能です。この機能については、新型コロナウイルス感染症に伴う非常事態宣言前後の人の数を検証するために、広島県により活用されたことがあります。（写真左から 小西 望さん、上口 寛子さん） <http://scc-hiroshima.co.jp/>

お題 |

広島を元気にするデジタルサイネージのデザイン

課題や期待すること |

- ・街歩きをしながら、もっと広島に愛着を持つきっかけになるもの
- ・広島歴史やものがたりを感じることができるもの
- ・行き交う人々が思わず立ち止まって笑顔になれるもの

デザインパートナー | 久保田 涼子



Webプロデューサー。広島市出身。東京都在住。1982年11月4日生まれ。東京女子大学 文理学部 心理学科卒業。「ワクワクするモノ・時間・場所を生み出す」をテーマにものづくりを行うフリーランスクリエイター。WEB制作ナレーター業務 Coco-Factoryの代表をつとめ、国内外のウェブサイトをつとめる。デジタルハリウッドSTUDIO講師としてオンライン講座や教材開発、ワークショップ開発に多数携わる。
<https://kubotaryoko.com/>

作品名 |

オンライン灯ろう流し 一灯ろうに込めるメッセージ

作品コンセプト |

8月6日にオンラインで届けられた平和への想いを、
広島のサイネージに投影する。

株式会社スマートコムシティひろしま





株式会社ダイクレ

株式会社ダイクレは、1951年の創業以来、グレーチングのトップメーカーとしてさまざまな製品の提供を通じて、人々の暮らしを快適にする環境づくりに取り組んできました。伝統に培われたこだわりの技術力と変化をチャンスととらえ積極果敢に挑戦する風土がダイクレの力です。（写真左から 杉保 生尚さん、家久 侑大さん）

お題 |

人が立ち止まりたくなる水辺のデザイン

課題や期待すること |

- ・街なかの風景などが発展していく中で、従来の形のまま取り残されてしまっており、適した形で生活空間に馴染めていない
- ・転落防止が柵設置の重要な目的であるため、製造している柵にデザイン要素なく、必要な場所に設置されているのみとなっている
- ・水辺（川や海）で立ち止まりたくなる、行動を誘う横断防止柵をつくりたい
- ・意匠性の高い横断防止柵をつくりたい
- ・街の風景や景観に溶け込むようなものにしたい

デザインパートナー | 大田 一朗



大田設計事務所 代表
建築系設計事務所+デジタルファブリケーション+大工で設計施工活動中。
広島工業大学環境学部建築デザイン学科非常勤講師（コンピューテーショナル・デザイン）
カインズ広島 2D/3DCAD+CNC+LASERCUTTER+DIYワークショップ主催

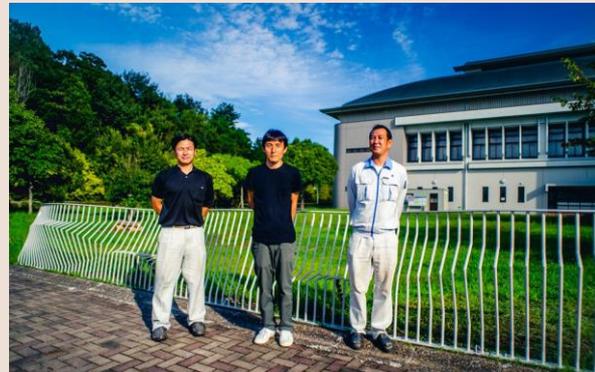
作品名 |

woonelf fense (ボンエルフ フェンス)

作品コンセプト |

woonelf fenseは、直線的な通路に対してわずかな凹凸を設け、自然な滞留を誘うことで人流速度を抑制する。通行する人と滞在する人が共存するデザインを目指した。通行する人は凹凸を緩やかに通り過ぎ、滞在する人は凹凸に滞留して座って過ごしたり、景色を眺めることができる。ボンエルフ（オランダ語: woonerf）とは、生活道路において車道を蛇行させるなどして自動車の速度を下げさせ、歩行者との共存を図ろうとする道路のことである。

株式会社ダイクレ





RiverDo! 基町川辺コンソーシアム

広島市内の河川空間の価値向上を目的に設立されました。公的エリアの魅力を生かして民間主導で高めていく動きは国内でも先駆的な取り組みになります。「川辺の町内会」このエリアを活用したい人たちが町内会員となり、集い活動する拠点としながら、自分たちの場所を自分たちの手で維持管理する。広島の歴史や文化をふまえながら、豊かな水をたたえる太田川沿いに広がる空間での新しい体験やシーンの創出を目指しています。(写真右から 西川 隆治さん、藤江 竜太郎さん、堀江 剛史さん) <https://www.river-do.how/>

お題 |

川を眺める時間のデザイン

課題や期待すること |

- ・石の舞台や芝生のスペースなど、河岸に広がる美しい空間を有効的に活用できていない
- ・水の都と呼ばれるほど世界に誇れる川辺環境を持ちながら市民にはその意識が少ない
- ・市民の方々に河岸の環境を気軽に利用してもらえるようなツールがない
- ・川辺に集い、つろぐ文化を作りたい
- ・川辺で使いたくなるようなチェアをつくりたい、普及させたい
- ・市販品とは異なり、広島ならではの要素を感じるデザインにしたい
- ・だれでも簡単につくる、組み立てることができる設計が望ましい

デザインパートナー | 米田 浩介



静岡県磐田市生まれ。電気メーカー、自動車メーカーにてプロダクトデザイナー、人間工学専門家として従事。産業機械、作業機、医療機器、家電製品、監視作業空間などのデザインに携わる。

作品名 |

THREE-PIECE CHAIR

作品コンセプト |

川を眺める時間・気分寄り添う椅子、THREE-PIECE CHAIRです。くつろぎたいと思ったときに簡単に取り回せること、川に近い視点とすること、足元の草・石・小枝に手が届くことを重視してデザインしました。同形状の3パーツ構成とすることで、持ち運び性、傾斜に対する安定性だけでなく、低コスト、高生産性を実現します。松永の下駄のような、気軽に「つかかけ」的に使える椅子になりたいと思います。

RiverDo! 基町川辺コンソーシアム





株式会社ディーネット

弊社は溝蓋として使われるグレーチングや自然災害対策として活用できる製品を手頃な価格で個人が購入できる機会を提供しています。自然災害対策に関する製品としては、水害時に住居への浸水を防ぐ床下換気口止水シートや防水ボックスを取り扱っており、みなさまの暮らしが少しでも安全快適になるよう、日々取り組んでいます。

(写真左から 荒川 勇さん(営業担当)、川口 隆尚さん(開発担当)、上甲 信さん(開発担当))

お題 |

多目的防水ボックスのデザイン

課題や期待すること |

- ・防水ボックスとしての機能以外に普段使いのための用途が限られている(ベンチ、傘立て、プランター)
- ・機能性重視の製品であり、生活に馴染むような製品にできていない
- ・取り付けられた金具やスポンジに関するユーザーからの改善要望の声が多い
- ・現在の用途以外の使い方ができるようにしたい
- ・日常の中に置きたくなるデザインを実現したい
- ・ユーザー自身が組み合わせて使うことができるモジュールのような仕組みができるとなお良い

デザインパートナー |

iii architects 殿前 莉世 / 平井 未央 / 福留 愛



異なる出自を持つ3人の建築家が2018年に意気投合し、ユニットを結成。学生時代よりコンペをはじめとして雑誌の寄稿などに取り組み、活動は4年目を迎え、現在は家具製作から内装設計、リノベーションなど、活動の幅を広げている。身体スケールから都市スケールまで、領域を横断しながら建築によって浮かび上がる行為や大きさを見つめ直す。

作品名 |

エントランスファニチャー sisui (しすい)

コンセプト |

日常でも災害時でも使いやすい玄関先の家具を提案します。普段は奥にしまっておく防災グッズが、家具の機能を付け加えて日常的に親しまれるものとして置かれることで、日頃から災害への備えの意識を育みます。

株式会社ディーネット



Q. 事業者のみなさん ■ クリエイターと一緒に取り組んでみてどうでしたか？



カミハチキテル
今田 順さん

細部まで徹底したこだわりを
もって仕上げてくださった。

自分たちだけでは「このくらい
でいいかな」で終わっていたよ
うに思う。



スマートコムシティ
小西 望さん

前例のなかったアイデアで、
サイネージを運営していく
にあたり、サイネージの活
用方法の幅が広がりました。



ダイクレ
杉保 生尚さん

クリエイターと協議を行うことで、
視野が広がり、土木構造物に対す
る考え方、製品へのデザイン付加
など通常業務を遂行する際の選択
肢が増えました。



ディーネット
荒川 勇さん

クリエイターと協業することで、デザ
インを最重視した商品開発ができ、弊
社だけでは造れなかった商品を生み出
せたことが良かったです。



RiverDo!
西川 隆治さん

発想の転換が生まれユニークなアイデ
アやストーリーを作っていくきっかけ
となりました。

Q ■ 事業者のみなさん 参加して感じた気づきや発見があれば教えてください



カミハチキテル
今田 順さん

今回の取り組みはデザインされたものをまちなかに落とし込む初期段階としては非常によいプログラムだったように思います。



スマートコムシティ
小西 望さん

これまで広告を発信するだけの媒体であったデジタルサイネージについて、新たな活用方法を見出すことができました。



ダイクレ
杉保 生尚さん

土木構造物としての重要な目的を果たすことのみでなく、デザインを付加することで、生活空間に馴染ませることができ、より人々のために存在する構造物になることに気づいた。



ディーネット
荒川 勇さん

商品開発にデザインを取り入れる事で商品価値を高めただけでなく、自分たちの価値観の見直しや既存品の価値を再認識できたと思います。



RiverDo!
西川 隆治さん

みんなの前向きな発想や行動があわさると化学反応が生まれる。時間が限られた中でここまで進められたことは素晴らしい。

Q クリエイターのみなさん ■ 事業者と一緒に取り組んでみてどうでしたか？



上松 和磨さん

久振りにチーム（ワークショップ含む）で新しい取り組みに参加できたことはとても有意義でした。



久保田 涼子さん

クリエイターだけでは実現できない規模の内容にチャレンジ出来たと思います。
今後も一緒にものづくりを行うきっかけとなりました。



大田 一朗さん

協働にとっても前向きで、実現に向けた技術と情報の提供を惜しみなくしていただき本当に感謝しています。



iii architects
さん

良いものを作ろうという大きな目標のもと互いにプライドを持って専門分野を発揮しあえる環境が、自分達の頭の中の枠組みをまた一つ外側へ押し広げてくれました。



米田 浩介さん

私が提示した椅子に、事業者の皆様が地域の楽しみ、課題、歴史といった「本物の部分」を加えてくださいました。椅子の持つ価値や意味は何倍にもなったように感じています。

Q ■ 広島が「デザイン溢れる街」を目指す上で 今後どのようなことを心がけるべきだと思いますか？



上松 和磨さん

ピース = 幸せ感 と解釈しているが、現在の生活スタイルと直結する具体的な新しいテーマを見つけられると、よりデザインにアプローチしやすくなるのでは。



久保田 涼子さん

持続的に街の課題に取り組むために、クリエイターと事業者等をつなげる仕組みをつくることが重要。そうすることで本当の意味で住んでいる人に還元ができ、ピースな街づくりができる。



大田 一朗さん

デザインコンペ等の機会がもっと盛んに行われることで、デザインに関わる人に限らず、声を挙げれば公共空間に接続できる機会を提供できる。たくさんの人の意見を吸い上げながら都市ができていくと面白い街づくりができる。



iii architects
さん

今回の期間で製品はまだ完成していない。今後どう人に使われ、街に浸透させていくのかを継続的に考えていく。デザイン活動を長期的に追えるような仕組みが充実してくるとよりよい街づくりにつながる。



米田 浩介さん

事業者とクリエイターだけではなく、自治体を含め三位一体となって、お互いがサポートしていける体制を続けていけるとより魅力的な事業になる。