

MUSABI *information*

Musashino Art University Information

February 2025

特集1 インタビュー「日本総合研究所」谷崎勝教社長
美大生が次世代の社会で求められる理由

特集2
地域・社会に開かれた学びの場 市ヶ谷キャンパス

4 学科紹介 [デザイン情報学科]

6 授業紹介

7 卒業生紹介

10 NEWS

[在学生保護者向け説明会・インフォメーション]

11 本学関連施設展覧会情報

12 2025年度学事予定／お問い合わせ先



特集1 インタビュー「日本総合研究所」谷崎勝教社長

レジリエンス力がある 美大生が、次世代の社会で 求められる理由

いま、美大出身者が社会に広く求められています。特徴的なのは、総合職など非クリエイター職にも多く採用され、評価されていること。近年では、大手企業でクリエイター職出身の人材が経営陣に抜擢されるケースも見られるようになってきました。そこで今回は、シンクタンクとしてさまざまな調査・研究を行うほか、ムサビとの共同研究拠点「自律協生スタジオ」を運営している株式会社日本総合研究所（以下、日本総研）の谷崎勝教さんにインタビューを実施。なぜ社会で美大出身の人材が求められているのか？ということや、美大に進学することによって得られる力などについて語っていただきました。



まずは、谷崎さんのこれまでのキャリアについて教えてください。

東京生まれ、東京育ちで東京大学法学部を卒業しました。卒業後は住友銀行（現：三井住友銀行）の行員となり、2019年に日本総研の社長を兼務。2023年から同社の社長専任となりました。いわゆる日本の産業をコントロールするような金融界で、決められたルールのなかで生きてきた人間ということになります。そういった意味では、これまでクリエイティブやアート、デザインの世界とはほとんど接点がありませんでした。

現在、ムサビと日本総研は、市ヶ谷キャンパスの「自律協生スタジオ」を拠点に共同研究を行っています。美大、あるいは美大生と関わってみてどのような印象を持たれましたか。

そうですね。美大生は創造力、つまりいままでにないものをクリエイトしようとする力が、自分たちとは違うなと実感しています。一人ひとりが内面に持っているエネルギーを、いかにして形にしていくか。こういったイメージを持っている先生や学生が多い印象です。

ムサビとの連携で手ごたえは感じているのでしょうか。

これまで我々はシンクタンクとして、世の中はこうあるべきではないかと提言したり、政府の有識者会合に参加して意見を述べたり、それをレポートにまとめて発表したりしてきました。でも、そうした難しいアウトプットだけでは「失われた30年」と言われたいまの日本はよい方向に変わりませんでした。そこでいまは、ムサビの職員や学生の力を借りることで、人の気持ちを動かし、次の行動を促すことができる成果物が徐々にできつつあると感じていますね。



近年、企業や行政は美大を卒業したクリエイティブ人材に注目していると聞きますが、谷崎さんご自身はどう感じていますか。

今後、美大出身者はもっと注目を集めるのではないのでしょうか。さらにIT化が進めば、AIが人間の仕事の一部を代行するようになります。そんなAIでも最後までできないのが“いままでにない、新しいものを生み出すこと”です。AIは既存のものを組み合わせるのには得意ですが、どうしても過去の模倣になってしまいます。

また、“新たに問いを見つけ出す”というのもAIが苦手な領域のひとつです。新たな問いから企業や社会の課題を解決する糸口を見つけることができます。美大以外の伝統的な大学の学部などでは、すでに存在している課題などから限られた範疇で



2022年に開設された「自律協生スタジオ」では、産官学共同プロジェクトなどを通して「自律協生社会の実現」に向けた共同研究を行っている。写真は熊本県天草市でのフィールドワークを記録したもの

最適な答えを導き出すことが多いと思います。一方でアートの世界は「自分たちはなにをつくったらいいのか」という問いを見いだすところからスタートしますよね。つまり美大生は自然と問いを見いだすトレーニングができているということです。

ビジネスシーンでクリエイティブ人材が活躍する可能性について、どのようにお考えでしょうか。

活躍するシーンは増えてくると思います。これまで企業は、過去からの延長線上で未来予測をしてきたのですが、これからは5年後、10年後を見据えたうえで、社会がどう変わっているか、消費者がどう変わっているか、個人に対するサービスがどう変わっているかという視点でデザインする能力が必要となります。いままでの発想の仕方では、未来をデザインすることはなかなかできませんでしたからね。

なるほど。そういうニーズが今後高まっていくということですね。

はい。ただ、ニーズが高いものの、美大出身者が企業にいるかという、まだ少ないと思います。だからこそ、これまでとまったく異なる新しい視点で物事を考え、提案・企画できるクリエイティブ人材が求められていくのではないのでしょうか。

市ヶ谷キャンパスにある大学院（クリエイティブリーダーシップコース）には、社会人の学生もたくさんいます。これまでビジネスパーソンはMBA（経営学修士）を取得するために大学院に通うのがトレンドでしたが、リスクリングのあり方も変わってきているのでしょうか。

おっしゃる通りだと思います。MBAは成功する企業の過去の振る舞い、会社の成功パターンを研究するもの。それがいまの世の中では限界を迎えてしまっていると、いろんな人が気づいているのだと思いますね。だからこそ、海外のデザインスクールなどでは、社会をデザインする取り組みが多くなっています。行政や官公庁の人たちが、このような取り組みを学びに留学するケースもあるようですね。

美大に行って美術の世界でトップクリエイターを目指すことも、もちろんいいことです。ただ、美大で培われるセンスや視野の広がりにはビジネスでも大きな力になるということを知っていただきたいですね。

たとえば、私が銀行員時代の話ですが、イノベーション担当の役員になったとき、既存のサービスを改善するだけでなく、既存のものを捨てて、真っ白いキャンパスに新しい計画をつくってほしいとお願いしたんです。でも、これまでトレーニングしていない人にとっては、かなり難しかったようです。

そこで美大出身者が活躍できる、ということでしょうか。

そうです。「こんなサービスがいい」ということをゼロベースで考える、あるいは、いままでの常識を疑ってみることができるセンスは、美大で学ぶからこそ身につくスキルだと思います。そういった創造・創出するスキルは、これからのビジネスシーンで間違いなく求められるものに違いありません。

これまで、仕事を通してそのことを実感したことはありませんか。

三井住友銀行でスマートフォンのアプリを刷新したとき、それを実感しましたね。そこで活躍してくれたのがクリエイターの方たちでした。彼らは画面の見やすさや、ユーザーの心に訴えるようなものづくりの考え方など、私たち銀行員とはまったく違う発想でアイデアを次々と提案してくれましたね。やはり、そういうトレーニングをしていないとできないな、と。

アート作品をつくる作家になりたい、デザイナーになりたいから美大に行くだけでなく、「いままでにないビジネスをつくりたいから美大に行きたい」と進学先を選ぶ人も増えそうですね。

たしかにそうですね。しかも、美大出身の方は絶対数が少ないですから、希少価値が高いですよ。需要と供給のバランスで考えれば、圧倒的に供給側が少ない気がしますからね。

一方で、受け入れる側の企業や行政も、そういう人たちが活躍できる場を十分につくるべきです。美大出身者という人材と、雇用側の体制の両輪がうまく備わっていなければいけないと思います。また「自分はこういう会社をつくりたい!」と、美大で鍛えたセンスを武器にベンチャー企業を立ち上げる方も今後もっと出てくるかもしれません。そういった自分で道を切り拓いていく力が美大生にはあるように感じています。

これまでの、いわゆるイノベーション人材と美大で学んだ人材とで、今後求められるものはどんな能力でしょう。

現段階でイノベーション人材を採用しようとしたとき、どんな人を採ろうかと話をするとき「テクノロジーがわかる人」「プログラムが書ける人」が挙げられます。ただ、彼らはパターンにもとづく処理能力には長けていますが、未来をデザインするためにいままでに誰もやったことがないことにチャレンジする能力は、やはり美大で学んだ学生に軍配が上がると思いますね。

イノベーションには、粘り強くやり遂げるような力を持ってつくりあげる能力が欠かせません。高度なプログラムが書ける人もいたほうがいいのは間違いないですが、それ“だけ”ではイノベーションを起こすことは難しいでしょう。レジリエンス力、すなわち「逆境や困難をしなやかに乗り越え、回復する力」に裏打ちされた、チャレンジする能力が必要だと思います。

美大にいと「つくりたいものがつくれない」「自分よりもすごいものをつくる人が身近にいる」「自分には才能がないのでは?」など、心が折れそうになる瞬間に何回も出会うと思います。「それでもつくりたい」と思って大学で学び、卒業していくには、やはり大きなパワーが必要です。企業はそんなレジリエンス力のある人がのどから手が出るほどほしいと思います。

当然、仕事をしていると新しいことに挑戦すれば、失敗することもある。新しいサービスをスタートすれば、どこかに問題があってプロジェクトが止まってしまうこともあります。レジリエンス力を学生のうちに身につけるのはなかなか難しいものですが、ムサビの学生さんからは、そういうときでもくじけることなく、立ち上がってもう一度つくり直そう、修正しようという“個の力”を感じます。

学科紹介

本誌では、毎号一つの学科を取り上げ、その学科内で行われている授業やアトリエ・工房等の施設、所属教員をご紹介します。

デザイン情報学科

デザインは異なる立場の多くの人によって支えられる協調的作業です。その中でデザイナーは「何を問題としてどう解決するか」をかたちとして示さなければなりません。そのためには問題の本質を捉え、幅広い知見を束ね、納得と共感を呼び起こす提案に結びつける柔軟な能力が必要です。本学科では多様なメディアの特性を基盤に、つくる・見せる・気付く・考えるという体験と内省の反復を繰り返すことで、課題を自ら発見し、新しい視点から解決策を提案できる方法論を身につけていきます。

施設紹介

デザイン情報学科のカリキュラムは、「メディア表現系」「コミュニケーション創発系」「デジタル技術系」の3つの系統の専門分野別に開かれた科目を展開するために、講義室、演習室、コンピュータ・スタジオ、電子工作工房、録音用防音施設を完備しています。実践的なグラフィックデザイン演習やデジタルコンテンツ制作が可能なコンピュータ・スタジオは、Windows OSとMac OSの各スタジオを設置し、1学年分の定員数を満たす台数のデスクトップパソコンがあります。コンピュータ・スタジオでは、映像や音楽のノンリニア編集が可能でさまざまなメディア表現に対応するためのソフトウェアをインストールしています。

また、メディアアート作品の制作にも対応できるよう、電子工作、3Dプリンタ、レーザーカッターを設置し、学生のクリエイティブなアイデアを作品として実現できるようサポートしています。

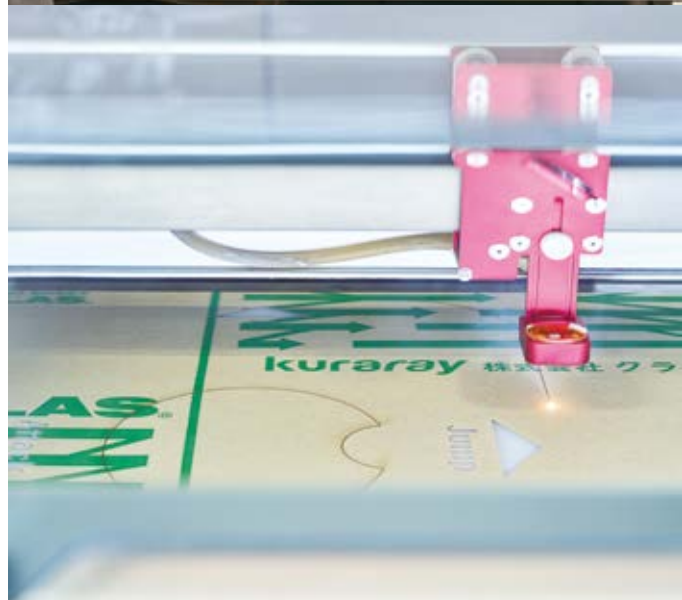
授業紹介

2・3年次に選択で受講することができる「コミュニケーション創発演習Ⅰ・デザインの解剖」は、グラフィックデザイナー佐藤卓氏が、長年取り組んできた製品を消費者の視点からデザインの視点で深く読み解いていくプロジェクトを授業として展開しています。

誰もが知っているロングセラー商品の企画から販売までの流れを詳細に観察していく中で、デザインの秘密が明かされます。長年愛されてきた商品は、数多くの創意工夫がデザインの情報として編み込まれ、その魅力が生まれている要因を知るモノづくりの本質を発見する授業です。授業の成果は展示公開され、最終的に一製品につき一冊の冊子として製本されます。その成果は、商品を開発・販売してきた企業自身から新たな発見があったと賞賛され、さまざまな業界からも注目されています。

下左：オープンキャンパスの展示ポスター。授業の成果は展示公開している
下右：「デザインの解剖」の授業冊子。授業成果は最終的に冊子にまとめ、開発・販売元の企業や大学図書館に寄贈している
右上：映像、音楽などのノンリニア編集のほか、3DCGやゲーム開発も可

能なデスクトップパソコンを設置
右中：3Dプリンタ。3DCG、CADで設計したモデルを出力し、プロトタイプ制作に活用している
右下：レーザーカッター。アクリル、木材、紙、革などを平面の図面から切り出し、パッケージデザインなどに活用している



デザイン情報学科 主任教授

白石 学 教授

教員メッセージ

私は学生たちを一人のデザイナーもしくはデザイン研究者として接するよう意識しています。多様なクリエイティブ業界におけるデジタル技術の更新はすさまじいスピードで発展し続けており、教員より学生たちの方が柔軟な姿勢でその進化を理解し制作に取り込むことができ、ときには学生たちから教わることも多いです。また、グラフィック、映像、プロダクトなどデザインを分野別に分けることができない時代になって、学生のクリエイティブな思考も同時に拡大しており、アイデアを聞くことがとても楽しく思っています。また、授業後も制作を続ける学生たちには、できるだけ声をかけ普段から緊張せずに相談に応えられるよう接しています。ただし、プロフェッショナルな表現力を身につけるためには造形の基礎をしっかりと身につけておく必要もあり、多機能で便利なデジタル機器やソフトウェアを習得する前に、観察力、分析力、応用力を養うためのカリキュラムを試行錯誤しながら組み立てています。また、デザイン業界ではさまざまな分野や業種の人たちと関わり、一つの目標を実現することになるため、コミュニケーション力も重要になってきます。そのため、学年を問わずグループで演習に取り組む授業や、複数の教員の前でプレゼンテーションする授業をしています。

白石 学 SHIRAISHI Manabu

武蔵野美術大学大学院修了（造形修士）。九州芸術工科大学大学院博士後期課程修了（芸術工学博士）。東西大（韓国）デジタルデザイン学部助教授を経て、現在に至る。デジタルメディアコンテンツ制作、インタラクションデザイン、デザイン基礎教育が主な研究分野で、主な著書に『かたち・色・レイアウト 手で学ぶデザインリテラシー』（武蔵野美術大学出版局、2016、編著）、『かたち・機能のデザイン事典』（丸善、2011、共著）がある。

教員の研究内容

私の研究分野は、もともと色彩調査・分析でした。建材や化粧品、衣服などの製品色彩の動向を研究していました。しかし、研究手法がパソコンの普及と高度化に伴い、アナログからデジタルに移行し、1999年頃には、VRコンテンツにおける精神性生理反応を分析していました。その後、韓国の大学で教鞭をとり、マルチメディアやインタラクティブコンテンツのデザイン方法を教育に活かす研究をしていました。専門分野が今ひとつ定まっていなのですが、ユーザーの思考や行動を心理学的に分析し、デザインに活かすことを研究してきたと言っても良いかもしれません。現在は、クリエイティブ分野における知覚心理学になります。とくに錯視や色彩の認知などの視覚特性をグラフィックデザインに活用する方法を研究しています。その他、造形基礎教育の研究として、わかりやすい情報伝達について考えるグラフィックデザインのかたち・色・レイアウトを知覚心理学の視座から教育する方法を研究しています。

左：造形基礎の授業ではパソコンを使用せず、ペンや筆、絵の具を使ってデザインの基礎を指導している

右上：白石学教授

右下：教科書『かたち・色・レイアウト 手で学ぶデザインリテラシー』



授業紹介

武蔵野美術大学には、自身が所属する学科別の専門科目のほかにも、様々な授業科目があります。その授業内容の一部をご紹介します。

文化総合科目（全学共通科目）

〔文化総合科目〕全学科対象の、広く一般の諸学問を学ぶ授業科目です。

美術・デザインの各領域はもちろんのこと、人文・社会・自然の各分野から、外国語・保健体育まで、約750科目開講しています。

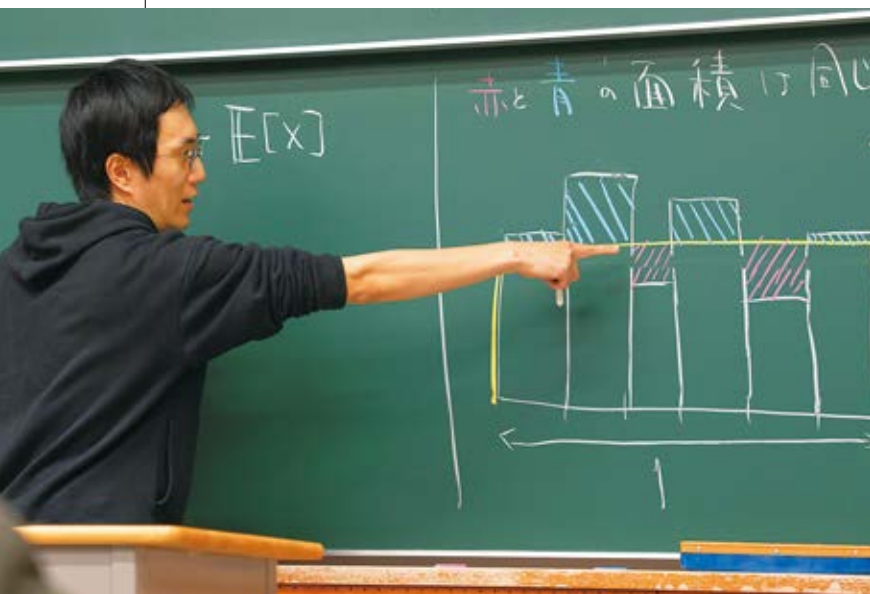
文化総合科目

大学数学入門、確率と統計、 かたちの数理、折り紙と数学

教養文化・学芸員課程研究室

正井秀俊 准教授

ムサビで数学?? 不思議かもしれません。教えているのは「大学数学入門」「確率と統計」「かたちの数理」など、決して“手をぬいた”数学ではありません。写真は「折り紙と数学」の授業風景。自分で勉強した折り紙にまつわる数学を、セミナー形式で学生自身が発表します。これは数学科の学生と同様の授業です。授業の最初に「美大で数学をやる意味はあるのか」問いかけます。そして「その意味はすぐにはわからない」ことを伝えます。教養とはきつと「役に立つ」までの道筋が定まっているもの。純粋な興味から、普段の生活では出会う機会のない学問に触れる。いつかそれが作品づくりの、そして人生の、タネになる瞬間を見逃さない「目」を育てる。ムサビの教養は現代数学にまで届く。とても豊かだと思っています。



上：「折り紙と数学 手でさわって、ふれて学ぶ数学」の授業風景

下：「確率と統計 それって本当に偶然?」の授業風景

文化総合科目

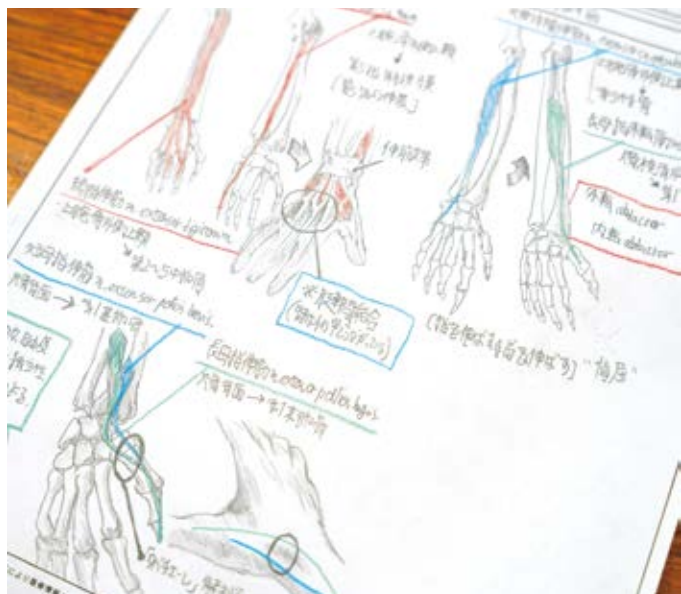
美術解剖学

美学美術史研究室

中垣まりも 講師

美術解剖学の起源はイタリア・ルネサンスに遡ります。レオナルド・ダ・ヴィンチやミケランジェロは実際に解剖学を学び写生をし、デッサンや本画に臨んでいます。日本では、森林太郎（森鷗外）が明治時代に講義したのが始まりです。

現代では視点を増やし観察力を育む学問として、または人のかたちやモノの見方の多様性、How to Drawだけではない気づきとして、アニメーターや漫画家、パフォーマーなど身体を通した表現者から再注目されています。私の授業では骨や筋の形、動きとそれに伴った作品例を紹介しています。また毎回、骨や筋の図を板書し、学生はそれをノートに写しています。新発見が広がると良いと思い、描いております。



上：「美術解剖学」の授業風景

下：学生による講義レポート

column ムサビ生の卒業後の活動をご紹介します。



その他のキャリアに関する
記事はこちらよりご覧ください。
URL: <https://careermag.musabi.ac.jp/>



このサイトは武蔵野美術大学キャリアセンターが運営する進路選択・
就活を支援するウェブマガジンです。ムサビ生の進路は、企業就職はもちろん、
進学、作家活動、フリーランス、起業など多岐にわたります。
そんな多様な進路の選択のヒントにつながるコンテンツを発信していきます。

好きを貫いた先で出会った仕事で、 チャレンジングな企画にも取り組む

コクヨ株式会社 グローバルステーションナリー事業本部
開発本部開発第2部 企画開発第1グループ

馬目 亮さん

2014年 工芸工業デザイン学科卒

幼いころから仮面ライダーが好きで、仮面ライダーの造形デザインに関わる仕事がしたいと思っていました。そのためになにを学べばいいかをべたところ、プロダクトデザインという分野があることを知り、ムサビの工芸工業デザイン学科に入ってインダストリアルデザインコースを選択。1年生のころからヒーローグッズをデザイン制作する会社を調べ、卒業制作もヒーローやヒーローベルトのデザイン、動画制作をしました。

現在の勤務先であるコクヨに出会ったのは、学内で行われた企業説明会でした。従来の文房具の枠組みを超えたさまざまな商品企画や取り組みをしていることを知り、ここで働けたら刺激的で楽しそうだと感じたんです。

現在は、開発本部開発第2部という部署で商品企画を担当しています。企画に携わったなかでも印象的なのは「KOKUYO

ME」という文房具のシリーズ。文房具は道具なので、機能や効率が重要視されるのですが、そうではないところで新しい価値を提供したいという想いから生まれました。「アクセサリー」をコンセプトに、ファッション業界で扱われるトレンドのカラーや素材をいち早く取り入れた新作を毎年発表しています。文具業界でこうした商品は非常に珍しく、チャレンジングな企画だからこそ、大きなやりがいを感じています。今後もデザインのつながりを活かして枠にとらわれずに、マルチに新しいことをやっていきたいですね。

2024年2月取材



掲載インタビューのロングバージョンはこちらよりご覧ください。
URL: <https://careermag.musabi.ac.jp/kigyo-shusyoku/942/>



左上：卒業制作で作ったオリジナルのヒーロー
『磁石変身 バリバリオン』の変身アイテム「コブシブツケンダー」
左下：2019年から毎年4色をラインナップしている
「KOKUYO ME」。2024年春に発売されたシリーズでは、
スポーティで活動的な印象の「Fair Play」をテーマにしている。

特集2

地域・社会に開かれた学びの場 市ヶ谷キャンパス

2019年に開設した市ヶ谷キャンパスはJR市ヶ谷駅から徒歩3分の都心キャンパスで、造形構想学部クリエイティブイノベーション学科の専門課程（3・4年次）と大学院造形構想研究科造形構想専攻クリエイティブリーダーシップコースの拠点です。地下3階、地上8階のビル型キャンパス内には、産官学プロジェクトを複数実施するためのスペースや、プロトタイピングのための各種スタジオを整備し、ノンプロフィットギャラリーやコワーキングスペース、日本総合研究所との共同研究拠点も併設するなど、地域・社会に広く開かれたキャンパスとなっています。

B2-B1F

アイデアをかたちにする プロトタイプ空間

地下2階は広々とした多目的空間。卒業・修了制作展では展示スペースとしても活用されます。地下1階はスタジオ・工房フロア。3Dプリンターや木工加工機、レーザーカッターなどを揃えたデジタル・アナログ工房や、撮影スタジオを備え、プロトタイピングに対応します。



1-2F

地域・社会に開かれた
市ヶ谷キャンパスの象徴

実社会との関わりを通して、美術大学としての未来を切り拓く拠点である市ヶ谷キャンパスを象徴するフロアです。1階は無印良品の商品販売、学食としてのCafeスペース、ワークショップや公開授業の拠点となる「MUJIcom」が入居しています。2階は非営利ギャラリーの「gallery αM」が東京・馬喰町から移転。さらに、「美大の教育・研究」の成果を社会に発信する「社会連携拠点 1/M（イチエム）」を2024年11月に開設し、新たな複合空間として生まれ変わりました。



右下：gallery αM外観（αMプロジェクト
2023-2024展示風景より）撮影：守屋友樹



3-5F

多様なプロジェクトや
講義に対応する学びの場

3階から5階には、専門課程の学部生や大学院生と企業、自治体が協働するプロジェクトの拠点となる演習室やセミナールーム、講義室が集まっています。演習室はプロジェクトの実施内容や形態に応じてフレキシブルに空間をカスタマイズできる設計です。

6F

自律協生社会の実現に
向けた日本総合研究所との
共同研究拠点も

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所と日本総合研究所が自律協生社会の実現に向けて開設した共同研究拠点です。日本総合研究所の代表取締役社長、谷崎勝教さんのインタビュー記事はp2を御覧ください。

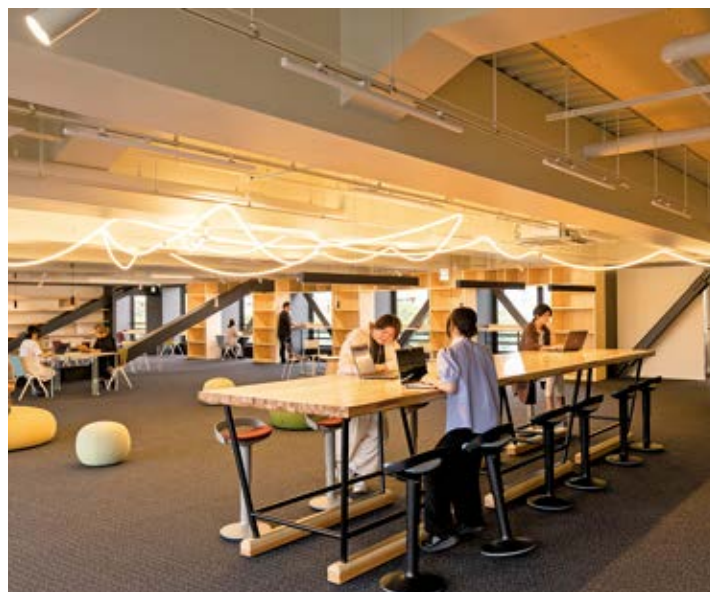
7F

大学と社会をつなぐ
新しいカタチの
コワーキングスペース

Musashino Art University
Ichigaya Campus
Co-Creation Space Ma



「Musashino Art University Ichigaya Campus Co-Creation Space -Ma-」（以下、Ma）は、大学と社会をつなぐ新しいカタチのコワーキングスペースとして、2023年6月に開設しました。キャンパス内でのコワーキングスペース開設は、美術大学で初の試みです。Maでは、コワーキングスペースの運営に加え、若手のクリエイティブ人材のコミュニティを形成し、企業・自治体との共創の推進や、創造性リカレント教育の拡充に取り組んでいきます。



2025年度 在学生保護者向け説明会のお知らせ

在学生の保護者の皆様を対象とした説明会を開催いたします。当日は日頃の教育活動を説明するとともに「オープンキャンパス」も開催しておりますので、1日を通じて授業課題の展示等をご覧ください。詳細は今後大学webサイトにて公開予定です。ご参加には事前予約等が必要となる可能性もございますので、ご来校前に必ずwebサイトをご確認ください。

日時：2025年7月12日〔土〕 時間未定

会場：鷹の台キャンパス

参加方法：事前申込制（先着順）

* 上記予定は変更になる可能性があります。ご了承ください。



インフォメーション

2024年度芸術祭

「海底王国 MAUREEF」を開催

2024年10月25日～27日に、本学鷹の台キャンパスにて芸術祭を開催しました。タイトルは、Musashino Art Universityの略称である“MAU”と今回のテーマである“サンゴ礁”を掛け合わせています。〈魚たちが暮らすカラフルなサンゴ礁の王国で行う、年に一度の祭典に人間が招待された〉というコンセプトで考案されました。



武蔵野美術大学100周年事業

シンボルマーク・コンセプトワードが決定

本学は、1929年に帝国美術学校として開校し、来る2029年に創立100周年という大きな節目を迎えます。その周年事業の一環として、本学在学生、卒業生、教職員対象にシンボルマーク・コンセプトワード（標語）の公募を行い、最終的にシンボルマーク208点、コンセプトワード245点と大変多数のご応募をいただきました。教職員、校友で構成する選考委員会での厳正なる審査の結果、以下に決定いたしました。採用されたシンボルマークとコンセプトワードは、100周年事業にかかる本学広報物に幅広く活用されていく予定です。

〈シンボルマーク〉



〈コンセプトワード〉

美はつづく。

武蔵野美術大学100周年記念サイト

「MAU2029 | 100周年ウェブマガジン」を公開

本サイトでは、さまざまなインタビューや対談、埋もれた大学史料の発掘、アーカイブ資料の公開といったコンテンツを掲載してまいります。ぜひご覧ください。

<https://2029mag.musabi.ac.jp/>



市ヶ谷キャンパスに

「1/M（イチエム）」を開設

社会連携拠点「1/M（イチエム）」は、本学に潜在する「美大の教育・研究」の成果を編集し、その価値を社会に広く発信する場です。来場者が常に何かと出会う実験的な場所として、多様性を重視しバラエティに富んだ継続的な企画を通して、社会とのつながりや共創の可能性を育むことを目的としています。ヴィジュアル・アイデンティティ（ロゴ）はアートディレクターの八木彩さん（本学視覚伝達デザイン学科卒業）が手がけました。



2024年度 武蔵野美術大学 卒業・修了制作展を開催

2025年1月16日～19日に鷹の台キャンパスにて、1月31日～2月2日に市ヶ谷キャンパスにて、2024年度卒業・修了制作展を開催しました。それぞれのキャンパス内をギャラリーと見立て、2025年3月に卒業・修了予定の学部・大学院生による様々な作品・研究成果が展示されました。



令和6年度武蔵野美術大学 卒業式を挙行（予定）

2025年3月14日に、令和6年度武蔵野美術大学卒業式を挙行予定です。式典参加者は令和6年度学部卒業生・大学院修了生のみとします。会場の座席に限りがあるため、保護者・関係者の皆さまの大学への入構は可能ですが、式典への参列はできません。ご理解賜りますようお願いいたします。

卒業式当日は、ご自宅等から式典の様子をご視聴いただけるよう、インターネットで動画配信をする予定です。詳細は後日学部卒業生・大学院修了生に対してLiveCampusUにてお知らせいたします。

また、学内では保護者・関係者の方を対象にインターネットで配信する動画を視聴できる上映会場を設ける予定です。

* 座席数には限りがございますので、あらかじめご了承ください。

本学関連施設展覧会情報

2025年3月－2026年3月の予定

美術館

大学美術館として美術作品やデザイン資料などの収集と保存、データベースの構築、展覧会の企画、開催、図録の刊行などの活動を行っています。

武蔵野美術大学 鷹の台キャンパス内
月・火・木・金〔祝除く〕11:00－19:00
土・日・祝 10:00－17:00
*最新の情報は右記webサイトをご確認ください。

<https://mauml.musabi.ac.jp/museum/>



2024年度 武蔵野美術大学 卒業・修了制作 優秀作品展	7月3日－8月3日
赤塚祐二教授退任展（仮称）	9月8日－10月26日
伊藤誠教授退任展（仮称）	9月8日－10月26日
助教・助手展2025 武蔵野美術大学助教・助手研究発表	11月24日－12月21日
MAU M&L コレクション：甦るポスト・モダン	11月24日－12月21日
——倉俣史朗、小松誠、そして高崎正治、	
未来デザインの人間主義（ヒューマニズム）（仮）	

民俗資料室

民俗資料室は民俗学者・宮本常一〔1907－1981〕〔1965－1977本学教授〕の指導により収集された約9万点の生活造形資料をコレクションの中心としています。収蔵資料の活用と公開を目的に企画展を開催しています。

武蔵野美術大学 鷹の台キャンパス内
3月31日－6月3日：展示・収蔵庫見学
10:00－17:00（水曜・祝日休室、収蔵庫見学のみ16:30まで）
その他の期間は収蔵庫見学のみ実施（開室日：授業期間中の火・木曜日 10:00－16:30）
*最新の情報は右記webサイトをご確認ください。

<https://mauml.musabi.ac.jp/folkart/>



2024年度美術館休館中特別企画シリーズ 3月31日－6月3日
ムサビ版「驚異の部屋（ヴンダー・カマー）」——眠らない獅子計画vol.5
「ヴァナキュラー・比較文化論——国立民族学博物館・特別展サテライト展示——」

gallery αM

本学が運営するノンプロフィットギャラリー。ジャンルを問わず質の高い表現と可能性を有するアーティストに作品発表の機会を提供すること、社会に斬新な価値を発信できるキュレーターに展示企画の場を提供することの2点をコンセプトとしています。

東京都新宿区市谷田町1－4
武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス 2F
火－土〔祝除く〕12:30－19:00

<https://gallery-alpha.com/>



αMプロジェクト2025-2026「立ち止まり振り返る、そして前を向く」
ゲストキュレーター：大槻晃実（芦屋市立美術館）
vol. 1 IDEAL COPY 2025年4月12日〔土〕－6月14日〔土〕
vol. 2 今井祝雄／植松奎二／河口龍夫 2025年7月19日〔土〕－9月20日〔土〕
（夏期休廊：8月10日－25日）
vol. 3 百瀬文 2025年10月4日〔土〕－11月29日〔土〕
vol. 4 高橋耕平 2025年12月13日〔土〕
－2026年2月21日〔土〕
（冬期休廊：12月21日－1月5日）

*会期や時間等は変更になる可能性があります。最新の情報は上記webサイトをご確認ください。

美術館改修工事に伴う休館および リニューアルオープンについて

武蔵野美術大学美術館は、2025年6月末までの期間、空調改修工事のために休館いたします。

工事完了後の7月にリニューアルオープンし、「2024年度 武蔵野美術大学 卒業・修了制作 優秀作品展」をはじめ、2025年度中に5つの展覧会を開催する予定です。

国立民族学博物館との共催で

「民具のミカタ博覧会—— 見つけて、みつめて、知恵の素」を開催

国立民族学博物館（大阪府吹田市）にて開催される特別展「民具のミカタ博覧会——見つけて、みつめて、知恵の素」（3月20日－6月3日）は、同館と本学による共催企画展示です。武蔵野美術大学の民俗資料と、国立民族学博物館の民族資料が出会い、国内外の民具が持つ豊かな造形の発想に新しいミカタを見出す展覧会です。

なお、同展のサテライト展示として「ヴァナキュラー・比較文化論——国立民族学博物館・特別展サテライト展示——」（3月31日－6月3日）を本学美術館・図書館 民俗資料室ギャラリーにて開催します。



下総張子・虎面〔千葉県〕
民俗資料室所蔵

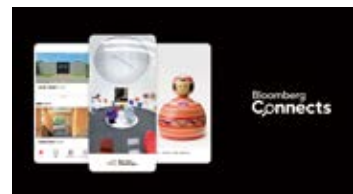
美術館・図書館が

アプリ「Bloomberg Connects」に参加

アプリ「Bloomberg Connects」は、長年にわたり芸術文化団体を支援してきたブルームバーグ・フィランソロピー、マイク・ブルームバーグ氏のビジョンに基づき開発されたアプリです。アートとカルチャーをすべての人がどこでも利用できるようにするというミッションの一環として開発され、世界25か国の美術館を初めとする650以上の文化施設が参加しています。来館することができなくても、施設の案内や、作品の音声ガイド等を利用することができます。

当館も今年1月より参加。過去の展覧会やコレクションを紹介。図書館を設計した藤本壮介氏による解説動画もご覧いただけます。ぜひダウンロードしてお楽しみください。

<https://links.bloombergconnects.org/6Ggw/p0ndm22emusabi-uf>



2025年度学事予定

4月	2日	入学式
	10日	前期授業開始：鷹の台キャンパス
	14日	第1ターム授業開始〔－6月7日〕：市ヶ谷キャンパス
	29日	昭和の日は授業日
6月	9日	第2ターム授業開始〔－8月2日〕：市ヶ谷キャンパス
7月	16日	前期授業終了：鷹の台キャンパス
	21日	海の日補講・試験日（市ヶ谷は授業日）
	17－23日	前期補講・講義科目定期試験週間
	24－8月30日	夏季休業：鷹の台キャンパス
8月	4日－8月30日	夏季休業：市ヶ谷キャンパス
9月	1日	後期授業開始：鷹の台キャンパス
		第3ターム授業開始〔－10月18日〕：市ヶ谷キャンパス
	15日	敬老の日は授業日
	23日	秋分の日は授業日
10月	13日	スポーツの日は授業日
	24－26日	芸術祭
11月	3日	第4ターム授業開始〔－1月13日〕：市ヶ谷キャンパス
		文化の日は授業日
	24日	振替休日は授業日
12月	13日	後期授業終了：鷹の台キャンパス
	15－20日	後期補講・講義科目定期試験週間
	22－1月6日	冬季休業
1月	12日	成人の日は卒業制作・論文の提出・採点日
	15－18日	卒業・修了制作展：鷹の台キャンパス
	30－2月1日	卒業・修了制作展：市ヶ谷キャンパス
2月	未定	東京五美術大学連合卒業・修了制作展（国立新美術館）
3月	13日	卒業式

*上記予定は変更になる可能性もあります。
最新情報は右記大学webサイトをご確認ください。

<https://www.musabi.ac.jp/>



お問い合わせ先

事務取扱時間 9:00－16:30〔昼休み12:40－13:40、日・祝除く〕
下記事項などについて質問がございましたらお問い合わせください。お問い合わせ先が
分からない方は代表（総務チーム）までご連絡ください。 総務チーム 042-342-6021

内容	お問い合わせ先	連絡先
本誌について	広報入学チーム （広報担当）	042-342-6038 koho@musabi.ac.jp
学籍、授業、試験、成績 教職・学芸員課程、単位互換 卒業制作展	教務チーム	042-342-6044
学費の納入	経理チーム	042-342-6042
奨学金 学生生活・課外活動	学生生活チーム	042-342-6028
健康相談、健康診断	保健室	042-342-6029
進路・就職、インターンシップ	キャリアセンター	042-342-6048
留学、留学生サポート、国際交流	国際チーム	042-342-6037
入学式・卒業式	教学企画チーム	042-342-6011
美術館、図書館 民俗資料室、イメージライブラリー	美術・図書チーム	https://mauml.musabi.ac.jp/ 
gallery α M	gallery α M	https://gallery-alpham.com/ 

ご寄付のお願い

教育振興資金
教育環境や修学サポートの充実など、
使途を指定いただける寄付制度です。
本学が100周年に向けて大学改革を着実に進め、
一層の発展、充実を図るために、なにとぞ
力強いご支援ご協力をお願い申し上げます。
<https://www.musabi.ac.jp/outline/about/contribution/>



MAU 古本募金
「古本から未来をつくるプロジェクト」
現金での寄付とは異なり、不要となった
書籍等をお送りいただき、その買取金額を
学生支援のための給付型奨学金に
活用させていただく取り組みです。
<https://www.charibon.jp/partner/musabi-u/>



表紙作品 作者紹介

表紙では、本学助教・助手の作品をご紹介します。
助教・助手とは各研究室において、
学生の指導や、教授の職務補助など行う教員で、
学生にとっては身近な存在です。

風間南楓 KAZAMA Mifu
空間演出デザイン学科 助手
デザイナー、楽器作家
2019年 武蔵野美術大学 造形学部
空間演出デザイン学科 卒業
2020年 武蔵野美術大学 造形学部
空間演出デザイン学科研究室 助手
大学在学中よりエレキギター制作を始める。
ファッションやアートディレクションの
観点から楽器のデザインを再構築し、
演奏経験に関わらず手に取りたいような
楽器デザインを追求している。

〈表紙作品〉
タイトル：MG-04 Little V、MG-06 Sweet Kitty
制作年：2022、2023
素材：木材、アクリル板、ラッカー

武蔵野美術大学公式アカウントです。
大学のニュースやトピックス等をお知らせします。



X (Twitter)
https://twitter.com/musabi_koho



Instagram
https://www.instagram.com/musabi_koho/



Youtube
<https://www.youtube.com/@maumovie>