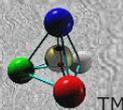


概念デザイン研究所

Conceptual Design Laboratory

Contact: taizan@gainendesign.com taizan@lapis.plala.or.jp



概念デザインとは何か

[!GDZ優れた指導者による出口戦略とは2020](#)

[GDZアフターコロナの生き様2020](#)

[123CP法による青学箱根駅伝勝利の概念分析2020](#)

[「気軽に学べる…コンセプト・メイキングのお話いろいろ」2014](#)

[論考；美しいクルマー私がマスタングを選んだ理由-pdf-2012](#)

[デザイナーのための無償論文『コンセプト・メイキング方法論』pdf](#)

概念デザインFAQ

FAQ about Gainendesign.

[Q0…『概念デザイン』とは？…わかりやすく説明してください。](#)

[Q1…概念デザイン研究所の『概念デザイン講座』は誰を対象にするのですか？](#)

[Q2…『概念デザイン』は何をデザインするのですか？](#)

[Q3…『概念デザイン』は実際のモノをデザインしないのですか？](#)

[Q4…『概念デザイン』という言葉は一般的に使われているのですか？](#)

[Q5…概念デザイン研究所の『概念デザイン』の特徴は何ですか？](#)

[Q6…概念など無くても、結果が出れば良いのではないですか？](#)

[Q7…私の場合先にカタチが出てくるのですが？](#)

[Q8…『概念デザイン』は新しい作法なのですか？](#)

[Q9…コンセプト・デザインとどう違うのですか？](#)

[Q10…『概念デザイン』を思い立ったモチーフは何ですか？](#)

[Q11…『概念デザイン』は難しいですか？](#)

[Q12…“言葉遊び”に終わりませんか？](#)

[Q13…デザイン・コンセプトとは何ですか？](#)

[Q14…「概念設計」とは違うんですか？](#)

[Q15…『概念デザイン』は理論的なのですか？](#)

[Q16…メソドロジーとは何ですか？](#)

Q0

『概念デザイン』とは？…わかりやすく説明してください。

A0

ものごとの創造母体となっている目には見えない頭の中の構造である**概念そのものをデザインし、結果、美しいカタチ、独創的な考え方、優れた技術を生み出すこと…**です。
[ちなみに『概念デザイン』のちょっと小難しい哲学的定義はコチラです。](#)

Q1

概念デザイン研究所の『概念デザイン講座』は誰を対象にするのですか？

A1

デザイナーの卵としての美術系大学生、専門学校生、そして個人や企業のデザイナーが主な対象です。デザインマネジメントに関わる企画、研究、エンジニアリング、マーケティング関係の人々も対象になります。

Q2

『概念デザイン』は何をデザインするのですか？

A2

優れたカタチをデザインするためには、頭の中に優れたイメージが形成されていなければなりません。頭の中は直接眼には見えませんが、この不可視なイメージそのものをデザインしていくのが概念デザインの主要課題になります。

Q3

『概念デザイン』は実際のモノをデザインしないのですか？

A3

もちろん、最終的には実際のカタチもデザインして行きます。

Q4

『概念デザイン』という言葉は一般的に使われているのですか？

A4

私が最初に使い始めたのは1993年ですが、武蔵野美術大学のカリキュラムで正式に取り上げられたのが2000年、その後2002年に「概念デザイン講座」がシラバスに載りました。
2003年には慶応大学でも「概念デザイン講座」が正式にシラバスに入ったと認識しています。
概念デザインという“概念”もここ数年でかなり認知されてきているようです。

Q5

概念デザイン研究所の『概念デザイン』の特徴は何ですか？

A5

デザイナーなど、実際に何かをクリエートする人を対象に
①具体的な各種のメソッドとそれらを成立させるためのメソドロジー；方法論が完備していること。

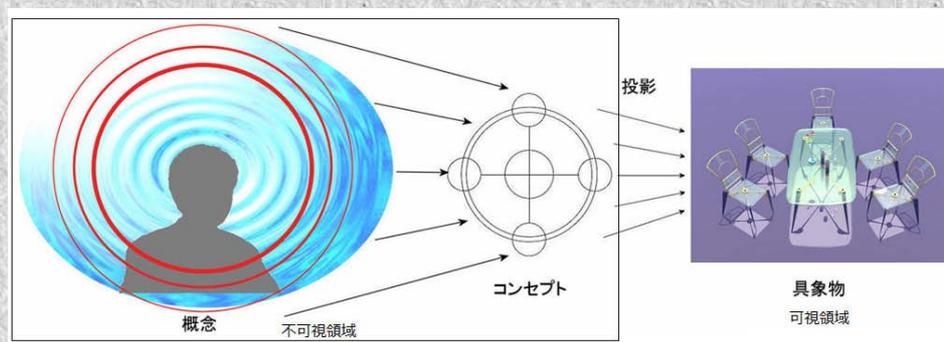
- ②具体的な実践を通じて確実に概念デザイン手法を習得できること。
 - ③実績として評価の高いデザインを創出してきていること。
 - ④武蔵野美術大学の講座を通して仮説・検証サイクルが整備されていること。
 - ⑤幅広いジャンル、奥深いテーマに柔軟に対応できること。
- などが、大きな特徴になっています。

Q6

概念など無くても、結果が出れば良いのではないですか？

A6

「結果を先に出せ」、「結果が出ればコンセプトなど要らない」…というまことしやかな意見が多いことも事実ですが、端的に言えば、頭の中の優れたイメージが形成されなければ優れたカタチは出ません。概念がなければ…結果は出せないのです。つまり「結果が出れば概念など要らない」という言説は乱暴で自己矛盾のある論法です。



Q7

私の場合先にカタチが出てくるのですが？

A7

最終形態の閃きに恵まれる人も少なくありません。ただしその場合、本人に自覚があるかどうかは別にして、「イメージが出るときには、必ず頭の中に概念形成がなされている」わけです。

多くのデザイナーがそのことを自覚せずに「カタチ先行型」と自認している場合も多いのです。

形成されている概念を自覚していないか、整理していないか、言うことを面倒くさがっているかのどれかになりますが、いずれにしても「概念なくしてカタチが先行的に出てきている」のではなくやはりそういう場合でも潜在的に概念は創出されているわけです。

Q8

『概念デザイン』は新しい作法なのですか？

A8

その通りです。21世紀に通用する『新しいデザイン原理』と考えてください。

そのデザイン原理の中で重要なことは、「精神的な領域」や「ソフト・サービス」の領域までも“デザイン”して行くという視座があることと、きちんとした手順があるということなのです。

Q9

コンセプト・デザインとどう違うのですか？

A9

“概念”の英訳がConceptなのでコンセプト・デザイン=概念デザインといえますが、厳密に言うと、コンセプト・デザインは例えば未来の商品のコンセプト・モデルの具体的なデザインということで、リアリティーがかなりあります。

これにたいして概念デザインはコンセプト・デザインも含む、概念生成から概念構造化、概念の具体的表現まで全てのステージを含むもので、コンセプト・デザインよりも抽象度が高くかつ広範な領域を総合的にデザインしてゆくことであると言えます。因みにコンセプトデザインのサンプル3つを以下に示しておきます。





『概念デザイン』を思い立ったモチーフは何ですか？

A10

21世紀は20世紀に比べて遙かに「ものの見方」、「技術」、「表現技法」が多様に展開し、込み入って来ます。例えば

- ①カタチのみに現れないアウトプットが増大する
- ②Quolia ; 全的な価値観総体などの新しい知覚概念への対応
- ③ロボットなどの機械生命体や宇宙旅行などのような複雑なシステムの出現
- ④デザイナーやクリエイターに求められる作品についての“アカウントビリティー”
- ⑤文化・コンテンツの大量創出時代に即した、効果的で空振りの少ないデザイン手法の必要性

などが、21世紀のデザインには不可欠になると考えられ、そのための新しいデザイン作法が

必要になるという確信があったからです。概念デザイン研究所における概念デザインメソッド

は少なくとも新しいデザイン原理のドアを開けるものであると考えています。

Q11

『概念デザイン』は難しいですか？

A11

これから登る山がはっきりと見えている…という意味では、難しくはありません。だれでもがチャレンジできるように道筋も具体的かつ明瞭に準備されています。

ただし、実践の伴う“厄介な道程”であることは確かです。従って、しっかりと時間を掛けながら、手順に沿って訓練してゆくことが大切です。きちんとした装備と十分な体力があって初めて目指す高い峰に登頂できますが、概念デザインのプロセスはそれに似ています。

Q12

“言葉遊び”に終わりませんか？

A12

概念を扱う以上どうしても避けられないのが『言葉化』です。ある意味では概念とは言葉であり、言葉によってはじめて表出されます。概念デザインでも概念をメインに扱う

以上、言葉の駆使は必須です。

特に、新しい概念を差異を以って表出するには『言葉の発明』が必要になります。平易な言葉の羅列のみでは新しい概念を生成してゆくことはかなり辛い行為になります。抽象度の高い領域では考え抜かれたセンスの良い新しい言葉の組合せが非常に重要になります。平易な言葉にはその次の段階から置き換えればよいわけで、概念生成の当初から平易な言葉しか用いられないのは、むしろアイデア創出能力の低さを証明しているようなものです。

オリジナリティーのあるイメージスケッチを出すのと同じような気持ちで常に『新しい言葉の発明』に心がけることが肝要です。

Q13

デザイン・コンセプトとは何ですか？

A13

本来“デザイン”は広義の意味で概念デザインをも含む非常に広範な創出活動を意味しますが、一般的に「デザイン・コンセプト」といわれる場合の「デザイン」はスタイリングなど実際の表出段階における狭義の意味での活動をさす場合が多いわけです。

その場合、最上流行程に企画・マーケティング・プロデュースなどが来ますので、そこで生成された概念（基本コンセプト）を受けて、狭義の意味のデザインの指針をどうするかを決めるのが「デザイン・コンセプト」という位置づけになります。

経営戦略によって、デザイン部署のポジショニングが変わりますが、最上流行程にデザインが関わる場合、『トータル・デザイン・コンセプト』として意味づけることが肝要です。

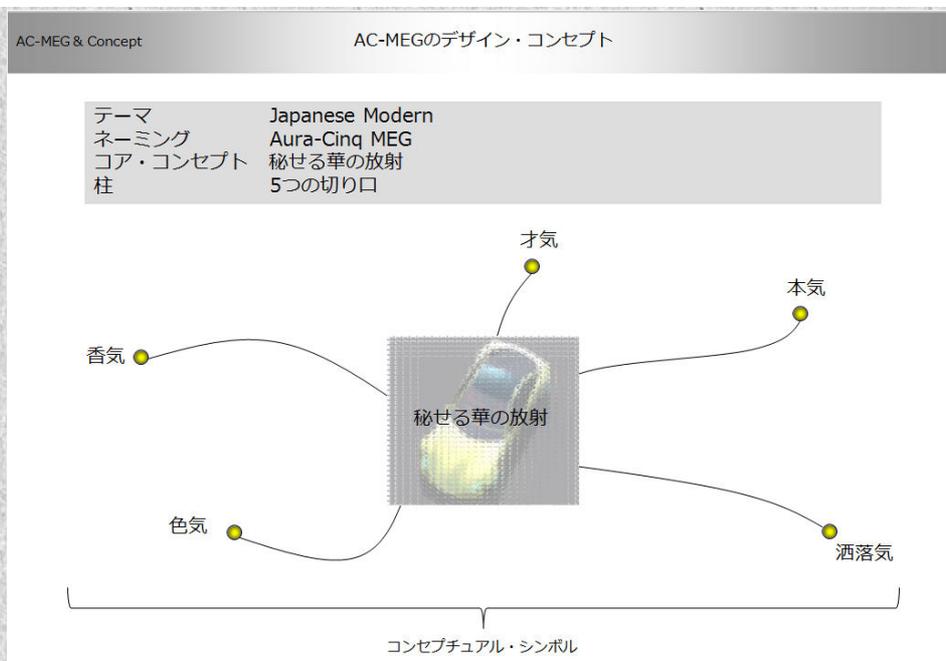
デザイン部署が設計部署の一部に位置づけられる場合などには、「デザイン・コンセプト」は企画構想の傘下に入りながら主に形態や色彩に関する「スタイリング・コンセプト」を創出する位置づけとして明確化しておくことが肝要です。

ちなみに、デザイン部署出身者やデザイナーが最上流行程の企画・マーケティング部署に在籍しながらデザインセンスを活かしながら『トータル・デザイン・コンセプト』づくりに関わることもしばしばあります。

“概念デザイン”という枠組みは経営戦略・企画・マーケティング・デザイン部署を包括的に捉えるデザイン活動として考えていただくのがよいかと思います。勿論、その場合でも実際の商品の形態や色彩にも具体的に関与して行きます。

☆☆☆デザイン・コンセプトに関する参照事例；コンセプトカー提案
ACMEGのコンセプトシートは [→こちら](#)にあります。

デザイン・コンセプトにご関心がある方は[ページのTOP](#)にお戻りの上、コンセプト・メイキング方法論をお読みください。



Q14

「概念設計」とは違うんですか？

A14

概念設計は概念デザインに含まれます。概念設計という言葉は主に機械系、情報系、システムなどを大掛かりでしかも新しく設計していく場合の基本的な概念を構築しそれを図的に表していく場合に用いる言葉です。例えば火星探査用の有人宇宙船を新規設計する場合、ナノチューブを使った新しい大型医療機器を開発する場合、大深度地下街を構築する工法などを実際に設計し作る前に全体の概念や個別エレメントの関係性、情報や人の流れなどを総合的にまとめて明示していく作業が「概念設計」といえます。

概念設計が概念デザインに含まれるという意味は、概念設計はある意味で工学的な視座でかつ具体的な技術翻訳が主役になるわけですが、概念設計を最初に起動するのは、やはり抽象度の高い「概念」自体であり、概念生成を如何にするか、それを構想としてどうまとめて表現していくのかというところは概念デザインの創造“場”形成段階そのものになるからです。

逆に言うと、「概念設計」に携わる研究者や技術者が「概念設計」を成功させるためには、そのオリジンの部分で、デザイナー的な視座と感性をもって創造“場”を通じて概念生成する必要があるということになります。

例えば、21世紀に当たり前になる「高度な優しくてかわいらしい介護ロボット」を概念設計する場合、概念デザインの流れで創出しないと機械として優れたロボットは生まれないでしょう。

Q15

『概念デザイン』は理論的なのですか？

A15

その通りであると言えます。概念デザインは複数の独創的なメソッド；方法によって、しかもそれぞれが論理的に展開されるプロセスを持っている『デザイン原理』であります。

「デザイナーやアーティストは感性と最終作品で勝負すればよい」という理屈もあります。そしてそれはこれまでである意味で王道として認知され、自認するデザイナーやアーティストたちも多かったのも事実です。

しかし、21世紀的な世界観の前提である“文化素養の時代”にはデザインやアートの作品をロジカルに説明することが非常に重要になりますし、実際優れた作品には、言及するかしないか、あるいは言及したいかしたくないかを置いておいて、優れた概念生成とそのロジカルな展開が存在することも確かです。

そのような観点で、概念デザインはロジカルであり、しかも個々のメソッドを成立させる公理としてのメソドロロジーも整備されているという点で、全体像として理論的であると言えますし、結果、個別の戦術的デザイン方法というよりも総合的な戦略的デザイン原理と言えます。

ただし非常に重要な点は、理論的でありながら“実践を通じて習得する”プロセスが必須ともなっているところで、概念デザイン過程は対象が誰であれ、理論と実践両方を通じてメソッドを身に付けていくということになります。そういう意味では『概念デザインは理論的かつ、実践的なデザイン活動』といえるわけです。

Q16

メソドロロジーとは何ですか？

A16

メソドロロジーはMethod；方法とOlogy；学／論が結合した言葉で、直訳すると

『Methodology；方法論』ということになります。

「メソッド」すなわち「個々の方法」というのはそれぞれ固別の「セオリー；定理」によって理論的に確定されており、誰でもがその方法の手順に沿って進めていけば、所定の成果や結果が得られるツールです。

従って、概念デザイン研究所における複数の「概念デザイン・メソッド」は学習者に機会均等で具体的に提示され、学習者がそのメソッドに沿ってアクションを起こせば、目標とする成果を上げることが出来るわけです。

さて、それらのメソッド群を関連付け理論化させる公理、すなわち原理原則やその哲学的根拠が必要になりますが、それが「方法論；メソドロロジー」です。

個別の複数のメソッド群を大系的に、それぞれが矛盾することなく関連性をもって成立

することができるような『方法群を成立させる基本の方法』と考えればよいでしょう。個別の方法は単に理論的にきれいにまとまっているというだけでは成立しません。具体的に理解でき、実践可能で、しかも成果予測がつき、少なからず検証実績（やっとうまくいった事実・経過）が必要です。ゆえに、方法群を成立させているメソドロロジーにも「思考プロセスの妥当性」、「大系としての一般性」、「哲学的・経験的な実績」などが備わっていることが重要です。

これまでの多くの著名な方法がメソドロロジーにまで至れず、ひとつの有能な戦術どまりに終わることが多いのは、その戦術としての方法を生み出している理論化と実践化の手順が整理されていないことに原因があると言えます。

メソドロロジーとメソッドの最も顕著な違いは、「論述の抽象度の違い」に現れてくるでしょう。前者の方がより抽象度が高く、後者は具象度が高くなります。

メソドロロジーがなければ本来、個別のメソッド群の論拠は脆弱になります。しかしメソドロロジーを直接稼働させて具体的なテーマのソリューションを得ることはできません。あくまでもソリューションは個別のメソッド群が主導的に行います。

概念デザイン研究所では、個別メソッド群およびメソドロロジーを10年以上掛けて整備・構築して来ています。

弊所が謳う「概念デザイン論」は概念デザイン・メソドロロジーを基盤として個別の複数の概念デザイン・メソッドが確立されている、21世紀用の体系化された「（広義の）デザイン原理」ですが、そう言える論拠は、メソドロロジーが明確に確立されているからです。

これからも「情報デザイン原理」、「空間デザイン原理」…等々、各種の体系的なデザイン原理が各所から提示されてくるかと考えられますが、21世紀という多面的・複相的世界を相手にする「体系的な方法」には『メソドロロジー』が必須となります。

因みに、メソドロロジーをネット検索すると、○○○メソドロロジーとか△△△メソドロロジーとかいった具合に、ある機関が独創的な方法論によって対象となる諸課題に対するソリューションを提供するような場合、その機関のコンピタンスのある問題解決原理の象徴的な名称として、冠つきの説明が多く検索されるかと思えます。

メソドロロジーの大切な点は、「独創性」、「一般性、公理性」、「一貫性」、「特定領域」…などがあげられるでしょう。言うまでもなく、概念デザイン研究所の“概念デザイン・メソドロロジー”はデザイン、コンセプト、企画領域…などにおいてそうした特徴を保有する、弊所固有の方法論ということになります。

概念デザイン研究所の概念デザイン・メソドロロジーは、その最深部についてはビジネス上非公開ですが、個別のメソッドのいくつかは公開しています。概念デザインメソドロロジーを本格的に身につけるには個別メソッドを理論的に学び、実践訓練しなければなりません。

個別メソッドについては「[概念デザインの方法論各論](#)」や「[コンセプト・メイキング](#)」をご覧ください。

概念デザインについて、ちょっと難しいお話

What is Gainendesign all about?

概念デザインとは“無から有を創造する総合的なプロデュースをする”ことです。

人間の心のあり方や人間関係、モノやコト生み出す潜在的な不可視な構造を作り上げます。

21世紀は創造型社会になると予想されますが、そこで最も重要なのが概念そのものをゼロから構築する能力、すなわち概念デザインする能力なのです。

Conceptual Design synthetically produces something from the sea of NONE.

It makes up an invisible potential structure which generates human relationship, mental condition, system, real things and so on.

It's easily prospected 21st.C could be a society of creativity, in which ability to create & pile up concept itself is most important.

This ability is to do Conceptual-design.

概念デザインの定義

『取り巻く環境総体を総合的に認識し、カタチを生み出す潜在構造 およびカタチの創造を通じて、思想の発信、技術の牽引を戦略的かつ実践的に展開すること。そしてその一連の行為は調和的で生命感に溢れ、中心に魂が存在するもの。』…それを、概念デザインと呼びます。

創造の生命場の5つの重要な概念

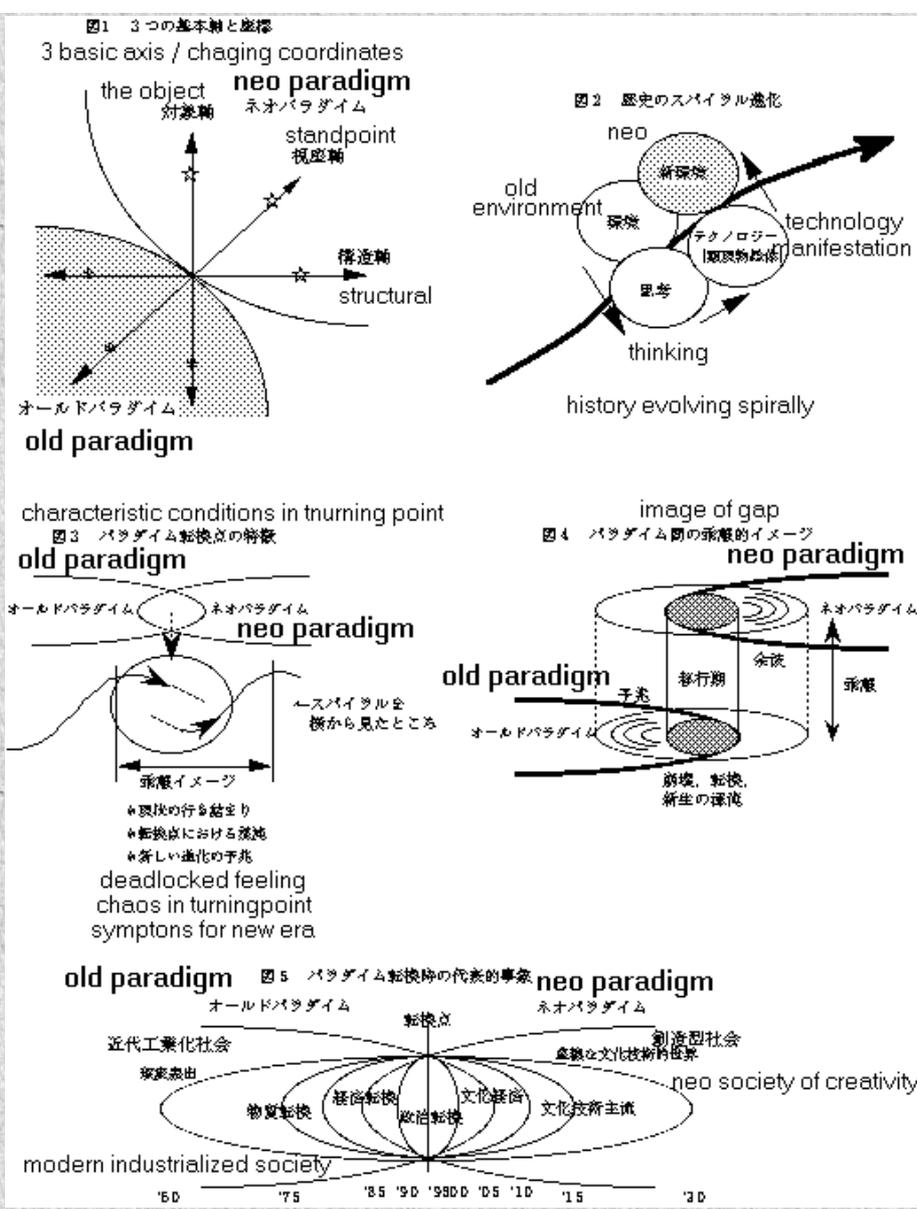
歴史の認識… 人間と創造… 概念と顕現… 調和的創造… 概念の世界

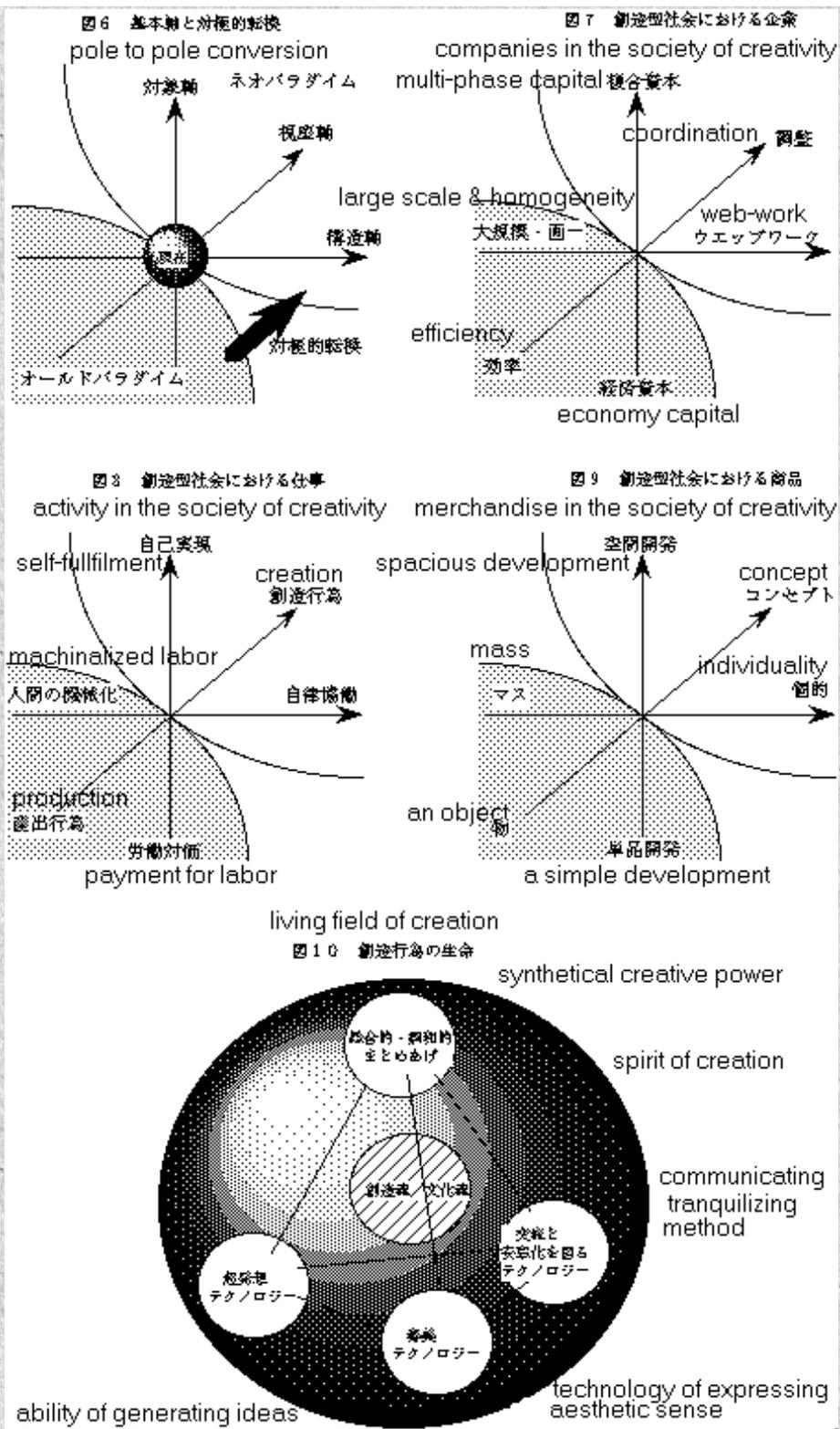
概念という潜在構造があらゆるものを創り出しています。

Concept as an invisible potential structure generates everything.

概念デザインが認識している世界観

A drawing below shows an outlook on the Era as "structured-hypothesis" which Conceptual-design recognizes.





概念デザイン研究エリアの説明

概念デザインの最も重要な3つの狙い…極めるべきもの
 most grave 3 target

調創哲学

conceptual study

harmonized new philosophy in Neo Paradigm

概念構造化仮説

conceptual design
conceptual structured hypothesis

調和的創造行為

conceptual development
creation in harmony

論理展開の基本要素

a basic principle of logical process

魂美

感美

理美

aestheticism in soul, in sensitivity and in theory/language

特に…概念構造化仮説において研究すべきアイテム

basic items to study conceptual structured hypothesis

概念世界の定義について

definition of conceptual world

概念の湧出源について

the fountainhead of concept

概念の整理と構造化について

arrangement and structuring concept

概念の本質と概念ディレクション設定について

analysis on essence of concept and making strategic direction

概念の適切な表現について

appropriate expression of concept

商標権の告知；…『概念デザイン研究所(R)』、『創造場(R)』、『リバースコンセプトメイキング(R)』、『コンセプト・パッケージ(R)』、『コンセプチュアル・シンボル(R)』、『コンセプチュアル・ギャップ(R)』…は概念デザイン研究所が所有する登録商標です。

- ◎ [概念デザインについてのFAQと解説](#)へはコチラからどうぞ
- ◎ [やさしい”概念”講座…と…商品コンセプト講座](#)へはコチラからどうぞ
- ◎ [コンセプト・メイキングのノウハウについて](#)へはコチラからどうぞ
- ◎ [概念デザイン研究所総合パンフレット](#)へはコチラからどうぞ

お申し込みおよびご質問は次のメールにてお願いいたします。

taizan@gainendesign.com taizan@lapis.plala.or.jp

[概念デザイン研究所top-page](#)へ