

DESIGN
DISCOURSE,



Degree Program in Design
Graduate School of Comprehensive Human Sciences
University of TSUKUBA, JAPAN

2024-2025

design discourse, DPD

Degree Program in Design
2024-2025

Introduction

Degree Program in Design (DPD) is a dynamic research program that spans academic fields, regions, and cultures. The program serves as a meeting point where individuals with diverse perspectives and skill sets can study together.

In this booklet, we share the “theory” that is the cornerstone of design studies and report on the various practices of the organization that nurture creative human resources to face the question, “What is design?”

はじめに

筑波大学デザイン学学位プログラム：Degree Program in Design (DPD) では、分野、国と文化をまたいだ研究活動が活発に行われ、異なる思考とスキルを持つ人材が研鑽を積む交錯地点となっています。本冊子では、デザイン学研究の礎となる「論考」を共有し、「デザインとは何か？」という問いに向き合う創造的人材の育成を目指す様々な教育の実践活動を報告します。

Contents

- 01 Introduction
- 02 Beyond “Convenience Gadget Thinking”
Weaving Meaning, Story, and Value:
Practices in Design Education
- 10 Distinguished Course – Research Project in Design A
- 12 Distinguished Course – Research Project in Design B
- 14 Report on the Harassment Workshop for Students
“Study Session for Career Paths of Graduate Students:
Thinking about Harassment Issues Around Us”
- 16 List of Student Research Results for 2024-2025
- 20 List of Activities for 2024-2025
- 22 List of Thesis Titles for 2024-2025

目次

- 01 はじめに
- 02 『便利グッズ思考』を超えて
—意味・物語・価値を紡ぐデザイン教育の実践—
- 10 特色ある授業 – プロジェクト演習A
- 12 特色ある授業 – プロジェクト演習B
- 14 学生向けハラスメント研修会
「大学院生のキャリアパスのための勉強会
身の回りのハラスメント問題について考える」
実施報告
- 16 2024年度学生研究成果一覧
- 20 2024年度の活動一覧
- 22 2024年度修了研究題目一覧

Beyond “Convenience Gadget Thinking”

Weaving Meaning, Story, and Value: Practices in Design Education

UCHIYAMA Toshiaki

Introduction

“Another convenience gadget, isn't it?” Professor Takashi Hasumi repeatedly uttered this phrase during critiques of students' work in the “Basic Design Practice” course I took at the University of Tsukuba 30 years ago. At the time, I could not understand the true meaning of these words and was confused, wondering, “If convenient things are bad, then what should we create?”

Thirty years have passed since then, and now I find myself in the position of teaching the “Basic Design Seminar” at the University of Tsukuba. While the name of the course has changed from “Practice” to “Seminar,” the purpose of learning the essence of design remains unchanged. Moreover, I have finally come to understand the essence of Professor Hasumi's words. Design is not merely a collection of functions, but an endeavor centered on “how to frame questions,” “understanding humans,” and “creating meaning.” This work discusses the escape from “convenience gadget thinking” in

design education, particularly in teaching beginners and students from other disciplines, and the practical methods of “design education that emphasizes values and meaning,” which holds the key to this transformation.

1. Why Do Students Fall into “Convenience Gadget Thinking”?

When design beginners tackle their first assignments, we often see proposals like “furniture with storage functionality,” “multifunctional apps,” or “products lighter than conventional ones,” which encompass ideas focused on functional enhancement and improvement.

These approaches share an underlying belief that enhancing physical functions and performance automatically equates to “good design.” The underlying psychological factors include the following:

- Comfort in concreteness:** To retreat to clear, explainable functions is easier than abstract values or meanings
- Social conditioning:** The value

system of “convenience = excellence” has been established through advertising and education

Answer-oriented mindset: Remnants of learning habits that believe “correct answers” exist

Misunderstanding problem-solving: A tendency to oversimplify “problems = solutions through convenient functions”

Graduate students with diverse backgrounds in engineering, psychology, and other fields who are learning design for the first time in the Degree Program in Design often display similar tendencies.

What lies beyond functionality alone? The word “convenient” originally means “suitable for one's purposes,” but it does not necessarily bring happiness. What is important are emotions and experiences, narratives, and memories.

For example, for many people, as a “means of information transmission,” letters are inferior to email in terms of speed and convenience. However,

『便利グッズ思考』を超えて

—意味・物語・価値を紡ぐデザイン教育の実践—

内山 俊朗

はじめに

「また便利グッズだね」

これは、私が筑波大学でデザインを学んでいた30年前、「デザイン基礎実習」を担当されていた蓮見孝先生が、学生たちの作品を講評する際に繰り返しおっしゃっていた言葉である。当時の私はこの言葉の真意を理解できず、「便利なものがダメなら、一体何を作ればいいのかろう？」と混乱していた記憶がある。

あれから30年が経ち、今では私自身が筑波大学で「デザイン基礎演習」を担当する立場になった。当時の「実習」は現在「演習」と名称が変わったが、デザインの本質を学ぶという目的は変わらない。そしてようやく、蓮見先生の言葉が意味していた本質に気づけるようになった。デザインは単なる機能の集合ではなく、「問いの立て方」や「人間理解」、そして「意味の創造」が核となる営みである。本稿では、デザイン教育、とくに初学者や異分野出身者への指導における「便

利グッズ思考」からの脱却と、その鍵を握る「価値観と意味を重視するデザイン教育」の実践的手法について述べる。

1. なぜ学生は“便利グッズ思考”に陥るのか？

デザイン初学者が最初の課題に取り組む際、しばしば次のような提案が見られる。「収納機能付きの家具」「多機能なアプリ」「従来品より軽い製品」など、機能強化や改善に焦点が当たったアイデアだ。

こうした発想に共通するのは、物理的な機能や性能の向上を“良いデザイン”と信じて疑わない点である。背景には以下のような心理的要因があると考えられる：

- 具体性への安心感：**抽象的な価値や意味より、説明しやすく明確な機能に逃げやすい
- 社会的刷り込み：**「便利＝優秀」という価値観が広告や教育を通じて定着している

正解志向：「正しい答え」があると信じて疑わない学習習慣の名残

課題解決の誤解：「困っていること＝便利な機能で解決」と単純化しがち

工学、心理学など多様なバックグラウンドを持ち、デザイン学学位プログラムで初めてデザインを学ぶ大学院生も、同様の傾向を示すことは少なくない。

しかし、機能の向こう側には何があるのだろうか。「便利」という言葉は本来「都合がよい」という意味だが、人の幸福感を伴うわけではない。重要なのは感情や体験、物語や記憶である。

例えば、多くの人にとって手紙は「情報伝達的手段」としては、速度や利便性の面でメールに劣る。しかし、手書きの文字、便箋の手触り、封を開ける瞬間の期待感——これらが織りなす「物語」は、デジタルでは代替できない意味を持つ。時には「ちょっと不便」な体験の中にこそ、意味や関係性が生まれることもある。

the “narrative” woven by handwritten characters, the texture of stationery, and the anticipation of opening an envelope carries meaning that digital cannot replace. Meaning and relationships are sometimes born precisely in “slightly inconvenient” experiences.

2. Beyond Observation to “Values”

I once gave a visiting lecture to high school students with the following assignment: “Design a toilet for Darth Vader.” The students immediately began thinking, and the most common responses were:

“Darth Vader wears a cape, so it would get in the way when entering the toilet.”
“So we need a hook to hang the cape.”
Indeed, this was good observation and not wrong as a functional proposal. However, I asked: “Would that really make it Darth Vader’s toilet?”

Think about it. Darth Vader is not just some old man wearing a cape; he is a symbol of the Galactic Empire, a being who is wrapped in fear and majesty. Would you really want to imagine

such a person opening an ordinary door with a click, hanging his cape on a hook, and locking the door with a snap? Can you really call that “characteristic of him”?

Accordingly, I presented the following idea: Rather than opening a door to enter, the toilet itself should be a “performance space.” For example, when Vader stands on a black floor, it descends with a “whoosh” sound while dry ice-like smoke billows from the surroundings. He “disappears” as he enters, and after finishing, rises majestically like on a stage. Would this not be a design more befitting of his character?

This example demonstrates that while “observation” is the starting point, it alone is insufficient, and connection to “values” is essential. Furthermore, design cannot rely on “observation” alone. When we can imagine who that person is, what they value, and what kind of existence they want to be, design transcends being merely a “thing” and becomes a “narrative.”

Here, “story” does not simply refer to a collection of functions, but to a narrative that gives meaning to the user’s life and experiences. In Darth Vader’s example, a hook is merely a “function for hanging a cape,” but the performance of the floor sinking and smoke rising weaves a narrative of “a ritual demonstrating imperial majesty.” When a person’s character, values, and cherished meanings are embedded, design begins to tell their unique “story.” The following questions are effective for shifting perspective from function to value:

“For whom is this convenient?”

“How will that person’s life change by making it convenient?”

“Is there anything lost because of this convenience?”

“What does ‘delightful’ rather than ‘convenient’ mean?”

I want students to continue asking not just about functional explanations, but “How will that person’s day change by having this?” “What kind of feelings do you want them to have?” “What

2. 観察を超えて“価値観”へ

高校生への出前授業で「ダース・ベイダーが使うトイレをデザインしてください」という課題を出したことがある。高校生たちはすぐに考え始め、出てきた意見で多かったのは次のようなものだった。「ダース・ベイダーはマントをつけているから、トイレに入るとき邪魔になりそうですね」「だから、マントをかけるためのフックが必要だと思います」確かに、よく観察していて、機能的な提案としては間違っていない。だが、私はこう問いかけた。「本当にそれだけで、ダース・ベイダーのトイレになるのだろうか？」

考えてみてほしい。ダース・ベイダーは単なるマントを着たおじさんではない。彼は銀河帝国の象徴であり、恐怖と威厳をまとった存在である。そんな彼が、普通のドアをガチャッと開けて、フックにマントをかけて、カチャッと鍵をして…という光景を想

像したくないだろう。それで本当に“彼らしい”と言えるだろうか。

私が示したアイデアはこうだった。ドアを開けて入るのではなく、トイレそのものが“演出空間”であるべきだ。例えば、ベイダーが黒い床の上に立つと、「シューウウ…」という音とともに床が下がっていき、ドライアイスのようなスモークが周囲から吹き出す。彼は「消える」ように入っていく、用を済ませた後、また荘厳にステージのように上がってくる。それこそが、彼の“キャラクター性”にふさわしいデザインではないか。

この事例は、「観察」が起点でありながら、それだけでは不十分であり、「価値観」への接続が不可欠であることを示している。デザインとは“観察”だけでは足りない。その人が何者か、何を大事にしているか、どんな存在でありたいかを想像できたとき、デザインは“モノ”を超えて、“物語”になる。

ここでいう「物語」とは、単なる機能

の集合ではなく、使う人の人生や体験に意味を与える「ナラティブ」のことである。ダース・ベイダーの例でいえば、フックは「マントをかける機能」でしかないが、床が沈み煙が立ち上る演出は「帝国の威厳を示す儀式」という物語を紡ぐ。その人らしさ、その人の価値観、その人が大切にしている意味が込められたとき、デザインはその人だけの「物語」を語り始めるのである。機能から価値へと視点を転換するために、次の問いが有効である：

「それって誰にとって便利なの？」

「便利にして、その人の生活はどう変わるの？」

「その便利さのせいで失われることはない？」

「便利じゃなくて、“うれしい”ってどんなこと？」

学生たちには、機能の説明で終わらずに、「それがあつて、その人の一日がどう変わるか」「どんな気持ちになってもら

kind of narrative will be created in that person’s life?”

3. Design as “Positioning”

“Design is positioning”—This single phrase, which I heard during a lecture at the 53rd Annual Conference of the Japan Society for the Science of Design held at the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa in 2006, my first year as a faculty member at the University of Tsukuba, remains deeply etched in my heart.

“Positioning” means reviewing the meaning and relationships of things and reassembling them anew. Starting with questions like “For whom, in what situations, should this have what kind of value?” objects and systems are relocated to appropriate “places” and “roles.”

Consider a picture frame for displaying family photos. If we position it as “frame = something that protects photos,” a functional and inexpensive frame would suffice. However, by repositioning it as “frame = something

that symbolizes family bonds,” we need total experience design including materials, form, and placement location.

In other words, designers are “people who edit meaning” before being “people who create the forms of things.” By considering not only visible elements but also “why it exists” and “what role it plays for whom,” design becomes remarkably richer.

From Editing Meaning to Process

“Positioning” as design may seem like an abstract concept. However, to practice this in student guidance, concrete thinking processes are necessary. How do we “edit meaning”? What procedures do we follow to review “positioning”? To answer these questions, I have developed the following systematic frameworks through educational practice.

4. The Five-Step Model: A Framework for Organizing Thought

I have introduced the following five steps in student guidance:

Step 1: Observation—Understanding Users

Begin by drawing a concrete portrait of a person. As well as basic information like age, occupation, and living environment, also carefully observe and imagine in what situations (time, place, circumstances) that person would use the product or service, and what challenges or wishes they have. The important thing is not to aim for “universal things that anyone can use,” but to focus on **one specific concrete person**. Many students think “I want as many people as possible to use it,” but to maximize power of the design, to deliberately “narrow down” is important. Design for one person with whom you can deeply empathize becomes the starting point for design that reaches many people.

Step 2: Values—Finding What Matters

Consider what values should be emphasized for the person revealed through observation. Looking not only at functional values but also emotional and spiritual values is important.

いたいか」「その人の人生にどんな物語が生まれるか」を問い続けてもらいたい。

3. デザインとは「位置付けること」

「デザインとは位置付けることだ」——2006年、私が筑波大学に教員として着任した最初の年、金沢21世紀美術館で開催された第53回デザイン学会研究発表大会で、ある先生の講演で聞いたこの一言が、今でも私の心に深く刻まれている。「位置付けること」とは、ものごとの意味や関係性を見直し、それらをあらためて組み立て直すことである。「これは誰のために、どんな場面で、どんな価値を持つべきか？」そうした問いを出発点に、モノや仕組みをふさわしい“場所”や“役割”に再配置していく。家族写真を飾る額縁を例に考えてみよう。「額縁=写真を保護するもの」と位置付けるなら、機能的で安価なフレームで十分である。しかし「額縁=家族の絆を象徴するもの」と位置付け直せ

ば、素材や形状、置く場所まで含めたトータルな体験設計が必要になる。つまり、デザイナーとは「モノの形を作る人」である前に、「意味を編集する人」だと言えるだろう。目に見える要素だけでなく、「なぜそれがあのか」「誰にとってどんな役割を果たすのか」まで考える。そうした視点を持つことで、デザインは格段に豊かになる。意味の編集からプロセスへ

「位置付けること」としてのデザインは、抽象的な概念のように思えるかもしれない。しかし、これを学生指導の現場で実践するためには、具体的な思考プロセスが必要である。どのようにして「意味の編集」を行うのか、どのような手順で「位置付け」を見直すのか。そうした問いに答えるために、私は教育実践の中で体系的なフレームワークを開発してきた。

4. 5ステップモデル：思考整理のフレーム

私は学生指導の中で、以下の5ステッ

プを導入している：

ステップ1：観察—ユーザーを理解する
まず、具体的な人物像を描くことから始める。年齢、職業、生活環境といった基本情報だけでなく、その人がどんな場面で（時間、場所、状況）製品やサービスを利用するのか、そしてその人が抱える課題や願いは何かを丁寧に観察し、想像する。

重要なのは、「誰でも使える万能なもの」を目指すのではなく、たった一人の具体的な人物に焦点を当てることである。「できるだけ多くの人に使ってもらいたい」と考える学生は多いが、デザインの力を最大限に発揮するためには、あえて「絞る」ことが重要だ。深く共感できる1人のための設計こそが、多くの人に届くデザインの出発点となる。

ステップ2：価値観—大切なことを見つける
観察を通じて見えてきた人物に対して、どのような価値観を重視すべきかを考える。ここで重要なのは、機能的

Values can be classified from the perspective of “value for whom”:

User-perspective values: Related to individual direct experience and utility (e.g., usability, sense of security, comfort)

Social-perspective values: Related to the impact on broader communities and environments (e.g., sustainability, fairness, inclusivity)

Context-dependent values: Those that become important in specific usage scenarios (e.g., portability, responsiveness, quietness)

A common mistake is confusing functions or features with values. Rather than “waterproof function and lightness,” think in terms connected to that person’s emotions and experiences, such as “peace of mind unaffected by weather and reduced burden of carrying.”

Step 3: Concept—Verbalizing Philosophy

Integrate values and verbalize unique perspectives and approaches. This is not mere functional explanation, but

expression of the philosophy for which the design aims in memorable language. The concept serves as a design guideline and becomes an important element for discussion and evaluation with others.

Understanding the difference between values and concept is important:

Values: What indicates “what is important” (e.g., safety, usability, sustainability)

Concept: “Unique way of thinking and approach” to realize values (e.g., “Analog warmth that accompanies digital.”)

Concepts are often expressed through metaphorical expressions or word combinations, with the effect of memorable naming being important. For example, an expression like “Analog warmth that accompanies digital” for smartphones for older adults integrates multiple values and functions as a project compass.

Step 4: Form and Function—Giving Shape to Ideas

This is the stage of giving concrete

form to the concept. From choosing shape, color, and materials to designing functions, interfaces, and detailed usage experiences, realize as visible and touchable elements. Technical constraints and feasibility must also be considered here.

However, when considering form and function, to always return to the values clarified in Step 2 is important. One needs clear answers based on values to questions like “Why that form?” and “Why that function?”

Step 5: Future Changes—Imagining Impact

Imagine what effects the design will bring to individuals when realized, what impact it will have on society, and what long-term value it will create. This perspective aims for sustainable and developmental value creation, rather than one-off solutions.

When considering results and impact, to imagine not only functional changes like “improved usability,” but also those more deeply involved in that person’s life, such as “improved self-ef-

な価値観だけでなく、感情的・精神的な価値観にも目を向けることである。価値観は「誰にとっての価値か」という視点で分類できる：

ユーザー視点の価値観：個人の直接的な体験や効用に関わる価値（例：使いやすさ、安心感、快適性）

社会視点の価値観：より広いコミュニティや環境への影響に関わる価値（例：持続可能性、公平性、包摂性）

状況依存の価値観：特定の利用シーンで重要になる文脈的な価値（例：携帯性、即応性、静音性）

よくある間違いは、機能や特徴を価値観と混同することである。「防水機能と軽量さ」ではなく、「天候に左右されない安心感と持ち運びの負担軽減」のように、その人の感情や体験に結びつけて考える必要がある。

ステップ3：コンセプト—思想を言語化する価値観を統合し、独自の視点やアプローチを言語化する。これは単なる機

能説明ではなく、記憶に残る表現で、そのデザインが目指す思想を表現する。コンセプトは設計の指針となると同時に、他者との議論や評価の基準ともなる重要な要素である。

価値観とコンセプトの違いを理解することが重要だ：

価値観：「何が大切か」を示すもの

（例：安全性、使いやすさ、持続可能性）

コンセプト：価値観を実現するための「独自の考え方やアプローチ」

（例：「デジタルに寄り添う、アナログな温かさ」）

コンセプトは、しばしば比喩的な表現や言葉の組み合わせで表現され、聞き手の印象に残るネーミングとしての効果も重要である。例えば、高齢者向けスマートフォンの「デジタルに寄り添う、アナログな温かさ」のような表現は、複数の価値観を統合し、プロジェクトの羅針盤として機能する。

ステップ4：形と機能—アイデアを形にするコンセプトを具体的な形にしていく段階である。形状、色彩、素材の選択から、機能やインターフェースの設計、使用体験の詳細設計まで、目に見える・触れられる要素として実現する。ここでは技術的制約や実現可能性も含めて検討する必要がある。

ただし、形や機能を考える際も、常にステップ2で明確にした価値観に立ち返ることが重要である。「なぜその形なのか」「なぜその機能なのか」という問いに対して、価値観に基づいた明確な答えを持つ必要がある。

ステップ5：未来の変化—影響を想像するそのデザインが実現された時、個人にどのような効果をもたらすか、社会にどのような影響を与えるか、そして長期的にはどのような価値を創出していかを想像する。単発的な解決ではなく、持続的で発展的な価値創造を目指す視点である。

ficacy,” “formation of new habits,” and “activation of communication” is important.

Through these five steps, the transformation from “function” to “narrative” is born. Through the process of knowing people through observation, finding value, creating unique concepts, giving them form, and depicting future impacts, mere “convenient things” transform into “design with narrative” that accompanies that person’s life.

The Reality of Design Process

However, an important realization emerges from actual guidance. Design processes rarely proceed “step by step,” but progress in a “cyclical” manner with thinking and action involving back-and-forth, repetition, and leaps. For example, even starting with observation and human understanding, one might work with hands to materialize, envision the future, and finally verbalize the concept.

I use these five steps not as an execution process, but rather as a “frame-

work for structuring afterward.” They also function as a self-checklist when students become lost during creation and as a common language when those from different fields engage in discussion. The essential work of design involves chaotic exploration processes and finally assembling into coherent explanations.

5. Love and Shirasu: The Essence of Design The Inherited Teaching: “Design is Love”

When I was a student, the year-end parties for the Industrial Design Course (now the Information and Product Design Area) always featured passionate speeches by Professor Akira Harada, which ended with everyone shouting, “ID is Love!” This phrase combined playfulness with deep meaning, consequently overlapping the sounds of Industrial Design’s “ID” and “love” (ai in Japanese).

After organizational restructuring created an integrated educational

system with Environmental Design and Architectural Design, which encompassed broad design fields, this evolved into “Design is Love!” After Professor Harada’s retirement, Professor Toshimasa Yamanaka inherited this tradition, which continued for a long time. However, since the COVID-19 pandemic, group-format year-end parties have decreased, and almost no opportunities to hear this phrase directly currently exist. Nevertheless, the phrase has penetrated so deeply that no graduate does not know these words, and current students probably hear them on some occasion.

This phrase carries meaning far beyond a mere slogan. Design is essentially an endeavor of thinking about, imagining, and accompanying users. It involves adopting others’ positions, trying to sense their pain and joy, continuously asking “What does this person truly need?,” and attempting to give form to and deliver that.

Love is the will to understand others and the feeling of wishing for their

成果やインパクトを考える際は、「使いやすいの向上」といった機能的な変化だけでなく、「自己効力感の向上」「新しい習慣の形成」「コミュニケーションの活性化」など、その人の人生により深く関わる変化を想像することが重要である。

この5ステップを通じて「機能」から「物語」への転換が生まれる。観察によって人を知り、価値を見出し、独自のコンセプトを生み、それを形にして、未来への影響を描く——この過程で、単なる「便利なもの」が、その人の人生に寄り添う「物語あるデザイン」へと変化していく。

デザインプロセスの現実

ただし、実際の指導における重要な気づきがある。デザインプロセスは「ステップ順」に進むことはほとんどなく、思考や行動が前後・反復・飛躍を伴う“循環型”で進む。例えば、観察と人間理解から始まっても、手を動かして具現化し、

未来のイメージを描いてから、最後にコンセプトを言語化する場合も多い。この5ステップは実行プロセスではなく、「後から構造化するためのフレーム」として使っている。学生が制作中に迷った際の自己チェックリストとしても機能し、異分野出身者同士が議論する際の共通言語としても活用している。混沌とした探索の過程を経て、最終的に筋の通った説明にまとめあげることこそが、デザインの本質的な営みなのである。

5. 愛とシラス：デザインの本質

受け継がれる教え「デザインは愛だ」私が学生だった頃、生産デザインコース（現在の情報・プロダクトデザイン領域）の打ち上げでは、毎年決まって原田昭先生の熱のこもった演説があり、最後に全員で「IDは愛だ！」と叫んでいた。Industrial Designの「ID（アイディー）」と「愛（アイ）」の音を重ねた、遊び心と深い意味を併せ持つ言葉である。

その後の組織改編により、環境デザインや建築デザインと一体型の教育組織体制となり、幅広いデザイン分野を包括するようになると、「デザインは愛だ！」へと発展した。原田先生の退職後は山中敏正先生がこの伝統を引き継ぎ、長く続いてきた。ただし、コロナ禍以降は集合形式での打ち上げ自体が減り、現在ではこの声を直接聞く機会はほぼなくなっている。それでも、卒業生でこの言葉を知らない人はいないほど深く浸透しており、現役生も何らかの機会に耳にすることがあるだろう。この言葉は単なる掛け声以上の意味を持っている。デザインとは本質的に、使う人のことを想い、想像し、寄り添う営みである。相手の立場に立ち、その人の痛みや喜びを感じ取ろうとし、「この人にとって本当に必要なものは何だろう」と問い続け、それを形にして届けようとする。愛とは、相手を理解しようとする意志

happiness. Design is also born from the desire to wish for users' happiness and make their lives better. Excellent design always has "a heart that thinks of someone" behind it.

This attitude of "understanding others and walking together" is deeply rooted not only in Western design theory but also in our culture.

Learning "Shirasu" Philosophy from Kojiki

In 2025 (Reiwa 7), triggered by His Imperial Highness Prince Hisahito's enrollment at the University of Tsukuba, I encountered the concept of "Shirasu" while learning about Japanese history and culture.

The term "Shirasu-kuni (country ruled by Shirasu)" is an ancient concept found in the Kojiki (Records of Ancient Matters) and Nihon Shoki (The Chronicles of Japan). Here, "shirasu" differs from the modern Japanese "shiraseru" (to inform), and means "to govern" in ancient language.

The essence of "shirasu" represents a fundamentally different approach

to leadership and governance than Western concepts. "Shirasu" means to deeply understand and know thoroughly, cherish, accompany, and walk together, listen to others' voices rather than give one-sided commands, and guide in good directions while maintaining overall harmony. This philosophy emphasizes understanding and empathy, and contrasts sharply with "Ushihaku (authoritarian rule based on control and possession), " which relies on force or private ownership to dominate others.

When overlaying this "Shirasu" philosophy with contemporary design practice, surprisingly many commonalities emerge. Excellent designers first attempt to deeply understand users. Furthermore, design is also an act of balancing various elements. Contemporary design emphasizes "leaving no one behind."

In other words, excellent design is "Shirasu" action; that is, knowing users, society, technology, and oneself. Based on this, design is finding "forms"

where all elements harmonize and lead to people's happiness.

6. Interdisciplinary Environment: Educational Possibilities

One characteristic of the Degree Program in Design is that graduate students with diverse backgrounds in engineering, psychology, and other fields gather. Among students from other fields, many are from engineering, which makes it seem as if many technology-oriented students are on the program, but this seemingly difficult situation provides valuable opportunities for design education that nurtures value and narrative.

A Place Where Different "Ways of Seeing" Meet

Even when involved in the same "making things," engineers and designers see fundamentally different things. Engineers think about "how to make it," while designers think about "why make it" and "how will it feel."

Borrowing words from Professor Kenji Suzuki (Engineering), with whom I

であり、相手の幸せを願う気持ちである。デザインもまた、使う人の幸せを願い、その人の人生をより良いものにしたという想いから生まれる。優れたデザインには、必ずその背後に「誰かを想う心」があるのである。

この「相手を理解し、共に歩む」という姿勢は、西洋的なデザイン論だけでなく、私たちの文化の中にも深く根ざしている。

古事記に学ぶ「シラス」の思想

令和7年、筑波大学に悠仁親王殿下がご入学されたことをきっかけに、日本の歴史や文化について学ぶ中で、「シラス」という概念に出会った。

「知らす国（シラス国）」という語は、『古事記』『日本書紀』に見られる古い概念である。ここでの「知らす（しらす）」は、現代語の「知らせる」とは異なり、古語で「治める」を意味する。「知らす」の本質は、対象を深く理解し、知りつくすこと。慈しみ、寄り添い、共

に歩むこと。一方的な命令ではなく、相手の声に耳を傾けること。全体の調和を図りながら、善い方向へ導くことである。これは武力や私的所有による「ウシハク（領く）」とは対照的な、理解と共感に基づいた関わり方を示している。この「シラス」の思想を現代のデザイン実践と重ね合わせてみると、驚くほど多くの共通点が見えてくる。優れたデザイナーは、まずユーザーを深く理解しようとする。デザインは様々な要素のバランスを取る行為でもある。現代のデザインは「誰も置き去りにしない」ことを重視している。つまり、優れたデザインとは「シラス」行為なのである。ユーザーを知り、社会を知り、技術を知り、そして自分自身を知る。そのうえで、すべての要素が調和し、人々の幸福につながる「かたち」を見つけ出していく。

6. 学際的環境：教育の可能性

デザイン学学位プログラムの特徴の一つは、工学、心理学など多様なバックグラウンドを持つ大学院生が集まることである。他分野出身者のなかでは工学系が多く、一見すると技術志向の学生が多いように思えるが、この一見困難に思える状況こそが、価値と物語を育てるデザイン教育にとって貴重な機会を提供している。

異なる「モノの見方」が出会う場 同じ「モノづくり」に関わっていても、エンジニアとデザイナーは見ているものが根本的に違う。エンジニアは「どうやってつくるか」を考え、デザイナーは「なぜそれをつくるのか」「どう感じるか」を考える。

筑波大学に着任以来約20年、共同プロジェクトを通してご一緒している鈴木健嗣先生（工学）の言葉を借りれば、エンジニアは「モノをつくる」人、デザイナーは「視点をつくる」人であ

have collaborated on joint projects for approximately 20 years since joining the University of Tsukuba, engineers are people who “make things,” while designers are those who “create perspectives.” Both are indispensable, but they aim for different goals and see different layers of the world.

Many students from engineering backgrounds initially tend to fall into “convenience gadget thinking.” Although their “power to pursue feasibility” becomes a great strength in design, they also tend to overemphasize functional value.

Learning Possible Only in Interdisciplinary Environments

However, this diversity becomes an important resource for education. Engineering students face questions of “Why?” and “For whom?”, while psychology students consider “How to realize it?” Through the process of understanding each other’s expertise, deep learning emerges that cannot be obtained in single fields.

The Five-Step Model is particularly

effective as a common language when students from different fields engage in discussion. For engineering students, even starting with the technical constraint examination (Step 4), I encourage them to ultimately return to user value (Step 2) for reconsideration. For humanities students, I require comprehensive proposals that include not only values and feelings but also feasibility.

New Perspectives Born from “Dialogue”

The most important aspect is the dialogue between students from different backgrounds. When engineering students say, “That’s technically difficult,” design students ask “Why is that technology necessary?” in return. When psychology students say, “We should consider user psychology,” engineering students ask, “How do we measure and verify that?”

Through such dialogue, students learn to question the “common sense” of their specialized fields and incorporate other perspectives. Accordingly, design

proposals based on understanding technical constraints become realistic and valuable. By layering questions of “Why?” and “For whom?” on top of this, design that accompanies people’s narratives emerges, consequently transcending mere functional improvement. Interdisciplinary environments are also the best conditions for promoting escape from “convenience gadget thinking.” This is because through discussion with peers who hold different values, one cannot help but question whether their proposal truly “has meaning for that person.” Design education that nurtures value and narrative demonstrates its true worth precisely in such diverse environments.

7. Educational Challenges and Future Potential

Learning based on human understanding faces several challenges including high subjectivity, difficulty in evaluation, and time-consuming development.

Difficulty in Evaluation

Although functional improvements

る。どちらも欠かせないが、目指しているゴールや見ている世界のレイヤーが違う。

工学系出身の学生の多くは、最初「便利グッズ思考」に陥りやすい。彼らが持つ「実現可能性を追求する力」は、デザインにおいても大きな強みとなるが、同時に機能的価値に偏重しがちでもある。

学際的環境だからこそ可能な学びしかし、この多様性こそが教育にとって重要な資源となる。工学系学生が「なぜ?」「誰のために?」という問いに直面し、心理学系学生が「どうやって実現するか?」を考える。お互いの専門性を理解し合う過程で、単一分野では得られない深い学びが生まれる。5ステップモデルは、特にこうした異分野出身者同士が議論する際の共通言語として有効である。工学系出身の学生には、技術的制約の検討(ステップ4)から始まっても、最終的にユー

ザー価値(ステップ2)に立ち返って考え直すよう促している。一方、人文系出身の学生には、価値や想いだけでなく、実現可能性も含めた総合的な提案を求めている。

「対話」から生まれる新しい視点

最も重要なのは、異なるバックグラウンドを持つ学生同士の対話である。工学系学生が「それは技術的に難しい」と言えば、デザイン系学生は「なぜその技術が必要なのか」と問い返す。心理学系学生が「ユーザーの心理を考慮すべき」と言えば、工学系学生は「どうやって測定・検証するのか」と問いかける。

こうした対話を通じて、学生たちは自分の専門分野の「当たり前」を問い直し、他の視点を取り入れることを学ぶ。技術的な制約を理解した上でのデザイン提案は、現実的で価値のあるものになる。そこに「なぜ?」「誰のために?」という問いを重ねることで、

単なる機能改善を超えた、人の物語に寄り添うデザインが生まれるのである。学際的環境は、「便利グッズ思考」からの脱却を促す最良の条件でもある。なぜなら、異なる価値観を持つ仲間との議論を通じて、自分の提案が本当に「その人にとって意味があるか」を問い直さざるを得ないからである。価値と物語を育てるデザイン教育は、こうした多様性に富んだ環境があってこそ、その真価を発揮する。

7. 教育の課題と将来性

人間理解に基づく学びには、主観性の高さや評価の難しさ、時間のかかる育成などの課題がある。

評価の困難性

機能的な改善は比較的評価しやすいが、価値観に基づくデザインの評価は複雑である。「使いやすさ」は測定できても、「心地よさ」や「愛着」は数値化が困難だ。

are relatively easy to evaluate, the evaluation of design based on values is complex. “Usability” can be measured, but “comfort” and “attachment” are difficult to quantify.

Nevertheless, I confirm educational effects from the following perspectives:

- ・ Can students draw concrete user portraits?
- ・ Can they speak about experiential and emotional changes rather than ending with functional explanations?
- ・ Can they answer “why” questions about their proposals?
- ・ Can they discuss values in Q&A sessions after presentations?

These abilities will continue to be essential for designers regardless of how times and technology change.

8. Design That Reaches the Heart: What Education Aims For

Professor Hasumi’s phrase “Another convenience gadget, isn’t it?” has become the foundation of my education. Making convenient things is not wrong. However, not stopping at that

point and continuing to ask “How will someone’s life become richer by having this?” is the form of designer needed by future society.

I want students to create not just “convenient things,” but “designs that leave lasting joy.” What is needed for this is not only technology but also imagination and empathy toward people.

Education that nurtures design reaching the heart is not merely for improving design skills, such education becomes the foundation for understanding others, accepting social diversity, and creating a better future. Design education that transcends “convenience gadget thinking” and nurtures “value” and “narrative” is humanity’s essential endeavor that remains unchanged regardless of how technology evolves. This is because while technology can be utilized as a tool, the power to think “why is this necessary” and “what kind of happiness does this connect to for whom” can only be cultivated by humans.

In interdisciplinary environments, stu-

dents from diverse backgrounds meet and create “meaningful things” while utilizing their respective expertise.

Moreover, the design capabilities nurtured in such environments can play a vital role in addressing the challenges of future society.

Conclusion

The essence of design education is not the teaching of technical skills. Rather, such education is for each student to nurture “a heart that thinks of someone” and acquire the power to give it form. I believe that nurturing designers who transcend convenience gadget thinking and weave value and narrative is education’s mission that remains unchanged even in continuously changing times.

Education that questions meaning is the key to opening future design. That key certainly exists in the small “hearts that think of someone” held by students who will bear future design.

それでも、以下のような視点で教育効果を確認している：

- ・ 学生が具体的なユーザー像を描けるようになったか
 - ・ 機能の説明で終わらず、体験や感情の変化を語れるか
 - ・ 自分の提案に対する「なぜ」の問いに答えられるか
 - ・ プレゼンテーション後の質疑応答で、価値観について議論できるか
- これらの能力は、時代や技術がどのように変化しても、デザイナーにとって本質的に重要なものであり続けるだろう。

8. 心に届くデザイン：教育が目指すもの
蓮見先生の「また便利グッズだね」という言葉は、今や私の教育の原点となっている。

便利なものを作るのは間違いではない。だが、そこで終わらず、「それがあつて、誰かの人生がどう豊かになるか」を問い続けること。それが、

これからの社会に必要なデザイナーの姿である。

学生たちには、「便利なもの」ではなく、「うれしさが残るもの」を生み出してほしい。そのために必要なのは、技術だけでなく、人への想像力と共感である。

心に届くデザインを育てる教育は、単にデザインスキルを向上させるためだけのものではない。それは、他者を理解し、社会の多様性を受け入れ、より良い未来を創造するための基盤となる教育である。

「便利グッズ思考」を超えて、「価値」と「物語」を育てるデザイン教育。それは、技術がどのように進化しても変わらない、人間の本質的な営みである。なぜなら、技術は道具として活用できても、「なぜそれが必要か」「誰のどんな幸せにつながるか」を考える力は、人間にしか育てることができないからである。

学際的環境において、多様なバックグラウンドを持つ学生たちが出会い、それぞれの専門性を活かしながら「意味のあるもの」を生み出していく。そうした場所で育まれるデザインの力こそが、未来社会の課題解決に貢献していくのである。

おわりに

デザイン教育の本質は、技術的なスキルを教えることではない。一人ひとりの学生が「誰かを想う心」を育て、それを形にする力を身につけることである。便利グッズ思考を超えて、価値と物語を紡ぐデザイナーを育てること。それが、変化し続ける時代の中でも変わらない、教育の使命だと信じている。意味を問い直す教育は、未来のデザインを拓く鍵である。その鍵は、これからのデザインを担う学生たちが抱く、小さな「誰かを想う心」の中に、確かにある。

Distinguished Course – Research Project in Design A

BAO Suomiya

Period: April 2024 – June, 2024

Theme: “Engagement Design in Contemporary Society and the Metaverse Era”

Teachers in charge: Suomiya Bao and Sari Yamamoto

Special guest: Mitsui Sumitomo Insurance Co. Ltd.

Participating Students: Master’s Program in Design (N = 10)

In contemporary society, skyscrapers, land development, space exploration, and metaverses are rapidly advancing, expanding physical and virtual spaces. Simultaneously, content such as apps, entertainment, and games is growing at an explosive rate. By contrast, human presence and time are inherently limited. For this reason, “Research Project in Design A” defined “human beings” as the most essential resource, setting the theme of “engagement design” aimed at attracting and gathering people. Through two design projects focused on present-day society and the future metaverse era, students cultivated their creativity and practical skills.



“Hemoheari” : A Shampoo Package That Reminds You When It’s Time to Donate Blood (Kurumi Masuda)

「ヘモヘアリ」：献血時期をリマインドするシャンプーパッケージ（増田胡桃）



“WHAT DRINK NEXT?” : A Donation Box Placed in Bars (Karen Yoshihara)

「WHAT DRINK NEXT?」：お酒の場に設置する募金箱（吉原花恋）

特色ある授業 – プロジェクト演習A

索米亜

実施期間：2024年4月～2024年6月
 テーマ：「現代社会とメタバース時代における集客デザイン」
 担当教員：索米亜、山本早里
 特別ゲスト：三井住友海上火災保険
 参加学生：デザイン学学位プログラム博士前期課程（計10名）

課題1では、現実社会に存在するさまざまな社会課題を俯瞰し、人を集める必要がある状況を見出し、問題提起と議論を行いました。学生たちは、自らの関心や視点からテーマを自由に設

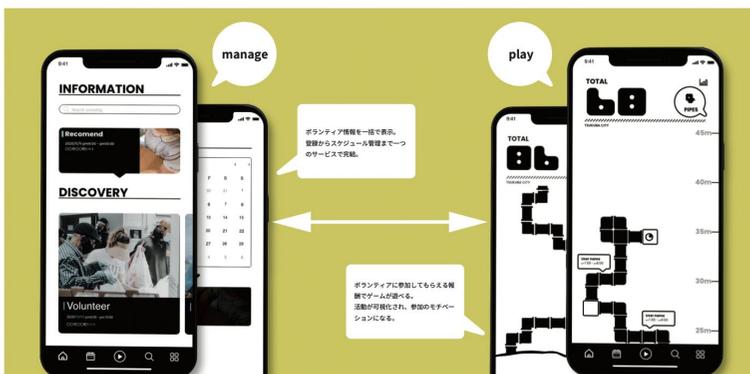
定し、募金活動、ボランティア、献血、デモ、美術館など、社会の中で人が集まる多様な場面を対象として、独自のデザイン提案と制作を行いました。

現代社会においては、高層ビル、土地開発、宇宙事業、メタバースなどが発展し、現実空間と仮想空間が無限に広がり、アプリ、エンタメやゲームなどのコンテンツも爆発的に増加しています。しかし、我々人間のプレゼンスと時間は限られています。そのため、「プロジェクト演習A」では、最も本質的な資源を「人間」と定義し、その人間を惹きつけ、集めるための「集客デザイン」をテーマに設定しました。現代社会、そして将来のメタバース時代を見据えた二つのデザイン演習課題を通じて、学生たちの創造的な思考と実践力を育みました。

TSUNAGEL

ゲーミフィケーションを利用した管理ツール

TSUNAGELはボランティア管理ツールと協力ゲームを組み合わせたサービスで、ゲーミフィケーションを利用したボランティア参加へのモチベーションアップを狙っている。



“TSUNAGEL” : A Volunteer Management Tool Utilizing Gamification (Seiya Honda)

「TSUNAGEL」：ゲーミフィケーションを利用したボランティア管理ツール（本多世弥）

In the first project, the students examined a wide range of real-world social issues and identified situations in which gathering people was necessary. Each student freely selected a topic of interest, designing and producing original proposals related to scenarios such as fundraising, volunteer activities, blood donation, demonstrations, museums, and spaces where people naturally come together in society.

The second project looked ahead to the emerging “metaverse era,” addressing real-world corporate challenges in engagement. We invited a guest lecturer from Mitsui Sumitomo Insurance Co., Ltd. to provide insights into the current state and outlook of the insurance industry. Based on this lecture, the students explored how people might be drawn to social activities in near-future virtual spaces and proposed their own visions for engagement within the metaverse.

The design degree program continues to provide students with opportunities to engage in socially rooted, future-oriented projects.

By working with real-world issues and corporate partners, students can develop multifaceted problem awareness and problem-solving skills. Through this course, they gained valuable experience as designers and design researchers. The program

remains committed to fostering the ability to envision and shape society through design, now and in the future.

「人を集める」テーマの課題作品
→デモに行く心理的ハードルを解決し、デモに人を集めるためのデザイン提案

Unveil Voices Together
透ける想い ↔ 共にあらわに

左右に展開するブリーツによって、仲間が隣にいること、何人とも一緒に並んで集まれることを表現したい。

コメント：言いにくいことを、仲間と一緒にならあわらにできる服

服には磁石と磁性素材が使われており、人の服同士がくっつくことが変わる。一人ではデザインが隠されていて意味が伝わらないが、仲間と一緒にいるとお互いの磁性部分がくっつき引っ張られて生地が展開する。

今後のフィールドワーク計画：
・学生だけで活動するのではなく、参加者の年齢や性別も視野に。行動範囲も、どのような状況でも、参加者に不安を感じないような服装にする。
・参加者のニーズを聞き出し、人集まりを促進しやすくする提案をする。
・上記のようにして、いかに楽しく参加・ストレスを感じないことを実現でき、考えたい。

モックアップ：
・簡単にモックアップを作成し、着て試した。
・手触りや縫製が距離感的に「正しい」。
・マグネットの強さなどをもっと試行錯誤したい。
・アトリエより、学生が参加する機会を増やしたい。

素材について：磁石、磁性布
磁性布は、磁石と磁性布を縫製して、磁性布の強さを調整して、くっつきやすさを調整した。

磁性布は、磁石と磁性布を縫製して、磁性布の強さを調整して、くっつきやすさを調整した。

左右のブリーツは、折りたたまれている状態になるため、使い心地が改善する。

“Unveiling Voices Together” : Clothing Made with Magnetic Materials to Attract People to Demonstration (Tamami Sato)

「Unveil Voices Together」：磁性素材を使ったデモに人を集めるための服（佐藤珠水）

05 #課題課題 (修士前期1年) #プランニング

メタバース
ほけん広場の健康朝市 Metaverse!

課題提供 三井住友海上

「メタバースをつかった無形商材のビジネスにつながるコンテンツを提案する」という本テーマに、ネットスーパー型のオンラインコンテンツを提案した。近年、過疎化を背景とした流通機能や交通網の弱体化によって、買い物の機会が十分に得られない「買い物難民」が問題となっている。ネットスーパーの需要があるユーザー層と、保険商品の相談窓口を求めるユーザー層には、高齢者が多く含まれることから、このコンテンツはメタバースの入門にふさわしい、分かりやすい買い物フローと容易な操作感を実現している。

課題2では、将来的にますます存在感を増すであろう「メタバース時代」をテーマに、企業が直面する集客の課題を実際の事例として取り上げました。保険業界における現状と展望を学ぶ機会として、株式会社三井住友海上火災保険より特別ゲストをお招きし、保険ビジネスに関する講義を実施しました。その上で、近未来の仮想空間における社会活動を想定し、「いかにして人々をメタバース空間に惹きつけるか」という問いを学生に投げかけ、各自の提案を通じて未来社会のあり方を考察・表現してもらいました。



“Healthy Morning Market Metaverse!” : Online Supermarket in Metaverse (Yuki Ohtsue)
「ほけん広場の健康朝市 Metaverse!」：メタバースネットスーパー（大杖裕喜）

デザイン学学位プログラムでは、学生に対して現実社会に根ざした課題への関心を促すと同時に、企業と連携した未来志向の課題にも取り組ませることで、より実践的かつ多角的な視点から問題に取り組む姿勢を養っています。本授業を通じて、学生たちはデザイナーおよびデザイン研究者としての「問題発見力」と「問題解決力」

を高める貴重な経験を得ることができました。今後もこうした挑戦的な教育を通じて、社会と未来を見据えたデザイン力の育成を目指していきます。

Distinguished Course – Research Project in Design B

KOYAMA Shinichi and KATO Osamu

Period: Oct. – Dec. 2024

Research Project B-I

Theme: Design Proposal Enabling People to Enjoy Farming Using “Compact Farms”

Teachers in charge: KOYAMA Shinichi, OTOMO Kuniko, HASUMI Takashi (Guest Professor)

Participating Students: 3 Students of Master’s Program

Research Project B-II

Theme: Campus Renewal Project for The Junior and Senior High School at Komaba, University of Tsukuba

Teachers in charge: KATO Osamu, SHINBORI Manabu (Guest Professor)

Participating Students: 11 Students of Master’s Program, 3 Exchange Students

Project Exercise B consisted of two parts: Project Exercise B-I, which focused on the fields of composition design and information/product design, and Project Exercise B-II, which focused on architectural design. Both exercises involve practical design chal-

lenges, and joint exercises were conducted when a common assignment was available. In 2024, the exercises were conducted separately because of the differences in assignments.

In Project Exercise B-I, we worked on a design proposal to enable people, including the elderly and children, to enjoy farming by using the “compact farm” developed by Yamanaka Corporation in Yuki City, Ibaraki Prefecture. As society’s birth rate declines and the population ages, the number of farmers decreases. However, agriculture is an industry that is indispensable to our lives; therefore, the objective of this project was to examine how everyone can enjoy agriculture from a design perspective. The first class on October 4 featured a special lecture by Professor Hasumi. In the second class, the students visited Yamanaka Corporation in Yuki City and observed the actual “Compact Farm” and its production process. They then proceeded to conduct research and create their own prototypes. On the final class day,

December 13, the final presentation was given to Professor Hasumi and Mr. Takashi Yamanaka, President of Yamanaka Corporation. In the final presentation, three students proposed a new way of engaging in agriculture using the “compact farm” from the perspective of integrating disciplines.

In Project Exercise B-II, we worked on the campus renewal of the Junior and Senior High School at Komaba, University of Tsukuba (hereinafter referred to as “Tsukukoma”), which is over 60 years old. This exercise was conducted as part of a high school–university collaboration project. As a kickoff event, we held the “Designing the Future School Workshop” on October 5, 2024, providing the course participants with an opportunity to engage in discussions with Tsukukoma students and teachers. For the participants, it was a valuable opportunity to hear directly from the users; and for junior and senior high school students, it was an opportunity to learn about schematic designs in architecture.

特色ある授業 – プロジェクト演習B

小山 慎一、加藤 研

実施期間：2024年10月～2024年12月

プロジェクト演習B-I

テーマ：「『コンパクト農場』を活用した『楽しみながら農業を行う』ためのデザインの提案」

担当教員：小山慎一、大友邦子、蓮見孝（非常勤講師）

参加学生：デザイン学学位プログラム博士前期課程 計3名

プロジェクト演習B-II

テーマ：「筑波大学附属駒場中・高等学校のキャンパスリニューアル計画」

担当教員：加藤研、新堀学（非常勤講師）

参加学生：デザイン学学位プログラム博士前期課程8名、交換留学生3名

プロジェクト演習Bは、構成領域と情報・プロダクトデザイン領域の課題を行うプロジェクト演習B-Iと、建築デザイン領域の課題を行うプロジェクト演習B-IIからなる。両科目ともデザインの実践的課題に取り組んでおり、

共通課題がある場合は合同演習を行ってきた。2024年度の演習は、異なる2つの課題に別々に取り組んだ。

プロジェクト演習B-Iでは、茨城県結城市にある株式会社ヤマナカの開発した「コンパクト農場」を題材に、高齢者、子どもを含む様々な人々が楽しみながら農業ができるようにするためのデザインの提案を行った。社会の少子高齢化が進む中で農業の担い手も減りつつあるが、農業は我々の生活に欠かせない産業であることから、人々が楽しみながら農業を行う方法をデザインの視点から検討することを目的とした。10月4日の初回の授業では蓮見先生による特別講義が行われ、2回目の授業では結城市にある株式会社ヤマナカを訪問し、「コンパクト農場」の実物および、制作工程を見学した。その後は学生が各自で調査と作品の試作を進めた。授業では毎回、教員が各作品に対してコメントした他、全員でディスカッションを行っ

た。12月13日の最終授業日では、蓮見先生と株式会社ヤマナカの山中崇社長をお招きして、最終プレゼンを行った。最終プレゼンでは3名の学生が分野融合的な視点から「コンパクト農場」を使った新たな農業のあり方を提案した。

プロジェクト演習B-IIでは、築60年を超える筑波大学附属駒場中・高等学校（以下「筑駒」）のキャンパスリニューアルに取り組んだ。本演習は高大連携プロジェクトの一環として実施された。キックオフイベントとして「未来の学校空間づくりワークショップ」（2024年10月5日）を開催し、履修生と筑駒の生徒や教員が議論する機会を設けた。履修生にとってはユーザーの声を直接聞く貴重な機会となり、中高生にとっては建築デザインにおける基本構想を学ぶ機会となった。教育制度は常に変化しており、現代の学校は60年前の環境とは大きく異なっている。そのため、ワークショップ

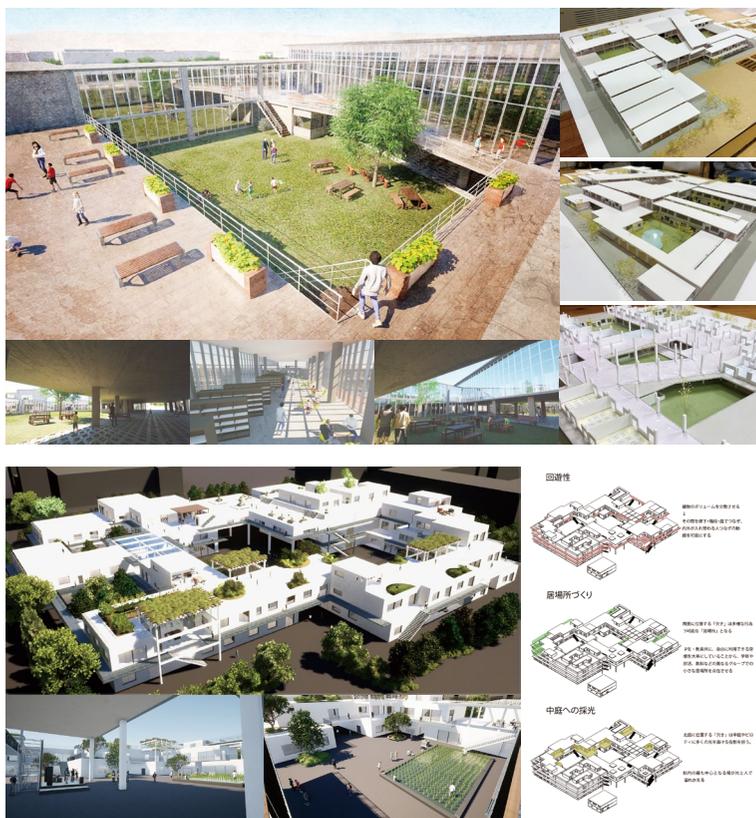
As the educational system is constantly evolving, schools today differ greatly from those 60 years ago. Therefore, the workshop focused initially on envisioning future learning environments. However, the students shared their deep attachment to the existing campus and many memories. From this, the participants realized that in school architecture, it is equally important to preserve the historical spaces that embody memories of student life and activities. With this awareness, the course participants proceeded with their design.

The completed projects were exhibited at the Tsukukoma Library from March 10 to 31, 2025.



Research Project in Design B-I
Example of grape cultivation using a compact farm (left), Observation of metal processing (middle), Student works (right)
プロジェクト演習B-I コンパクト農場によるブドウの栽培例 (左) 金属加工工程の見学 (中) 作品 (右)

プロジェクトでは未来の学習環境に焦点を当てることにした。ところが、中高生たちから既存キャンパスに対する愛着と思い出の数々が語られたことが印象的だった。こうして履修生たちは、学校建築のデザインでは生徒活動の記憶が堆積した歴史空間の継承も重要である、という気づきを得て設計に取り組むことになった。完成した作品は、2025年3月10日から31日まで、筑駒の図書室にて展示された。



Research Project in Design B-II
High School-University collaboration workshop (left), Student works (right)
プロジェクト演習B-II 高大連携ワークショップの様子 (左) 作品 (右)

Report on the Harassment Workshop for Students “Study Session for Career Paths of Graduate Students: Thinking about Harassment Issues Around Us”

KOYAMA Shinichi

Although the University of Tsukuba has provided many opportunities for harassment workshops for faculty and staff, it has not yet conducted harassment workshops for students. However, harassment can occur even among students, who may face various types of harassment when they enter the workforce a few years later. For this reason, Degree Program in Design considered it meaningful to hold a harassment workshop for students, and attempted to conduct a harassment workshop for students ahead of the entire university. The Degree Program in Design positioned the harassment workshop as part of career development support for students and named the workshop “Study Session on Career Paths of Graduate Students: Thinking about Harassment Issues Around Us.”

The workshop was held for master’s and doctoral students on Tuesday,

January 21, 2025, from 10:10-11:25 in Lecture Room 5C302, with a total of 15 students and faculty members in attendance. First, a lecture was given by Assistant Professors Haruka Keino and Yuri Kitahara from the Student Counseling Room on harassment, unconscious bias, majority privilege, and respectful communication, followed by group work on “Visualizing Majority Privilege,” “Trash Can Work,” and “Assertion Checklist”. At the end of each session, group discussions were held on these topics. After the workshop, a questionnaire was administered to the participants.

A total of 12 participants responded to the survey. Eight of the twelve indicated that the harassment workshop for students was very useful, and four indicated that it was somewhat useful. Nine respondents answered that the content they learned at the workshop would be very useful in

the future, and three answered that it would be somewhat useful. Based on these results, it can be concluded that the workshop was meaningful. In the free answers from the students, the following comments were made: “If it is optional, the number of participants will be limited, so it would be better to make it a required class,” “Instead of thinking about what is wrong, I would like you to give specific examples and clearly tell us what is wrong in the future sessions,” and “I would have liked to have had a discussion with all the participants instead of dividing them into small groups. When we placed them into groups, diversity decreased within the group. It would have been better if both the faculty and students had come together to discuss issues from a variety of perspectives”.

The lectures, group work, group discussions, and post-lecture surveys at the workshop brought many things

学生向けハラスメント研修会 「大学院生のキャリアパスのための勉強会 身の回りのハラスメント問題について考える」実施報告

小山 慎一

筑波大学では教職員向けのハラスメント研修会は繰り返し実施されているものの、学生向けのハラスメント研修会を実施した実績はない。しかし、ハラスメントは学生間でも生じうる問題であり、学生が数年後に社会人となれば様々なハラスメントに直面する可能性がある。このため、デザイン学学位プログラムでは学生向けのハラスメント研修会を実施することは有意義であると考え、全学に先駆けて学生向けハラスメント研修会の実施を試みた。今回、デザイン学学位プログラムではハラスメント研修会を学生のキャリア開発支援の一環と位置付け、研修会名を「大学院生のキャリアパスのための勉強会 身の回りのハラスメント問題について考える」とした。

研修会は博士前期・後期の大学院生を対象に、2025年1月21日（火）10:10-11:25に5C302講義室にて実施し、学生、教員計15名が参加した。当日は、学生相談室より慶野遥香助教、北原祐理助教をお招きしてハラスメント、アンコンシャスバイアス、マジョリティ特権、相手を尊重したコミュニケーションについてご講演いただくとともに、「マジョリティ特権の可視化」「ゴミ箱のワーク」「アサーションチェックリスト」などのグループワークを行い、最後にこれらに関するグループディスカッションを行った。終了後、参加者を対象にアンケートを実施した。

アンケートには12名が回答した。12名のうち、8名が今回の学生向けハラスメント研修会をとっても有意義であったと回答し、4名がやや有意義で

あったと回答した。また、9名が研修会で学んだ内容が今後とても役に立ちそうであると回答し、3名がやや役に立ちそうであると回答した。以上の結果から、研修会の開催は有意義であったと言える。学生からの自由記述の回答では「任意で行うと参加する人が限られるため、必修授業にしたほうがよい」「何がいけないのかを考えるのではなく、今後は具体的な事例を挙げて、いけないことだとはっきり伝えてほしい」「小さなグループに分けるのではなく、全員でディスカッションをしたかった。グループにするとグループ内で多様性が減少する。教員も学生も一緒になって、多様な視点でディスカッションしたほうがよかった。」などの様々な意見が述べられていた。

to the faculty's attention. We have reflected on many of these issues and strived to communicate better with students and colleagues. We feel that

it is important to continue to have opportunities to talk to students about harassment in the future.



Lecture by Professors from the Student Counseling Room
学生相談室教員による講演



The "Trash Can Work"
「ゴミ箱のワーク」の様子

研修会での講演、グループワーク、グループディスカッション、および講演後のアンケート調査によって教員が気づかされたことも多かった。いろいろと反省し、今後は学生、同僚とより

よいコミュニケーションを取れるように努めたい。今後もハラスメントについて学生と語りあう機会を継続して持ち続けることが重要であると感じた。

List of Student Research Results for 2024-2025

2024年度学生研究成果一覧

【博士前期課程】

◎査読付き論文

1. Shiho Okajima, & Suomiya Bao (2024). Research on development of audiogames and visual stimuli in audiogames, Proceedings of 10th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), pp.337-345
2. Dharmasena, S. R., & Yamada, K. (2024). Assessing cultural landscape integrity through traditional village structure in Sri Lanka: The case study of Tissamaharama, Sri Lanka. 14th International Symposium on Architectural Interchanges in Asia (14th ISAIA), Kyoto, Japan. (6 pages)
3. Dharmasena, S. R., & Yamada, K. (2024). "Integrating Drone Photogrammetry and 3D Modelling as a Methodological Approach for Documenting Cultural Landscapes: A Case Study of Tissamaharama, Sri Lanka". Nov. 2024. 13th International Seminar on Vernacular Settlements – ISVS13, Sri Lanka. (16 pages)
4. Tamami SATO, Suomiya BAO (2024). A Study on the Identification of Acceptable Ranges for Wearable Sound with Wearer's Sense of Wearability and Surrounding People's Impressions, Proceedings of 10th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), pp.374-384

◎査読なし論文

1. 岡島紫穂, オーディオゲームの開発とオーディオゲームにおける視覚刺激に関する研究, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 299-301, 2024
2. 上村優太, Vithor Hugo Costa da Silva, 小山 慎一, 咀嚼行動観察中の視線と脳波の計測—「もぐもぐタイム」はなぜ視聴者の目を引き付けたのか?—, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 237, 2024
3. 徳永萌, 吹き出しに触れることでコミュニケーションを図るメッセージアプリの提案と評価, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 283-284, 2024
4. 吉川海音, Costa da Silva Vithor hugo, 小山 慎一, CM映像の情報量および情動的エレメントが自動運転車の社会受容性に与える影響, 第26回日本

- 感性工学会大会予稿集, 259, 2024
5. Tianyao CAI, Guyue TANG, Megumi IZUMISAWA, Shinichi KOYAMA, An Attempt to Study Design Elements of a Drug Store without Display Shelves Using Virtual Reality, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 280-281, 2024
 6. 大杖裕喜, 山田博之, 川角典弘, "ARインスタレーションが空間の印象に与える影響", 第26回日本感性工学会大会予稿集, 916-918, 2024
 7. 佐藤珠水, 聴覚的装飾のデジタル化による着用可能な音空間の拡張および許容範囲の特定, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 541-543, 2024
 8. 澤口亮太, 山田協太, 木造家屋の倒壊プロセスの分析 自然に還る建築を目指して, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演梗概集, pp.1203-1204, 2024
 9. 熊田晴, 山田協太, 建築廃材の循環的経済とコミュニティを相補的に形成する実践としてのリビセン, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演梗概集, 日本建築学会, pp.1103-1104, 2024.
 10. 進藤里沙, 加藤研, 学習指導要領改訂による小学校の学習空間の変化—第6回改訂と第7回改訂に着目して—, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演梗概集, pp.201-202, 2024
 11. 大杖裕喜, 川角典弘, 山田博之, "空間イメージにもとづいたARインスタレーションの提案と評価—和歌山大学栄谷キャンパスを対象として—", 第20回 日本感性工学会大会春季大会予稿集, 1365-1373, 2025

◎国際学会発表

1. Shiho Okajima, & Suomiya Bao (2024). Research on development of audiogames and visual stimuli in audiogames, 10th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), Taichung, Taiwan, 2024 November 20-23rd Presentation date: Nov.22
2. Dharmasena, S. R., & Yamada, K. (2024). Assessing cultural landscape integrity through traditional village structure in Sri Lanka: The case study of Tissamaharama, Sri Lanka. 14th International Symposium on Architectural Interchanges in Asia (14th ISAIA), Kyoto, Japan.

- 2024.9.12
3. Dharmasena, S. R., & Yamada, K. (2024). "Integrating Drone Photogrammetry and 3D Modelling as a Methodological Approach for Documenting Cultural Landscapes: A Case Study of Tissamaharama, Sri Lanka". Nov. 2024. 13th International Seminar on Vernacular Settlements – ISVS13, Sri Lanka. 2024.11.29
4. Tamami SATO, Suomiya BAO (2024). A Study on the Identification of Acceptable Ranges for Wearable Sound with Wearer's Sense of Wearability and Surrounding People's Impressions, 10th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), Taichung, Taiwan, 2024 November 20-23rd Presentation date: Nov.22

◎作品発表

1. 長谷川泰斗, SPATIALIZER, マルチインタラクティブメディア装置 (ポスター展示), 1800×400×60mm, INTERDEPENDENCE, Fabbrica del Vapore, Milano, 2024.4.16～4.24
2. 長谷川泰斗, Phonorium/phonoma, マルチインタラクティブメディア装置, 210×210×40mm/210×130×30mm, Maker Faire Kyoto 2024, 2024.4.27～4.28
3. 長谷川泰斗, Phonorium/phonoma/Roast, マルチインタラクティブメディア装置, 210×210×40mm/210×130×30mm/180×40×20mm, Maker Faire Tokyo 2024, 2024.9.21～9.22
4. 長谷川泰斗, Phonorium, マルチインタラクティブメディア装置, 210×210×40mm, 2024年度日本デザイン学会 秋季企画大会 学生プロポジション, 2024.11.9
5. 吉田美紀, 「NAKADAI Green Commons for Workcation」, パネル印刷, 297×210mm, INTERDEPENDENCE by politecnico milano in Milano Design Week 2024, 2024.4.16～4.21
6. 吉田美紀, 「KASUMIGAURA GREEN GATE」, 第23回JIA大学院修士設計展2025, 東京電機大学, 2025.3.13～14
7. 若山新太郎, 「やたいのよるべ」, 第23回JIA大学院修士設計展2025, 東京電機大学, 2025.3.13
8. 石川綾菜, 「cacti」, 綿生地・顔料, シルクスクリーンプリント技法,

- H4000×W1000mm, SICF25, 株式会社ワコールアートセンター, 2024.5
9. 石川綾菜, 「Turn the Pettern」, タント紙・刺繍糸, ハンドカッティング, H180×W180×D20mm, 第32回特種東海製紙紙わざ大賞, 特種東海製紙株式会社, 2024.12
 10. 稲垣望美, 「Partner Stick」, 第5回創生アイデアコンテスト【A部門】「災害時の医療と福祉に役立つ」製品アイデア, ふくしま医療機器開発支援センター, 優秀賞・協議会賞受賞, 2024.9.28, <https://fmddsc.jp/event/>
 11. 太田拓巳, 「人影がミセルーまちと人をつなげる駅とギャラリーー」, 素材・技法 模型とパネル, 第65回全国大学・高専卒業設計展示会, 2024年度日本建築学会 (関東), 明治大学, 2024.8.27~30
 12. 佐藤珠水, Conductive Knit, 1600×50×50mm, coconogacco exhibition 2024, 山梨県富士吉田市, 2024.4.13~4.21
 13. Kara Dinissa Alisjahbana, Haolin Hong, Nagai Haruka Clara, Miyazato Misaki, Shameen Randika Dharmasena, Tseng Yi Ching, Hu Yixuan, Baharinia Zahra, Kimura Ryutarou, Baba Rintaro, Hiroyuki Sawamoto, Satoko Ieshima, Yuhei Suzuki, Toshihiko Imamura, Yui Kiyoshima, Ami Utsunomiya, Daigo Suzuki, Kyota Yamada, Suomiya Bao, Communication and Education in Metaverse, INTERDEPENDENCE, Fabbrica del Vapore, Milano, 2024.4.16~4.24
- ◎学会口頭またはポスター発表
1. 大杖裕喜, 川角典弘, 山田博之, “空間イメージにもとづいたARインスタレーションの提案と評価一和歌山大学栄谷キャンパスを対象として一”, 第20回 日本感性工学会大会春季大会, 京都, 2025.3.7
 2. 岡島紫穂, オーディオゲームの開発とオーディオゲームにおける視覚刺激に関する研究, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.12
 3. 上村優太, Vithor Hugo Costa da Silva, 小山 慎一, 咀嚼行動観察中の視線と脳波の計測一「もぐもぐタイム」はなぜ視聴者の目を引き付けたのか?一, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.12
 4. 徳永萌, 吹き出しに触れることでコミュニケーションを図るメッセージアプリの提案と評価, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船橋, 2024.9.12
 5. 吉川海音, Costa da Silva Vithor Hugo, 小山 慎一, CM映像の情報量および情動的エレメントが自動運転車の社会受容性に与える影響, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.12
 6. 吉田実紀, 「かすみがうら古民家リノベスクール自分て考え, まなび, つくる。地域にひらく古民家改修一」, 2024年度日本デザイン学会秋季企画大会, 優秀発表賞受賞, 千葉大学 墨田キャンパス, 2024.11.9
 7. 吉田実紀, 「かすみがうら古民家リノベスクール」, いばらきデザインセレクション2024, 選定, 茨城県庁, 2024.12.20
 8. Tianyao CAI, Guyue TANG, Megumi IZUMISAWA, Shinichi KOYAMA, An Attempt to Study Design Elements of a Drug Store without Display Shelves Using Virtual Reality, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.12
 9. 上野友愛, 「視覚の重要性を学ぶ視覚体験シミュレーターゲームの開発」, 2024年度日本デザイン学会秋季企画大会 学生プロポジション, 千葉大学墨田サテライトキャンパス, 2024.11.9
 10. 大杖裕喜, 山田博之, 川角典弘, “ARインスタレーションが空間の印象に与える影響”, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.14
 11. 佐藤珠水, 聴覚的装飾のデジタル化による着用可能な音空間の拡張および許容範囲の特定, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 2024.9.13
 12. 澤口亮太, 木造家屋の倒壊プロセスの分析 自然に還る建築を目指して, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演会, 明治大学, 2024.8.30
 13. 熊田晴, 山田協太, 建築廃材の循環的経済とコミュニティを相補的に形成する実践としてのリビセン, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演会, 明治大学, 2024.8.30
 14. 進藤里沙, 学習指導要領改訂による小学校の学習空間の変化一第6回改訂と第7回改訂に着目して一, 2024年度日本建築学会大会 (関東) 学術講演会, 明治大学, 2024.8.30
- 【博士後期課程】
- ◎著書
1. 江良智美, 「第1章：小さな布をめぐる社会と情報：「つぎはぎ」と「パッチワーク」のメディアによる印象形成」『ソシオ情報シリーズ』, 24 (総説, 目白大学社会学部社会情報学科編, 共著), pp.5-16, 三弥書店2025.3



◎査読付き論文

1. 河西大介, 山本早里, 認知症者を対象とした介護サービス施設における散歩の実施状況と影響に関する全国調査—介護サービス施設における屋外施設環境計画指針の作成に向けて—, 芸術学論集, 5巻, pp.11-20, 2024
DOI: https://doi.org/10.34524/jsartdesign.5.0_11
2. 江良智美, 『デジタルファッション領域における服飾表現の基礎研究—竹久夢二画「4 春の瞳 大正13年10月 婦人グラフ」を事例として』, 目白大学総合科学研究第21号, pp.35-41, 2025.
3. V. H. C. da SILVA, S. KOYAMA, T. YAMANAKA, S. MASUKO & K. CHENG, Comparative Study on the Effect of Slant Shape in the Design of UGV Delivery Robots on Perceived Safety, International Journal of Affective Engineering, 24(1), 67-79, 2025.
4. Seekkuarachchige Mihiri Hirudini, Kyota Yamada. (2024). Modes of Co-Presence in Different Types of Contemporary Houses in Lower-Middle Class of Suburban Western Coast, Sri Lanka: a case study in Gallevu Watta, Korosduwa. Proceeding of the 14th International Symposium on Architectural Interchange in Asia (ISAIA), A-2-4, Architectural Interchange of Japan, 2024, 6pages. (Awarded as the best oral presentation of the session)
5. Anjie Su, Junyi Shen, Shinichi Koyama, Exploring the Relationship Between Visual Stimuli Speed and Comfort: The Role of Interoceptive Sensitivity and Anxiety, Proceeding of the KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), 653-657, 2024
6. Can WANG, Kuniko OTOMO, “Formative Features and Symbolism of Dragon Patterns in Miao Embroidery in Guizhou Province: Design Elements in Mythological Backgrounds of Decorative Embroidery Patterns”, Proceeding of the KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), 319-327, 2024.
7. Alisjahbana, K. D., Sawamoto, H., Suzuki, Y., Imamura, T., Kiyoshima, Y., Utsunomiya, A., Suzuki, D., & Bao, S. (2024). Exploring cute character design impact on avatar impression and usage motivation. Proceeding of the KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), 253-262, 2024.
8. Harumi Edo & Masaru Nakano, A Case Study of The Development of a Card-based Role-playing Game For Learning About Communication, Proceeding of the KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), 787-790, 2024.
9. Momoka Sato, Kyota Yamada, Tort Katyn in Wat Paknam Japan Branch and its Relationship with Thai Originated Residents in Metropolitan Suburbs, Proceeding of the 14th International Symposium on Architectural Interchange in Asia (ISAIA), D-18-4, Architectural Interchange of Japan, 2024, 2024.9, (6pages)
7. 三隅義範, 塚田悠太, 山村哲司, 橋本智行, 近藤嘉男, 内山純, 「パートナーロボット」の開発研究: 運動共感に着目したコンセプト構築の試み, 産業技術大学院大学紀要, No.18, pp. 141-146, 2025.
https://aiit.ac.jp/documents/jp/research_collab/research/bulletin/18th/24_Uchiyama.pdf
東京都立産業技術大学院大学紀要論文投稿 (2025年2月発行)
8. V. H. C. da SILVA, D. KIM and S. KOYAMA, Fear of Replacement and the Appearance of Socially Assistive Robots, 第26回日本感性工学会大会予稿集, 81-82, 2024
9. V. H. C. da SILVA, D. KIM, Z. YOU, X. ZHANG, S. KOYAMA, Influence of Anshin, Familiarity, and Locus of Control on Acceptance of Technologies, 第20回日本感性工学会春季大会予稿集, 607-609, 2025
10. D. KIM, V. H. C. da SILVA, S. KOYAMA, Comparison of anshinkan, familiarity, and acceptance toward various types of robots in Brazil, China, and Japan (1P01-11), 第20回日本感性工学会春季大会予稿集, 457-458, 2025

◎査読なし論文

1. 辛梅青, 山本早里, 伝統的な街並みにおけるシンボルカラーの調査と抽出, 日本デザイン学会第71回研究発表大会概要集, vol.71, pp.392-393, 2024
2. 江良智美, 青柳艶子, 「若年層の高齢者ファッションに対する理解促進を促すSTAMS教育型プログラム開発」, 目白大学高等教育研究第31号, pp.39-46, 2025.3.
3. 江良智美, 山本早里, 「葛飾北斎画『北斎模様画譜』のパッチワーク図案への応用—小紋図案の幾何学図形パターンを活かしたパッチワーク織製品の開発」, 日本デザイン学会第71回研究発表大会概要集, Vol.71, pp.200-201, 2024.
4. 呉雲輝, 山本早里, ドライバーの視覚運動と路面デザインの関係—日本版シェアード・スペースを構築するための提案—, 日本デザイン学会第71回研究発表大会概要集, Vol.71, pp.394-395, 2024
5. 呉雲輝, 水津功, 空間認知に影響を与える床面の仕様に関する研究—注視量を増加するデザイナー—, 日本デザイン学会第71回研究発表大会概要集, Vol.71, pp.414-415, 2024
6. 山本早里, 伊藤礼登, 呉雲輝, 矢野博明, 佐藤健治, 安部原也, 伊藤誠, シェアード・スペースにおける道路舗装の振動とデザインに関する研究, 日本デザイン学会第71回研究発表大会概要集, Vol.71, pp.398-399, 2024

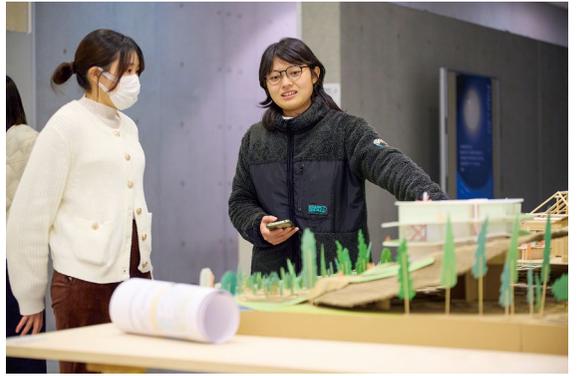
◎国際学会発表

1. Seekkuarachchige Mihiri Hirudini, Kyota Yamada. (2024). Modes of Co-Presence in Different Types of Contemporary Houses in Lower-Middle Class of Suburban Western Coast, Sri Lanka: a case study in Gallevu Watta, Korosduwa. The 14th International Symposium on Architectural Interchange in Asia(ISAIA), Kyoto 2024.9.12 (Awarded as the best oral presentation of the session)
2. Anjie Su, Junyi Shen, Shinichi Koyama, Exploring the Relationship Between Visual Stimuli Speed and Comfort: The Role of Interoceptive Sensitivity and Anxiety, The KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER) 2024, Taichung Taiwan, November 20-23, 2024
3. Can WANG, Kuniko OTOMO, “Formative Features and Symbolism

- of Dragon Patterns in Miao Embroidery in Guizhou Province: Design Elements in Mythological Backgrounds of Decorative Embroidery Patterns”, The KEER 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024) Proceeding, The International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research 2024, Taichung Taiwan, November 20-23, 2024
4. Alisjahbana, K. D., Sawamoto, H., Suzuki, Y., Imamura, T., Kiyoshima, Y., Utsunomiya, A., Suzuki, D., & Bao, S. (2024). Exploring cute character design impact on avatar impression and usage motivation. Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), Taichung, Taiwan, November 20-23, 2024.
 5. Momoka Sato, Kyota Yamada, Tort Katyn in Wat Paknam Japan Branch and its Relationship with Thai Originated Residents in Metropolitan Suburbs (ISALA), 2024.9.12
 6. Chen Xi, Yamamoto Sari, Pavement Design for Pedestrians' Sense of Priority in Shared Space - Design Proposal for Positive Public Space, The 24th International Walk21 Conference, the Carlos Lopes Pavilion, Lisbon, Portugal, October 15, 2024
 7. Wu Yunhui, Yamamoto Sari, Effects of road surface design on driver's visual fixation: Design Proposal for Shared Space, Urban Transition 2024, P2.54, Sitges, Barcelona, Spain, November 6, 2024
 8. Harumi Edo & Masaru Nakano, A Case Study of The Development of a Card-based Role-playing Game For Learning About Communication, The 2024 International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2024), National Taichung University of Science and Technology, San-Min Campus, Taichung, Taiwan, November 20-23, 2024.
- ◎作品
1. 三隅義範, パートナーロボット制作 <https://ota-tech.net/2024/> 第14回おおた研究・開発フェア出展, 2024.10.10~10.11
 2. Kara Dinissa Alisjahbana, Haolin Hong, Nagai Haruka Clara, Miyazato Misaki, Shameen Randika Dharmasena, Tseng Yi Ching, Hu Yixuan, Baharinia Zahra, Kimura Ryutaro, Baba Rintaro, Hiroyuki Sawamoto, Satoko Ieshima, Yuhei Suzuki, Toshihiko Imamura, Yui Kiyoshima, Ami Utsunomiya, Daigo Suzuki, Kyota Yamada, Suomiya Bao, Communication and Education in Metaverse, INTERDEPENDENCE, Fabbrica del Vapore, Milano, 2024.4.16~4.24
- ◎学会口頭またはポスター発表
1. Chen Xi, Yamamoto Sari, Pavement Design for Shared Space Oriented to Improve the Pedestrian Experience, The 71st Annual Conference of JSSD, Kyushu Sangyo University, Fukuoka, June 23, 2024.
 2. 辛梅青, 山本早里, 伝統的な街並みにおけるシンボルカラーの調査と抽出, 日本デザイン学会, 九州産業大学, 福岡市, 2024.6.23
 3. 江良智美, 山本早里, 「葛飾北斎画『北斎模様画譜』のバッチワーク図案への応用」, 日本デザイン学会第71回研究発表大会, 九州産業大学, 福岡市, 2024.6.23
 4. 呉雲輝, 山本早里, ドライバーの視覚運動に影響を与える路面デザイン—日本版シェアード・スペースを構築するための提案—, 日本デザイン学会, D10-03, 九州産業大学, 福岡市, 2024.6.23
 5. 呉雲輝, 水津功, 空間認知に影響を与える床面の仕様に関する研究—注視量を増加するデザイナー—, 日本デザイン学会, PA-08, 九州産業大学, 福岡市, 2024.6.22
 6. V. H. C. da SILVA, D. KIM and S. KOYAMA, Fear of Replacement and the Appearance of Socially Assistive Robots, 第26回日本感性工学会大会, タワーホール船堀, 東京都江戸川区, 12 September 2024.
 7. V. H. C. da SILVA, D. KIM, Z. YOU, X. ZHANG, S. KOYAMA, Influence of Anshin-kan, Familiarity, and Locus of Control on Acceptance of Technologies, 第20回日本感性工学会春季大会, 京都工芸繊維大学, 京都市, 6 March 2025.
 8. D. KIM, V. H. C. da SILVA, S. KOYAMA, Comparison of anshin-kan, familiarity, and acceptance toward various types of robots in Brazil, China, and Japan (1P01-11), 第20回日本感性工学会春季大会, 京都工芸繊維大学, 京都市, 5 March 2025.
 9. 奥住莉奈, 「米軍統治以降の琉球建築と都市の変遷—那覇市首里地区を対象としたコミュニティスペースの分析—」, 令和6年度第1回筑波大学博士後期課程学生支援プロジェクト (SPRING & BOOST) 研究発表会, 筑波大学, 科学技術振興機構 (JST), つくば国際会議場, 2024.12.6
 10. GUO CHENYANG, 高齢者施設の室内空間の色彩デザインに関する研究, 令和6年度第1回筑波大学博士後期課程学生支援プロジェクト (SPRING & BOOST) 研究発表会, 筑波大学, 科学技術振興機構 (JST), つくば国際会議場, 2024.12.5
 11. Anjie Su, Research on the optimal speed of Random Dot Motion stimuli and Bubble Tubes —A basic study for the design of comfortable space for people with sensory hypersensitivity—, 令和6年度第1回筑波大学博士後期課程学生支援プロジェクト (SPRING & BOOST) 研究発表会, 筑波大学, 科学技術振興機構 (JST), つくば国際会議場, 2025.3.7
 12. 林鍾沅, 環境配慮医薬品の視覚情報デザイン方法と消費者の環境配慮行動への影響, 令和6年度第1回筑波大学博士後期課程学生支援プロジェクト (SPRING & BOOST) 研究発表会, 筑波大学, 科学技術振興機構 (JST), つくば国際会議場, 2025.3.7
- ◎その他
1. 江良智美, 青柳艶子, 「研究報告: 病院・施設等で長期生活する高齢者の「その人らしさ」を大切にしたい病衣デザインの開発必要性—先行研究の現状と課題について—」ファッションビジネス学会会員誌「GAKKAIPRESS」vol.4,4_6. (所属会員限定オンライン配信), 2024.
 2. 三隅義範, 第14回おおた研究・開発フェア講演, 「人との共生を目指すパートナーロボットのデザイン」, 東京都立産業技術大学院大学, 2024.10.11 <https://ota-tech.net/2024/exhibitor/detail/?uid=997>

List of Activities for 2024-2025 2024年度の活動一覧

| | | | |
|-----------------|----------|------------------------|---|
| 4月 April | 5 | 入学式 | Entrance ceremony |
| | | 新入生オリエンテーション (1日目) | Orientation for new students (1st day) |
| | 8 | 新入生オリエンテーション (2日目) | Orientation for new students (2nd day) |
| | 19 | 研究成果報告書、研究計画届等の提出 | Due date for Report of Research Result, Research Plan |
| 5月 May | 11 | 大学院説明会 | Open Campus and guidance for entrance exam |
| | 5/24~6/3 | 7月実施入試募集期間 | Admission Period for the Examination in July |
| 6月 June | 21 | D2 早期修了申請締切 | D2 Deadline for early completion application |
| 7月 July | 9 | 7月実施入試 | Entrance Examination for July |
| 8月 August | 6 | D1 研究構想発表会 | Presentation of Research Plan by D1 |
| 9月 September | 2~12 | 10月実施入試募集期間 | Admission Period for the Examination in October |
| | 20 | D3 博士論文予備審査申請 | D3 Submission of Application for Preliminary Doctoral Dissertation Examination |
| | | D3 達成度自己評価 | D3 Final Self Assessment of Achievement |
| | 25 | 学位記授与式 | Graduation Ceremony |
| | 26 | M2 中間指導発表会 D2 研究発表会 | Interim research presentation by M2, D2 |
| 10月 October | 17~18 | 10月実施入試 | Entrance Examination for October |
| 11月 November | 11~15 | M2 修士論文題目確定届提出 | M2 Submission of thesis title for Masters' |
| | 19~20 | D3 博士論文本審査申請 | D3 Submission of Application for Doctoral Dissertation Review |
| 12月 December | 2~12 | 1-2月実施入試募集期間 | Admission Period for the Examination in January-February |
| | 18 | M2 修了研究提出 | M2 Submission of thesis for Masters' |
| | 19 | M2 最終達成度自己評価 | M2 Final Self Assessment of Achievement |
| 1月 January | 10~24 | M2 修了研究発表会・展覧会 (~1/24) | Thesis presentation and exhibition (-24) by M2 |
| | 21 | FD研修会 | FD Workshop |
| | 24 | D3 学位論文審査会 | D3 Dissertation Review Board |
| | 30 | 1-2月実施入試 | Entrance Examination for Jan-Feb |
| 2月 February | 3 | M1, D1, D2 研究発表会 | Research presentation by M1, D1-2 |
| | 17 | M1, D2 達成度自己評価 | M1, D2 Self Assessment of Achievement |
| 3月 March | 14 | M2, D3 修了者 研究成果報告書提出 | M2, D3 Completers Submit report of research results |
| | 21 | 「筑波大学芸術賞」「茗溪会賞」等表彰式 | Awards Ceremony for the University of Tsukuba Art Prize, Meikei-kai Prize, etc. |
| | 25 | 学位記授与式 | Graduation Ceremony |



List of Thesis Titles for 2024-2025

2024年度修了研究題目一覧

【博士前期課程】

| 氏名 | 論文題目 |
|--|--|
| 郁 如意 YU Ruyi | ARを活用した展示・学習支援の提案 作品「ラン科植物の花の蕊柱の構造解説パネルおよびARによる受粉過程解説ツール」及び研究報告書 Proposal for the Utilization of AR in Exhibition and Learning Support Work “Explanatory Panel on the Column Structure of Orchid Flowers and an AR Tool for Demonstrating the Pollination Process” with Research Paper |
| 蛸名 祐一 EBINA Yuichi | 区画貸し菜園による集合住宅団地の住環境改善効果と整備・運営の課題 Effects of the Rental Vegetable Garden for Improvement of Living Environment in Housings and the Issues of its Development and Management |
| 岡島 紫穂 OKAJIMA Shiho <small>筑波大学芸術賞および デザイン学最優秀作品賞</small> | オーディオゲームの開発とオーディオゲームにおける視覚刺激に関する研究 作品「M((A-Z))E #000000」及び研究報告書 Research on the Development of Audio Games and Visual Stimuli in Audio Games Work “M((A-Z))E #000000” with Research Paper |
| 上村 優太 KAMIMURA Yuuta | 咀嚼行動観察中の視線と脳波の計測 — 「食のデザイン」のための基礎研究— Gaze and EEG measurements during observation of mastication behavior: basic research for “design of eating” |
| 木村 龍汰朗 KIMURA Ryotaro | 地域素材を転用した場の分析と提案 —栃木県益子町城内坂通りの石材及び益子焼を事例として— 作品「地の転ずる場」及び研究報告書 Analysis and proposal of places where local materials are converted: A case study of stone and Masiko pottery on the Jonaisaka St, Masiko town, Tochigi Pref. Work “A place where ‘Chi’ turns” with Research Paper |
| 高橋 龍星 TAKAHASHI Ryusei | 伝統的町家における空間的「奥」の階層性に関する研究 —秋田県横手市増田町の内蔵町家を対象として— 作品「Area renovation of Rikichi Ishida’s House」及び研究報告書 A Study on the Hierarchy of Spatial “Oku” (Depth) in Traditional Townhouse: A Case Study on the Traditional Townhouse Containing Storehouse in Masuda-cho, Yokote City, Akita Pref Work “Area Renovation of Rikichi Ishida’s House” with Research Paper |
| 徳永 萌 TOKUNAGA Moe | チャットの吹き出しに対するアニメーション効果とインタラクションの研究 A study of animation effects and interaction with chat balloons |
| 馬場 倫太郎 BABA Rintaro <small>筑波大学校友会江崎賞</small> | 超高層マンションの間取りにおける室のつながり方と面積の関係 Relationship Between the Way Rooms are Connected and Area in a Skyscraper Condominium Floor Plan |
| 松本 亜香里 MATSUMOTO Akari | 官民連携の団地活性化における団地内個人商店の取り組みと課題 Initiatives and Challenges for Individual Shopping Streets in Apartment Complexes in the Revitalization of Public-Private Partnerships |
| 宮里 美早 MIYAZATO Misaki <small>筑波大学芸術賞および デザイン学最優秀論文賞</small> | 沖縄の都市形成における日覆い空間の発展に関する研究 —那覇とコザのアーケード商店街を対象として— 作品「A Study on the Development of “Hi-obo-i” (Awning for Street) in the Process of Urbanization in Okinawa: A Case Study of the Arcade Shopping Streets in Naha and Koza |
| 吉川 海音 YOSHIKAWA Mio | CM映像の情動的及び情動的デザイン要素が自動運転車の社会受容性に与える影響 The influence of informational and emotional design elements in commercial videos on social acceptance of autonomous vehicles |
| 吉田 実紀 YOSHIDA Miki <small>若狭会賞 (大学院修了者・社会貢献等)</small> | 「リノベスクール」による古民家再生の実践 —茨城県かすみがうら市の古民家を対象としたアクション・リサーチ— 作品「Kasumigaura Living Field」及び研究報告書 A Practical Study on <i>Kominka</i> Restoration through “Renovation School”: Action Research on a <i>Kominka</i> in Kasumigaura City, Ibaraki Prefecture Paper Work “Kasumigaura Living Field” with Research Paper |
| リュウ ショウウン LIU Xiaowen | 幾何学文様による光の造形表現に関する研究 作品「幾何映光 I-浮紙生紋」「幾何映光 II-彩華流光」「幾何映光 III-秩序之影」及び研究報告書 A Study on the Modeling Expressions of Light through Geometric Patterns Work “Geometric Light I: Floating Patterns of Paper”, “Geometric Light II: Flow of Colorful Light”, and “Geometric Light III: Shadows of Order” with Research Paper |
| 若山 新太郎 WAKAYAMA Shintaro <small>若狭会賞 (芸術部門) および デザイン学優秀作品賞</small> | 仮設屋台がつくる街の賑わいに関する研究 —高知市「日曜市」と「おまちの屋台」を事例として— 作品「やわらかい建築」及び研究報告書 A Study on the Urban Vitalization with Temporary Stalls: A Field Survey of “Sunday Market” and “ <i>Omachi no Yatai</i> ” in Kochi City Work “Elastic Architecture” with Research Paper |
| コ ゲイセン Hu Yixuan | 中国・ホガン市におけるテレワーカーのためのコレクティブハウスの提案 —日本のコレクティブハウスの事例分析を通じて— 作品「夢・住・集」及び研究報告書 A Proposal for Collective Housing for Teleworkers in Hegang City, China: Through the Case Analysis of Collective Housing in Japan Work “Dream, Live, Gather” with Research Paper |
| 蔡 天遙 CAI Tianyao | A Study on Design Elements of a Drugstore with a Tablet Selling Method — A Study Using Virtual Reality— (タブレットによる販売方法を用いたドラッグストアのデザイン要素に関する研究 —Virtual Realityを用いた検討—) |
| ソウエキセイ TSENG Yi Ching <small>デザイン学優秀論文賞</small> | The Public Space Issue and Possibilities Created for Southeast Asian Focusing on the New Immigrants in ASEAN Square (Taichung, Taiwan): From the Present and History of New Immigrants (東協広場 (台中, 台湾) の新移民に着目した東南アジア出身者のための共用空間の課題と可能性 —新移民の現在と歴史から—) |

| | |
|--|--|
| チョウ ヨウウン ZHANG Yaoyun | Community Renewal Proposal for Residential Historic Districts from the Perspective of Tourism-Residential Symbiosis: A Case Study of the Chenghuang Temple District in Xi'an Work "ECHOES OF AGES" and Research Report (観光と住宅の共生から見た歴史的住居地域のコミュニティ再生提案—西安城隍廟地区を事例として—作品「時空の響き」及び研究報告書) |
| チョウ ラクイ ZHANG Leyi | 東京圏における在日中国人の自己居住用住宅購入に関する意識の分析 The Analysis of Awareness Regarding Self-Residential Home Purchase Among Chinese Residents in Tokyo |
| バハリニヤ ザハラ BAHARINIA Zahra | Analysis of Adaptability and Enhancement of Super Adobe Method for Material Upcycling (材料アップサイクリングにむけたスーパー・アドベ構法の適応性の分析と強化) |
| エカテリナ ラドスワヴォヴァ レオンデエヴァ Ekaterina Radoslavova LEONDIEVA | Ephemeral Urban Encounters: Micro social spaces in Sawara Grand Festival, a case study of traditional festivals in Japan (都市でのうつろいゆく出会い—日本の伝統的祭の事例としての佐原の大祭におけるミクロな社会空間—) |
| シェーミン ランディカー ダーマーセナー Shameen Randika DHARMASENA | Geospatial Analysis for Cultural Landscape Evaluation: A case study of Tissamaharama, Sri Lanka. (文化的景観評価のための地理空間分析—ティッサマハーラーマ (スリランカ) を事例として—) |

【博士後期課程】

| 氏名 | 論文題目 |
|--|--|
| セークアラッチゲ ミヒリ ヒルディニー SEEKKUARACHHIGE Mihiri Hirudini デザイン学優秀論文賞 | MODALITY OF CO-PRESENCE IN DOMESTIC PLACES OF LOWER-MIDDLE CLASS SUBURBAN RESIDENTIAL AREAS IN WESTERN COAST OF CONTEMPORARY SRI LANKA (現代スリランカ西海岸の下位中流層郊外住宅地での家庭内における共在の様相) |
| 河西 大介 KASAI Daisuke 茗溪会賞 (大学院修了者・社会貢献等) およびデザイン学最優秀論文賞 | 認知症高齢者の散歩に着目した介護サービス施設屋外環境のガイドラインに関する研究 Guidelines for Outdoor Environments in Long-Term Care Facilities Supporting Walks for Older People with Dementia |
| ソ アンケツ SU Anjie | Personalizing Sensory Room Design: Exploring the relationship between the Most Comfortably Felt Bubble Tube Speed and Individual Physiological and Psychological Profiles (センサリールームデザインの個別化：最も快適なバブルチューブ速度と個人の生理的・心理的プロファイルとの関係の探究) |



岡島 紫穂 OKAJIMA Shiho
筑波大学芸術賞 + デザイン学最優秀作品賞



若山 新太郎 WAKAYAMA Shintaro
茗溪会賞 (芸術部門) + デザイン学優秀作品賞



吉田 実紀 YOSHIDA Miki
茗溪会賞 (大学院修了者・社会貢献等)

design discourse,
Degree Program in Design 2024-2025
ISBN 978-4-910114-63-7

Cover Design OTOMO Kuniko

Published by Degree Program in Design,
Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba
Printed by ISEBU Co., Ltd.
Published on August 31, 2025

© Degree Program in Design, University of Tsukuba

表紙デザイン 大友邦子

発行 筑波大学人間総合科学学術院
人間総合科学研究群デザイン学学位プログラム
印刷 株式会社イセブ
発行 2025年8月31日

©筑波大学デザイン学学位プログラム



ISBN 978-4-910114-63-7