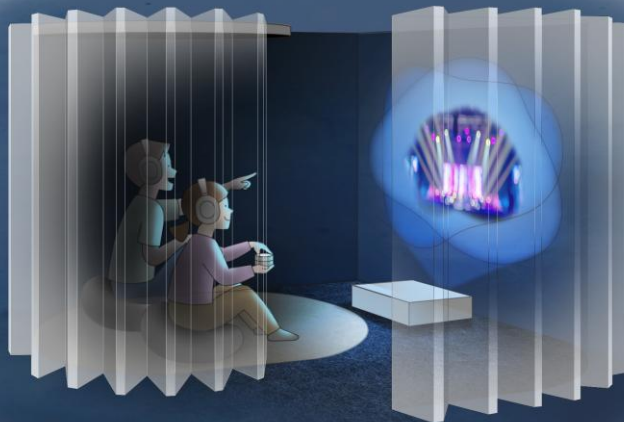


乃村工藝社開発のモバイル型カームダウンブースを エンターテインメント空間に初導入

ソニーと新たな鑑賞体験の実証実験を実施
「CENTRAL MUSIC & ENTERTAINMENT FESTIVAL 2026」



乃村工藝社は、自社開発のモバイル型カームダウンブースを、音楽イベントにおいて初めて導入します。2026年4月3日(金)～5日(日)にKアリーナ横浜で開催される「CENTRAL MUSIC & ENTERTAINMENT FESTIVAL 2026」のCENTRAL STAGEにて、乃村工藝社・ソニーグループ（以下、ソニー）のデザイン部門であるクリエイティブセンター・ソニー・ミュージックソリューションズ(以下SMS)の3社による、「ライブ体験型カームダウンブース」として試験導入いたします。

モバイル型カームダウンブースは、「好きな場所へ、行きたい場所へ。行きにくさを理由に、外出や体験をあきらめない」そんな想いをミッションとして掲げる、乃村工藝社のセンサリーフレンドリープロジェクトの製品のひとつです。

常設のカームダウンルームが設けにくいイベントや施設でも使えるよう、持ち運びやすく、設営も簡単な仕様で開発しました。外出先で生まれる不安や困りごとに応えながら、さまざまな場所に、誰もが安心して過ごせる”新しい「共用空間」“の創出を目指しています。

現在はブース設置位置の適切な動線計画と併せた受注生産を行っています。

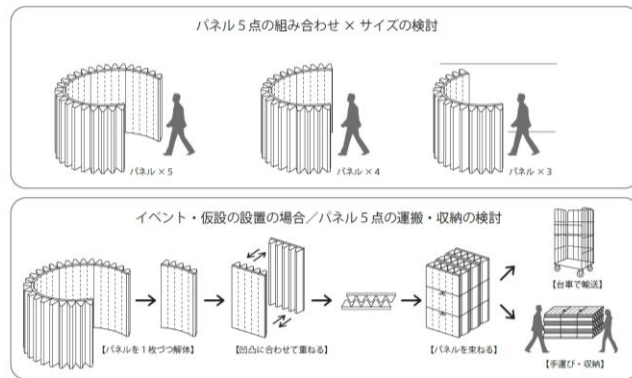
ライブ体験型カームダウンブースは、外出を困難に感じている複数の当事者や教育・研究機関の声を取り入れながら設計を進めた、乃村工藝社開発のモバイル型カームダウンブースにソニー クリエイティブセンターが、複数の当事者へのヒアリングを重ねながら開発を進めた映像・音響を調整する体験を組み合わせ、感覚過敏のある方や人混みが苦手な方でも、ライブ映像・音響の刺激量を調整しながら会場の熱気や一体感を途切れさせることなく音楽体験を楽しめる、新しい鑑賞の選択肢を提案します。

ライブ体験型カームダウンブースは「CENTRAL MUSIC & ENTERTAINMENT FESTIVAL 2026」のCENTRAL STAGE内で2026年4月3日(金)～5日(日)に設置され、招待制で当事者や関係者に参加頂く予定です。

乃村工藝社開発 モバイル型カムダウンブースの特徴

多くの人には気にならない刺激をつらく感じてしまう、「可視化しにくい様々な感覚」や個々の「脳や神経の特性の違い」に着目し、有識者・専門家と連携しながらセンサーフレンドリーな空間と体験づくりに取り組んでいます。苦手な刺激を避けるだけでなく、感覚を守り、心地よさを育てることを大切に、当事者の声に寄り添った空間と体験をデザインしています。

本人はもちろん、家族や介助者も安心して過ごせる環境を整えることで、外出への動機づけや心理的ハードルを下げ、社会とのつながりを広げていきたいと考えています。同時に、施設にとっても来場者の幅を広げるホスピタリティ向上に貢献することを目指しています。



■ ユーザーの声を反映

- ・当事者の意見を反映した形状設計により、安心して出入りできる構造
- ・天井にメッシュ素材を採用し、閉鎖感を抑えつつ光をやわらかく遮断
- ・内部空間の落ち着きを高めるため、壁面カラー・素材を厳選
- ・圧迫感を与えない、安心感のあるパネルの高さ

■ 体験性への配慮

- ・設置場所や利用者に合わせて椅子等の家具を選定可能
- ・クッションの種類も用途に応じて選択可能

■ デザイン性

- ・表層デザインは自由にカスタマイズ可能
- ・ワークショップでのペイントなど、参加型プログラムの表現にも対応

■ パネルの機能

- ・凹凸形状により、周囲の音をやわらかく軽減
- ・簡易な梱包・運搬を考慮した設計

【インクルージョン&アートプロジェクトについて】

乃村工藝社は、サステナビリティ方針に掲げる「誰にでも使いやすい空間づくり」の実現に向け、R&D活動を進めています。

社内研究開発組織・未来創造研究所におけるプロジェクト「インクルージョン&アート」では、実現に向けた取り組みとして、専門分野の知見や技術を有する大学・企業・団体・個人のパートナーと連携しながら、「すべての人が自分らしくいられる空間と体験のアクセス フォー オール」を目指し、研究・実装を行っています。

具体的には、以下の3つのアクセシビリティを軸に活動しています。

- ①身体や脳・神経の特性に配慮する”物理的”アクセシビリティ
- ②育児中や介護が必要な家族が外出先で抱える不安を和らげる”心理的”アクセシビリティ
- ③さまざまな人々との交流の場が視野を広げ、新しいものの見方に出会う機会になると捉えたアートプログラムを介した”交流”のアクセシビリティ

以上3つのアクセシビリティを軸に、空間と体験の両面からアクセシビリティを高めることで、誰もが自分らしく居られる場を増やし、社会と人が共に生きるための価値創出を目指しています。

ライブ体験型カムダウンブース

本プロジェクトは、合同会社Ledesoneの協力のもと、発達障がいや感覚過敏のある方100名へのアンケートを起点に生まれました。

今後始めたいエンタテインメント体験として「ライブやコンサートに行くこと」が上位に挙がった一方、「ライブの熱気を感じたいが、刺激が強すぎて楽しめなかった」「途中で休憩できるスペースがない」という声も多く寄せられました。

従来のカムダウンブースは、感覚過敏のある方が刺激に疲れた際に「落ち着く」ことを目的とした一時的な避難場所としての役割を担ってきました。

しかし音楽コンサート会場では、一度ブースに入るとエンタテインメントの体験そのものが途切れてしまうという課題がありました。

本プロジェクトはこの課題を根本から見直し、エンタテインメントの文脈に合わせて体験を再設計。「一時的な避難場所」としてではなく、「それぞれの人が自分の特性に合わせてエンタテインメントを楽しみ続けられる場所」として再設計しました。

●CENTRAL MUSIC & ENTERTAINMENT FESTIVAL 2026

『CENTRAL MUSIC & ENTERTAINMENT FESTIVAL 2026』は、Kアリーナ横浜、横浜赤レンガ倉庫 赤レンガパーク特設会場、KT Zepp Yokohama、臨港パークという「音楽の街」横浜を代表する4会場を使い、アーティストラインナップもコンセプトも異なった独立したイベントを同時に開催する新たな都市型音楽フェスです。

CENTRALは、誰もがエンタテインメントに触れ、感動を分かち合えるインクルーシブなイベントを目指し、アクセシビリティにも積極的に取り組んでまいります。

「ライブ体験型カムダウンブース」実施概要

会場	Kアリーナ横浜 CENTRAL STAGE内
開催日時	2026年4月3日(金)、4日(土)、5日(日)
形式	音楽ライブイベント内での実証実験
ブース概要	仮設ブース（2名収容）内でライブ映像・音声を継続配信
実施内容	今回は招待者のみの試験導入として実施。 実験結果を将来のイベントに応用することを目指します
協力企業・団体	・株式会社クリスタルロード/感覚過敏研究所（センサーバッグ開発協力） ・PLAYWORKS株式会社、合同会社Ledesone、ソニー希望・光株式会社（リサーチ・ワークショップ） ・ベースドラム株式会社（技術支援）

株式会社 乃村工藝社

乃村工藝社は、商業施設、ホテル、企業PR施設、ワークプレイス、博覧会、博物館などの企画、デザイン、設計、施工から運営管理までを手掛ける空間の総合プロデュース企業です。グループ全体では、全国11拠点・海外9拠点、国内外7つのグループ会社で事業展開しています。1892年（明治25年）から培ってきた総合力を活かし、フィジカルとバーチャルを融合させた空間価値の提供で、人びとに「歓びと感動」をお届けしています。