

RCSC Annual Report 2021

RCS C Annual Report 2021

武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所
2021年度 成果報告書

Contents

- 04 ごあいさつ
- 05 研究所概要
- ラボ対談**
- 06 政策デザインラボ
政策とデザインが出会う時
- 08 地域価値デザインラボ
対話の断たれた社会で美大ができる
- 10 教育共創ラボ
みんなの教養としての美術・デザイン教育
- 13 共同研究
- 29 産学プロジェクト実践演習 / 研究
- インタビュー**
- 31 北海道森町プロジェクト | 北海道森町 町長 岡嶋康輔
まちづくりの新たな「熱源」
- 33 銀座ウンドウアートプロジェクト | 資生堂クリエイティブ株式会社 石井美加
領域を超えた共創経験
- 44 研究員一覧
- 46 ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について
- 47 関連施設



ソーシャルクリエイティブ研究所
所長
若杉 浩一

よりよい世界を作るために、 社会へビジョンとプロトタイプを研究提案する

ソーシャルクリエイティブ研究所は、社会におけるアート・デザインの役割を、実践的活動や研究を通して明らかにし、社会実装を通じて拡大させていく役割を担っております。そして、活動から生まれた様々な事例やプロジェクトを、学生や研究員と共に、共同研究や授業プログラムとして解放しています。つまり、研究所の活動そのものが、新しいアート・デザインの実践と創造の場であると言えるでしょう。

未来の予測が困難な現代社会は、これまでの成功事例や経済活動が永続性を持ち得ない状況にあります。また、日本においては経済や人口が徐々に衰退することは、今や周知の事実です。それにより、我々の生活を支える様々な公共サービスや、社会インフラの存続も危うくなり、これまでの経済優先の企業活動も、もはや公共性を負わざるを得なくなります。我々は今、社会構造そのものが変革される時代を生きおり、これまでの消費活動を改めなければならない局面を迎えています。

そのような社会では、本質的な問題の発掘から共有、解決、表現を可能にする新たな創造的思考や活動が益々求められます。これはまさしく、アート・デザインの力が広く社会に必要とされている時代であると我々は考えます。そのために、場所や立場を超えて、行政、企業、そして多くの市民の方々と手を取りあい、領域横断的な活動を行ってまいります。

美しく、豊かな社会を創るために、共に支え合う未来のために。



設立趣旨

武蔵野美術大学は、社会問題の解決や新たな人間価値の創出を目的とし、2019年にソーシャルクリエイティブ研究所（RCSC）を設立しました。本研究所では、激しい環境の変化や未来が予測しづらい現代が抱える課題を、企業、地域、行政、教育の壁を越え、領域横断的に取り組み、ビジョンとプロトタイプを研究提案していきます。

ラボの活動

研究所では「日本をデザインする」「これからのデザイン教育」「ライフスタイルデザイン」というビジョンに基づき、3つのラボ活動を展開しています。

政策デザインラボ

日本のデザインという視点で、日本をよくするための政策の提言、政策のデザインのための研究、調査、プロトタイプ作成、実証実験などを推進します。民間と行政と市民との間を取り持つ第三者的な機関として、独自の活動を模索していきます。

地域価値デザインラボ

「日本をデザインする」という観点から、ポストコロナ、ウイズコロナ時代の状況を、地域振興の在り方、首都圏と地域の関係構築について、研究、調査、実証実験等を行います。またラボが中心となり、複数の地方自治体との活動を通じコンソーシアム・コミュニティを形成することを目的としています。

教育共創ラボ

高等学校における「探究」や、初等・中等教育期間におけるSTEAM教育との連携を推進するとともに、美術大学における学びを正しく伝え、これからの時代の「学び」を問うこと、新たな時代の人材育成について研究、調査、実証実験を行うことを目的としています。





政策とデザインが 出会う時

「日本をデザインする」

山崎 研究所立ち上げの際のビジョンに、「日本をデザインする」「みんなのデザイン教育」「これからのライフスタイルや働き方」っていう3つのビジョンがあって、特に「日本をデザインする」は一番難しそうでどう取り組んだらいなかわからなかったんですよね。なので、経産省や特許庁のような有識者にも入ってもらって、「政策デザインラボ」っていう名前でスタートしました。省庁のような国の機関ではなかなか公に活動するってのが難しいけど、ある意味大学は利害がないので、もっと自由に活動できる、民間との間の場所としてこのラボが機能していると思います。

岩崎 第1回の発足イベントから、僕も参加していました。

山崎 海外事情に詳しい研究所の研究員の方をお招きして僕らも学びながら進めてきました。政策デザイン自体は他大学でも政策を作ることをやっている研究はあるんですけど、デザイン視点で国の政策を考えることって日本ではほとんどないですね。海外ではそれこそ岩崎先生が行ってきたアアルト大学やパーソンズでは取り組んでいますよね。

岩崎 おっしゃる通り、今月アアルト大学に行ったんですけど、そこは「Design for government」という大学院の授業があるんです。Project Based Learning形式で、クライアントがいるんですよね。今年の授業のクライアントは日本でいう林野庁のような政府組織で、森林行政をどういった形でサステナブルにできるかという課題に学生がグループで取り組んでいました。

山崎 そういう授業をいざれムサビができるといいですよね。再来週から始まる授業産学では、僕も岩崎先生も行政を対象としているプロジェクトを行います。産学プロジェクトの授業では、地域にボトムアップ的にに入るものもあれば、地域行政とタッグを組んで、行政の政策に影響を与えるような活動を目指すものもある。

山崎和彦 × 岩崎博論

RCSC 専任研究员

岩崎 そうですね。僕の持っているプロジェクトの1つは、滋賀県の長浜市とのプロジェクトで、「長浜カイロー」という半官半民のようなスペースをベースにやっています。山崎先生のおっしゃるように、トップダウンというわけでもないし、完全にボトムアップでもなく、両方が混ざった汽水域のような場所で活動をしています。

山崎 すごく政策デザインラボ的な授業ですね。僕が今度始める和歌山県すさみ町のプロジェクトは、町とがっちり組んで町長がもう一緒にやろうみたいな話だけど、館山市のプロジェクトなんかは、市は直接ではなくて、その間の食のまちづくり協議会っていう市の外郭団体と一緒にやるような感じです。

岩崎 Public Sector Innovation Labという機関が過去のイベントで紹介されていましたが、行政と民間の中間にあるような団体に民間から人材が集まって、公的な仕事を革新していく構造は、この夏に僕がフィンランドで一通り見てきたところでも同じようなことが起こっていました。例えば、ヘルシンキ市は Forum Virium Helsinki という組織を持ってたり、独立系シンクタンクだけど公的な仕事をしているというところもありました。

山崎 そういう中間的な組織とこのラボが組んでいくっていうのは、一つのやり方ですよね。長谷川先生が特に経産省と「高度デザイン人材」という国の活動を支援してますが、これも直接ではないんだけど間接的には活動の中には入ってると思うんですよね。

行政とデザイン

岩崎 「政策×デザイン」という領域は、おっしゃるように国内の大学ではまだ取り組める人が少なくて、関連する知が集約されてないと感じます。一方で、海外では結構進んでいるところもあるので、うまく海外の先行事例を学びながら、日本にどう適用できるかみたいなところを、大学という公平かつ中間的な立場で、さまざまなところに分配できると思っています。

山崎 地域は既に我々もプロジェクトとしてやり出しているから、これからは

国の政策に関わるようなことを、授業や共同研究でやれるといいですよね。岩崎 確かに。僕はこの領域で感じるのは、基礎自治体は、僕らも産学で一緒にしているように、やりやすいんですね。国も都道府県も、結局は現場がないからビジョンドリブンになりがちなので。

山崎 そうですね。国もその都道府県も現場がないから、どうしても宙に浮いたような議論になりがちで、その難しさがある。ただ、そういう議論もしていかないと、変わらない。あと、日本人は政治の話をちょっと避ける傾向にあるじゃないですか? だけどそれにちゃんと取り組まないと、日本が変わらないと思う。そう考えると、国の政策の根本をなすのは、やはり法律なんですね。それが実はその国の政策の骨組みでもある。法律に関しては、このラボでも一部取り組んでいますし、海外のデザインスクールでも取り組んでいるところがあります。うちの学科の大学院には、弁護士や税理士の人もいるし、社会人学生でも少しづつ行政の職員の方とかが、そのうち入ってきたら ...

岩崎 いいですね。法律や税金も、制度設計側の話ですね。

山崎 そうです。そういう人たちが入ってきて、国を変えるような研究になると嬉しいな。

セキュラーエコノミー

山崎 去年あたりから、セキュラーエコノミーをテーマに活動しています。これからの政策は、この考え方を抜きにして語れないので、今後の基盤として向き合いたいテーマだと考えています。海外事例も含めて、国の政策や行政の政策の中にセキュラーエコノミーを取り入れることは、もう当たり前になりつつあります。

岩崎 今年、院生が滋賀に滞在して、過去にあったであろう循環型社会の調査を行ったんですが、行政はもちろん、消費やモビリティ、コミュニティや働き方も関係したり、非常にホリスティックにみていかないと難しいということが段々わかってきました。その結果を踏まえて、行政側がセキュラーエコノミーをデザインする際の視点を、我々が提言できるんじゃないかと思っています。

山崎 僕の方では、企業との共同研究で、会社をセキュラーエコノミー的にリブランディングしてるんだけど、そういうことをやってくと、やはり会社だけには当然とどまらなくて、岩崎先生のおっしゃるように、いろんなところと関連していくから、その関連性を含めて構築していくといけないです。そういうことって、ムサビに向いてることだと思うんですね。難しくて複雑なことに取り組んでいくっていうのが、この研究所の活動だと思うし、その中でも政策デザインラボって一番難しそうな活動だと思うけど、誰かがやらないと何も進まないので(笑)

「政策デザイン」と「デザイン政策」

山崎 このラボの中では、あえて僕らがそっちに行かないように避けていたことが、「デザイン政策」です。政策デザインラボを始めたときに、「デザイン政策のことをやるのか、政策をデザインすることをやるのかどっちなんだ?」っていう質問がありました。僕らとしては、もとから「政策をデザインする」ことを目指していたので、あえて「デザイン政策」は中心にしないようにします。ただ、実際この2つは深い関係にあって、研究員である経産省や特許庁のメンバーも、デザイン政策にかなり関わっています。

岩崎 例えば海外でも、デザイン政策の流れが拡張して、デザインの拡張が

起こっています。もともと、デザイン政策は「狭義のデザイン」、デザイン経営でいう「Design for Branding」的な話が主だったと思うんですけど、デザイン政策そのものが広がってきてると思います。例えば、今年経産省がだしたレポートでは、各国のデザイン振興組織が政策提言を担っているかどうかを○×つけていてるんですが、日本は×なんですね。

山崎 ははは(笑)

岩崎 面白いのは、山崎先生のおっしゃるように「デザイン政策」と「政策デザイン」の双方からの歩み寄りが見られている点なんですね。

山崎 なるほど。日本の経産省主導のデザインは基本的に輸出振興からスタートして、外郭団体としてデザイン振興会を作ったけど、そこが結局グッドデザイン賞カンパニーになっちゃって、全然政策的なデザインをやらない・やれなかつたっていうことがあったんですね。経産省の中の人たちは、政策に関わりたいということを当然考えているので、そろそろデザイン政策の拡張をやってもいいのかな。

岩崎 「デザイン政策におけるデザインの拡張」が最初にあり、その拡張した先に「デザイン政策としての役割」があって、そこに「政策提言要素」が入ってくるんでしょうね。

山崎 これまで、デザイン思考からデザイン経営にシフトして、経産省としてはもうデザイン経営も一巡したというのがあると思います。その次はどうするん



だっていう話の中に、政策のデザインがうまくはまるといいんですが。

岩崎 そこが先ほどのセキュラーエコノミーの話とオーバーラップしてくる部分があるんだと思います。デザインの対象が、デザイン思考 / デザイン経営的な話から、地域のエコシステムをどうデザインするかという広がりがみえると思います。

山崎 地域のエコシステムもそうだし、企業とも絡んでくるんですよね。

岩崎 そうです、そこに企業もあるわけですから。

山崎 企業が当然役割を担うし、逆に企業の役割が入ってきた方が、経産省としては動きやすいのではと思います。地域のデザイン政策も、名目としては地域振興だから。そういう意味で、企業も含めて考えていく活動は、実はあまり今までされていなくて、今の日本では地域は地域、企業は企業で、セキュラーエコノミーみたいな話はまた別でやってて、それが結びついてないですよね。

岩崎 今長浜市で行っているプロジェクトがそれに近いですが、地元の経済団体が環境経済を掲げていて、これはセキュラーエコノミー的な概念が関係するんじゃないかなと思っています。例えばそこに企業が入ってきて地元の企業や行政と協業をしたり、あるいは地元のクリエイティブ組織が関わってくるような図がうまく描けないかなと思っています。

山崎 行政と企業とセキュラーエコノミーの3つの枠を繋げるような活動を何かやれるといいですね。今まででは僕らもバラバラにやってきたから。それらを1つに結びつけるようなものとしての活動が、我々の次のテーマになりそうです。

Topic

ソーシャルクリエイティブ研究所の
Webサイトでは、政策デザインラボが行った過去のイベントレポート
を多数公開しています。
<https://rcsc.musabi.ac.jp/>

RCSC



若杉浩一 × 井口博美

RCSC 専任研究员



井口博美

RCSC 専任研究员

井口 その局面において、この研究所は社会を変革していかなければならぬ、という前提に立っているわけですね。かつ、プランを提案しておしまってはなく、実際に一緒に上り上げる意志で機能させたいわけです。我々が取り組んできたプロジェクトは、従来は個別対応が多かったけれども、これからは社会全体に影響を与えるようなことをモデル化していきたいと思っています。それが良ければ他の地域にも拡がっていくし、何か駄目なところがあれば、いろんな意見を取り入れて軌道修正して行けばよいと…

若杉 おっしゃる通り、一企業・一地域ではもはや解決しない問題ばかりになってしまっています。しかも未来が予測できないじゃないですか。経済や人口も含めて、今までと基礎の部分がまったく変わってしまった。だからいろいろなポジションの人たちが連携して、共同体を築かなきやいけないと。ただ、デザインの対象というのが広がるなかで、大学側も、今までのように教育的立場だけに留まることはできない気がしています。

井口 地域は行政的な縛りから逸脱できないし、大学は教育の枠組みから出られない。そうやって双方が予定調和的な関係でやっても、結局は新しい価値や仕組みを見出せないまま現状維持に陥ってしまう。だから、お互いにその枠を取っ払って、何かをブレイクスルーしようというマインドを鼓舞しマッチングさせることができることにつながる第一歩だと思います。

組織の枠組みを超えていく

若杉 僕は、デザインというものが社会に誤解されているような気がしてならないんです。デザインという技術が、社会全体のなかで新しい領域として位置付けられていくためには、これまでのようにならぬがデザインをやるだけではなくて、地域の市民や行政の人たちと自分たちの地域や未来について、対話していくということからスタートするんじゃないかなと思っています。

井口 そこで大切なのは、デザインという概念の捉え方や考え方だと僕は思います。便宜上「大きなデザイン」と「小さなデザイン」という言い方をすると、

大きなデザインの方は社会環境や仕組みに照準を当てたような広い概念世界で、一方で従来からのモノづくりを始めとした領域別のデザインというのが併存するということ。結局はその両方の役割や関係性を見て物事を実現していくないと、理想的な目的達成が果たせないのではないかと思っています。これまでの地域問題でいうと、外部からコンサルタントやプランナーが入り込んで、大きなデザインにつながるビジョンづくりやリサーチは行ったとしてもそこで途切れる場合が多い。また小さなデザインの典型として個々の中小企業や地場産業の商品開発にデザイン導入・強化しても、その効力が一過性に終わるのでは意味がない。地域が将来を見据えた上で、何が自らの価値になるのかっていうことを真剣に考えて、それらが有機的な関係性の中でサステナブルな原動力になっていくべきだと思います。

若杉 例えば行政が地域の特産品をデザインプランディングすると、それが売ればいいのって話になるんだけど、結局持続していくのは市民ですからね。下手すりや、それを受け継いでいく子供たちも関わってくるわけですね。だからこそ、市民が自分たちの財産や未来について、可能性を感じたり意識変革できるっていうことがものすごく重要で、そこにデザインがどう関与できるかっていう話だと思うんですね。

井口 もはやデザインは専門職じゃないと割り切って考えればいいと思っています。子どもからお年寄りまで、誰もが持っていないなければならないジェネラルな能力だと僕は思います。だからプロのデザイナーはもう、うかうかしていられない（笑）。地域に入り込むと、その具体的な課題や周辺の全体像が割と掴みやすいんですね。ちょっと拙いなと思っているのは、行政は行政、企業は企業、大学は大学という組織毎の枠組みは相変わらず根強く、組織そのもののイノベーションが旧態依然として進みそうもないこと。それがボトルネックになっているような気がします。

若杉 この研究所は、大学としての枠組みを外して、社会と接点を持つというのが役割であり、極めて面白いポジションだと思っています。我々も大学の役割を果たしながら、この社会に新しい仕事や可能性を、どうつくるかっていうことは、我々にとって新しい試みなので、そういう試みを学生と一緒に社会に問いかけていかないといけないと思います。

井口 特に東京から地域に行くと、その土地の価値についての気づきや課題の発見があります。そこでは、地域に対して疑問を投げかける立場になることもあります。逆に地元の方々から教えられることも多い。要はお互い学び合う関係になれることが大切です。積極的に既成概念の壁に風穴を開ける勇気も必要ですが、それをどんどん開けているのが若杉先生です（笑）

若杉 いやいや、僕じゃなくて学生ですよ！地域プロジェクトに参加した学生が、その地域と接触したことによって感じるアリティや未来みたいなものは、授業を超えて持続していくわけですね。それはやっぱり自分たちに、ここに関わるべき未来があり、そこには新しいデザインの可能性が存在しているということを、自分で感じ取ることが重要で、しかも学生が感じている未来に、地域も動かされ始めるんですよ。そのポジションの絶妙さは、大学の新しい役割を示してやる気がしてならないです。

ルールは破るためにある

井口 ルールは守るだけが能ではなくて、ちょっとはみ出してみないとその本

質的な意味やどこまでがOKなのかの境界線がわからなかったりします。これは学生の特権で、チャンスがあれば試しておいた方が良いのだと思います。

若杉 そうなんですね、それが先ほど言われた行政も企業もそういう枠を超えてやならない、コンプライアンスを守れ、仕事はしろ、納期は守れ、みたいな話になってくるじゃないですか。そうすると枠が越えられなくなるんですよ。我々はみ出てしまった人生じゃないですか？

井口 誤解を恐れずに言えば、ルールは破るためにこそある（笑）

若杉 そうそう（笑）そのはみ出した部分にその自分の責任とリスクが含まれていて、それをどうやって味わい、新しい領域の可能性を開いていくかっていうことですから。

井口 CI学科は地域のプロジェクトがすごく多いのだから、そういう上手いはみ出し方や壊し方を覚えて東京に戻ってきたら、今までできなかったこともある程度実践力が増強されてできるようになるんじゃないかなと思っています。

若杉 最近よく思うんだけど、面白いことやってるのってほとんど地域の人なんですね。こんなことで生きていけるのかっていうギリギリなところの価値を狙って、それを社会実装しながら、大手の企業が絶対にできないギリギリのとこをつくるんですよ。ある種、生き延びるためにこれをやっていくっていう知恵は、何にでもすぐアクセスできる東京よりも、自分で能動的に動かないと繋がれない場所の方が、かえって面白いアウトプットを生み出すんじゃないかなと思ったりします。

井口 そういうポジティブな感覚を養うことも大切です。例えば、僕はどんな田舎の駅でも初めて降り立った瞬間に、地元民に愛されている古びたラーメン屋や駄菓子屋がないかを確認するのが癖になっていて、そういう文化的シンボルが残っているのであれば可能性がある気がするんですよね。

若杉 そうですね、東京も地域も、結局人の問題ですから。そこにイノベーションを起こしたり未来を考える人がいるかどうかは、東京にいようが地域にいようが、思ってなかつたら一緒です。そう思える人材がそこで暮らしていく、その表現活動を僕らがどうやって支えていくか、そこに何かデザインがあるような気がするんですよね。

対話が断たれた社会への挑戦

井口 そのデザインを育む土壤において、ずっとその地域に暮らす人からすると「地域価値」が見えなくなっている部分があるわけです。外から来る若者やよそ者はそれに気づいたり、何とかできると思うパワーがあるから両者のコラボレーションが必要なんだけれど、問題はそこで囁き合うような対話が生まれるかどうかだと思うんですよね。

若杉 対話ということで言うと、対話を望まない社会を僕たちがつくってきたと思います。それはコンビニエンスな社会で、お金を出せばなんでも手に入るんだけど、そこで失ったものというのが対話。それによって、便利な社会にはなったけど、共同体の意識もなくなり、コミュニティが崩壊してきたと。

井口 みんな会話まではいくのだけど、対話してないんですよ。対話からしかイノベーションにつながる新しい視点やヒントは生まれないんじゃないかな？

若杉 大学、行政、あるいは企業の立場、あるいはそのなかの人たちが、どう新しい対話を生み出し、価値や、場所や未来を作っていくかみたいなことが、我々の課題だと思います。





みんなの教養としての 美術・デザイン教育

「問い合わせ」から始まるイノベーション教育

小川 僕は一般社団法人 i.club という教育ベンチャーをやっていて、今年で10年目になります。元々は、大学院時代にイノベーション教育に感銘を受けて、自分がそういった学びを中学・高校の時に、受けてなかったと思ったことがきっかけです。当時、東日本大震災があって、子供たちにこそこういった教育が非常に大切なんじゃないかと思って、2012年に起業しました。最初は公民館を借りて活動を行ってきましたが、徐々に学校現場でも行うようになってきました。10年前は、「探究」という言葉はもちろん、高校生が答えのない問い合わせに挑むことは珍しいことでしたけど、僕たちは2015年頃から学校のなかで先生方と二人三脚で授業づくりのお手伝いをしています。

長谷川 「イノベーション」は技術的に新しいものを発明するみたいに捉えられるがちなんだけど、「自分たちで自分で未来をつくるんだ」っていうことが重要だと思っています。小川さんは中高生向けにそれをやられているんだけど、我々はその高等教育版をやろうとしていて、より社会に近い専門教育の場で、それを学んでほしいと思っています。

小川 実は僕は元々理系で、ロボット工学をやっていたんですけど、自分自身もイノベーションの技術的な側面に囚われてしまっていたなと思います。でも、自分がイノベーション教育で学んだことって、技術も大事なんだけれども、それよりもまず未来をつくること、そのためには人々の価値観・行動・習慣というものを観察して、それが将来どうなったらいいかってことをまず考えてみようというのが大事だと感じたんです。自分で問い合わせを設定して、その問い合わせに答える技術を考えれば良いと捉えると、言葉の解像度が増したような気がしたんです。現代の多くの子供たちも、イノベーションって聞くと、技術・理系のもので、文系の自分は関係ないと、自分でそのイメージをつくってしまつたりするので、そうじゃなくて、本当は未来をつくるというすごく楽しくてエキ

長谷川敦士 × 小川悠

RCSC 専任研究員

小川悠

RCSC 客員研究員

サイティングなことなんだよ、っていうことを伝えていきたいです。

長谷川 おっしゃる通りで、「これってなんだろう?」って思った時に、初めてやってみようと思うんだよね。一方的に与えられる知識というものがたくさん入ってきても、知識に使われてることになっちゃう。だけど、自分で「これはなんだろう?」って思うと、知識体系よりも、これはどういうものなんだろう?っていうものごとを全方向的に捉えていく視点が生まれてくるわけで、そのときに初めて、必要なリソースの専門知識や、アプローチとしての工学やデザインを学べばいいはずなんです。

自ら未来をつくっていく

長谷川 今の時代、大変なこともいっぱいあって、自分の手には負えないんだっていうある種の無力感みたいなものを、世の中が醸成してしまっているように思います。高校生、大学生、社会人でも誰でも、結構自分でも社会に対してアクセシブルだし、変えられるんだよって気づいてもらわないといけないし、そこに自分の問い合わせがあれば、「じゃあやってみよう」ってなるんじゃないかな。もしかしたら、そこで自分の無力さに気づくかもしれないけど、そこから「手段を学ぼう」っていうステップにつながっていくんだろうということを、大学で教えている今、強く感じているところです。いかに自分の問い合わせや切り口で、世の中を見るかということにつきるなど。

小川 本当にそうですね。振り返ると、10代の頃って不思議なぐらいそういうことを経験してなかったです。学校での勉強も、何のために教科を勉強しているのかって考えたことなかったなと思います。本当は教科って自分が成し遂げたいことや自分の立てた問い合わせを、より深めていくサポートをしてくれるものなんだと思います。

長谷川 その通りですね。

小川 僕が実践を行うとき、最初に学生たちに「未来をつくることは大事だと思いますか?好きですか?自信ありますか?」って聞いてるんですが、大事

だっていうことはほとんどの子が手を上げます。これから答えのない課題を取り組んでいかなくちゃいけない、自分達で何か切り開いていく必要があるっていうことは、今の子たちはすごく感じてるんじゃないかなと思います。でも一方で、それが好きですかとか自信がありますかというと急に手が挙がらなくなるんです。それが、本当にもったいない! やはり実験体験を積んだり、失敗を繰り返していくなかで、本当の意味で自分の問い合わせの立て方の型というものが見つかるんじゃないかなと思います。そういったことを10代のうちからやつていけるっていうのは、僕はすごく大事だと思います。

長谷川 そうですね。CI 学科や i.club でやってることって、小中学校で本当はやらなきゃいけないと思っています。本来的には、大学ではその熟成された人がさらに専門的な領域に絞ってやらなきゃいけないんじゃないかなと思うながらやってるところもあります。

小川 美術・デザイン教育は、自ら問い合わせを立て、それに独自の答えを導き出すという意味で、実は昔から探究的な学習をやっているとも言えると思います。最近になって光が当たるようになって、ようやく学校現場でも探究学習が導入され始めました。最近では、中学からそういったことをやっていこうっていうことも少しずつ増えてきています。

長谷川 今自分で話しながらも思いましたけど、そうは言ひながらやっぱり大学生だからできるチャレンジや行動力みたいなこと也有って、それは中学生や高校生の行動範囲とは違うものだなとも思います。大学生ぐらいの、ある種社会に対して見習いの時期だからこそできる実験があると思うんです。大学という、一応守られた機関の中で、行動力を持ちながら色々なチャレンジや実験ができるっていうのはすごく大事ですね。

小川 「行動範囲」って言葉はすごく共感します。いきなり社会に何かを問い合わせるというのは難しいし、何をどうすればいいかわからないという中で、中学生が中学生のできる行動範囲から、高校生で更に広がり、自分の周りの社会がさらに広がっていくというのをイメージできてくると、楽しいんじゃないかなと思いますね。



美術・デザイン教育を「みんなの教養」にする

長谷川 話を美術教育やデザイン教育に繋げていくと、実はすごい宝の山なんじゃないかと思います。美術やデザインを、作品づくりやプロダクトとか問題解決をすることに使う以外に、普通の日常を生きる非専門家の人たちにとっても、今までと違う視点で物を見たり、イノベーションの手段として物事を広く捉えることができる美術教育って有効だと思うんです。美大はそういう教育を提供できるわけだから、美術やデザインのなかだけに閉じる必要はない僕は思います。みんながみんな美大に入らなくてもいいんだけど、美大のエッセンスを広く使ってもらえば、高校生やムサビ以外の大学生の探究活動も加速していくんじゃないかな。僕たちで事例をつくっていって、世の中に発信していくことで、新しい教育のあり方みたいなことが提示できるんじゃないかなっていう可能性を感じるところですね。

小川 美術・デザイン教育の基礎である「観察する」ということが、今後どのように学校教育に活用されていくのかは、すごく伸びしきがあると思います。これまでのムサビの長い歴史のなかで育まれてきたものを、どうやって「みんなの教養」にしていくかという部分は、まだまだ発展の余地があるんじゃないかなと思いますし、それを担うのがこの教育共創ラボだと思います。

長谷川 これまでの社会は、20世紀型のロジカルシンキングの世界でした。そこでは美術・デザインは広告やコンテンツとして消費されるものとして扱われてきた訳だけども、現在では社会の根幹の考え方方に必要であると捉え直されてきたと思います。まさに「機は熟した」と(笑) ただ、この蓄積を教養として普及させるためには、そのプログラムの作り方や教育としての見直しとか、やらなきゃいけないことがいっぱいあります。

小川 僕がムサビと一緒にしている、全国の高校生に美術・デザイン教育に触れてもらって、そこから自らが学びを考えてみるっていう「InnovationGO to MAU」というプログラムが、まさにそれです。ただ、学びを考えただけじゃなくて、美術・デザイン教育に触れて、こんな教育があるんだとインスピアされて、そこから自分ごと化していく。プログラム終了後には、学ぶことにめちゃくちゃ前向きになってるんですね。それができるのも、美術・デザイン教育っていう一つの柱があったからで、より多くの方たちにこの世界に触れてもらえるといいんじゃないかなと思います。

デザイン越しに世界を理解する

長谷川 うちのゼミは今、"Understanding through Design" っていうテーマをかかげていて、テーマに沿った課題を実践しています。これは、例えばこのコップというのは果たしてどういうサイズで、どういう素材でどう取手が付けられているのかということを、分解して再構成してみる課題です。実は対象物を分解して再構築するみたいなことは、その物自体の理解ということにものすごく寄与しています。ただ観察するだけじゃなくて、一步踏み込んで介入して「自分で再構築して、もう一度組み立てること」をやると、ただ見てるだけだと気づけないところに気づくんです。実は、何かについて問題解決デザインをしようとして介入すると、初めてそのことに真面目に触れて、そのもの自体の理解に繋がっていくんだと思うんです。

小川 「介入」って言葉はキーワードかもしれません。まさに、今の学校現場と僕たちみたいな新しい教育の実践者が、お互い介入して共創することによって、今までになかった次の時代の教育が生まれるんじゃないかなと思います。今の日本の教育って、上から降りてくる決定事項をいかにうまくやるかということが当たり前になってしまっている気がしています。そうじゃなくて、学校現場自体が、自分たちの活動に問い合わせを立てなくちゃいけなくて、そのプロセスをデザインすること自体が、次のステップなんじゃないかと思っています。それを一緒にやっていくのが、我々の役割なんじゃないかなと。僕自身とってもワクワクしてますし、気づいたらこれが当たり前になっているんじゃないでしょうか。「共創なしで教育はつくれない」っていう時代に突入していくんじゃないかなと思っています。

長谷川 デザインって、実は成果物を綺麗につくることではなくて、物でも社会課題でも、対象をよく理解するということに使える手段だと思うんです。さっきのゼミの課題のように、そのための手法を今までにつくっているところです。そんなことも、小川さんと一緒に実践していくたらと思っています。

Topic



InnovationGO to MAU
全国の高校生を対象に、問い合わせをきっかけに探究型オーブンキャンパス。参加した高校生はムサビの学生・教員と一緒に美術・デザイン教育に触れてながら、未来の学びについて考える。

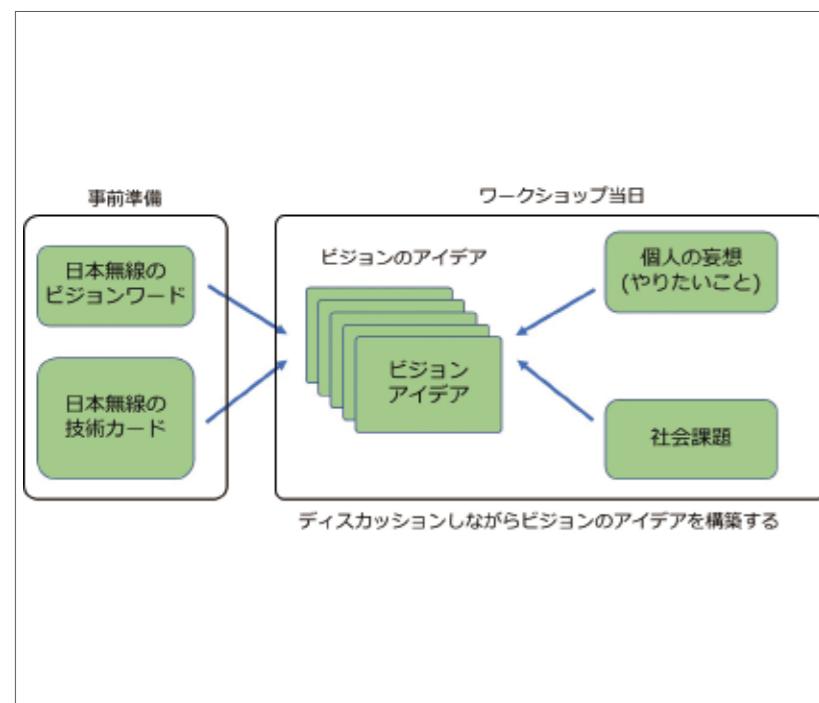


共同研究

サーキュラーエコノミーデザイン	14
「HIROMA Vision Lab (ヒロマビジョンラボ)」の運営、「キッチンの未来ビジョンマップ」における「HIROMA」のビジョンの研究と実践および「HIROMA」の検証	15
豊かな音環境構築に向けたデザイン実験研究	16
デジタルタワーシステムのためのユーザーインターフェースデザインに関する研究	17
創造的組織文化とその行動様式に関する研究	18
新たな公共施設やキャンパス機能のための新規事業開発に関する研究	19
共想を起点とした事業価値共創のための手法開発と実践	20
生活者の読者化に関する研究	21
「小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト」に関する研究	22
ビジョンデザインに関する研究	23
デザイン文化とバウンダリー・オブジェクトに関する研究	24
房総ライフデザインプロジェクト	25
長浜チャレンジ！！オープンガバナンスプロジェクト	26
「政策デザイン研究会」の検討	27

サーキュラーエコノミーデザイン

日本無線株式会社



「衣食住のクリエイティブサーキュラーデザイン」では、日本無線と学生と共に、サーキュラーデザインとして IoT の活用先を検討するためビジョンマップの作成を行なっている。当ビジョンマップはサーキュラーデザインという枠組みの中で、日本無線の現在の技術や今後していく技術を基に検討した。どのような世の中でありたいか、こういう風に将来はなっていくという視点からビジョンマップを作成していった。

本活動を通じて、サーキュラーエコノミーへの考え方を深めると共に、各自の思いと IoT 技術を組み合わせることで新たなビジョンの方向性を見出しが出来た。衣食住における捨てる・捨てないデザインを共有しそれに個人の思いを掛け合わせたマッピングを行った。IoT 技術に関しては日本無線が保有する技術の棚卸しを行い、一般の人にわかつてもらえる技術カードを作成した。ワークショップでは個人の思いと技術カードを組み合わせた新たなビジョンアイデアを創出し、それに軸を設定することでアイデアをビジョンマップ化した。ビジョンマップの作成により、サーキュラーエコノミーという新しい分野で貢献できる可能性を見出すとともに、新規開発テーマに対する方向性を明確にすことができた。

連携先

日本無線株式会社

実施期間

2021年4月～2022年3月

担当教員

山崎和彦

「HIROMA Vision Lab (ヒロマビジョンラボ)」の運営、「キッチンの未来ビジョンマップ」における「HIROMA」のビジョンの研究と実践および「HIROMA」の検証

クリナップ株式会社



このプロジェクトは「食の未来とキッチンの未来からビジョンを考える」ことを目的としたプロジェクトである。ここでビジョンデザインのプロセスは、2030年の社会の変化、企業のありたい姿、ユーザーの変化の三つの視点よりアイデアを出して、クリナップ社でできることを掛け合わせて多くのアイデアを発散し、このアイデアを多様な軸で整理した。そしてクリナップ社の「家族の笑顔」というメッセージを、未来に向けて広げるように「個人の笑顔」と「社会の笑顔」という視点から「キッチンのビジョンマップ」を作成した。

2021年には、このプロジェクトは次の展開をすることにした。一つはコロナにより価値観の変化、もう一つはクリナップ社で新規事業として開発を進めていた「HIROMA」との融合である。そして、「ひろまのビジョン」としてビジョンマップを策定した。

2022年には、このビジョンの具体化を目的とし、HIROMAのプロトタイプを活用して社会実験も行いながら、「ひろまのビジョン」の社会実装に向けて活動している。

連携先

連携先

クリナップ株式会社

実施期間

実施期間

2021年5月～2023年5月

担当教員

担当教員

山崎和彦



豊かな音環境構築に向けたデザイン実験研究

大建工業株式会社、日本音響エンジニアリング株式会社



日本音響エンジニアリングは、コンサートホール、スタジオ、工場、交通機関等の特殊な音響環境の計測設計、施工を行なっており、大建工業は防音室や家庭環境の音響素材を生産販売している。2社ともに音環境に携わっている企業である。コロナ禍以来、オンライン環境が日常化し、我々は初めて音環境について考えるようになった。それは部屋の残響や、環境がオンラインの際の聞こえやすさや、ストレスに関係していると体感したからである。日本にはまだ明確な音響設計の基準がなく、特にオフィスや、学校、公共施設のたくさんの人が集まる空間の音の設計がなされておらず、聞こえにくい、音が響いて筒抜けになるなどの状況が常態化している。つまり音響デザイン（アコースティックデザイン）の領域がないという事なのだ。我々の研究は防音という概念ではなく、音の質（聞こえやすさ）の概念化と数値化、そしてプロダクトシステムの開発を行なっている。本年度は柱状拡散体と吸音体のプロトタイプの主観評価を行い、数値化を実施している。本年度中に理論化と製品発表を行う予定である。

連携先

大建工業株式会社
日本音響エンジニアリング株式会社

実施期間

2021年4月～2022年3月

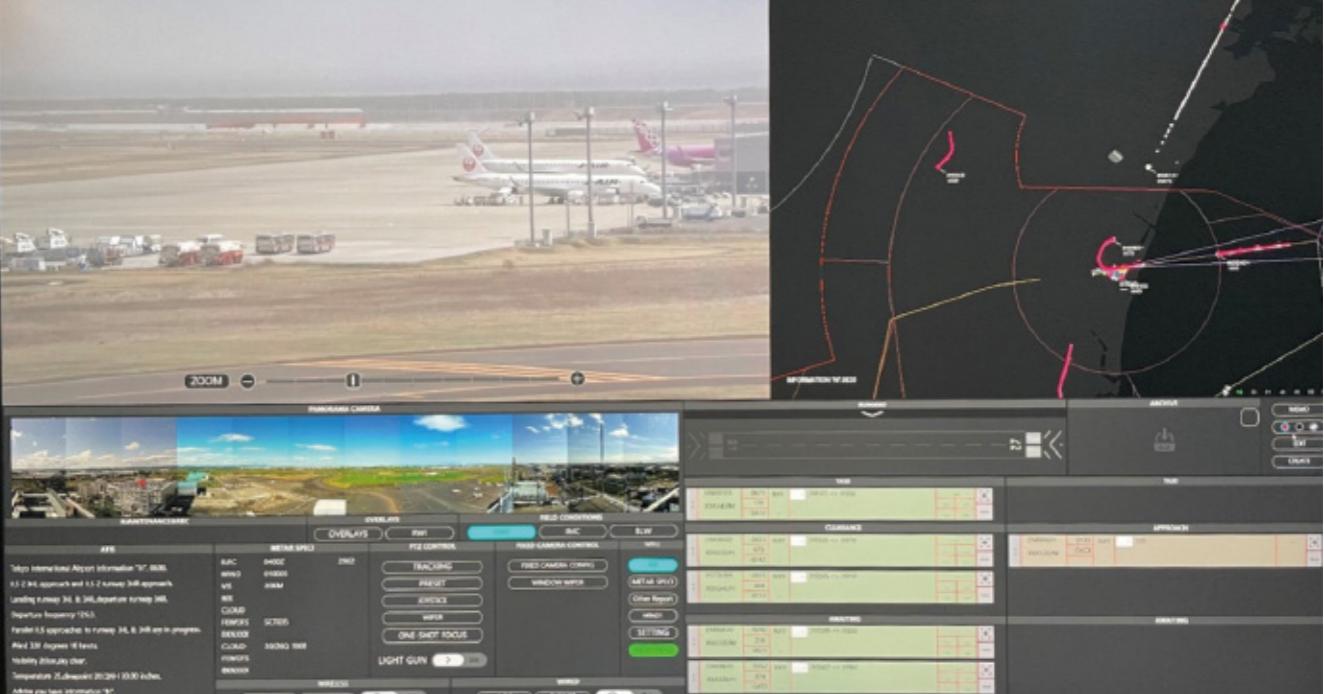
担当教員

若杉浩一



デジタルタワーシステムのためのユーザーインターフェースデザインに関する研究

国立研究開発法人海上・港湾・航空技術研究所



今までの航空管制塔では、管制塔で行われている業務を新たなシステムによって変えるための取り組みが行われている。新たなシステムでは、今までの空港に設置されている管制塔に代わり、センサや情報機器、ネットワーク等の新しいタワーのための技術導入が検討されている。このシステムはリモートタワーとデジタルタワーと呼ばれる。

このプロジェクトでは、新たなシステムを安全かつ効率的に運用することができるよう、システムのためのハードウェアのデザインとしての制御操作卓、ソフトウェアのデザインとしての操作のユーザーインターフェースデザインにチャレンジするプロジェクトである。

ここまでの中の取り組みでは、大きく分けてタワー業務用制御操作卓のハードウェアのデザインと、その制御操作卓に設置される管制官が操作を行うためのソフトウェアのユーザーインターフェースのデザインの2つに取り組んだ。

制御操作卓のハードウェアのコンセプトデザインではユーザーを日本人のオペレータと具体的に設定し、日本人の標準的な体格を考慮しつつ、パノラマ画面と操作画面の設置位置や角度の設定、可動範囲などを検討し設計を行なった。プロトタイプ卓の形状に関しては業務内容に基づき、業務中に必要な領域を確保したうえで最適な形を繰り返し検討した。

ソフトウェアの操作パネルのユーザーインターフェースの設計では、まずユーザーであるタワーのオペレータの業務内容、システムの機能、ユーザーのシステムの使い方等を分析した。操作インターフェースの機能レイアウトや形状、操作方法などもデザインの検討対象としており、業務のタスク設計、システムの機能設計、意匠設計やデザイン等、設計を包括的に行なった。

連携先

国立研究開発法人
海上・港湾・航空技術研究所

実施期間

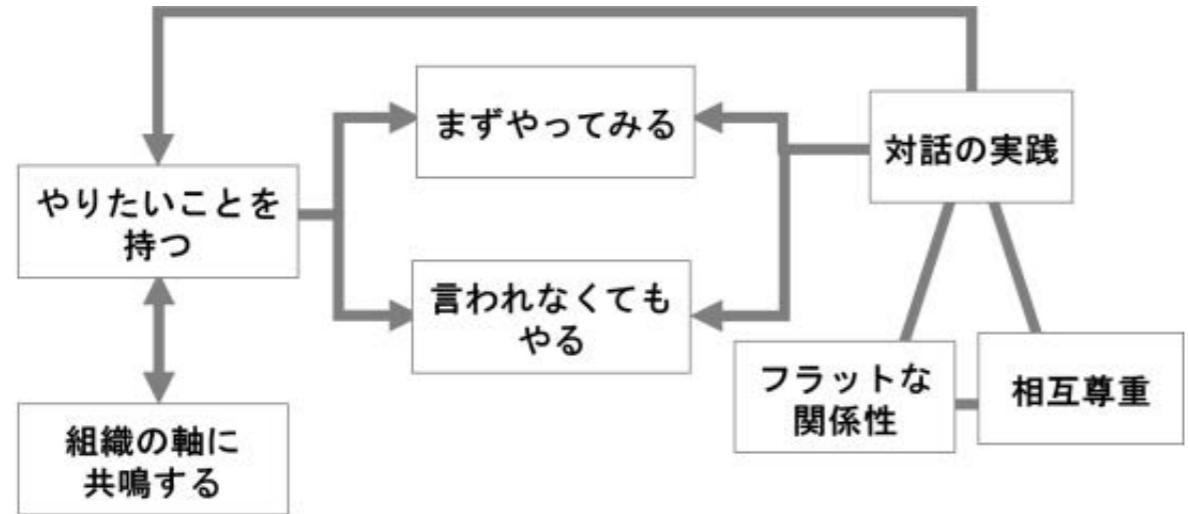
2021年5月～2023年5月

担当教員

山崎和彦

創造的組織文化とその行動様式に関する研究

ウィルソン・ラーニング ワールドワイド株式会社



新たな価値を生み出す活動が注目され、日本においても個人の創造的な活動についての調査研究がはじまっている。一方、組織における創造的な活動、特に、組織行動に対する影響が大きいと考えられ、組織文化に着目した調査研究が望まれる。このような背景より、このプロジェクトは創造的な組織文化と、その文化における行動様式を明らかにすることを目的としている。

調査の手法としては、まず、「創造的な活動」、「創造的な組織」、および「創造的な組織文化」について、本研究における定義を行い、そのうえで定性調査を行った。そして調査結果より価値マップを作成し、分析することにより創造的な組織文化における共通の価値観や行動様式の存在が確認された。そして、明らかになった創造的な組織文化における価値観や行動様式を、それぞれの組織内で展開するための概念モデルを構築した。そして、概念モデルの実践のためのツールやワークショップを開発し、社会実験を繰り返して、社会実践に向かう。

連携先
ウィルソン・ラーニング ワールドワイド株式会社

実施期間
2021年7月～2022年6月

担当教員
山崎和彦

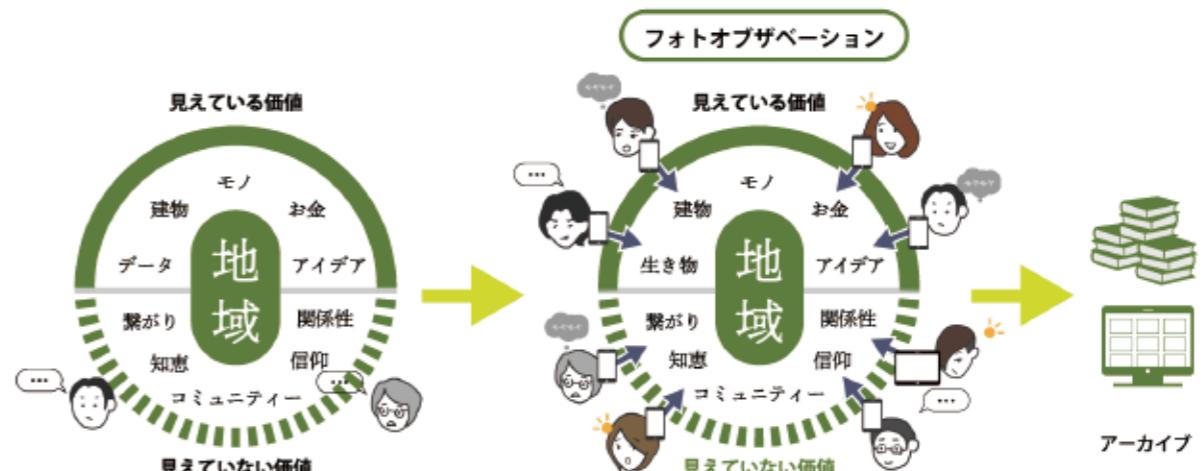
関連イベント
みんなの創造的な組織文化を考える
日時：2022年3月15日
場所：オンライン



新たな公共施設やキャンパス機能のための新規事業開発に関する研究

株式会社内田洋行

observ@eye



写真を撮り、意味を解説し対話することで、観察する力と表現する力、そして対話するという、デザインや芸術が行うプロセスを体験するプログラム「フォトオブザベーション」(若杉研究室考案)を活用して、効率的に記録、プレゼンテーション、資料化、アーカイブ化するための教育ツールの開発を行なった。現在たくさんの企業や学校で創造的思考力の育成や必要性が叫ばれている中、本研究はツール化することで沢山のデータが研究対象として活用できたり、撮影した地域の魅力や観光資源として利活用できる可能性がある。携帯電話の普及により私たちは一人一台のカメラを所有している。その身近なツールを使った表現と対話を通じて、創造的思考力の育成と、リソースの蓄積による新しい市民参加型のメディアや価値づくりに活用するための仕組みの開発を行なった。本研究では、たくさんのワークショップを全国で行い、その活動をするためのwebアプリを開発した。今後携帯アプリへの実装の提言と応用を提案書として纏める。

連携先
株式会社内田洋行

実施期間
2021年4月～2022年3月

担当教員
若杉浩一



共想を起点とした事業価値共創のための手法開発と実践

コニカミノルタ株式会社



多様な組織がそれぞれの持つビジョンをすり合わせ、事業を共創する、というアプローチを実現するプロジェクトである。するために、複数の組織で文化を共有する体験ができるようなプラットフォームが必要であると考え、「共想と共創のプラットフォーム co-vision」を立ち上げた。具体的にはワークショップの実施、SNSを活用したコミュニティづくり、Webサイトによる発信などの活動も推進している。

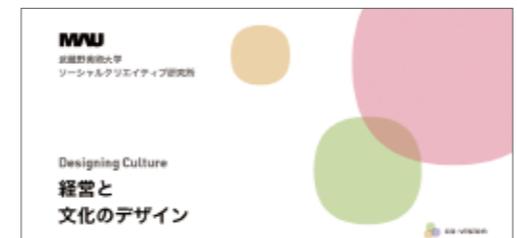
また、これから社会や企業のデザインを考慮する上で、文化という視点が重要となる。企業では、ビジョンや戦略、組織のデザイン、サービスデザインやUXデザインを考慮する上で文化を考慮することが重要である。また、グローバル、ローカル、地域のビジョンや戦略を検討する上でも、文化を考慮する必要がある。このような視点で、文化の体験を研究するためにDesigning Culture研究会を立ち上げ、定期的なイベントや研究を開始した。

連携先
コニカミノルタ株式会社

実施期間
2021年9月～2022年8月

担当教員
山崎和彦

関連イベント
Designing Culture 第5回イベント
「経営と文化のデザイン」
日時：2021年8月20日
場所：オンライン



生活者の読者化に関する研究

大日本印刷株式会社



大日本印刷株式会社との共同研究で、書籍の読者を増やすためのビジネスデザインを行った。文化庁の調査によると、一ヶ月間に書籍を一冊も読まない人が47%と読書離れが進んでおり、読者人口を増加させることは出版業界における大きな課題である。本プロジェクトでは、未来の読者をつくる仕掛け作りをテーマに、クリエイティブイノベーション学科岩崎研究室の学部ゼミ生と大日本印刷株式会社出版イノベーション事業部との共同研究を行った。プロジェクトは、デザインリサーチ、機会マッピング、アイデア開発のプロセスで行われた。書籍に関わる新しい取組みを行う場所へのフィールドワークやユーザーインタビューを通じて、未来の書籍ビジネスに関する9つの機会領域を発見し、30を超えるアイデアを開発した。機会領域を構造化するプロセスでは、本に慣れた読者だけではなく、本に圧を感じてしまう読者がどのように気軽に本に触れられるかや、本を人にシェアするためにはどうしたらよいかといった視点が提示された。プロジェクトの成果は大日本印刷のDNPプラザにおいて展示され、DNPプラザを訪れる来訪者の方々からの反響を得ることができた。

「小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト」に関する研究
東京都小平市



フィールドリサーチ演習1の授業では、小平市役所の職員の皆さんからいただいた「小平市の課題」に関して、学生がチームに分かれて、当該授業で学んだ量的な方法を用いて実証的な実験・調査を行い、その結果に基づいて提案を行っている。

今年のテーマは、下記の内容であった。学務課「黙食がつづく給食の時間を、もっと楽しみたい」、環境政策課「あらゆる世代に興味を持ってもらえる『小平市民版環境配慮指針』の普及啓発に向けた検証」、産業振興課「市内飲食店における地場産農産物使用率を上げる」「小平市の農業をPRする直売所やユニフォーム（作業着）のデザインについて」「農業における農薬使用の是非や理解について」、水と緑と公園課「鷹の台公園の整備の方向性について」、税務課「原動機付自転車用のご当地ナンバープレートを刷新することで、ご当地ナンバープレートの使用率を上げ、市のアピールをしたい。」、保険年金課「ジェネリック医薬品の普及率を上げる」「若いうちから健康診断を受けてもらうには」

最終回には、小平市役所の職員の皆さんに対して、各チームがポスター発表を行ってコメントをいただいた。

連携先
東京都小平市

実施期間
2021年10月～2022年3月

担当教員
荒川歩



ビジョンデザインに関する研究
株式会社 KDDI 総合研究所



社会環境や経済環境の変化が激しい不確実な時代において、企業や個人がビジョンを持ち、それに基づき行動する必要が出てきていると考えている。また作成したビジョンは環境変化に対応して作り変える必要があると考え、その頻度も高くなると想定される。そのため、組織や個人が頻繁にビジョンの作成を行えるようアート思考を活用した「ビジョンデザイン」に関する研究を行っている。

ここでは、アート思考の特徴を活用したビジョンデザインのプロセスを考案し、そのプロセスを武蔵野美術大学大学院の講義（演習）により実施・評価を行った。2019年に考案したビジョンデザインのプロセスでは、課題として「グループ内で意見を集約するのが難しい」「グループで議論することでビジョンがぼやける」があり、この改善を目的にアート思考の特徴を活用したビジョンデザインのプロセスの検討を行った。

本プロセスにより作成されたビジョンの傾向を分析し、5つのパターンに整理した結果、造形表現は半数以上が一定の水準に達成していると考えられた。一方で、ビジョンを明確にすることやビジョンをわかりやすく表現することが、本プロセスを活用する上で課題と考えられた。

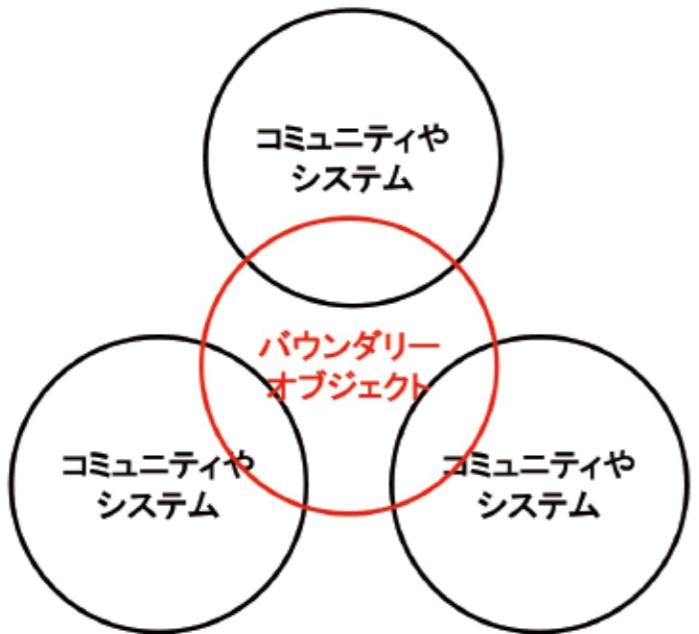
連携先
株式会社 KDDI 総合研究所

実施期間
2021年9月～2022年3月

担当教員
山崎和彦

デザイン文化とバウンダリー・オブジェクトに関する研究

株式会社 Sun Asterisk



「デザイン経営」という言葉も使われるようになったが、デザインに対する過度な期待や、デザインとビジネスのコラボレーションがうまくいかないことなどから、期待する効果を産めいない企業も数多く存在している。この根底には、それぞれの企業の行動の核となる『デザイン文化』が醸成されていない点に課題がある。このような背景より、デザイン文化とバウンダリー・オブジェクトの研究を開始した。

これまでに有識者へのヒアリング、ワークショップや代表的な企業のインタビューや分析を通して、新規事業を推進する文化には、明解な危機感が共有されている、ゴール（0から創造する文化を持てる状態）までに、5ステップの間に5つの壁が存在する、バウンダリーを乗り越える方法は人、制度やコミュニケーションが重要であることがわかつてきた。5つのステップとは1つのステップは新規事業アイデアが出てくる（行動の壁）、2つのステップは事業が生まれてくる（創る意識の壁）、3つのステップは事業が成功している（事業成功の壁）、4つのステップは複数事業が成功している（再現性の壁）、5つのステップは新規事業創出の土壌が育っている（民主化の壁）である。この課題に対するアプローチについても研究が始まっている。また、昨年11月には「日本のデザイン文化と新規事業創造を考える」、今年の7月には「LIFULL社に学ぶ、異能のコラボで新規事業を産むための文化づくりとは（Sun* 武蔵野美術大学共同研究・公開研究会）」という公開イベントを実施して多くの対話を実施している。

連携先
株式会社 Sun Asterisk

実施期間
2021年9月～2022年3月

担当教員
山崎和彦

関連イベント
Design Salad vol.2
～日本のデザイン文化と新規事業創造を考える～
日時：2021年11月4日
場所：オンライン

LIFULL社に学ぶ、
異能のコラボで新規事業を産むための文化づくりとは
日時：2022年7月28日
場所：オンライン



房総ライフデザインプロジェクト

千葉県いすみ市



駅前商業エリアの課題解決のため、空き店舗の賑わい創出の方法を検討・提案した。これは地方創生デザインの全国モデル化を志向した長期的取り組みを想定したプランニングである。具体的には、①活動拠点の空間的整備、②ネット配信ラボの創設及びラボを活用した情報発信（商店街との取り組み）の検討、③大原高校との連携を主軸に置きながら、地元と共創関係を築いていくようなイベントやワークショップ、商品開発のためのパイロットデザイン等を企画した。

プロジェクトでは、コロナ禍の社会的状況を踏まえ、地元関係者へのインタビューなどの共同作業を実施し、中長期にわたる「街づくり総合計画（マスター・プラン）」の作成を進めた。リサーチは大原高校の学生も対象とし、地元の学校・商業関係者・行政が一体となった魅力的な拠点形成と情報発信活動を行った。リサーチの結果を踏まえ、拠点となる空き店舗の整備については「待ち時間」を「まち」時間に「まちを感じながら学びと活動ができる場をつくる」、若い世代への広報計画としては「いすみ広め隊～Instagramの広がりやすいネットの世界で「いすみ」というワードを広報する」という仕組みの提案、またその知名度を上げるコンテンツとしては「いすみ鉄道ジャック FASION SHOW」の企画提案などをいすみ市にプレゼンテーションした。

連携先
千葉県いすみ市

実施期間
2021年11月～2022年3月

担当教員
井口博美

関連イベント
いすみ鉄道ファッショショウ
「登下校」
日時：2022年8月20日
場所：いすみ鉄道・国吉駅前



長浜チャレンジ!!オープンガバナンスプロジェクト

滋賀県長浜市



滋賀県長浜市ではオープンガバナンスへの取組みを推進する中で、東京大学公共政策大学院が主催する「チャレンジ！オープンガバナンス」に地域の課題をエントリーし、幅広い関係者からのアイデアを募集している。クリエイティビティノベーション学科岩崎ゼミの学部生プロジェクトの一環として、長浜市が掲げた「若者が楽しみながらチャレンジできる地域づくりの推進」の課題に対して、解決策の提案を行った。提案に際して、長浜市移住定住促進協議会とも連携し、岩崎ゼミの学部3年生が実際に長浜市を訪れ、課題の本質を探索するためのフィールドワークを行った。フィールドワークを経て、地域における若者の地域づくり参加の問題は、地域づくりに関わっている層と関心を持たない層のギャップにあることを突き止めた。この発見を起点に、地域に既に存在する街づくりの拠点である「湖北の暮らし案内所 どんどん」が、若者の生活圏に出張していって、地域の魅力を伝える「出張どんどんプロジェクト」を提案した。本プロジェクトは、「チャレンジ！オープンガバナンス 2021」の全応募プロジェクト41件の中から11件の最終公開審査対象アイデアに選ばれた。



連携先
滋賀県長浜市

実施期間
2021年10月～12月

担当教員
岩崎博論

「政策デザイン研究会」の検討

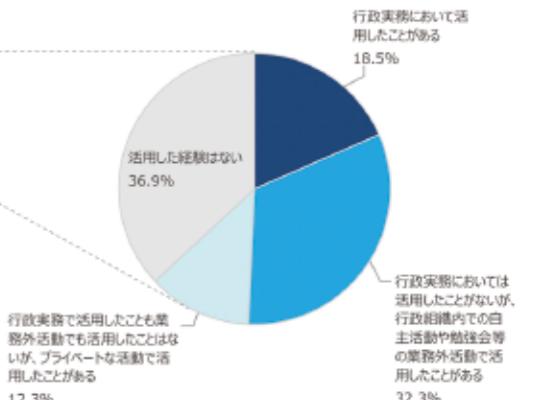
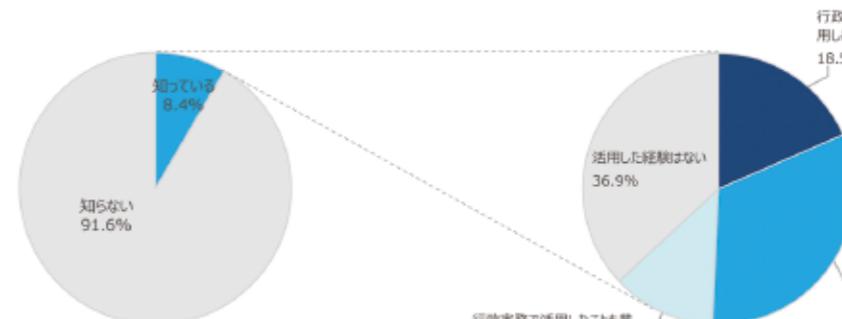
株式会社日本総合研究所

基礎自治体におけるデザイン手法の導入度・実践度合い①

- ・デザイン思考の認知度・活用度ともに非常に低い水準。
 - 基礎自治体においてデザイン思考を知っている人の割合は8.4%と低く、またデザイン思考を知っている人のうち「行政実務において活用したことがある」割合は18.5%。

あなたは、「デザイン思考」を知っていますか。
【単一回答 (n=1,545)】

あなたは「デザイン思考」を活用した経験はありますか。あてはまるものを1つ選択してください。
【単一回答 (n=130)】



近年複雑化する社会課題に対して、行政の既存の政策立案プロセスの限界が指摘されている。世界では、政策の立案と実行の過程にデザインの方法論を活用する動きが生まれており、イギリスやアメリカ、北欧諸国などで先進的な実践が始まっている。本プロジェクトは、日本において行政の政策立案支援を行っているシンクタンクである日本総合研究所とクリエイティビティノベーション学科の岩崎研究室の共同研究として、日本における政策立案へのデザイン方法論の活用可能性を探るるものである。本プロジェクトでは、岩崎研究室の大学院修士課程の学生も参加し、基礎自治体の行政職員に対して自治体における課題の現状と、デザイン方法論の活用可能性を探るための大規模定量調査を行った。調査の結果、政策課題の複雑化・長期化に加え、多様化する住民ニーズをどのように政策に反映するかに難しさを感じている職員が多いことがわかった。デザイン思考の認知に関しては低水準に留まるものの、具体的なデザイン手法を提示したところ、バックキャスティングやインタビュー、観察調査といった方法論に活用可能性があることがわかった。本研究の成果は日本総合研究所のWEBサイトで公開されるとともに、行政関係者とのディスカッションに活用されている。

連携先
株式会社日本総合研究所

実施期間
2022年1月～3月

担当教員
岩崎博論

基礎自治体におけるデザイン手法の導入度・実践度合い②

- ・デザイン思考を知った経験は研修・セミナーの割合が最も高く、中でも所属自治体等の公的組織が主催する府内議員向け研修を経験した割合が高い。

あなたがどこで「デザイン思考」を経験しましたか。あてはまるものをすべて選択してください。
【複数回答 (n=130)】





産学プロジェクト実践演習 / 研究

武蔵野美術大学クリエイティブノベーション学科では「実社会における学び」を重視し、学生たちに社会におけるさまざまな課題に対して主体的に取り組む機会を提供しています。この産学プロジェクト実践演習 / 研究は、企業や自治体と共に学生たちが主体となり、本質的な課題の探究と解決方法の提案を行うプロジェクト型の授業です。

北海道森町プロジェクト	30
銀座ウインドウアートプロジェクト	32
日本橋浜町ライフスタイルプロジェクト	34
衣食住のクリエイティブサーキュラープロジェクト	35
たてやま食のまちづくりプロジェクト	36
市ヶ谷こどもクリエイティブプロジェクト	37
空き地・空き家・空き街再生プロジェクト	38
宮崎県、宮崎大学共同プロジェクト	39
大分県日出町プロジェクト	40
大多喜プロジェクト	41
暮らしの再定義による 2030 年の体験価値創造プロジェクト	42

北海道森町プロジェクト

北海道森町



北海道道南の森町、一次産業が豊かで、自然に恵まれ、特に森林資源が豊かである、このまちで地域資源を生かし、将来どのように地域を活性化させていくかという新しい地域の再生のシナリオを提案するプログラムである。

地域の産業、街並み、市民の現状調査～5年後の未来の提案を毎週行い、地域の可能性をデザインして行った。4週間の現地滞在を行い森町の現状を指摘し、地域の観察を行い、何をデザインすべきかを提案した。しかし、以降、各人の自分事化が覚醒し、この地域の可能性は消費する価値ではなくこの地域が持つ人、暮らし、営み、風景、暮らし、学んでいくこの地の土壤こそが資産ではないかと提案する。本質的かつ、根本的指摘は地元の人たちを振り動かし、新しい地域資産の存在を明らかにすることになった

地域は地元の産業や観光資源、経済資源の提案を期待していたが、学生は豊かな地域での営みや暮らし、人の魅力に気づき、その資源に関与する場や、学びの提案を行った。本質的な提案は、首長を含め関係者の新しい価値の存在の気づきや、意識変革に繋がっている。

連携先

北海道森町

実施期間

2021年9月～2022年3月

担当教員

若杉浩一



Interview

北海道森町プロジェクト

まちづくりの新たな「熱源」

北海道森町 町長 岡嶋 康輔



Q ムサビと連携を行った背景や動機について教えてください。

人口減少によるまちづくりの原動力が森町では不足しています。町内外の若者の好奇心、価値観、想いなどに直接町民が触れる機会を設け、町内外にまちづくりの新たな「熱源」と、「関係人口」を生み出していくことが今の森町（道南）には必要であると思っておりました。

この森町には我々の先輩方が作り育ててきた沢山の宝があり、産業、文化、歴史、ロケーション、食材など、まちづくり意欲の原料はとても豊富です。しかし月日が経つとマンネリや老朽化で光り輝く宝も色褪せていきますし、昔の姿仕組のまま手付かずで放っておいたら、いつかはその魅力の存在も忘れられてしまい、次代に継承することが更に難しくなります。我々は一刻も早く次なる挑戦者を育成し、彼らの活動を支える仕組みと環境を構築しなければならないと考えております。

先般行われた本事業の町内フィールドワークで捉えてもらった課題&魅力が、学生の皆さんからどのように形を変えてアウトプットされるかは非常に興味深く観察しておりました。武蔵野美術大学と連携して行うこの事業は、まちづくりの手法に対する新たなアプローチであると思っていて、課題が価値に変換されるプロセスを学生のデザインにより「見える化」「聴こえる化」することで、今後この事業を通じ、市民の皆様にもっともっと自分のまちに対し希望を感じてもらえると思っています。

Q 学生の森町での活動成果について、どのようなご感想をお持ちですか？

率直な感想を述べさせていただくと、我々もまだまだ「まちづくり」に感動する心が残っていたという事を、学生の皆さんに気付かせてもらったということです。我々と学生との関係や役割の中で、どちらがメンターなのか、良い意味でわからなくなる時が多々ありました（笑）

しかしながら、この「学生たちに心を揺さぶられる」というのは非常に重要なポイントで、次世代を担う若者に対し、現役世代や高齢者世代が具体的に何をすべきかという問い合わせに対し、自らがその答えを出すのは難しく、実際のところその地域で発生したまちづくりの「熱」に対してしか、地域は反応のしようがありません。何が課題なのかもはっきりしないまま「課題を解決するための手法を探すための課題をし…」のような地域課題解決の無限ループに、彼女達はムサビの一撃を食らわせた！そのように考えております。

Q 学生が森町に来ことで、どのような変化がありましたか？

「こんなに森町に若者が来てくれると思わなかった」というお言葉を、町内の某有名な製造会社のお母さん的な従業員の方からいただきました。何人森町に来たかではなく、街中で活躍してくれる若者の「気配」が溢れることを地域住民は求めています。町民の方はその「気配」をしっかり感じていただけてるのだなと思いました。今も3名の学生が引き続き町内活動されていますが、今回の事業で来町された彼女達が我々（自治体）の思いや課題感もしっかりと取り入れて、戦略的に活動してもらっているところは本当に感謝です。

Q ムサビとは「地域連携に関する協定」を結び、長期的な連携をおこなっていく予定ですが、この試みへの思いをお聞かせください。

まちづくりは基本的に終わりがなく、定まった答えも無いと思います。予算的に年度区切りをしなければならないと思いますが、「答えもなく終わりもない」という事は、ある意味自由度の高い環境でもあると考えますので、その自由度の高い環境を累積的に維持し学生達に提供し続ける事で、関わる人間同士の共感も途切れることなく醸成され続けていくものと考えます。

時には誤解や反感も生まれる可能性もありますが、学生達と地域住民との関わり合いの中で、森町には挑戦者の為の自由度の高いまちづくりの環境が必要だということを、自分事として地域住民に認識してもらうために長期連携は必要であると考えますし、フィールドワークによる本物の学びは、この自由度の高い環境の中に存在すると思います。

Q 最後に今後のムサビへの期待をお聞かせください。

「一緒に色々なものをぶっ壊して創造していきましょう！」

今後とも末長くお付き合いさせていただきたいと考えております。あらためて長澤学長をはじめ関係者皆様に心より感謝申し上げて結びとさせていただきます。

銀座ウインドウアートプロジェクト

株式会社資生堂



このプロジェクトは、『人も自然の一部である』という資生堂のサステナビリティの考え方をベースに、銀座の「人の生態系」を体験的に深掘りし、人の営みによって成り立つまちのボテンシャルを読み解くことから未来を切り開こうとする挑戦的な試みである。銀座には老舗や高級店が立ちならぶイメージが先行するが、エリアによりまちの表情は異なる。銀座になじみがなく居場所をもたない学生たちは、エリアごとに3グループに分かれ、パフォーマンスの手法を用いたアーティスティックリサーチによる路上観察を始めた。そして「銀座を生きる人々」との対話を時間で設け、見過されがちな銀座の日常にあらためて価値を見出し、まちの人々と自分たちとの間の感覚的でありながら本質的な関係を築くために、ことば・音・色を媒介にした実験的パフォーマンスを多彩に展示展開した。大学内の教育リソースに加え、資生堂社内外のクリエイターや専門家、銀座を生活や仕事の場とする人々を巻き込んだ共創プログラムにより生み出された展示企画は、新陳代謝を繰り返すサステナブルな街である銀座のあり方と未来を改めて考える機会にもなり、社会的反響も大きいものであった。

連携先

実施期間

担当教員

関連イベント

日時：2021年11月29日～12月17日
場所：資生堂銀座ビル1階



GINZA RESEARCH PARTNERS

PROJECT PARTNERS

Interview

銀座ウインドウアートプロジェクト 領域を超えた共創経験

資生堂クリエイティブ株式会社 石井 美加



Q ムサビと連携を行った背景や動機について教えてください。

2016年に「LINK OF LIFE エイジングは未来だ展」という展示会を企画プロデュースしました。その展示会には、社内外の研究員、クリエイター、マーケッターの参加が決まっていたのですが、若い方にも開かれたデザインの場をつくりたい、「エイジング」というテーマに年齢や立場を越えみなで取り組みたい、と考え、ムサビを含む都内の美大からワークショップ参加希望者を募り、作品「はたちの老い」が完成しました。おかげさまで、展示会には多数の来場者があり、様々なコミュニケーションを生み出すことができました。

私はその後も、資生堂のクリエイティブ部門で、共創によるイノベイティブな価値創造のアプローチを研究実験してきたのですが、培ってきた経験と知見を有効活用する方法を模索していた折、RCSCの客員研究員として課題に取り組む機会をいただきました。

産学での研究テーマについては、その前年、資生堂クリエイティブのメンバーで「サステナビリティ」を自分起点で解説し、体験価値をデザインするという「デザインR&D」という活動を終えたところでしたので、次代を担う感性豊かな美大生が「サステナビリティ」をどんな風にとらえ表現するか、非常に関心をもちました。そこで、「サステナブルな美の生活価値の共創」というテーマを掲げ、成果発表の場としての展示会を開催するプログラムを提案しました。大学3年生という大事な時期の数ヶ月をご一緒にありますにあたり、お互いにとって大切なテーマとなり結果的によかったです。

Q 今回のプロジェクトは時間をかけてさまざまにリサーチや取り組みが重ねられました。このようなチャレンジを実行された背景や意図をお聞かせください。

今の学生たちは「デジタルネイティブ」といわれていますが、そんな大雑把な括りにしばられず、一人一人の人間性が立って、かつチームとしてもユニークさを引き出せるようなプログラムをつくり努力しました。話を聞くと、コロナ禍で学生同士もリアルに会えないことにストレスを感じているようでした。6月にスタートした本プロジェクトは、最初はオンラインを中心に進めざるを得ませんでしたが、プロジェクトメンバーが互いに興味を持って共に考える時間と場所を持ちたい、また不安の多い時期に学生たちのビジョンの生成を資生堂クリエイターチームが押し付けがましくサポートできたら、とも思いました。

9月にスタートした銀座フィールドワークは、社内クリエイターを対象に3年前鎌倉で実施した「まちあるきワークショップ」を、進化さ

せた企画でした。「パフォーマンスを取り入れたアーティスティックリサーチ」と題し、劇作家の石神夏希さんのディレクションのもと、学生たちが街中をパフォーマンスをしながら、周囲のまちや人の距離感などを身体で感じ取るリサーチに取り組みました。銀座に居場所をもたない学生だからこそその気づきを得ることが狙いでした。銀座で生きる方々6名へのインタビューも、体験するリサーチです。この時間で経て、学生たちと銀座の距離を縮め、作品制作の意味を見出しつけてほしいと考えました。

最後は展示会「GINZA STREET LAB」に向け、フィールドワークで体験した「今、これから的生活の中で大事にしたい価値」について、来場者に追体験を促す作品 / プロトタイプ制作にチャレンジしました。リサーチでの気づきを作品に落とし込む苦労を乗り越える経験は、次につながります。現場で弊社の社員のサポートを受けることで資生堂クリエイティブのスタイルも体感していただきたいと考えました。すべてにおいて始める前はどうなることかと心配でしたが、学生たちはとまどいながらも、直感を生かし、身体を使って、一つ一つの課題に柔軟に積極的に取り組んでおり、頼もしかったです。

Q 活動成果について、どのようなご感想をお持ちですか？

産学研究の新しいモデルをつくることができたのではないかと思います。おかげさまで2021年暮に資生堂クリエイターによるウインドウディスプレイ「銀座生態図」と同時に開催した「GINZA STREET LAB」の展示は連日来場者が絶えませんでした。社員と学生たちと一緒に中央区のラジオ番組に出演したり、プロジェクト協力者への活動報告会「GINZA STREET MEET UP」を開催するなど、まちの方々と資生堂との絆を新たなかたちで深めることができました。

学生たちにおいては、会期最後までリサーチャーとして交代で会場となり来場者と積極的に交流し感想コメントを集めることができました。本プログラムに参加する前は展示の経験が十分になかった方も、それぞれに達成感を感じ、これから活動の枠を広げたり深めたり次の目標に向かう弾みになれば、大変うれしいです。

Q 最後に今後のムサビへの期待をお聞かせください。

あたらしい産学活動の取り組みは、学生たちの好奇心と探究心をのばし、領域を超えた共創経験として有効だと感じました。都市型キャンパスの利点を生かした学びの場から、あたらしい生き方を牽引する次世代クリエイターを生み出していくことを期待しています。

日本橋浜町ライフスタイルプロジェクト

一般社団法人日本橋浜町エリアマネジメント、株式会社 LIFULL 、menu 株式会社、株式会社コンセント



東京駅至近の古くからの街並みと現代的なマンションが共存する日本橋浜町をフィールドにして、住宅情報サービス HOME'S を手がける LIFULL 、フードデリバリーサービスを手がける menu 、サービスデザインを手がけるコンセントと共に、地域の課題と企業のミッションを実現するプロジェクトを実施した。

日本橋浜町の企業や商工会、地主などが所属する日本橋浜町エリアマネジメントの協力の下に、現地でのインタビューや観察調査を行いながら、連携組織の人々と共に課題を定義し、そこに対して解決策をプロトタイピングしていくサービスデザインプロジェクトを実施した。

都市型の地域が持つ、防災のための住民のネットワークや、地域に住むこどもたちのための遊び場など、これらの課題に対して、未来的な志向の新しいサービスを提案した。

企画案は、日本橋浜町エリアマネジメントの定期協議会にて発表され、高い評価を得て、いくつかのプロジェクトは実装のフェーズへすすめることができた。

学生はリアルなフィールドのなかで、事業会社の指示を受けながらプロジェクトを推進することによって、高い学びを得られた。

連携先

一般社団法人日本橋浜町エリアマネジメント
株式会社 LIFULL
menu 株式会社
株式会社コンセント

実施期間

2021 年 9 月～ 10 月

担当教員

長谷川敦士



衣食住のクリエイティブサーキュラープロジェクト

株式会社 RINNE 、日本無線株式会社



大量生産、大量消費、大量廃棄について一つの間にか流されているマインドが環境を悪くし、自分たちが本当に求める幸せから遠ざけているかもしれない。このプロジェクトでは、衣食住のサーキュラーデザインをテーマに、前半は衣食住のサーキュラーデザインについて日本無線の方やメンターなどとも共創しながらビジョンを提案し、後半は台東区にある Rinne .bar を中心に地域の企業とも共創して、地域でのクリエイティブアップサイクルで実践化にむけてのサービスや製品を提案して実証をするプロジェクトである。

最終的には、前半では衣食住のサーキュラーデザインのビジョンマップを作成することができた。また、後半では、クリエイティブアップサイクルに関する二つのワークショップを実施することができた。一つ目は廃棄する素材であるグラノーラを活用した「体験するアップサイクル、フードロスから作るグラノーラ！」というワークショップで、二つ目は家庭でいらなくなった素材を使った「MINI FASHION SHOW 手作りから新しいファッションへ」というワークショップである。どちらも、一般の人たちにも募集かけて、社会実験として今後の活動を暗示させるワークショップとなった。

連携先

株式会社 RINNE
日本無線株式会社

実施期間

2021 年 8 月～ 2022 年 3 月

担当教員

山崎和彦



たてやま食のまちづくりプロジェクト

たてやま食のまちづくり協議会、クリナップ株式会社



千葉県の館山にはたくさんの農水産物、海と山の自然、南総里見八犬伝に代表される伝統文化などがあるが、逆にありすぎて特徴付けられないという固定概念を吹き飛ばすことが必要である。食を中心にながら、自然と文化を活用した地域活性や社会問題の解決のために、地域住民、企業、生産者、行政と学生で「食のまち館山」を世界にアピールできるようなアイデアの創出が期待されている。

このプロジェクトは、単なるデザイン提案ではなく、地域の人や場所と共に活動していく。活動内容としては、地域の調査をもとに、たてやま食のまちづくりのためのビジョン、ブランド、プロモーション、サービスや商品の提案などを検討していく。

最終的には学部生からは「まるっとたてやま」という名称で、館山にあるバラエティある魅力をまとめた提案。そして院生からは「えらべるたてやま」という名称で、食べ方が選べる、ライフスタイルが選べるという提案をすることができた。11月20日に社会実験として館山にて「スタイル館山」というイベントを開催し、試作した食品、プロダクト、メディアなどを館山市の関係者に体験してもらえた。その中よりいくつかのアイデアは社会実装に向かって進んでいる。

連携先
たてやま食のまちづくり協議会
クリナップ株式会社

実施期間
2021年6月～2022年3月

担当教員
山崎和彦



市ヶ谷こどもクリエイティブプロジェクト

VIVITA JAPAN 株式会社



武藏野美術大学市ヶ谷キャンパスでVIVITAと学生で市ヶ谷の子ども達向けに新しい創造的な活動はできないか？本プロジェクトは、子ども達の好奇心を実社会で活きるスキルへと成長させていくクリエイティブコミュニティー「VIVITA」と武藏美との共創プロジェクトである。こどもたちと一緒に創造的な学び場や主体性あるものづくりを目標に、多様な活動を推進する。

本プロジェクトでは、参加する学生の各自がVIVITAや学生同士と共創しながら、一から、学生と子ども達の共創プロジェクトの計画、学生と子ども達の共創プロジェクトの実施、共創プロジェクトでの子どもとの作品づくりや展示などを推進していく。コロナの状況によりオンラインのワークショップが主体になりましたが、一部は中野にあるVIVISTOP NITOBEにて、子供達と対面でワークショップをすることができた。また、本学キャンパスの一階MUJIで、「子ども×サビ生展示」を開催して「世界にひとつだけのスニーカーを作ろう！」と「妄想絵日記大実験」の二つの活動を展示することもできた。

連携先
VIVITA JAPAN 株式会社

実施期間
2021年8月～2022年3月

担当教員
山崎和彦

ワークショップ内容

《対面》小学3年生Aちゃん

その場で自分の将来を想像しながら、マスを記入し私と話しながらマスを並べてゲーム壁を作成。ゲーム中には止まったマスから想像できることの絵を描いてもらう。



《オンライン》小学3年生Yくん

事前に自分の将来を想像してGoogleフォームに送ってもらい、こちらでマスを作成し、当日私と話ながら並べてゲーム壁を作成。対面の壁と同様にゲーム中には止まったマスから想像できることの絵を描いてもらう。



空き地・空き家・空き街再生プロジェクト

株式会社都市テクノ



東京の下町である根津・谷根千は昭和の雰囲気が今なお残っているものの、商店街も空き家、空き地が点在している。このような光景は、地方のみならず東京でも深刻化している。本プロジェクトは、ゼミ生が2年前より地域に入り、地域コミュニティをつなぎ始めたことから始まった。今回、このメンバーが根津の商店街に学びの食堂を立ち上げた。ここでは、子供からお年寄りまでが立ち寄り、共に学び、小さい商いが花開いていくコミュニティが実現している。メンターであるビル解体・空き家管理を行っている企業と協働し、根津・下町の解体が進む商店街や地域コミュニティを調査・分析し、コミュニティ再生のための商品開発、イベント開催、サービス開発をおこなった。

学生たちは、空き家問題やコミュニティの喪失を目の当たりにすることで、東京の未来を体感したであろう。新陳代謝の激しい都市と、その一方で失われゆく街の記憶やコミュニティの温もりから多くの着想を得ていたように思う。今後も、継続的な活動を通じて東京の地域デザイン活動を推進していきたい。

連携先
株式会社都市テクノ

実施期間
2021年4月～2022年4月

担当教員
若杉浩一



宮崎県、宮崎大学共同プロジェクト

宮城県、宮崎大学



宮崎県は、一次産業が豊かで、自然に恵まれているが、特に森林資源は杉の生産が日本一の生産量を誇る。林産資源の高付加価値化、どのように未来にデザインしていくかというテーマのもと、県の事業である「森林産業オープンイノベーション創出事業」に武蔵野美術大学と宮崎大学と共同で参加し提案するカリキュラムである。

宮崎県、地元生産者の現状を学び、現地調査、議論を行い、宮崎大学と共同で森林資源の付加価値化への一次提案を実施した。さらに、地元生産者との意見交換、議論を進め、最終提案は生産者とのマッチングを行い、事業提案する計画に参加した。

林産資源の新しい付加価値化について、学生たちは林産資源を中心として様々な人達のつながりや学び、人材育成や、産業育成の拠点とコンテンツづくりが重要ではないかという山を楽しみ、学び、繋がる「山学校」の提案を行っている。このカリキュラムを中心として大学連携、自治体連携、産業連携、市民連携の学び、産業創造拠点の可能性が露わになってきた。来年度も継続するが地域の新しい創造拠点を生み出す可能性を発見できている。

連携先
宮城県、宮崎大学

実施期間
2021年9月～2022年3月

担当教員
若杉浩一



大分県日出町プロジェクト

大分県日出町



大分県日出町は、大分空港と別府に挟まれた、自然豊かな林業・農業、そして水産業が盛んな町である。水産業は「城下かれい」というブランドで知られているが、一方でその就業が衰退しており、地域の生き残りと豊かな暮らしの維持が町の課題である。

本プロジェクトでは、16日間の滞在調査を経て、地元住民に対し地域の可能性についてのプレゼンテーションを行った。学生たちの地域への眼差しは、膠着化した地元に新たな視点を与え、その土壤を耕す役割を担っていると考える。また、彼らの蒔いた種は本プログラムに終始せず、地域の関係人口づくりや交流人口の創出につながる可能性を秘めている。

地域の一次産業従事者の減少は、単に人口の減少の結果だけでなく、地域に「何も無い」と感じる意識の問題が大きいのではないだろうか。学生たちは産業・経済に資するデザインの必然性も理解しつつ、地域の見えない資本（暮らし、人、営み、繋がり、知恵）に価値を見出した。この新しい学びは、地域に多大なインパクトのある活動となり得ている。

大多喜プロジェクト

パワープレイス株式会社



千葉県大多喜町、旧老川小学校（廃校）の施設活用を通じて地域活性化をデザインするプロジェクトである。大多喜町は豊かな水と農産物に恵まれた城下町であり、竹を植林し筍や竹産業が盛んであった。しかし東京近郊の千葉でさえ、人口減少と産業衰退が進んでいる。そして全国で廃校や、公共施設の空き家化が進んでいて地域特有のこの問題に提案をするプロジェクトである。旧老川小学校は、良品計画が借り上げており、企業と地域と大学でこの社会問題に取り組む。

地域のプレイヤー、行政にヒアリングを行いながら、数回、現地の調査を実施、竹を活かす生活音楽影絵、竹のコンポスト、いすみ鉄道の活かし方などの提案を行った。いずれも、地域でプレゼンテーションを行い、地域行政、鉄道経営者、良品計画金井会長への意見交換を行った。今後実施に向けて活動を行なう予定である。

大多喜は豊かな自然の中で、孟宗竹を産業としていた歴史、全国に存在す竹を利活用する暮らしの可能性がある、数年にわたり大分や台湾、中国、インドネシアと連携しこのテーマに挑んできた。世界が注目する高循環マテリアル「竹」の活用は、新しい時代の社会のあり方を問うているテーマと言える。

連携先
大分県日出町

実施期間
2021年9月～10月

担当教員
若杉浩一



連携先
パワープレイス株式会社

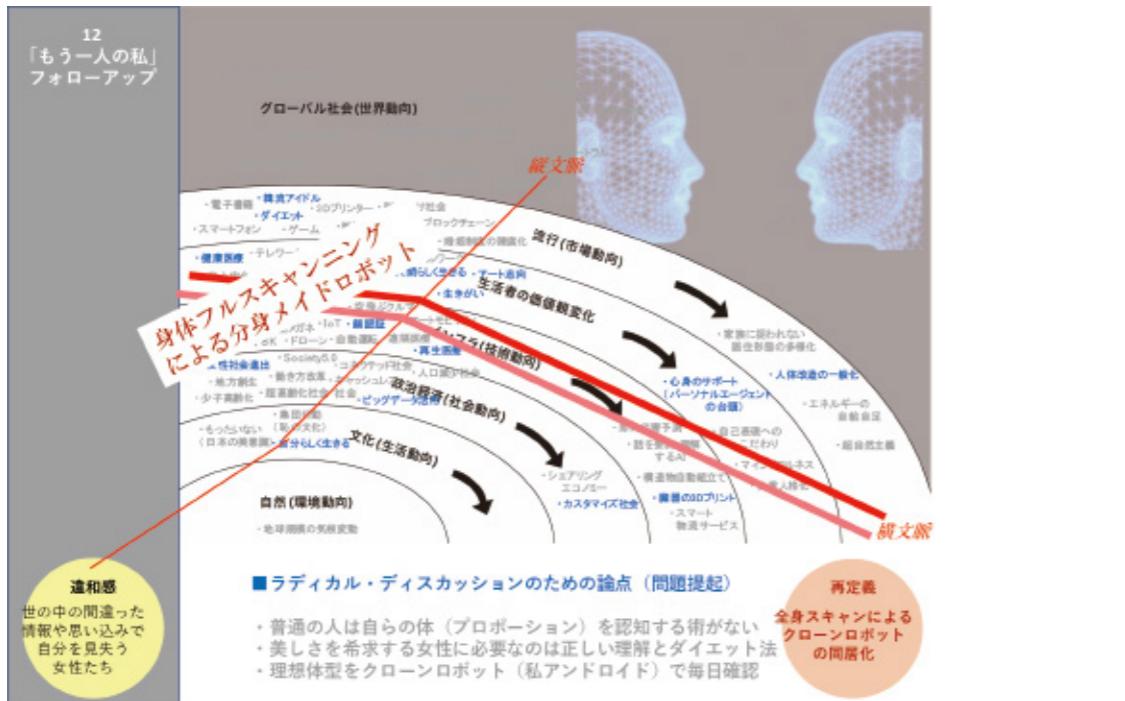
実施期間
2021年9月～2022年8月

担当教員
若杉浩一



暮らしの再定義による2030年の体験価値創造プロジェクト

三菱電機株式会社



ニューノーマル定着後の社会から進んだ2030年を想定し、社会変化・社会課題も踏まえながらの“未来の暮らし”的洞察を行い、アイデアを創出。それらに関わる視点としては、①暮らしの場の変化、街のあり方、生活環境(街のコンパクト化・集中化と多極化)、②人口・世帯構成共働き、一人暮らし世帯拡大、高齢化率上昇)、③プレイスレス(働き、学び、暮らしの場のボーダレス化)、④一人一人に合っている自分らしさや自分らしい暮らしを得られる自己実現社会(雇用・教育・医療・生活の格差なく…)、⑤自分にとっての幸福の実現、⑥SDGsへの対応、社会貢献に資する暮らしをすることで豊かになっていく仕組み、等々多岐に渡るが、日々の「暮らし」を対象に学生ならではの再定義を起点に(製品/システム/サービスによる)新たな体験価値の提案に結びつけることを目標(ゴール)にインハウスデザイナーと学生とのワークショップやコラボレーションによって、その未来の暮らしのコンセプトや実現に向けての可能性を探った。

連携先

三菱電機株式会社

実施期間

2021年6月～2022年3月

担当教員

井口博美



専任研究員



所長
若杉浩一
Kouichi Wakasugi



石井挙之
Takayuki Ishii



岩崎博論
Hironori Iwasaki



長谷川敦士
Atsushi Hasegawa



荒川歩
Ayumu Arakawa



井口博美
Hiromi Inokuchi



篠原規行
Noriyuki Shinohara



山崎和彦
Kazuhiko Yamazaki

*研究員は2021年度在籍者（所属は当時）

客員研究員

1959年熊本県生まれ。九州芸術工科大学芸術工学部工業設計学科卒業。株式会社内田洋行を経て、内田洋行のデザイン会社であるパワープレイス株式会社にて、ITとデザインのメンバーを集めたリレーションデザインセンターを設立し、事業化を志す。企業の枠やジャンルにとらわれない活動を通して、企業と個人、社会の接点を模索している。

1986年千葉県育ち。武蔵野美術大学を卒業後、都内のデザイン会社へ就職。グラフィックデザイナーとして、大手企業の広告やパッケージデザインなどに携わる。同社退職後、ロンドン芸術大学セントマーチンズ校ナラティブ・エンパイラメントで修士号を取得。帰国後は長野県、福島県、滋賀県その他地域でデザイナーとしてプロジェクトに多数参加。株式会社仕立屋と職人を創業し、代表取締役に就任。長浜市設置の公設民営デザインセンター・長浜カイコーの立ち上げ後、ボードメンバーとして活動中。

1976年滋賀県生まれ。国際基督教大学教養学部卒業、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士過程、イリノイ工科大学 Institute of Design 修士課程、京都大学経営管理大学院博士後期課程修了。博士（経営科学）。博報堂においてマーケティング、ブランディング、イノベーション、事業開発、投資などに従事した後現職。著書に『機会発見一生活者起点で市場をつくる』（英治出版）、監訳に『PUBLIC DIGITAL——巨大な官僚制組織をシンプルで機敏なデジタル組織に変えるには』（英治出版）など。

1973年山形県生まれ。東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了（認知科学／学術博士）。2000年より「理解のデザイナー」インフォメーションアーキテクトとして活動を始める。2002年株式会社コンセント設立、代表を務める。国際的なサービスデザインの組織 Service Design Network 日本支部代表も務め、デザインの新しい可能性であるサービスデザインを探索・実践している。著書、監訳多数。

青木孝太郎
Kotaro Aoki

VIVITA 株式会社

井上淨
Jo Inoue

株式会社リバネス

小山田那由他
Nayuta Oyamada

株式会社コンセント

菊地拓哉
Takuya Kikuchi

経済産業省

水師裕
Yutaka Suishi

株式会社明治安田総合研究所

萩原幸也
Yukiya Hagihara

株式会社リクルートコミュニケーションズ

協力研究員

小川泰明
Yasuaki Ogawa

大日本印刷株式会社

久野航輝
Kouki Kuno

日本無線株式会社

鈴木有吾
Yugo Suzuki

パワープレイス株式会社

小原大樹
Daiki Obara

ウイルソン・ラーニングワールドワイド株式会社

齊藤隆一
Ryuichi Saito

クリナップ株式会社

矢崎智基
Tomonori Yazaki

株式会社 KDDI 総合研究所

市川文子
Fumiko Ichikawa

株式会社リ・パブリック

小川悠
Yu Ogawa

一般社団法人 i.club

上平崇仁
Takahito Kamihira

専修大学

清水輝大
Teruhiro Shimizu

株式会社ソニー・グローバルエデュケーション

鶴元怜一郎
Reiichiro Tsurumoto

株式会社ライブライフ

神谷泰史
Taishi Kamiya

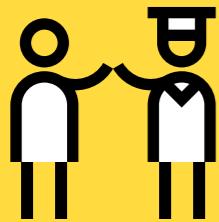
コニカミノルタ株式会社
ヒューマンエクスペリエンスデザインセンター

島崎龍太郎
Ryutaro Shimazaki

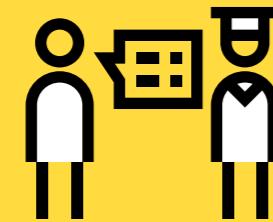
クリナップ株式会社

ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について

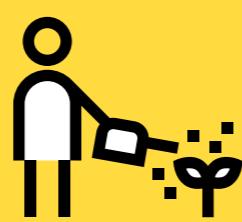
研究所では、激しい環境の変化や未来が予測しづらい現代が抱える課題に対し、ビジョンとプロトタイプを提案するため、企業、地域、行政、教育の壁を越え、領域横断的な研究に取り組んでいます。アート、デザインのアプローチと企業や自治体等とのコラボレーションが相互作用、相乗効果を生み、「新しい価値」を創造するようなプロジェクトを目指します。コラボレーションの成果を広く社会に提案・実装するために、研究所では受託研究・共同研究・寄付の受け入れをおこなっています。



共同研究



受託研究



寄付

企業等と大学が、共通の課題について対等の立場で共同して研究を行うことにより、優れた研究成果が生まれることを促進する制度です。知的財産等は、原則大学に帰属しますが、特許等の実施については、独占実施権等の設定等、委託者のご要望を踏まえ、柔軟に対応します。なお、授業として実施する場合もあります。

企業等が持つ課題の研究を大学が委託されて行うもので、その結果を委託者に報告する制度です。知的財産等は、原則大学に帰属しますが、特許等の実施については、独占実施権等の設定等、委託者のご要望を踏まえ、柔軟に対応します。なお、授業として実施する場合もあります。

武蔵野美術大学には、「教育研究の一層の充実」「教育施設設備の充実・整備」「教育体制の充実」といった、用途を指定いただける寄付制度があります。詳細は、下記の大学 Web サイトをご参照ください。

連携受け入れの流れ



ソーシャルクリエイティブ研究所との連携に関するお問合せ

武蔵野美術大学
大学企画グループ 研究支援チーム
Tel: 042-342-7945
E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp
〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736

Tel: 042-342-7945
E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp
〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736

RCSC への寄付について
<https://www.musabi.ac.jp/outline/about/contribution/>



関連施設

地下1階 制作スタジオ

市ヶ谷キャンパス地下 2 階にあるレーザーカッター、3D プリンターなどのデジタル加工機や、パネルソー、旋盤、ボール盤などの木材加工設備を利用可能な制作スペース。また、撮影ブース、塗装ブース、グラフィック / 映像 / 3D 制作アプリケーションを搭載した PC 作業スペースを完備。



講義室 / 多目的空間

市ヶ谷キャンパス5階・地下2階では各種レクチャーやイベントを実施。



共創スタジオ

市ヶ谷キャンパス 1 階・無印良品店舗にて、プロトタイプを社会に向けて発信・実装していく実験的エリア。





発行日 | 2022年10月28日

発行 | 武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 (RCSC)

〒162-0843 東京都新宿区市谷田町1-4

E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp

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

編集・デザイン | 増田悠紀子

撮影 | 星野耕史 ほか

武蔵野美術大学

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

