

DESIGN STUDIES 2024

デザイン学分野レポート二〇二四

桑沢デザイン研究所



KUWASAWA DESIGN SCHOOL

「デザイン学」とは? —————	03
------------------	----

現在の「デザイン学」ができるまで

1 桑澤洋子と「デザイン学」 —————	05
2 創立十年後の桑沢デザイン研究所 —————	07
3 林進とその教え子たち —————	09

デザイン学合同講義 [共通理論]

1年次 デザイン概論A・B —————	12
近代デザイン史A・B —————	13
2年次 文化論 —————	15
メディア論 —————	15
人類学 —————	16
認知科学 —————	17
3年次 デザインの視点A —————	19
デザインの視点B —————	21
デザイン法規/デザイン・リテラシー —————	22
デザインの課題 —————	23

自由選択科目

メディア文化研究A・B —————	25
心理学研究A・B —————	27
美術史研究A・B —————	29
カルチャー英語研究A・B —————	31
ライティング・スタイル研究A・B —————	33

附帯教育 基礎デザイン専攻 —————	35
---------------------	----



「デザイン学」とは？

デザイン学分野の役割と 合同講義の位置づけ

私たちのデザイン学分野は、桑沢デザイン研究所に入学したすべての人を対象に、現代のデザインに欠かせない視点や発想、知識を学ぶことができる講義や演習の企画・運営に取り組んでいます。本冊子は、デザイン学分野の科目群を、わかりやすく一覧できるように、制作しました。

特に合同講義は一年次だけでなく三年間継続して実施されることや、専門以外の一般教養でなくデザインに特化された教養であることなど、他の専門学校には存在せず、美大とも異なる設計であるため、やや詳しく解説をしています。

総合デザイン科(昼間部)には、各学年

に分かれて実施される合同講義と、一年から三年まですべての学生が受講可能な自由選択科目が設置されています。まず合同講義は各学年に年間で四科目、前期・後期・集中講義のそれぞれの期間に、必修科目として実施されます。一年から三年にむけて学習の流れがあり、一年ずつ積み上げて学んでいきます。最終的には社会のなかで取り組まれる実際のデザインへの理解を深め、受講者自身の制作の手がかりやヒントになることを目標にしています。

主な内容として、まず一年次では「デザイン概論」「近代デザイン史」の科目を通じて、過去から現在にかけてデザインと呼ばれてきた取り組みや活動を知ることからはじまります。そして二年次には「文

化論」「メディア論」「人類学」「認知科学」の各科目を通じて、私たちが暮らす社会や文化を知ることには重きがおかれます。各専門の視点から私たちの生活様式や身体感覚などを改めて理解し、ときには未知として再発見する機会が用意されています。

その上で最終学年にあたる三年次には「デザインの視点」「デザインの課題」などの科目で、自分で見出した問題やテーマにそくして、実際に社会のなかでデザインに取り組んできた講師から、それぞれの具体的なアプローチや考え方を学びます。卒業制作や卒業後の進路のなかで、それぞれの専攻分野で身につけた技術を用いて取り組んでみたいことを見出す機会にしてもらいたいと考えています。

	1年次	2年次	3年次
前期	デザイン概論A 近代デザイン史A	文化論 メディア論	デザイン・リテラシー デザインの視点A
後期	デザイン概論B 近代デザイン史B	人類学 認知科学	デザイン法規 (集中講義) デザインの視点B (集中講義) デザインの課題
通年	自由選択科目		

現在の「デザイン学」ができるまで 1
桑澤洋子と「デザイン学」



桑沢デザイン研究所の創立期に、桑沢洋子がくり返し語っていたことがあります。それは本格的なデザイナーを生み出すにはデザイン学が欠かせないということでした。

まず創立にむけた準備段階では「徹底したデザイン学と服飾デザインを盛り込んだ本格的な『コスチュームデザイン学校』をつくってゆかねばなりません」(1952、KDニュース)と記しています。それは彼女

自身が携わってきた洋裁学校での経験から、技術だけのお針子育成に限界を感じたためでした。敗戦後、ミシンの急激な普及と海外からの情報流入により、日本全国にたくさんの洋裁学校が生まれましたが、職業人としてデザイナーを育成する学校は、未だ存在しませんでした。この後、家庭における手縫いからメーカーが量産する既製品へと変わるため、このタイミングでのデザイナー育成は、産業の要請に結びつく取り組みになりました。

また創立時のインタビューでは、桑沢デザイン研究所を「デザインの基礎となりデザイナーのバックボーンになる教養と実習を与える、日本最初の実験室」(1954、芸芸ニュース)にしたいと語っていました。新たな学校にはドレス科(現在のファッション分野)に加えて、他分野を学べるリビングデザイン科が設置されました。さらには、すべてのデザイン分野に共通する基礎を身につけられるように、「実習」にあたるデッサン・色彩・構成=現

在の基礎造形と、「教養」を与えるデザイン理論・デザイン史・社会学=現在のデザイン学が導入されています。それは戦前に学んだドイツのバウハウス教育を戦後日本の現実に即して適用したものでした。

後に桑澤洋子は創立期の教育方針について、旧来の狭い技術教育の弊害を打ち破るために「概念くだき」のための教育コースをつくろうとしたのだと語っています（1957、『ふだん着のデザイナー』）。技術をあくまでも手段や方法と位置づけて、人間とデザインのつながり、社会とデザイナーの結びつきを目標にする。いいかえると、ユーザーや市民が人間らしく暮らせるように、産業や地域が人間らしい暮らしを支えられるように、デザイン技術の活用をはかるということです。現在のデザイン学分野も、桑澤洋子が実現を夢みた教育方針を継承し、現代のデザインに欠かせない視点や発想、知識を学び、デザイナーに必須の教養を身につける場として設計されています。



現在の「デザイン学」ができるまで 2

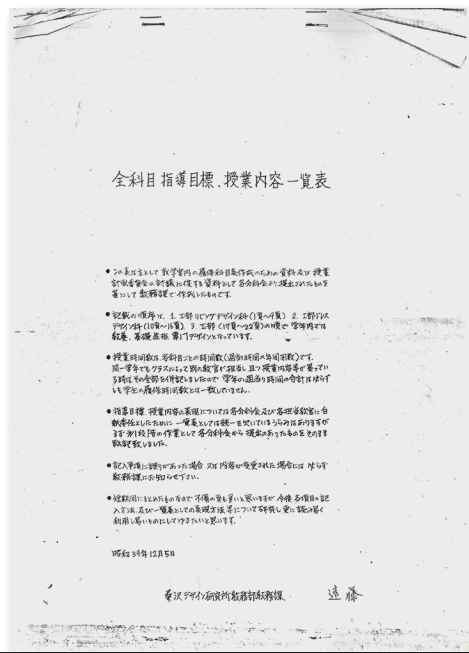
創立十年後の 桑沢デザイン研究所

桑澤洋子が夢みた教育方針はその後、どのように実現されてきたのでしょうか。創立から十年が経過した頃に作成された資料を手がかりに、実際に与えられた学びのかたちを追ってみましょう。

1964年12月5日の日付で教務部教務課が作成した資料によると、この頃、桑沢デザイン研究所にはI部(昼間部)には

リビングデザイン科とドレスデザイン科があり、II部(夜間部)も開講されています。またそれぞれの学科には〈教養〉〈基礎造形〉〈専門デザイン〉という三つの科目群が配置されていました。設立者はすべてのデザイナーが共有すべき知識や能力を〈教養〉〈基礎造形〉で学んだ後で、〈専門デザイン〉の技術を身につけるという、学びのかたちを実現しようとしていました。創立から十年が経過した当時、それは早くもある程度、かたちになっていたようです。また担当講師の多くも未だ若く、それぞれの専攻分野で実力者とみなされるようになった人たちの青春期と重なっているように見えます。

先に〈教養〉以外の科目と担当講師を眺めてみます。〈基礎造形〉では「彫塑」に彫刻家の佐藤忠良、「構成」に後の所長の高山正喜久、「構成」に写真家の石元泰博、「絵画」に舞台美術家の朝倉摂、「色彩構成」で当時東京教育大学講師の勝井三雄という名前が見てとれます。ま



現在の「デザイン学」ができるまで 3
林進とその教え子たち



林進・授業風景（教務室）1957

卒業生の工藤強勝さんから林先生の話を伺ったのは、コロナ禍が始まった春の、夜間の合同講義の際でした。第十一代所長に就任した彼は予定よりもおよそ二倍の時間をかけて収録に臨んだ後、横でサポートしていた私（御手洗陽）

に「僕はねえ、あなたが教わった林先生から、桑沢生であった時代にずいぶん教わるがあったんだよ」と、そのままの勢いで話をしてくれました。ちょうど企業がPR誌の刊行に力を入れはじめた頃で、社会との短期的ではない関わりを求めて、



設立10周年 (中央)林進・(左)清水幾太郎 (右)佐藤忠良 1963

新たなメディアのかたちを探りはじめていた様子を詳しく学ぶ機会になったんだ、と。

工藤さんにとっても印象に残る先生であったという林進が、そもそも桑沢に勤めることになった事情を探ると、大学時代のゼミの恩師・清水幾太郎の存在が浮かび上がってきます。清水は桑沢デザイン研究所の創立を目指していた桑澤洋子から、後のデザイン学分野の設立につながる、理論科目全体のあり方について

相談を受けていました。彼女は限られた領域だけではなく総合的にデザインを学べて、デザイナーに欠かせないバックボーンとして基礎的な造形能力(基礎造形)と教養として理論や知識(デザイン学)を身につけられる、そんなデザイン学校をつくりたいと思っていました。

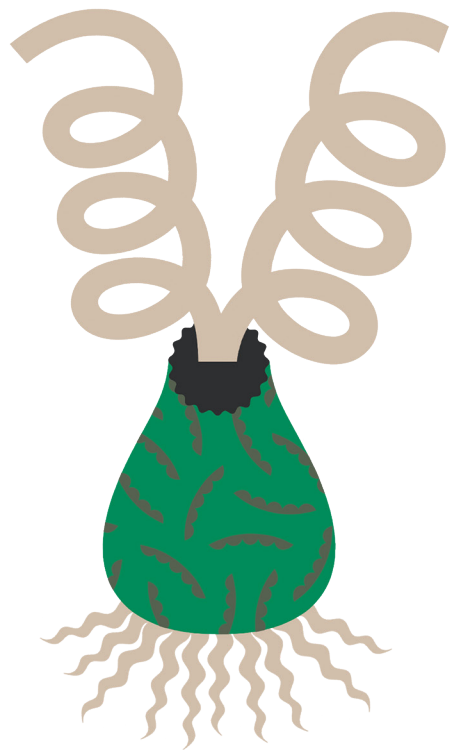
その際に具体的にどんな科目で構成するのかを考え、実際に担当する教員を探すときに力になったのが清水でした。当時、清水は学習院大学の教授であり、進歩的文化人として、また平和活動家として活躍していました。清水ゼミからは後の通信社の重役やNHKの研究所で活躍した人物など、公共的なマスメディアの中核を担う教え子たちが育ちました。そんな清水の教え子の中で、林進もテレビ放送の開始とほぼ同時期に創立された桑沢デザイン研究所に、卒業したばかりの若い教員として務めることになったのです。

林は晩年、専門は放送史だと自己紹

介していましたが、まさに「テレビジョン時代」がはじまった頃から、制作されたイメージがデザイン・広告・PR等のかたちをとることで、社会的に価値が認められる情報になるという面白さや不思議さに、変わらぬ関心を向けていたように思います。彼は後に千葉大学、そして埼玉大学で教鞭を執ることになりますが、本人もその後も長らく講師として、林ゼミの教え子たちも代々、桑沢にかかわっていくことになりました。彼の最後の院生であった、私もその一人になります。

数年前に偶然、データベースを眺めていたところ、当時の同僚であった彫刻家・佐藤忠良が寄贈した写真のなかに、若き日の林の姿を見つけました。桑沢で教員として過ごし始めた頃の、いきいきとした姿を眺めながら、冒頭の工藤さんとのエピソードを思い出していたのですが、その工藤さんがまもなく急逝するとは思ってもみないことでした。改めて、心から感謝と哀悼の意を表したいと思います。

1年次



デザインに触れる

1年次では、デザインの歴史や現在の状況を学びながら、デザインに関する基本的な知識を身につけます。

「近代デザイン史A・B」では、

芸術や技術、産業や政治などデザインに関連する分野を視野に入れ、

「デザイン」が何であったのかを振り返ります。

「デザイン概論 A・B」では、

インテリアからグラフィックにいたるデザインの各領域における

最新動向や仕事のひろがりを視野に入れるとともに、

今後のデザインに求められる倫理や社会価値などについて考えます。

デザイン概論A

これからデザインに関わろうとする受講者が、デザインをめぐる状況や考え方など、最初に視野に入れておくべきことを学ぶ。日常的に目にする商品・サービスや見本市等での最新の展示、昨今における実際の仕事のひろがりなどにふれる。

土田 貴宏

Takahiro Tsuchida

デザインジャーナリスト、ライター。『Casa BRUTUS』『AXIS』『Pen』など、数多くのデザイン関連の各種媒体に寄稿。著書に『デザインの現在 コンテンポラリーデザイン・インタビューズ』などがある。『The Original』展(21_21 DESIGN SIGHT、2023年)ディレクター。

山田 泰臣

Yoshinao Yamada

編集者。『商店建築』『Pen』編集部を経て、フリーランスで活動。建築、デザイン、アートなどの特集を中心に、雑誌『Casa BRUTUS』『ELLE DÉCOR JAPON』などで編集・執筆。共著に『天童木工とジャパニズムモダン』『隈研吾はじまりの物語 ゆすはらが教えてくれたこと』などがある。

和田 由里子

Yuriko Wada

タイプデザイナー。株式会社ペーパーパレード共同代表。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。Basel School of Design 修了。同校在学中、活版印刷の作品「紙活字®(Papertype)」を開発。国内外の受賞歴多数。



デザイン概論B

これからデザインに関わろうとする受講者が、いま現在、視野に入れておくべきことを、おもに倫理や批評、展示の企画やディレクションという視点から学ぶ。グッドデザインという時のグッド(善)、デザインのソーシャル(社会的)な価値など、重要な考え方への理解を深める。

藤崎 圭一郎

Keiichiro Fujisaki

デザイン評論家、編集者。東京藝術大学教授。上智大学卒業後、美術出版社入社。『デザインの現場』編集長を経て独立。フリーランスのジャーナリストとして『デザインニュース』等、雑誌や新聞にデザイン、建築に関する記事を執筆。著書に『デザインするな』がある。



川上 典李子

Noriko Kawakami

デザインジャーナリスト、21_21DESIGN SIGHTアソシエイト・ディレクター。デザイン誌『AXIS』編集部を経て独立。『Graphis』『Beaux Arts』『ART AUREA』など国内外のデザイン誌や新聞の他、『VOGUE Japan』『Figaro Japon』『Pen』などの一般誌にもデザインに関する記事を中心に執筆。著書に『リアライジング・デザイン』、共著に『JAPON JAPONISMES』、『ニッポン・プロダクト』、『ウラからのぞけばオモテが見える』など。



近代デザイン史A

19世紀半ばの国際博覧会の開催以来、特に国家、市場、技術、アート、大衆文化など、関連する分野の拡がりを視野に入れながら、近現代史の中でデザインと呼ばれてきた取り組みや活動をふり返る。

紫牟田 伸子

Nobuko Shimuta

編集家、プロジェクトエディター、デザインプロデューサー。紫牟田伸子事務所主宰。学習院大学文学部卒業。美術出版社『デザインの現場』『BT/美術手帖』編集部、日本デザインセンタープロデュース室チーフプロデューサーを経て、独立。著書に『芸術教養シリーズ20 編集学』、共著に『シビックプライド』など。

近代デザイン史B

明治維新以降の日本で、西洋で誕生していた近代デザインがどのように受容され「デザイン」ということばが普及したのか、「デザイナー」という職域がいかに成立したのかを、近代化の文脈を踏まえながらふり返る。

北田 聖子

Seiko Kitada

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。大阪大学大学院文学研究科博士前期課程、京都市立芸術大学大学院美術研究科博士課程修了。博士(美術)。日本学術振興会特別研究員を経て現職。著書に『収納され続ける収納生活者のデザイン史』がある。

2年次



社会・文化を知る

1年次の学習を踏まえ、

社会の仕組みや日常生活に根づく文化を知り、

取り組みたい問題やテーマを探す段階に入ります。

「文化論」では風土や歴史の中で育まれた日本文化を知ること、

「メディア論」では地域と時期で異なる映像・音響・文字の

利用法を知ること、学んだ知識の活用を図ります。

「人類学」では現代の日常生活を支えるグローバルな関わり合いを、

「認知科学」では身体感覚の工学的なメカニズムを学び、

その中で「デザインができること」を探っていきます。

文化論

固有の風土や歴史のなかで形づくられた日本文化について学ぶ。西欧のような物理的な壁を使わない空間の仕切り方や、外と内を区別する沓脱ぎ(くつぬぎ)など、長い年月のなかで定着した慣習と知恵を理解する機会をつくり、制作への活用をはかる。



長谷部 匡
Kiyoshi Hasebe

インテリアデザイナー。内田デザイン研究所代表取締役所長。武蔵野美術大学造形学部建築学科卒。内田繁のもと、デザインディレクションを担当するほか、他分野のデザイナーやアーティストとのコラボレーション制作、ギャラリー及び展覧会のプロデュース、教育及びアートプログラム、出版企画編集、地域振興計画、文化振興のための企画制作など、仕事を多数手がける。東京都立大学大学院、昭和女子大学非常勤講師。



メディア論

近代以降の文化の生成と変容にかかわるメディア利用について学ぶ。〈いまここ〉とは異なる地域・時期や、デザインやアートにおける実験的な利用を視野に入れることで、使い慣れたメディアを再発見する機会をつくり、創造的な利用のかたちを探る。

御手洗 陽
Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員(分野責任者)。埼玉大学大学院文化科学研究科修了。社会情報大学院大学客員教授、東京理科大学専門職大学院講師を兼任。現在、会津大学短期大学部、早稲田大学、関東学院大学非常勤講師。共著に『デザインの瞬間』など。専門は社会学・メディア論。



人類学

現代の日常生活を支えるグローバルな文明システムの仕組みについて学ぶ。私たちの衣食住の物資を生産する遠い南の社会との関わりや、人類や生物との関わりで共進化してきた地球環境のことを視野に入れる機会をつくり、地球人という意識にもとづいた制作のあり方を探る。

金丸 智昭

Tomoaki Kanamaru

(株)インドネシア総合研究所。埼玉大学大学院文化科学研究科修了。出版社勤務を経て、民間の国際協力団体(NGO)で、有機農業研修生の受け入れ業務、緊急人道支援活動、フェアトレード・コーヒー輸出事業の管理・運営などに携わる。

竹村 真一

Shinichi Takemura

京都芸術大学教授。東京大学大学院総合文化研究科修了。世界初のデジタル地球儀「触れる地球」の企画・開発など、ITを駆使した地球環境問題への独自の取組みを進める。著書に「地球の目線』『新炭素革命』など多数。

御手洗 陽

Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.15)



認知科学

工学の視点から解明された五感(知覚)のメカニズムについて学ぶ。ふだんは客観的にとらえることが難しい、視覚、聴覚、触覚など身体の働きへの理解を深める機会をつくり、知見を応用した事例を共有しながら、制作への活用を探る。



小山 慎一

Shinichi Koyama

筑波大学芸術系プロダクトデザイン領域教授。専門は実験心理学、認知心理学。

河瀬 絢子

Ayako Kawase

色彩研究家。千葉大学大学院工学研究科博士課程修了。

三浦 秀彦

Hidehiko Miura

デザイナー。千葉大学大学院工学研究科修了。ヤマハ株式会社を経て、デザインスタジオCloud Design設立。

佐藤 浩一郎

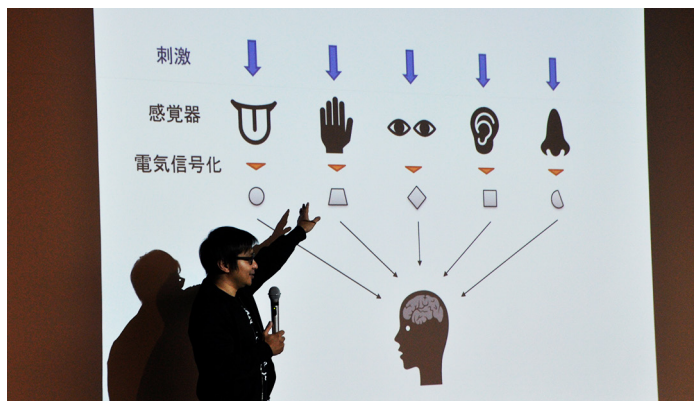
Koichiro Sato

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート准教授。専門は創発デザイン、ジェネレイティブデザイン。

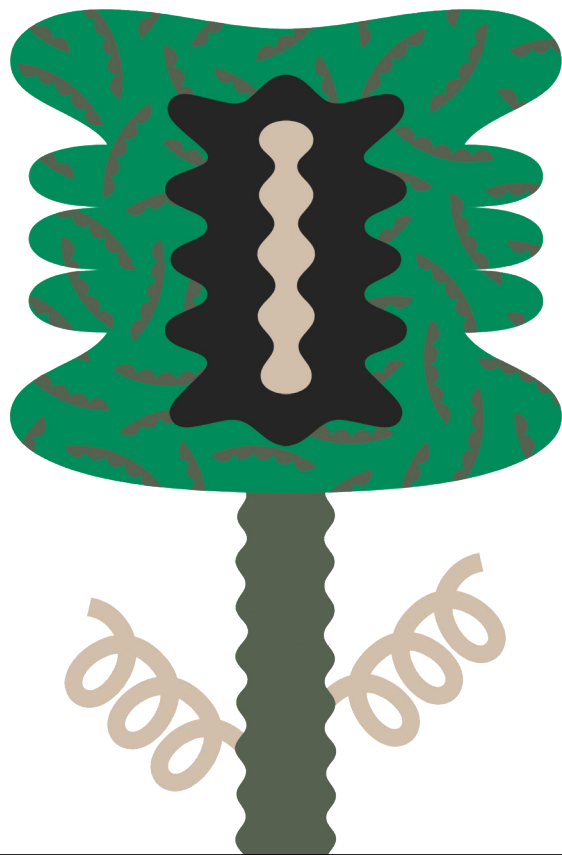
寺内 文雄

Fumio Terauchi

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授。専門は材料計画、感性工学、人間工学。



3年次



問題・テーマを見つけ出す

3年間の集大成である卒業制作や、
その後もデザインを仕事にしていくときに動機となる、
大きなテーマを見つけ出す段階に入ります。

「デザインの視点」では、情報、経営、マーケティングなどに深く関わり、
独自の仕事を生み出してきたデザイナーの問題意識や、
実際の取り組みを学びます。

「デザインの課題」では、近代以降の社会が長らく抱えてきた問題や、
デザインに期待されてきた役割を学んだうえで、
今後「デザインがすべきこと」について考えます。

デザインの視点A

それぞれの問題関心やテーマに向き合い、独自の視点から実践された、デザインに関わる取り組みを学ぶ。情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能でユニバーサルな暮らしの実現など、これからの社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。併せてマーケティングによるシナリオづくり、記憶を重視したブランディング、身体感覚を活用した環境設計など、デザイン制作の手法も学ぶ。



末松 亜斗夢

Atomu Suematsu

株式会社TOLOT代表取締役。

情報 IOTやフォトブックなど、新たな情報技術の利用提案を通じて、ユーザーがより創造的に暮らすためのデザインを考える。

中西 元男

Motoo Nakanishi

PAQSグループ代表。桑沢デザイン研究所客員教授。

経営 数多くの企業や自治体のCIに取り組んできた体験をふまえて、経営に資するデザインのあり方を考える。

平川 武治

Takeji Hirakawa

ファッションジャーナリスト、モード批評家。

批評 80年代以来バリと行き来しながらモード批評を展開。時代の美意識の変化に個人として向き合い、企画・発信をはかる。

木村 和男

Kazuo Kimura

株式会社コンプリートワークス代表取締役。

セールス セールスの現場づくりや舞台の空間演出に従事、モノ・ヒト・環境を整えることで価値を生み出す手法の共有をはかる。

臼井 範俊

Noritoshi Usui

株式会社ジャパンライフデザインシステムズ。プロデューサー、デザイナー。

マーケティング ライフデザインという視点から現在の暮らしの問題を発見、美的解決をはかるためのアイデアとストーリーを考える。

青木 史郎

Shiro Aoki

公益財団法人日本デザイン振興会元理事。

プロモーション グッドデザイン賞のプロモーションに長らく携わってきた体験をふまえて、今後のデザインが果たせる役割や可能性を考える。

紫牟田 伸子

Nobuko Shimuta

編集家、プロジェクトエディター、デザインプロデューサー。紫牟田伸子事務所主宰。(P.13)

ソーシャル 編集という視点から地域と市民、企業と消費者をつなぐ体験をふまえて、社会のなかで継続的に機能するデザインのあり方を考える。

オオニシ タクヤ

Takuya Onishi

昭和女子大学環境デザイン学部准教授。

株式会社ENERGY MEET共同代表。

エネルギー エネルギーの活用という視点から複数の問題解決につながるポイントを見出し、デザイナーだからこそできる未来への提案を考える。

原 利明

Toshiaki Hara

鹿島建設株式会社建築設計本部。

感覚 ユニバーサルデザインの視点から、多様な身体が行き交う公共空間のデザインに、聴覚や足裏の触覚などの身体感覚の活用を考える。

鳴川 肇

Hajime Narukawa

慶應義塾大学SFC准教授。

サイエンス 幾何学という形の科学を活用した新たな地図(オーサグラフ)やテント(ジオドーム4)など、バックミンスター・フラーの問いを継承したデザインのプロセスについて共有をはかる。

清水 久和

Hisakazu Shimizu

プロダクトデザイナー。S&O DESIGN 株式会社代表取締役。

記憶 幼少期から身の周りにある日用品に注目、企業の量産品から限定品に至るまで、愛着のあるかたちから発想するというデザイン手法の共有をはかる。

松森 果林

Karin Matsumori

ユニバーサルデザインコンサルタント。

感覚 テーマパークのUD化やテレビCMにおける字幕活用などを推進。聞こえない世界の体験をふまえて、障害をつくらぬ環境のデザインを考える。

吉泉 聡

Satoshi Yoshiizumi

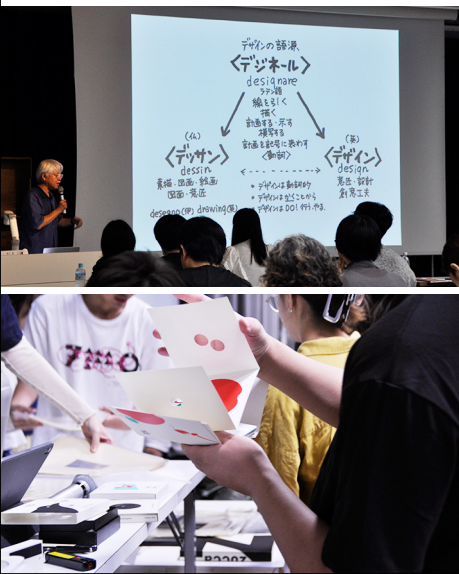
TAKT PROJECT 株式会社代表。

自主研究 自主的な研究プロジェクトの成果を先行公開することで、関心を抱いたクライアントと共に新たな価値軸を社会へ向けて提案する。



デザインの視点B

それぞれの問題関心やテーマに向き合い、独自の視点から実践された、デザインに関わる取り組みを学ぶ。情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能でユニバーサルな暮らしの実現など、これからの社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。併せてマーケティングによるシナリオづくり、記憶を重視したブランディング、身体感覚を活用した環境設計など、デザイン制作の手法も学ぶ。



益田 文和

Fumikazu Masuda

株式会社オープンハウス代表取締役。元東京造形大学教授。デザイン開発や地域産業のデザイン振興など国内外のプロジェクトに関わる。2006年から2016年までサステナブルデザイン国際会議主宰。キッズデザイン賞審査委員長、環境省グッドライフアワード実行委員長などを務める。

森川 嘉一郎

Kaichiro Morikawa

明治大学国際日本学部准教授。早稲田大学大学院修士課程修了。著書に『趣都の誕生 - 萌える都市アキハバラ』など。専門は、意匠論、現代日本文化。

加藤 芳夫

Yoshio Kato

公益社団法人日本パッケージデザイン協会専務理事。元サントリー株式会社デザイン部長、サントリー食品インターナショナル(株)シニアクリエイティブディレクター。デザインのココロ研究所代表。

久保田 達也

Tatsuya Kubota

株式会社イッツ代表取締役。桑沢デザイン研究所卒。東急ハンズ、電通などの企画業務を歴任。著書に『くぼたつ式思考カード54 新しいことを考え出す知恵と技術』など。

駒形 克己

Katsumi Komagata

造本作家、デザイナー。日本デザインセンターを経て渡米。帰国後ONE STROKEを設立し、本の制作・出版、商品開発を行う。国内外での展示企画、受賞多数。『小さなデザイン 駒形克己』展、『駒形克己 え!ほん』展など開催。2024年逝去。

駒形 あい

Ai Komagata

デザイナー。桑沢デザイン研究所を卒業後、株式会社オンワード樫山にてメンズデザイナーとして勤務。2013年にONE STROKE入社。会社のマネジメント全般を担う一方で、デザインやイラストレーション、本の制作に携わる。



小阪 淳

Jun Kosaka

デザイナー。大阪大学工学部卒、東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。SF文学の装画などのグラフィック・デザインや、ウェブ・デザイン、空間デザインを手がける。文部科学省「一家に一枚宇宙図2007」制作参加。

高橋 正実

Masami Takahashi

クリエイティブディレクター、アートディレクター、デザイナー。桑沢デザイン研究所卒業後、有限会社MASAMI DESIGN設立。グラフィック、パッケージ、プロダクト、インテリア、空間、CI、ブランディング、コンサルティング、ランドデザイン、地域開発、素材・技術開発、執筆など数多くの仕事を手がける。

デザイン法規 デザイン・リテラシー

受講者がデザイナーとして実際に社会のなかで活動をしていく際に、必要な権利や契約、関連する手続き等の法律に関する知識を学ぶと同時に、デザインの制作プロセスに欠かさないことば(読み書き)による思考や伝達能力を身につける。

渡邊 知子

Tomoko Watanabe

弁理士。渡邊知子国際特許事務所代表。日本大学芸術学部美術学科ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻卒業後、特許庁入庁。

北田 聖子

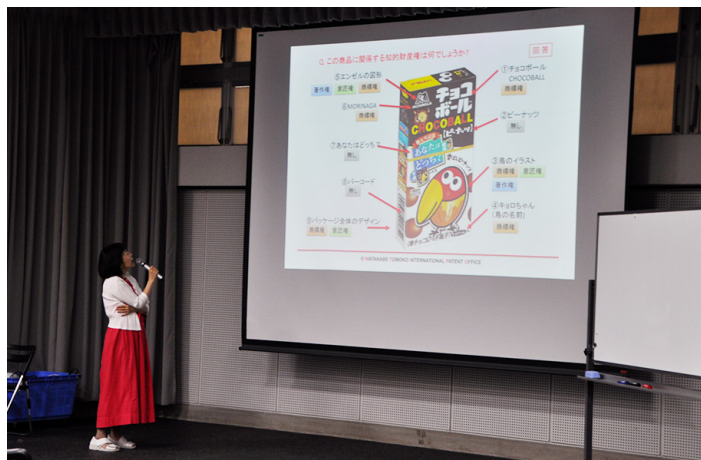
Seiko Kitada

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.13)

鈴木 公明

Kimiaki Suzuki

弁理士。東京理科大学教養教育研究院神楽坂キャンパス教養部教授。東京大学卒業後、キヤノン(株)知的財産法務本部を経て特許庁入庁。



デザインの課題

近代以降の社会において、デザイナーが長らく直面してきた根本問題について学ぶ。デザイナーはいったいどのような機能を果たすものとして、自分自身を社会へ呈示してきたのか。また近代社会の立ち上がりにおいて、デザイナーにはどんな役割が期待されていたのか。伝統社会からの解放、自由と平等の両立やバランス、新しさの追求と美しさの模索など、今後重要であり続ける問題を共有することで、受講者による将来の取り組みを支援する。

心理学史 にみる

2つの哲学(考え方)、理論の源流

■ モノ志向 「へだたり」を志向？

モノと捉える方向へ研究を進める

■ コト志向 「つながり」を志向？

コトと捉える方向へ研究を進める



加島 卓

Takashi Kashima

筑波大学人文社会系教授。東京大学大学院学際情報学府博士課程修了。博士(学際情報学)。著書に『〈広告制作者〉の歴史社会学』、『オリンピック・デザイン・マーケティング』など。専門は、社会学・メディア論、広告史、デザイン史。

若林 幹夫

Mikio Wakabayashi

早稲田大学教育・総合科学術院教授。早稲田大学大学院社会学研究科修了。博士(社会学)。著書に『未来の社会学』『(時と場)の変容—「サイバー都市」は存在するか?』『社会学入門—歩前』など多数。専門は、社会学・都市論、メディア論。

坂田 勝亮

Katsuaki Sakata

自由選択科目「心理学研究B」担当。(p.28)

御手洗 陽

Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.15)

鈴木 清重

Kiyoshige Suzuki

自由選択科目「心理学研究B」担当。(p.28)

倉林 靖

Yasushi Kurabayashi

自由選択科目「美術史研究A・B」担当。(p.30)

眼に映っているものと見えるもの

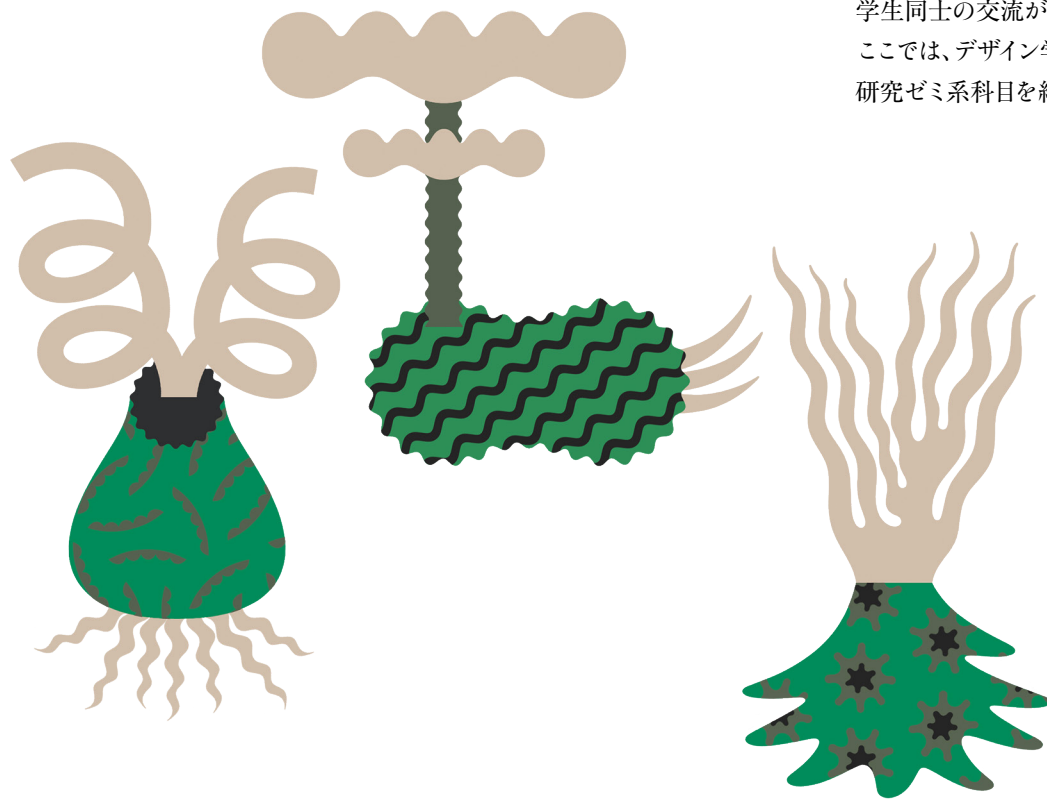
眼に映っているからと言って、見えるわけではない



Henri Rousseau, 'Tiger in a Tropical Storm (Surprised)' ©National Gallery London

自由選択科目

1・2・3年次に共通の「自由選択」は、
もっと広く学びたい、関連分野をもっと知りたい、
弱点を強化したいといった希望に応える選択科目群です。
自分に合った授業を受講でき、学年や専攻を越えて
学生同士の交流が深まるのも大きな魅力です。
ここでは、デザイン学分野が担当する
研究ゼミ系科目を紹介します。



メディア文化研究A・B

私たちの演習では心を揺さぶるストーリーが、何らかのメディアを介して体験されることに注目しています。メディアを活用して特別な体験を生み出すときに、いったいどんな知恵がありうるのかを学んで共有をはかり、いずれ新たな創意工夫を手がけられるように、演習の参加者と共に探求を行ってきました。

近年、特に力を入れているのは、映像への観察力を高めることです。映像を観ながら各自ノートを作成しつつ、その成果を報告し合い、他の人の観察にもふれることで、より学習の成果があらわれます。観察力を高めるのに演習(ゼミナール)の形式は最適なので、新年度も新たな課題を考えながら、いっしょに取り組んでいきたいと思っています。

'24年度前期

2024年度・前期はスタジオジブリ作品、後期はタイムリープなどの時間移動を活



用するストーリーをとりあげました。

例えば登場人物やキャラクターのが周囲のモノ・環境と関わる様子をノートにとり、成果を報告し合う「メディア利用の観察」という課題があります。本年度も原作の少女マンガをアニメーション映画へと映像化した「耳をすませば」をとりあげました。そこでは主人公の中学生たちによるメディア利用、例えば後にバーコード化するより前の図書館の貸出カードなど、互いの関わり合いを実現するモノが登場

人物の感情を揺さぶり、その後のストーリーを展開させていることが、確かに理解できました。

次にクラスみんなで「記憶スケッチ」にも取り組みました。作品タイトルを聴いて覚えていること、例えばおよそのストーリー展開や印象的なシーンなどを、キャラクターの視覚的な印象なども含めて、すべて事前に書き出し(描き出し)してから、次に映画作品の観察をおこないます。今回は「となりのトトロ」などをとりあ

げて、書き出されていたことと実際に観察されたことの違いや、かつて観たのに忘れていたこと、新たに気がついたことなどを報告し合い、ひとりの観客として自分自身が何に強く関心を抱き、何を見過ぎやすいのかを各自、確かめました。

『24年度後期

後期からはまるで原作のあるストーリーを映画化するように、参加メンバーが異なるメディアへの再制作を手がけられるようになることを目指して演習を進めました。とりあげた作品は「リバー 流れ



ないでよ」「君たちはどう生きるか」「MONDAYS」「エブリシング・エブリウェア・オール・アット・ワンス」「パプリカ」。いずれも現在と過去、私たちの世界と異世界との移動や往還のストーリーでしたが、演習では観察の成果と共に、再制作案もその都度考えられる範囲で報告し合いました。

最終的に演習参加者による再制作として、主に次のような取り組みが報告されました。①「MONDAYS」のループしてしまう一週間からの脱出をすころくで体験可能にする企画案。②他人の夢に介入できる「パプリカ」の世界をゲームブックで体験可能にする企画案。③AIなどの進化やポリコレの全面化など、各世界線をSF的に想定した「パプリカ」のポスター制作。④「エブエブ」の崖に佇む岩の母子や「MONDAYS」の窓の衝突するハトなどのキャラクターを文具・事務用品へプロダクト化。⑤「エブエブ」に登場する俳優を他の作品で登場する映像とつないでマルチバース化する企画案。



有泉 正二

Shoji Ariizumi

東京立正短期大学教授。法政大学大学院社会科学研究所博士後期課程退学。修士(社会学)。専門は社会学・コミュニケーション論。

御手洗 陽

Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.15)

心理学研究A・B

心理学研究は、前期の視覚心理学、後期の映像心理学の2部構成です。受講生が、知覚心理学の理論と実証的研究のアプローチを、未来のデザインに活かされることを目標としています。2名の教員が半期ずつ分担し、2024年度前期は対面授業、後期はオンライン授業を行いました。校外の展示見学(平時のみ実施)や映像制作を含む様々な実習を体験し、各自の研究成果を報告します。明るさ、大きさ、かたち、色、音、うごき、できごと(事象)の知覚と表現に関する心

理学研究を基盤に、デザインのプロセスを研究します。対面授業の年度は、研究成果報告書の編纂や年2回の発表会に行ってきました。

'24年度前期

前期は視覚芸術の基礎となる視覚のメカニズムを理解することを目的とします。視覚のメカニズムといっても生理学的、神経心理学的な内容は最小限にし、主に心理学的、現象学的な基礎知識をご紹介します。

人間はたった二つの眼で世界を見てい



左／Fig.3 上下反転による凹凸反転

——同じ画像でも上下を反転させると奥行きも反転する

右／Fig.4 ミニチュア効果

——注視点だけに焦点を合わせることで奥行きが知覚される

るにも関わらず、色、動き、奥行き、長さ、形など多くの情報を周囲の環境世界から得ています。この視覚と呼ばれる感覚は人間にとって大変重要なもので、我々がさまざまな領域の視覚芸術と呼ばれる文化をもつ理由にもなっています。そしてこの視覚芸術では実際の環境でなくても環境と同じ感覚が得られるように、いろいろなテクニックが開発されてきました。平面から奥行きを知覚できる絵画の技法や、静止したのから動きを得られる映像・アニメーションのテクニックなど、美術・デザインの技法はほとんどが視

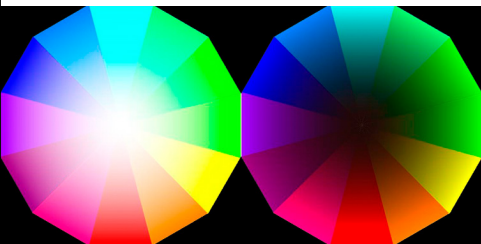


Fig.1 古代の色彩観——すべての色彩は光と闇から生じる

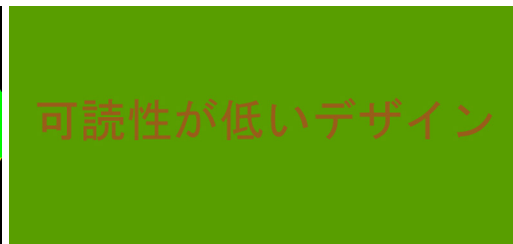


Fig.2 読みにくい配色——反対色でも明るさが似ていると読みにくい

覚のメカニズムに基づいています。

前期の授業ではこれら視覚の仕組みを解説していくことで多くの美術・デザインの技法を理解するとともに、AR、VRを越えて今後新たに開発されていく技法の可能性についても考えていきます。(坂田)

24年度後期

前期の学習を踏まえ、映画、アニメーション、絵本、雑誌等に代表される“コト”のデザインを研究します。“コト”のデザインとは、ユーザーの行動を制御する環境整備(デザイン)と考えられます。5つの実習を通じて、ユーザーの行動を制御する、建築、ピクトグラム、プロダクト、ファッション等のデザインの現象と機能を研究する視点を身につけます。

実習では、1)事象知覚(“コト”の認識)の概念を理解し、2)「映像」を“モノ”でなく“コト”として理解する考え方に触れました。3)データに基づき映像の事象表現を研究する方法を学び、各自の選択した日本映画等を研究しました。既

存の作品を参考に、4)今日の映像環境(技術、技能、技法)を考察し、自宅でも制作可能なストップモーション・アニメーション等の“コト”のデザインを検討しました。さらに、5)「絵本づくりトレーニング」(長谷川, 1988)と実験映像の試作を題材に、“コト”のデザインの現象(ありさま)や機能(はたらき)を研究しました。最終課題では、各自の研究発表(プレゼンテーション、レポート執筆)を行いました。(鈴木)

非感性的完結化 amodal completion

画像出典: 小松(2015) ミショツ、カニツツァの研究より



左図を観察したとき、ヒトは右図のように知覚する。
円の背後に四角形の角(点線)を知覚させる
輝度勾配(明暗の隔たり)がなくとも(非感性的)、
ヒトは四角形を完結させるようにみる(知覚する)。

左 / Fig.5 非感性的完結化の概念を“コト”の知覚という観点から考察する

右 / Fig.6 「おべんとう絵本」(長谷川, 1988)の制作と研究(水沢, 2024) —— 黒丸から社会的事象を知覚できる

坂田 勝亮

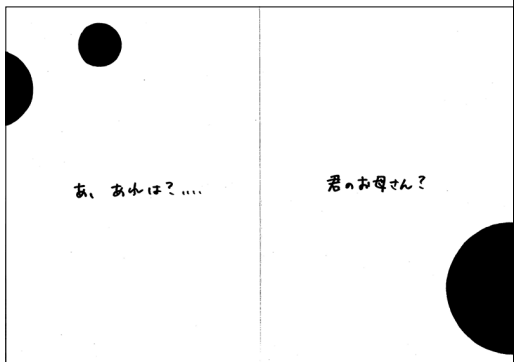
Katsuki Sakata

元女子美術大学教授。早稲田大学大学院博士前期課程修了。財団法人日本色彩研究所、秋田公立美術工芸短期大学助教授を歴任。専門は視覚心理学、色彩心理学。

鈴木 清重

Kiyoshige Suzuki

愛知淑徳大学講師。立教大学大学院文学研究科心理学専攻博士課程後期課程単位取得退学。博士(心理学)。専門は実験心理学・知覚心理学、映像心理学。



美術史研究A・B

「美術史研究」の授業では、隔週ごとに、交互に校外見学と授業を行っています。見学は都内の美術館・ギャラリーなど、現代アートや同時代のデザインを中心に、幅広いジャンルと時代のものを見て、学生に見学レポートを書いてもらっています。また、世田谷区にある現代美術のギャラリー「GALLERY TAGA2」のオーナーである田賀ひかる氏が講師として参加しており、教室での予習授業、および同ギャラリーでの、出品作家を交えた見学を年に4回ほど行っています。



2024年7月24日、GALLERY TAGA2にて「安藤榮作展」見学の様子。
最近出産された田賀先生に、赤ちゃんを背負いながらの渾身の解説を頂いています。



'24年度前期の見学先

- 「ブランクーシ 本質を象る」(アーティゾン美術館)
- 「宇野亜喜良展 AQUIRAX UNO」(東京オペラシティアートギャラリー)
- 「相川勝 specimen/標本」(GALLERY TAGA2)
- 「カルダー そよぐ、感じる、日本」(麻布台ヒルズギャラリー)
- 「八木幣二郎 新しい印刷技術で超色域社会を支えるノーヒンです」
(Ginza Graphic Gallery)
- 「オドルココロ 資生堂のクリエイティヴワーク」(資生堂ギャラリー)
- 「ロートレック展 時をつかむ線」(SOMPO美術館)
- 「安藤榮作 宇宙の果実・始まりの音」(GALLERY TAGA2)
- 「高田賢三 夢をかける」(東京オペラシティアートギャラリー)

'24年度後期の見学先

- 「平田晃久—人間の波打ち際」(練馬区立美術館)
- 「ルイズ・ブルジョワ展 地獄から帰ってきたところ 言っとくけど、素晴らしかったわ」(森美術館)
- 「テレンス・コンラン モダン・ブリテンをデザインする」(東京ステーションギャラリー)
- 「森本太郎 焰の輪郭」(msb gallery)
- 「アレック・ソス 部屋についての部屋」「現在地のまなざし 日本の新進作家vol.21」(東京都写真美術館)
- 「伊藤藍 SOUVENIR スーベニア展」(GALLERY TAGA2)
- 「そこに光が降りてくる 青木野枝／三嶋りつ恵」(東京都庭園美術館)
- 「毛利悠子 ピュシスについて」「ひとを描く」(アーティゾン美術館)

美術史研究B 第3回レポート

「テレンス・コンラン モダン・ブリテンをデザインする」
東京ステーションギャラリー

東京ステーションギャラリーを初めて訪れたのは、日本に来て間もない頃、新顔コロナウイルス感染症のパンデミックの最中でした。当時は「ハリー・ポッターと魔法の歴史展」というテーマで、ギャラリーのレンガ造りの内装構造と調和し、非常に良い印象を残しました。そして今回の展覧会も、「ブリテン」という要素と重なり続けており、全体的な展示は非常に調和しています。テレンス・コンランについてはそれまであまり知らなかったし、展覧会の説明を読んでみると、タイトル通り、デザイナーのライフスタイルへのアプローチが示されていることが分かりました。デザイナーが社会に与える影響は、目の前の仕事にとどまらず、自らの行動を通じて人々の生活を理想の世界により近づけることにも及びます。私は、デザイナーはこのような視野を持つべきだと考えています。テレンス・コンランが広く知られ、尊敬を集めているのは、まさにこのためと考えています。

ハビタ

今の私たちとしては当たり前のように行われてきた商品の陳列方法が、当時は、カタログや注文するのが主流の時代において、非常に巧妙で革新的なモデルだったのです。同じ商品を大量に並べるだけで、顧客の「選ぶ」のニーズを簡単に満たすことができました。この展示室では、当時の商品陳列を模した小さな部屋を作り、現在の消費習慣についても考えさせます。次に、商品自体も非常に明るいスタイルです。私は個人的に、中身を大きく書かれた容器が好きです。その時代にヨーロッパでよく見られたデザインのようなのですが、今見るととても新鮮です。



ハビタグラフィックス

私が気に入っているのは、壁に飾ってあるこれらのカタログや紙袋のデザインです。本来は機能的な商品ですが、これらの明るいパターンや文字は、購買行動を超えたボーナスとして、消費者にポジティブな体験をもたらします。最近では多くの店舗が、付加価値を高めるために限定パッケージなどを使用することが多く、ハビタのグラフィックデザインは、まさに今風で、時代遅れではないと言えます。ハビタは後にIKEAに買収されましたが、「IKEAスタイル」もこれらのグラフィックデザイン作品から見られます。

インテリア

ある時期、私はインテリアに情熱を傾ける人間だとは思っていませんでしたが、本当に素晴らしい作品をいくつか見たときに、このニーズは家具デザイナーによって満たされることができると気づきました。これはまた、デザイナーがユーザーの潜在的なニーズを発見できることを示す一例でもあります。テレンス・コンランによる今回のインテリアデザインは、春に訪れたデッサウのパウハウス博物館で見た、視覚的な美しさと実用性を両立させた数々の作品を思い出させました。また、テレンス・コンラン自身のコレクションから判断すると、生活の質に対する彼のこだわりも感じられます。既存の生活に対して好奇心を持ち続けることで、まだ明確になっていない潜在的な問題を解決する動機付けになるかもしれません。今回の展覧会では、デザイナーがもたらしたライフスタイルの進化が示され、また、デザイナーが今後何ができるのかについて改めて考えさせられました。



倉林 靖

Yasushi Kurabayashi

美術評論家。青山学院大学文学部史学科卒業。1986年、美術出版社主催「芸術評論」募集で第一席入選。著書に『震災とアート』、『岡本太郎と横尾忠則』等。

田賀 ひかる

Hikaru Taga

GALLERY TAGA 2オーナー。大学で美術史を学び、画廊、アート・教育系企業に勤務。2012年よりインテリアテキストを企画制作するFILCO internationalに参加。

提出されたレポートの一部です

カルチャー英語研究A・B

ロラン・バルト曰く“Every new Fashion is a refusal to inherit, a subversion against the oppression of the preceding Fashion; Fashion experiences itself as a right, the natural right of the present over the past.”（すべての新しいファッションは継承することに対する拒絶であり、以前のファッションの抑圧に対する破壊である。ファッションはそれ自体が過去に対する現在の生得の権利なのだ）音楽もまた然りで、ファッションと音楽の関係はとても密接です。授業はロック誕生の起源となる1940年代のモダンジャズから現在まで、MVを視聴しながら洋楽で英語の言い回しと、同時代のファッションを学ぶという形式です。

'24年度前期

第二次世界大戦後、モダンジャズとビート・ジェネレーションからスタートし



ます。かつてジョン・レノンは「エルヴィスの前にはなにもなかった」と言っていますが、実際その通りです。エルヴィスから始まるロックン・ロールとレザージャケット。若さがファッションと深く結びついてくる1960年代ビートルズのモッズ



スーツにスウィングロンドン。歌詞が地味なくせに衣裳は下派手な『Hello Goodbye』のピーコック革命からグレートフル・デッドのサイケにジミ・ヘンドリックス、ジャニス・ジョプリンとヒッピー。そして、一大ムーブメントとなり、今や伝統芸

能的な安定感を持つパンク。口頭で説明するとちょっと恥ずかしいジギー・スターダストのデヴィッド・ボウイが活躍するグラム・ロックから、ニュー ロマンティック。黒歴史とボンジョヴィ自身が語るハードロック。一方で、ソウル、ファンクなどのディスコミュージックが席巻。MTV時代の幕開け、ガールズ・ポップのシンディ・ローパー。そして、ファッションを思うがまま従えたマドンナとファッションという枠を超越したマイケル・ジャクソンの1980年代までを追っていきました。各学期末に映像やファッションに興味を覚えた英語歌詞のPVを各自紹介していただきます。

'24年度後期

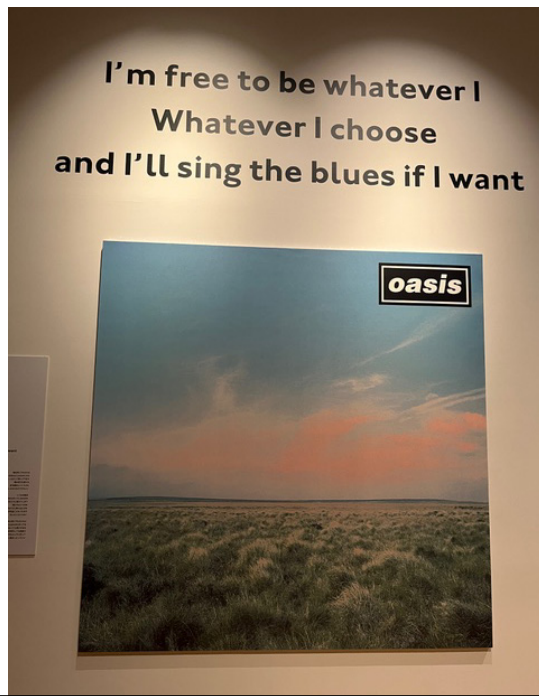
後期の授業では、カート・コベイン、スマッシング・パンプキンズ、ソニック・ユースのグランジから始まりました。マリリン・マンソンのゴスに、オアシスからのジャージの着こなしやスパイス・ガールズのUKポップ。そして、今やメインストリームになったヒップホップを、オールド・ス

クール、ゴールデン・エイジ、ポストエミネムと3回に分け、Run-D.M.Cのアディダスとカンゴールからカニエ・ウエストとヴァージル・アブローのオフ・ホワイトまでを代表する曲を聴きながらファッションの変遷を追いました。後半は、音楽やファッションのジャンルではなくビョーク、

エイミー・ワインハウス、ビヨンセ、レディ・ガガ、ブルーノ・マーズ、ビリー・アイリッシュと言った各アーティストのファッションを検証しました。各学期末に映像やファッションに興味を覚えた英語歌詞のPVを各自紹介していただきます。

高平 未来 Miku Takahira

舞台衣裳デザイナー。立教大学非常勤講師。ニューヨーク大学で美術史、同大学院で服飾装飾美術史を専攻。MA。



ライティング・スタイル研究A・B

本ゼミナールでは、文章の読み書きを学びます。ここでいう文章の読み書きには、物語や詩の創作、あるいは、就職活動用書類の書き方の練習などを、直接には含みません。いわゆる「国語」の授業ですのようなことをするわけでもありません。では、なにをするのか。文章の読み書きを通して、「考える」ことを真剣に考えます。「考えがないと文章は書けないのだ。」と思いついて入っている人もいますが、そうではあ

りません。「考える」ことは、文章を書くことによってこそ、実践されます。

'24年度前期

前期では、文章を書くための基礎的な力を身につけます。

「〇〇を見て、衝撃を受けました」「〇〇がすごいと思いました」と、ほんとうは衝撃を受けてもいないものに対して、安易にそのように書いてしまったという経験はないでしょうか。「衝撃」などという手垢の

ついたことばを解除するためには、「〇〇」の部分を観察することが重要です。そして、観察するために、文章を書くという方法があります。前期に注力したのは、「〇〇」をしっかりと書くことです。2024年度は、事実と意見や推測を分けて書く練習、絵を文章で描写する練習、「手放せない」と思うものを説明する練習などをおこないました。それらの練習をとおして、「〇〇」を具に書きながら観察し、書き手独自の視点を発見していくというプロセスを体験しました。また、毎年度、書く練習とあわせて、読む練習も行っています。2024年度も、受講生同士が互いの文章を読んで意見交換をするという機会を設けました。

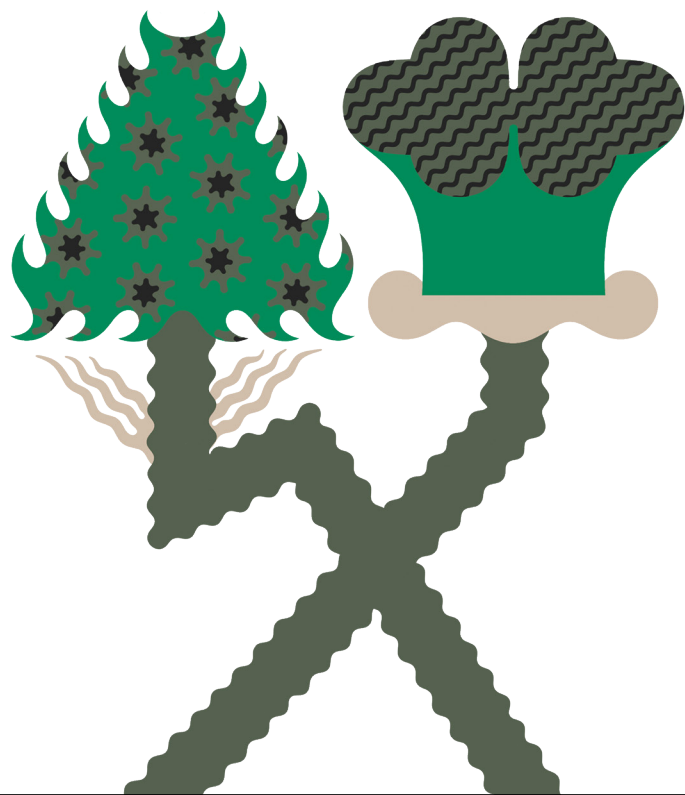
'24年度後期

後期は、プレゼンテーションの課題に取り組めます。

資料のみで作品のプレゼンテーション



附帯教育 基礎デザイン専攻



2020年からデザイン学分野が窓口になり、
造形分野の協力のもとで、
新たに「基礎デザイン専攻」を開設しました。
従来の昼間部・夜間部はデザイナーの育成を目的としていますが、
附帯教育の「基礎デザイン専攻」は
先行してスタートしていた「基礎造形専攻」と共に、
桑沢の教育経験を社会へより広く還元することを目指して、
プロを目指すか否かにかかわらず、
デザインに関心をもった方にむけて、
美術教育は未体験の方を想定して、学習内容を設計しています。

科目①

「レクチャー&ワークショップ」

基礎デザイン専攻は二つの科目で構成されています。ひとつは「レクチャー&ワークショップ」です。前期では主にデザイン史やメディア史を活用しながら、現代だけに限定されない、いろんなかたちを視野に入れていきます。後期は独自の問題関心やテーマをもつデザイナーの話を聴くことで、デザインという取り組みの広がりや可能性を共に考えます。こうした

学習を通じて、私たちの身の周りに存在するものが、デザインという創造(企画・制作)のプロセスを経た結果として目に留まる機会をつくりたいと思っています。

科目②

「プロジェクトⅠ～Ⅳ」

もうひとつの科目は「プロジェクトⅠ～Ⅳ」です。プロダクト、スペース、ファッション、ビジュアルという、主要なデザイン領域の企画・制作のプロセスを体験します。これらは専門技術こそ異なっている



るものの、<リサーチ(調査・観察)～プロトタイピング(発想・試作)～プレゼンテーション(提示・検証)>という、同じプロセスにしたがっています。一年間を通じて「つかむ」「つつむ」「つたえる」「あそぶ」という四つの課題に取り組むことで、手を動かしながら総合的にデザインを学んでいきます。

感じ方・とらえ方が支える創造性

毎年約四十人の方が受講しています。が、一年間という限られた時間の中でも、デザインという取り組みの中身が、以前よりも明確に見えるようになるようです。また学習の成果として共有されるものの感



じ方やとらえ方も、プロを目指してさらに
本科へ進む方はもちろん、そうではない
方にとっても、それぞれの暮らしや仕事を
より創造的にするのに、たしかな支えとな
るのではないかと期待しています。



基礎デザイン専攻：二つの科目の構成と流れ

レクチャー& ワークショップ

プロジェクト

デザイン・プロセス*の基礎

「プロジェクト」を体験するための準備として、
最低限必要な知識の共有をはかる。

1

「つかむ」をデザインする プロダクトデザイン

身体と道具の接点となり、
行為・機能を生み出す、ハンドルにかたちを与える。

デザインされたものの再発見

デザイン史・メディア史を活用して、
多様な「かたち」の与え方を広く視野に入れる。

2

「つつむ」をデザインする スペースデザイン+ファッションデザイン

紙や布を加工し、身体や光をつつむことで、
照明・ドレス・空間を生み出す。

デザインすることの可能性

新たな領域を開拓してきた
デザイナーの経験から、
デザインの可能性の広がりを学ぶ。

3

「つたえる」をデザインする ビジュアルデザイン

さまざまな視点から「へらしさ」を見出し、
ロゴマーク等の色・形で表現・伝達する。

*デザイン・プロセス：

リサーチ(観察する)～プロトタイプ(試作する)
～プレゼンテーション(提案する)

4

「あそぶ」をデザインする 総合デザイン

既存のかたちを研究、新たな設定や規則を
考案し、プレイヤー間の関わりを生み出す。