

RCSC Annual Report 2022

RCSC Annual Report 2022

武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所
2022年度 成果報告書

Contents

- 04 研究所概要
- 05 ごあいさつ
-
- 06 自律協生社会の実現を目指して
- 10 政策のデザイン - フィンランドの事例から
-
- 15 共同研究
- 27 産学プロジェクト実践演習 / 研究
-
- 42 研究員一覧
- 44 ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について
- 45 関連施設





設立趣旨

武蔵野美術大学は、社会問題の解決や新たな人類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、ウィ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。



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持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ており、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、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。



自律協生社会の実現を目指して

株式会社日本総合研究所 エクスパート

井上 岳一

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 所長

若杉 浩一

人や自然やテクノロジーとの関わりのなかで、個人の主体性や創造性が発揮される、生き生きとした喜びに満ちた社会のことを自律協生社会（Convivial Society）と私たちは呼びます。

武蔵野美術大学と日本総合研究所は、昨年度からこの自律協生社会を実現するための共同研究を行なっています。ここではプロジェクトを統括する若杉教授と日本総合研究所の井上氏が、リサーチのなかから見えてきた課題について探ります。

都市と地方、専門家と市民の格差を超えて

井上 若杉さんはシンクタンクと組むってなったときにどう思いました？

若杉 僕が広告代理店とシンクタンクが嫌いな理由は、一つは地元の人からすると都市の英知を振りかざして「確かにそういうのが必要だね」って思い込ませて、その知的量産モデルで地域を思考停止状態にしてしまうから。それでやった気になると、今度はそれに依存してしまうわけですよ。これは破壊的だなんてずっと思ってたんです。東京から見ればこっちの方が豊かに見えるのに、自分たちの美意識を自ら破壊していくっていうようなことが、全国で起きている。

井上 デザイナーも似たところがありますよね。

若杉 そういった意味ではそうですよ。デザインやクリエイティブもある種の危険性を帯びてるんですよ。

井上 シンクタンクやコンサルティングって「知識の格差」を利用して生きているところがあって、それは都市と地方の格差を利用して、都市の連中が食ってるっていう構図そのままなんです。"デワノカミ"的に、「海外では」「最新の理論では」と、とにかく最先端の知識を得てそれである種の脅しをかけるっていうのが一般的なシンクタンクやコンサルのモデルですよ。それは、東京が地方に対してもっと東京的にならないと駄目だよって言ったのと全く同じなわけです。僕自身は、ただ知識を与えるだけではなくにも変わらないってことを痛感してきたのですが、デザインには物を売れるようにするか状況動かすか、マジックを起こせる可能性がありますよね。知識ではそういうマジックは起こせないんです。

若杉 なるほど。

井上 知識を授けるモデルをやめて、一緒にものを考えるモデルにしてから少し楽しくなったのだけど、一緒に考えてるだけではその先を動かせない。その先を動かす時には形にする力が必要で、それがデザインの強みだと思うんです。社会が課題を抱えてる中で、状況を変えなきゃいけないというときにデザインやアートの力が欲しかった。話し合ってるだけでなく手を動かしながらだまた状況が変わってくるということもあるから、つくれる人と一緒にやりたかったです。

若杉 さっきも学生と、どうやったらその地域の人たちの美意識や自己肯定感、あるいはコミュニティが生成されるのかみたいな話をしたときに、何か一緒に物をつくったり、一緒にご飯食べたりみたいなことの中で、一体感とか共感が生まれることが多いですよねって話をしている、本当にそうだと思うんですよ。こうすれば共感が得られるんだみたいな知識よりも、自分たちの活動の中から得られた実感が一番強い。本来は地域はそういう経験を持っていたはずなのに、経済を優先するがゆえに失っていったってことなんだと思います。

井上 それは企業も同じで、一つの企業の中でも考える人と現場の距離が離れ、業態も細分化されてしまった。システム化が進んだがゆえに、一緒に考えて手を動かし、何かを実現していくということが失われてしまったというのがありますよね。

若杉 なにをつくるにしても、誰かに手を借りなきゃいけない構造になってしまっていて、共同体もないからお金で解決するしかなくなってしまってる。昔は地域に大工の棟梁がいて、仕入れも全て地域で賅えたわけじゃないですか。それが、自分達の暮らしすら自分達でつれなくなってきてる。

井上 地域を盛り立てていきたいというのはもちろんあるけど、別に地域だけではないんですよ。人口が減っていく中で、都市部だって官と民と産業界が新しい共同体を作り新しい役割分担ができるように変わっていかないといけないときに、みんなその変わり方がわからないから、小さくてわかりやすい単位で実験みよう。そういう意識で地方の町に入っているわけで。

若杉 その通り。大きな組織を動かそうとすると年月ばかりかかるから、自分たちでものをつくっていくプロセスを実体化できるのは、ある程度小さなユニットなのではないかと思っています。

井上 僕が今苦戦してるのは、小さいユニットの受けの悪さ。例えば地方の小さな町でやります、というのはあんまり受けが良なくて、これが政令指定都市になると途端に反応が変わる。今僕らは小さいけど具体的な形を起こしていくことに価値を感じてるけど、それは評価されにくい。企業や政府は、より大きな成果を見せたがるという一発逆転の性向があるから、その考えはどうやったら変わっていくのかなというの悩みますね。

若杉 井上さんも言ってるけど、最初にでーんとお金をもらうのではないのだと。最初に計画したものは、ある種のエンジンで、それだけ残してさよなら〜っていう話じゃなくて、それが人を乗せて自走し続けなければならない。そこでのフィーは小さくても、時間軸で考えればちゃんと対価を得られるし、多分そのモデルはネットワークされていくんですよ。そのときにそのネットワークをきちんと持ってるところが一つの強みになっていくだろうと、僕は思ってるんですけどね。

井上 それが僕らの言う、"Small Business, Big Relation"ですね。

自己表現できる場の重要性

井上 アートやデザインがいいのは、大抵のエリート層はそこに苦手意識をもっているということです。直接的な身体性を伴った表現が苦手だから、絵が描ける人に対してめっちゃ憧れを持ちやすいし、言葉や数式の勝負では対抗意識を持ちちゃうけど、絵が描ける人には無条件に感心するし、肯定しやすい関係性になれると思うんです。

若杉 僕はデザイナーとして地域に行ったときに、自分が絵を描いてしまうことの問題を感じていて、地元の人からすると何かを表現してくれんだと期待されてしまう。なので途中で筆を止めて、あなたたちが描いてくださいよと言う。正直言って僕が描く方が、速度もクオリティも上なんですけども。そういうことじゃなくて、自分達がつくったものだから大切にしたいって思う、そのことの方が遙かに自走するエネルギーになるはずなんです。素人がつくったものってダサいって思われるかもしれないけど、彼らが生み出したものは時間をかけて洗練されていくんですよ。

井上 本当そうですね。今日本総研の若手を天草に連れていってるんだけど、彼らは資料をつくってくださいという誰よりも早く資料作れるんですよ。それを地元の人の前で読み上げるんだけど、誰も聞いてない（笑）。圧倒的な情報量で思考停止させてしまうんですよ。やっぱり上から知識を授けたり、資料を作る癖が抜けないんです。ただそういう部分もこれから現地の人と一緒にやっていくうちに変わっていくし、地域の側もより主体的に関わってくるようになるのだろうなと。そうなったときに初めて、誰が上でも下でもない、お互いにともに力を合わせながら動く、自律協生的世界になっていくんだと思いますね。今は都市と地方、プロとアマチュアの間でやっているそういう動きを通じて、行政と産業界と市民の間にある壁を崩していきたい。

若杉 そうそう、それやりたい！

井上 ただ、なかなか役所がついてこないですよ。

若杉 役所というか、なんか自分を「封印している」人がいる（笑）。自分らしさっていうのは封印しないと、組織内ではうまく立ち回れない。だから自分の主義思想を封印する。だけど、同じ思想をもった人たちが現れて一緒にやるかってなれば、その封印から解放されるんですよ。どうやったらそういう機会をつくっていけるのかっていうのも課題ですね。

井上 そうなんですよ。僕も含めて受験勉強をしっかりとやってきた人たちは、正解かどうかかわからないものは怖くて手が出せない。正解のものしか提出してはいけないと思ってるから、自分を表現することがなかなかできないんですよ。

若杉 ああ、それはあるかもしれん。

井上 役所、官僚機構は失敗を許さない、正解だけで成り立っている場所。そこで自分を表現して踏み外してしまったら、お前は失敗作だと言われる。だからみんな品行方正な振る舞いをして、その実どこかで自分を押し殺しているんじゃないですかね。もっといい意味で公私混同するべきなんですけど、そうすると後ろ指を指されて出世できないし、マイノリティになっちゃうという構造が企業社会にもあります。自律協生的な社会は、自己を表現しながら生き生きといろいろなものとの関係をつくって生きていこうという社会なわけで、それを実現しようといった時に心の問題は大きいと思う。

若杉 それは大きい。稚拙でもいいから、表現するのが楽しいと思えるような場づくりが重要ですよ。

ローカルコレクティブの可能性

井上 この前うちの学校に行っていない小6の息子と2人で話して、彼は学校に行くことに不安を感じていてなかなか一歩を踏み出せない。でもさ、自転車だったら何度転んでも立ち上がって漕ぎ始めるよね？って訊いたら、それは、体の傷は大したことないからって言うんですよ。要は、心の傷に対する不安が大きい。やっぱりみんな傷つくことを恐れてるんだけど、表現者の人たちはそこ闘いながらやっていくわけじゃないですか。どうやったら不安を乗り越えられるんだろう？

若杉 僕ら表現者は、逃れたくてもそこから逃れられないですよ。自分の作品やデザインも自分自身なんですけど、つくっているプロセスのなかで、批判や売り上げ、あるいはクライアントの評価もついてくる。そういった意味で常に自分をさらけ出していることは大きいかもしれないですね。

井上 学生はまだ表現を始めたらばかりじゃないですか。そういう子たちが恐れずに自分をさらけ出していくには何が必要なんだろう？

若杉 単純な話で、自分で選んで表現したものを、相手が受容してくれたっていう喜びです。つまり、自己をさらけ出し、それを受容してもらえた喜びによって、主体性が芽生える。だから学生には大学時代にそういう経験を一つでもしてもらえたら僕は思ってるんですけどね。

井上 人間が恐れずに自己表現していくようになるにはそういうものが必要だとしたら、いろいろなコミュニティのしがらみで自己表現できずにいる人たちを解放するにはどうしたらいいんでしょうね。

若杉 井上さんの言葉を借りると、寺子屋とかローカル・コレクティブみたいなものに可能性があると思いますね。要は、自分の組織じゃないもう一つのコミュニティの中で、自分の本質的なスキルや可能性が受容され、その中で強い自己肯定感が生まれていくような気がするんですよ。

井上 地域に出ていっているムサビの学生を見ると、「旅の恥はかき捨て」的などころを感じますね。自分の普段所属してるコミュニティではないところだから、無責任というか自由になれる部分がある。演劇の舞台でなら恥ずかしげもなく演技できるというのと一緒で、違う舞台を与えられたときに、普段の役割から自由になれると。

若杉 そうです。一つのフィールドしかなかったら、そこで失敗したら終わりじゃないですか？だけでもう一つのフィールドでは、馬鹿な自分をさらけ出してみんなに受け入れてもらって自己肯定感が高まっていき、「ひよっとしたらこれもありかも？」みたいにもう一つの自分が立つということが重要な気がするんですよ。



井上 「お祭り」って結構それに近かったんじゃないかな？普段はポンコツな人が神輿の上に乗って踊り狂って「すげえ！」みたいなことあるじゃないですか。でも今そういうものがなくなっちゃって、全てがシステム化されてる。そうすると、都会の学生が地域に行くと違う舞台で羽ばたいていくというモデルはあっても、地域の官僚や企業の人は羽ばたけなくて鬱々としていますよね。そういう人たちに違う舞台を与えるにはどうしたらいいんだろう？

若杉 一つは、例えば、自分たちのなりわい以外の場所にもう一つフィールドをつくるっていうのがありますよね。ひよっとしたらその地域の中では羽ばたけないうえなったら、場所を変える必要があるかもしれないし、同じ場所でも俺たちみたいな外野がいる場所では羽ばたけるかもしれない。こういう異種との交流や表現が繰り返されるフィールドが絶対必要なんですよ。「どっかで転んでも、どっかで受け入れられる」。こういう社会システムがみたいなものが必要だし、もしかしたらそれは寺子屋とかローカル・コレクティブっていう言葉で表されるのかもしれないと思いますね。

井上 「コレクティブ」と言ってるのは、今までの「コミュニティ」とは違う成り立ちであることを強調したいからで、それはその人の日常の役割だけではなく、自らを解放できる、違う役割の場を用意しておくということなんですよ。

その土地を引き受ける覚悟とその未来

井上 さて、プロジェクトも1年目が終わったところで、2年目はどこに力をいれていきましょう？

若杉 2年目はいいよ共につくり上げていくチームづくりが始まっていくんじゃないかと思いますね。

井上 そうですね、企業の人たちも巻き込みながらコレクティブをつくり、実践的な活動に結びつけていけたらいいですよ。

若杉 そういう兆しはもう既にあるじゃないですか？来年度は、そこに賑わいや暮らしをつくっていくというふうになれば、小さなモデルが色々ところで起こってくる。そのプロセスにたくさんの人たちが参画してくれて、そのモデルを広げてくれれば、“Small Business, Big Relation” が出来上がるように思うんですよ。

井上 個人的には、これまで僕らが出会って話を聞いてきた人たちの話を記録し、発表していくことにも挑戦したいですね。身体化した情報として可視化するみたいなことができたならな。

若杉 面白いじゃないですか、「世の中はこうなのだ」という本じゃなくて、淡々と記録しているものの中に新たな未来が見えるっていう。それは井上さんにしかできないデザインかもしれない。僕は「未来洞察」って手法としてあるけれど、未来はシンクタンクや行政がつくるものではなく、俺たちだって未来の絵を描けるのだ、みたいなダイナミックな実践をどンドン形にしていきたいと思ってるんです。何か未来のようなものが見えてくると、みんながこぞって話し始める、つまり表現をし始める。自分達が住んでいる場所に自己表現できる場をつくってきたいんです。

井上 そうですね。手法としての未来洞察の問題点は、未来が何か括弧に入ったものになっちゃうってことなんじゃないかな。

若杉 連続してないわけだ。

井上 そう、現在と連続した未来を描ければいいんだけど。林業とかをやってる人たちが感じている未来って、何か遠くにあるものではなくて、まさに自分が引き受けてその土地そのものという、引き受ける覚悟そのものが未来なんだと思うわけで。

若杉 なるほどね、いいこと言いますね。

井上 自分の代でできないことは、次の代に託していく。引き受けて託すっていう、これが未来をつくっていくことかなと思う。そのためには、私はここに根を張って生きていくんだって覚悟が必要だと思うんですよ。だけど、今はみんなそれが持てないから、地域の人たちも、ここが東京のようにならないかなとか、そんなことばかり考えちゃう。「一人一人が未来をつくれる」とは思えなくとも、何かを引き受けて生きていくというのは覚悟の問題だし、そういう覚悟を持つ人が増えると面白いことが起こるんだと思う。

若杉 それはいいと思いますね。そういうところにデザインが関われば、とても素敵だと思う。



政策のデザイン - フィンランドの事例から

武蔵野美術大学 教授

岩寄 博論

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所
客員研究員

森 一貴

行政が取り組む課題が複雑化しているなか、国内でも政策にデザインアプローチを取り入れる事例が増えてきています。ここでは、日本総合研究所とともに取り組んできた、「政策のためのデザインアプローチ」に関する共同研究について、岩寄教授と、リサーチ当時フィンランド・アールト大学に在籍していた森研究員が、フィンランドでのリサーチから日本への示唆を探ります。

フィンランドにおける政策のためのデザイン

岩寄 ムサビのソーシャルクリエイティブ研究所（以下 RCSC）には3つの領域があります。「地域」「教育」そして「政策デザイン」です。僕のゼミではテーマを3つ掲げて、それが「ストラテジックデザイン」「ソーシャルイノベーション」「政策のためのデザイン」なんですね。政策のためのデザインと、このRCSCの政策デザインなどの活動がオーバーラップしていて、いろんなご縁で昨年から日本総合研究所とこのテーマで共同研究することになりました。実はリサーチ先の候補はいくつかあったのですが、そういえばフィンランドに森さんがいることを思い出して、ぜひリサーチと一緒にやりたいとお声がけしたというのが経緯です。実際には「フィンランドにおける政策のためのデザインのエコシステムを探索する」というテーマで、去年の8月にフィンランドで一緒にリサーチを行いました。

森 実際には6月ぐらいから、まずフィンランドでデザインを活用している機関をリストアップすることから始めました。行政から民間までかなり色々なレベルでリサーチかけて、行政そのもの以外にも、Forum Virium Helsinki といった第3セクターのようなものもあったし、色々なアクターから総合的に政策デザインのあり方を見つめた時に、どんな全体像が見えてくるんだろう、ということでリサーチをやってきました。結果的にフィンランドをフィールドにしてとても良かったんじゃないかなと思うのは、フィンランド、特にヘルシンキ都市圏はとても小さいので、全体像が良く見えるんです。

岩寄 確かに、それはありますね。

森 例えば大学や民間のデザインファームのなかで、デザインがどのような役割を果たしながらエコシステムを形成しているのかが見えてきたんです。あと、フィンランドは行政の中にとっても優秀な人たちがたくさんいるので、修士号や博士号を持つ行政の中の人たちが、外部のデザインファームと協力しながら、デザインとイノベーションをガンガンリードしているというのが、個人的に面白かった点ですね。

岩寄 そうですね。今回、ヘルシンキとその隣にあるエスポー市を見に行ったんですが、基礎自治体に当たる行政ユニットがあって、その周辺にシンクタンクがある。シンクタンクも、国がやってる Sitra のようなシンクタンクもあれば、ヘルシンキ市がやってる Forum Virium Helsinki、民間でグローバルに活動している Demos Helsinki のようなシンクタンクもある。そういう人たちがいるなか当然大学もあり、民間のデザインファームがある。リサーチのなかで総勢10数名の方にインタビューしましたが、そのエコシステムの全体像が見えたということが良かったですね。

メディアエイトとしてのデザイナー

岩寄 インタビューの中で出てきた興味深いキーワードとして、「メディアエイトとしてのデザイナー」というキーワードが、何人かの人から



フィンランドでのフィールドリサーチの様子（2022年8月）

出てきました。これはデザイナーがある種の狭義のデザインの世界で形をつくる力を発揮するだけではなくて、色々な人や組織の間に入って、その壁と壁を繋ぐ力を発揮して、本当にみんなが必要としているパブリックをつくるという。これはとても印象的でした。

森 僕もアールト大学の授業で、実際に政府系のアクターと一緒にサービスデザインのプロジェクトを実施してきました。その中で教授が何度も言っているのが、これまで出会うことがなかったアクターを同じテーブルに座らせる、これが実はデザインのすごく大きい役割の一つなんだということです。デザイナーは、参加者がある意味選ぶ力もあるし、それは権力でもあるんだけれども、これまで出会うことがなかった人たちを同じテーブルにつかせることによって、これまで組織によって線が引かれていた人たちが議論して、同じ方向を向いてプロジェクトを進めていける。あるいはプロジェクトが成功しなかったとしても、お互いの立ち位置や政治性みたいなものを理解することができるっていうのは、フィンランドにおけるデザインの大事な役割として見られています。

岩寄 もう一つすごく印象的だったのは、「実験文化」みたいなものがあることです。とてもそれを象徴してたのは、Sitra という行政のシンクタンクがあって大きな予算を持っているんですが、彼らはその予算を小さなプロジェクトに分割していて、それはそれぞれ「エクスペリメントなんだ」と。そういうプロジェクトは3年や5年と期限を決めて、やり続ける必要があれば他の組織にパスするけど、うまくいかないと感じたら即終了する。なんというか、スタートアップみたいにドラスティックに動いていて、それと行政っていう公的なものを両立している姿はとても印象的でした。

森 そうですね、行政の人たちも同じように言ってる人たちが多かったと思います。行政なんだけれども、私達がやることに失敗というものも存在なくて、失敗も実は学習になるんだ、みたいなことを言ったりとか。特に Forum Virium Helsinki の人たちは、「我々はヘルシンキ市の会社だけど、市とは違うから、市だったら失敗できないようなことをあえて失敗するために我々が存在するんだ」ということ

を言っていましたね。

岩寄 3番目のポイントとして、僕は印象的だったのは人の流動性の高さ。これはフィンランドの社会の特徴の一つで、行政セクターにいた人が政府系シンクタンクに移るとか、民間セクターにいた人がシンクタンクに行って行政に来たり、しかも大学の学費がそんなにかからないってこともあって修士号を2つ持つってとかね。そういう人が結構いて、流動しているからこそ知が転用されるようなところがあったと思うんです。

森 それはすごく感じました。僕のアールト大学の同級生でも40～50代の人が出て、もう既に博士号持っている人も入学してきていました。民間でも同じようにいろんな人が流動していて、だからこそ知識がどんどん蓄積されながら回っている。そういう良い循環が生まれているなと思っています。僕が特に印象的だったのは、ヘルシンキ市のウェブサイトのリデザインのプロジェクトで、それは行政の中の人から外部のデザイナーを含めたチームをリードしていたんですが、そういうことが可能になるのは、行政の中の人から民間のデザインファームでの経験があったり、あるいはデザインの修士号をもっていたりといった知識があったからだと思うんです。そういう人たちって日本の中でのいるかなって思ったときに、なかなかないなって思ったんですよね。日本もそうならいいかなって思いました。

デザインが重視されるようになった社会的背景

岩寄 これはフィンランドの社会的な特性が関係していて、税金も高く、社会保障も厚い。公共にたくさんのリソースが集まっているのでそういうことがやりやすいところはあるのかなと思います。

森 なぜこのような社会になっているのかについては色々な理由が思い浮かんだんですけど、一つはフィンランドという国自体の「産業的な意味での競争力のなさ」。厳しい自然であったりとか、工業的にも強いものがないという中で、ソフト面に投資するしかないっていう状況だったというのがあると思います。そういう背景のなかで、デザインやイノベーションというキーワードがフィンランドの中で重視されてきたという歴史的な側面があると思います。

岩寄 確かに、Nokiaという携帯電話の会社がありましたけど、iPhoneの登場とともに携帯ビジネスも駄目になっちゃって、日本でいえばトヨタ自動車も駄目になるぐらいのインパクトがあることが、国に対して起こった。その後、元Nokiaの社員の人がいるところなどに散ったんですね。危機感が一気に高まって、さらに人材がそれで行くところなどに散って活躍するようになったっていう。

デザインの「虫の目・鳥の目」 - 日本の政策デザインへの示唆

岩寄 フィンランドのことを特殊ってしまえばそうなのかもしれないけれども、学べることも多いんじゃないかと思っています。先ほど

のメディアエーターの話だとか、実験文化の話だとか、人材の流動性みたいな話っていうのは、フィンランドの地域的な特性から出てくるものでもあるけれども、日本の社会にこれを適用することもできるんじゃないでしょうか。それを一つ象徴してるのが、デジタル庁。デジタル庁って、人材の流動化の話でいうと、一定割合の人がパートタイムの人で構成されていて、これは日本の省庁としてはありえなかったけども、政策的に意思決定があって、採用しようとしてるからできてるんですよ。だから、日本の社会でできないできないわけではないと思います。

森 僕が関わってる福井県のプロジェクトでは、県庁のなかに未来戦略課っていう部門があって、そこが政策デザインを推進してるんです。そのチームは、なんか県庁で出島みたいなことやってるな、と思ったんです。日本の行政はまだまだ堅い部分が多いけれども、福井の未来戦略課は知事の理解があるポジションにいるので、直轄の組織としてまさに出島のように県庁の課題と組織外のデザイナーをつなぐ役割を果たしています。まだまだ難しい部分はありますが、そういう形で自然に日本の行政の中に生まれつつある外と中を繋ぐ組織みたいなものが見えてきていて、そうしたところにフィンランドの知見と響きあうものがあるように思います。

岩寄 うん、そうですね、僕がフィンランドと福井県に共通性があるなと思ったのは、エコシステム的なものが福井でも形成されはじめているということです。これには色々な経緯があって、トップダウンでやろうというふうにならなくても、そこに受け皿になれるデザインのプレーヤーがいなくていけないですよ。世界では狭義のデザインを内包する形で広義のデザインに拡張してはいますが、僕が福井に行って驚いたのは、広義のデザインの担い手が福井のエリアには結構いるということです。それがあったからこそ、トップダウンのメッセージを受け取れたっていう構造があったんだと思います。そういう意味で、僕らがフィンランドで見たようなエコシステムって福井にもでき始めているんじゃないでしょうか。

森 福井市から越前市までで、大体人口は40万人くらいですからね。

岩寄 そうすると、ヘルシンキ市よりも少し小さい程度ですね。そういう規模感だからこそ、動きやすい。むしろそういう規模感のところから、新しいパブリックイノベーションが起きるんじゃないですかね。10万人から30万人くらいの都市こそ、そういうエコシステムが形成されやすいんじゃないかなって気はします。

森 それめちゃくちゃ面白いですね。僕がフィンランドに留学行ってよかったなと思ったのは、東京だったらそれぞればらばらの大きな業界みたくになってしまうところが、フィンランドは小さいからこそ横で繋がっている。まさにエコシステムとして見えてくるっていうところがあって、それは福井でも一緒なんですよ。福井って人口が少ない県だからこそ、デザイン事務所が一つあったら、そこが全部やんなくちゃいけない。それがいい意味で作用していて、狭義のデザインにと



どまらず、商品開発も流通販路開拓も、あるいは地域の産業全体を見据えたプロジェクトもやらないとけなくなる。小さなデザインファームが、地域の色々なエコシステムを引き受けながらデザインしなくちゃいけないって背景があると思うんですよね。だからこそ、政策デザインという広い目でいろんなことを考えながら取り組まないといけないっていう、その課題を引き受けるような下地ができてきているなと思っています。

岩寄 僕はよく授業で、デザインの一つの特徴は「虫の目・鳥の目」だって言ってるんです。デザインは、虫の目を使って目の前にある課題をどう解決するかってことも当然できるけど、同時にすごく俯瞰したいいわゆる「ホルスティックビュー」を同時に用いるという、すごく特殊な職能なんじゃないかと思っています。今の話も、デザイナーやデザイン組織が地域の目の前にあるものをやりつつ、同時に地域全体を見渡すようなホルスティックビューを用いて両方でやりますよね。だからこそ、全体としての調和も取りつつ、個別の課題も解決できる。東京は全体が大きすぎるけど、30万人の都市圏であれば、全体を見渡した活動が可能になります。

新しい大学の役割

岩寄 なぜデザイナーがメディアエーターになれるかっていうと、一つはビジョンを語れたり見せられたりするからだと思います。先ほどのホルスティックビューをベースにしながら全体を見渡すことができ、ここはこうだから、ここにこの人をくっつけるといいよねってなりますよね。もう一つは、言語も含めたビジュアライズする力をデザイナーは持っています。デザイナーは、いろんな形を使って「こういう世界になるといいよね」っていうことの提案ができるんですよ。それをいろんな人に説明すると、「そうだね、確かにあった方がいいよね」と賛同を得られる、これがデザイナーがメディアエーター足りうる一つの側面かなと思います。

森 網の目としての存在の見方というのが、デザインの世界でも広

がってきていると思うんです。それが実は、メディアエーターにとって大事な態度なんじゃないかなって思っていて、その地域の中にどこまでも広がっているような網の目...まさにこれってエコシステム的なもの見方だと思うんです。行政、大学、地域産業、それが例えば流通の網の目で広げると、地方から東京まで広がる。その網の目を、可能な限り引き受けながらデザインをしていくっていうのが、デザインの倫理としてすごく大事なことだと僕は思っているし、フィンランドではそういった態度を持っている人が多かったような気がしています。ある種そうした知を担い、態度を学べる場所が大学だと思っています。

岩寄 大学は学びの場ですが、外に向けていろんな段階を持った接点をつくることというのは、新しい大学の役割です。ムサビのクリエイティブイノベーション学科でやってることや、RCSCでやってることも、例えばRCSCでもさまざまなイベントを開いています。それが最初の接点になったり、それが発展すると共同研究があったり、さらにやる気になっちゃった人はムサビの学生になっちゃうとか。そういう意味で、アクセスしやすい市ヶ谷にキャンパスを持っているというのは利点でもあります。

森 確かにそうですね。アールト大学はイノベーション大学として社会に資するという意識が非常に強い大学で、Nokiaショック後にどうやってフィンランドを立て直していくかという強い使命を負った大学でもあるんです。そういった中で、大学の教員は市の政策や、Oodi（ヘルシンキ市中央図書館）の参加型デザインのプロセスにも積極的に参画していたりとか、実践的な役割を担っているということが見えてきます。また、地域に根を下ろしていると同時に、ミラノ工科大学と協働したりといったグローバルな研究知見を活用しながら研究活動をしているのがすごくいいことだと思っています。大学が自分がある地域のエコシステムと、グローバルに開かれた知の流動の両方を引き受けながらそこにあるように思います。そういった知の蓄積のあり方が、日本でもどんどん増えていくといいですよ。

共同研究

豊かな音環境構築へ向けたデザイン実験研究 16

「政策デザイン研究会」の検討 17

循環型社会・分散型社会を実現するサーキュラーデザインの方法と実践に関する研究 18

2040 Mobility Vision Project 19

小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト 20

自律協生社会の実現に向けた共同研究 21

解体から再生へのデザイン 22

「HIROMA Vision Lab (ヒロマビジョンラボ)」の運営、「キッチン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 23

サーキュラーエコノミーデザイン 24

豊かな音環境構築へ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



海外に比較し立ち遅れている、我が国の教育施設や、公共施設、幼児施設、一般オフィスの空間の音響環境環境の質的向上、そしてコロナ禍により一般化したオンラインでのコミュニケーションの一般化は、今まで気づかなかった、空間の残響による聞き取りづらさや、コミュニケーションストレスの問題が顕になってきた。今まで我が国の音空間の設計は吸音という単純な量的指針しかなかったが、聞き取りやすさや、ストレスとなると音の質的向上、音の響きと拡散のバランスのコントロール、しかも空間用途により最適化を図るというデザインの領域に入っていくことが必至である。本研究では、音の吸収と拡散という二つのハードウェアを設計し空間毎にどのような評価が得られるかを実験してきた。聞きやすさ、話しやすさを、会話、聞き取りと、空間の大きさや、特性により実験を行い、まとめ上げた。そして空間に音響装置を装着するための家具システムのデザインを行なった。2023年2月に総括として、研究内容、コンセプト、プロトタイプを発表会を行い、告知した。

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～2023年3月

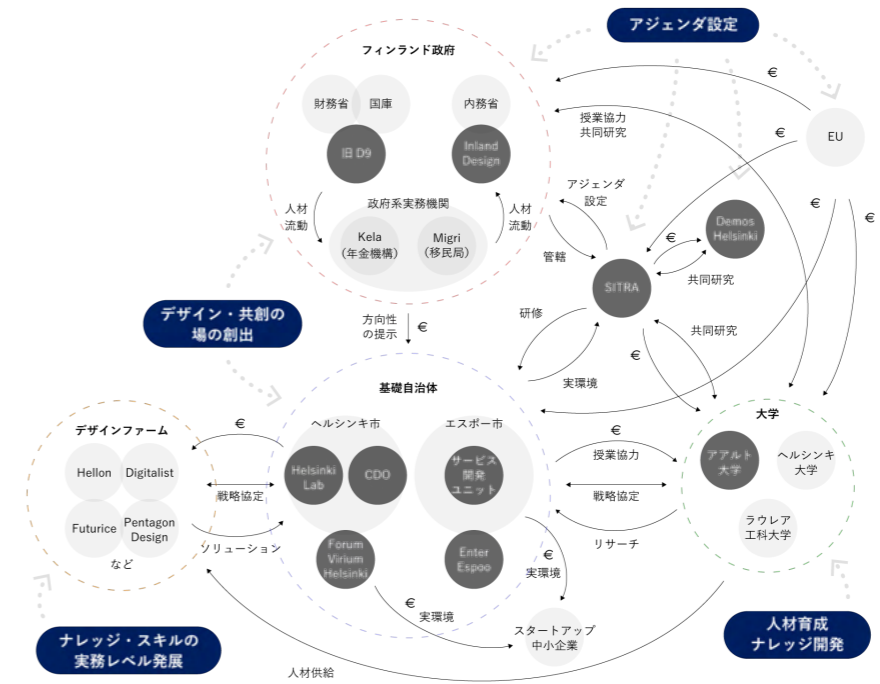
担当教員

若杉浩一



「政策デザイン研究会」の検討

株式会社日本総合研究所



フィンランドの公共領域におけるデザインエコシステム

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ブイ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索するものである。2021年度から同テーマで開始した研究を継続し、本年度の研究としては、フィンランドにおける政策のためのデザインのエコシステムの研究と、鹿児島県西之表市における子育て支援政策における実践的研究の2つの研究を行った。フィンランドでの研究では、政策のためのデザインの先進地域であるヘルシンキ市とエスポー市を対象とし、現地でのインタビュー調査を通じてエコシステムを探索的に明らかにした。鹿児島県西之表市の研究では、西之表市の子育て政策立案のためのプロジェクトチームに並走し、デザインアプローチの導入を支援した。

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

2022年6月～11月

担当教員

岩崎博論

循環型社会・分散型社会を実現するサーキュラーデザインの方法と実践に関する研究
株式会社日立製作所



ものを消費して廃棄するリニアエコノミーから、ものを使用した後も循環させるサーキュラーエコノミーへのトランジションが注目されている。本研究は、日立製作所研究開発本部デザインセンターとの共同研究として、サーキュラーエコノミーの背景にある文化や習慣に注目する研究である。サーキュラーエコノミーにおいて物質循環の議論は多くのところで行われている。一方で、物質循環の背景にある社会的要因については研究の余地がある。本研究は、以前はサーキュラーエコノミーが実現していた日本の中山間地域に注目し、これらの地域においてサーキュラーエコノミーを実現するためにはどのような社会的背景があったのかを探索的に明らかにすることを目的とした。そのために、本研究では、滋賀県長浜市の2つの地域に合計70日間に渡るエスノグラフィーを実施し、主に高齢者に対するインタビューやワークショップを通じて、80年ほど前から現在に至るまでの生活様式の変化を探索した。調査の結果、物質循環を支える背景として、5つのソーシャルファクターがあることがわかった。また、これらのソーシャルファクターが社会の変化とともにどのように変遷してきたかを明らかにし、将来のサーキュラーエコノミー実現に向けた問を明らかにすることができた。

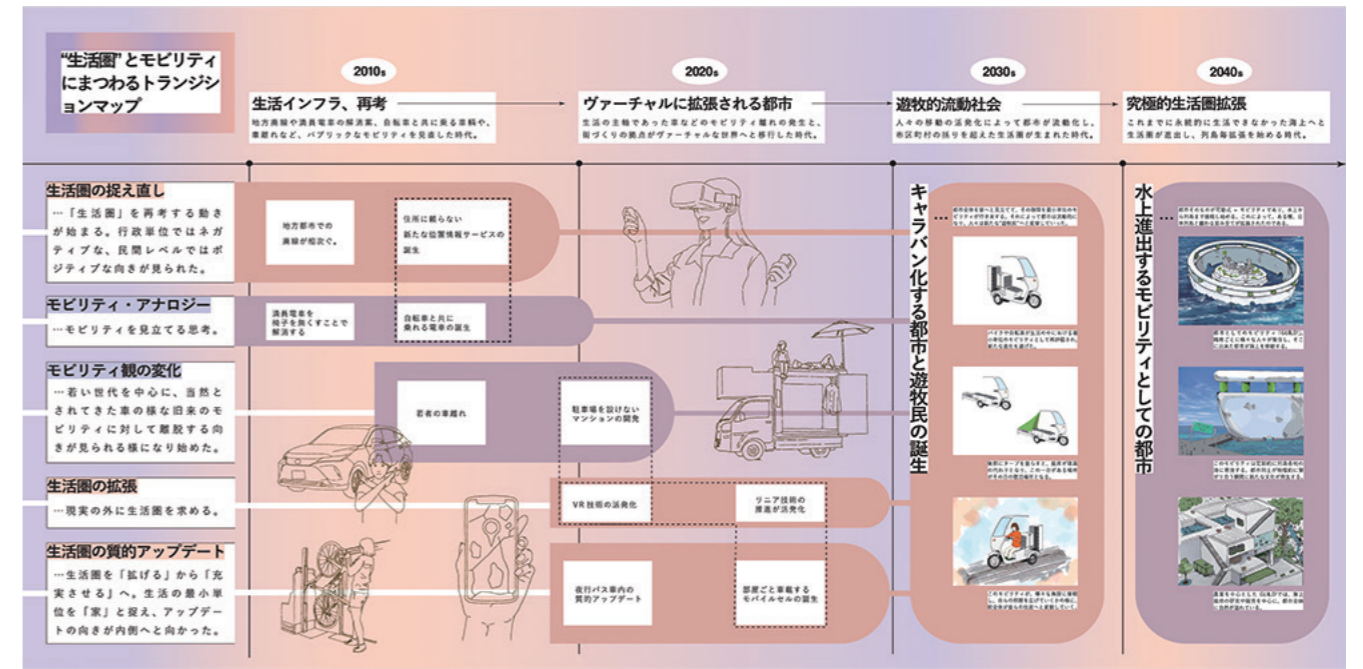
連携先
株式会社日立製作所

実施期間
2022年6月～2023年3月

担当教員
岩崎博論



2040 Mobility Vision Project
大日本印刷株式会社



未来をシステミックに探索する手法として過去から現在、未来に至る変遷をデザインの対象とするトランジションデザインの方法論が注目されている。武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所では、複数年にわたりこのトランジションデザインの可能性を探索してきた。本研究は、大日本印刷のオプトエレクトロニクス事業部においてモビリティ事業者向けの素材開発を行っているチームとの共同研究として、トランジションデザインの手法を用いた2040年のモビリティ社会のビジョンの探索を行った。研究では、2040年のモビリティビジョンを探索するために、まず20～30年前からのモビリティ社会の変遷を探索した。その後、未来の兆しをもとに未来シナリオを作成し、過去の事象から未来のビジョンがどのように接続するかを年表形式で明らかにした。最後に年表をもとに未来シナリオを具現化するビジュアライズを行った。最終的に制作されたモビリティビジョンは、起こりうる未来の幅を大きく広げて捉えた議論を巻き起こすためのデザインとして表現された。これらのビジョンから、既存のモビリティの議論にはない、新しい示唆が多く提示された。

連携先
大日本印刷株式会社

実施期間
2022年10月～2023年3月

担当教員
岩崎博論

小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト

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まからいただいた「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。

- ・ジェンダー平等を実現するには（市民協働・男女参画推進課）
- ・デザインを活用した食品ロス削減の周知向上について（資源循環課）
- ・居心地の良い図書館、愛着のある図書館を目指すには（図書館）
- ・市内の社寺林・屋敷林の保全手法の検討（水と緑と公園課）
- ・若者の分別意識向上を図りたい（資源循環課）
- ・若者世代が興味を抱く環境の普及啓発について（環境政策課）
- ・小平駅北口地区市街地再開発事業を契機とする駅周辺の活性化について（地域整備支援課）
- ・鷹の台公園の整備の方向性について（水と緑と公園課）
- ・母子健康手帳カバーのデザイン作成について（健康推進課）

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。いくつかの班のアイデアは実際に採用される予定である。

連携先

東京都小平市

実施期間

2022年11月～2023年3月

担当教員

荒川歩

自律協生社会の実現に向けた共同研究

株式会社日本総合研究所



日本総研と武蔵野美術大学は、共同研究、自律協生スタジオ「コンヴィヴィ」共に生きる喜びに満ちた社会の実現を目指して研究・実践・創造する産学協働の拠点を立ち上げた。課題より可能性に目を向け見過ごされてきた宝に光と役割を与えドキドキ、ワクワク、ハラハラしながら対話し、表現をし、力を合わせて新しい風景を共に創造活動を開始した。拠点として、北海道森町、和歌山県田辺市、熊本県天草市の3拠点を設定し、毎月現地訪問し、研究を進めてきた。どの地域でも人口減、経済縮小が止まらない地域であり、一方で豊かな自然資本、コミュニティ、観光資源があるものの、官民連携が進まず、保有資源の価値化が進まない状況にあると言える。都市の資本や人材と地域が交流し繋がり、互いに助け合う共同体のデザインや人材のネットワークを行う仕組み（ローカルコレクティブ）やプログラム、そして拠点のデザインが必要で、その拠点を通じて学び、繋がり、新たなビジネスを生み出す創造の必然性が見えてきている。

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

2022年11月～2023年3月

担当教員

若杉浩一



解体から再生へのデザイン 株式会社都市テクノ



都市テクノは卒業生も社員として就業しており、都市の再生を目指す企業であり、建築解体という生業をベースにしながら、都市の空き家、空きまち、空き地の利活用や再生、そして、廃棄される資源の再利用、そして地域の再生事業を目指している。このプロジェクトの一つは根津の観音通り商店街のコミュニティー拠点「ねづくりや・学びの食堂」をベースにしながら、シャッター商店街の再生と活性化プロジェクトを行っており今年で3年目である。昨年、商店街を美術館に見立て街の豊かな営みを美と捉え、表現していくプロジェクトを学部生とゼミ生、院生が一体化して行った。下町祭りに合わせて展覧会を実施し6000人の集客を集める名物企画になっている。地元住民と一体化したこの活動は次第に行政も注目し、参加するまちづくりの活動となっている。もう一つは、解体という騒音・粉塵・振動という近隣の方への影響がともうなう「厄介な問題」の解決として、解体前の建物を利用し、入居者、オーナー、地域住民、子供たちが一体となったアートを通じた「解体祭」という祝宴のデザインである。野菜や、果物の振る舞い、ワークショップ、解体の工程の説明、ビルのアート化等・・・様々な企画を行うことで、解体という「厄介な問題」が「お世話になりました」という「終い方のデザイン」に変わり、オーナーや入居者、そして地域住民のリレーションを生むことになった。

連携先

株式会社都市テクノ

実施期間

2022年7月～2023年6月

担当教員

若杉浩一



「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。2030年の社会の変化、企業のありたい姿、ユーザーの変化の3つの視点よりアイデアを出し、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てキッチンのビジョンをつくってきた。2022年には、次の展開としてHIROMAのプロトタイプを活用して社会実験を実施した。特に移動可能なキッチンに必要な移動性と水の濾過装置と熱の電源装置を組み込んだプロトタイプを製作して、千葉県館山にて実車にこのプロトタイプを積み込んで移動して、館山の会場でみんなで料理を作り楽しむ実験を実施した。また、キッチンのテーブルだけでなく、新たなシステムの検討を進めた。システムの一つとして移動に適した多様なワゴンなども含めてシステムとしての検討した。例えば、防災を考慮したワゴン、すぐに調理ができるワゴン、収納を考慮したワゴン、野菜が作ることができるワゴン、手を洗ったりすることができるワゴンなど多様なライフスタイルを考慮した。2023年には、このビジョンを考慮した食のライフスタイルの調査と社会実装に向けて活動していく。

連携先

クリナップ株式会社

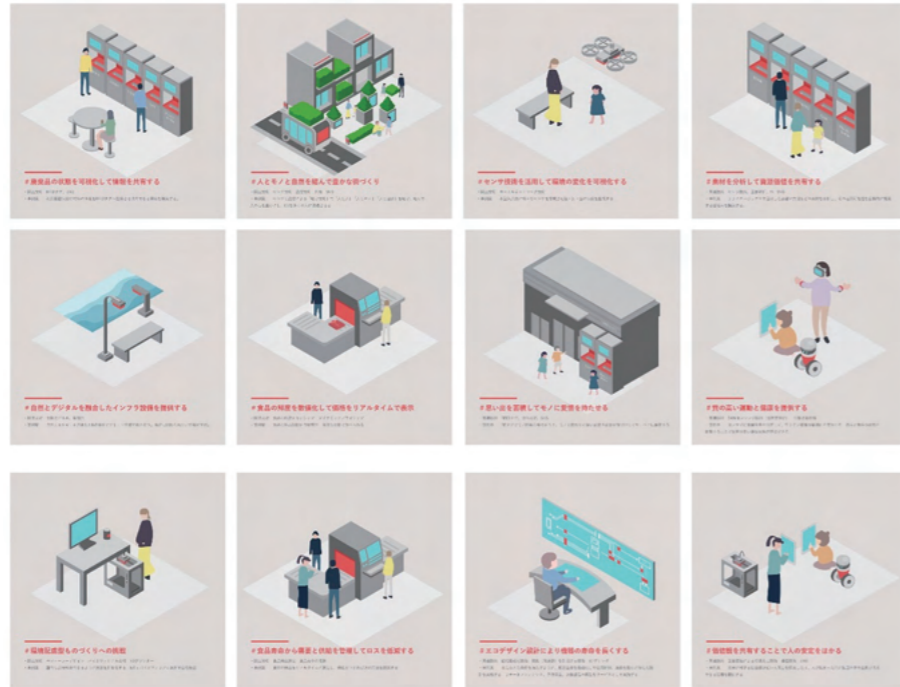
実施期間

2021年5月～2023年5月

担当教員

山崎和彦

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、サーキュラーを考慮した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行っていく技術を基に検討した。

2021年は、このビジョンマップをもとに「見せる、日本無線」というコンセプトを作った。そして、そのコンセプトを具体化する事例として、「サーキュラーステーション」を基本に、「サーキュラーセンサー」、「サーキュラーコックピット」と「サーキュラーアプリ」というサーキュラーシステムの検討を進めた。その中でも「サーキュラーステーション」に着目して、ハードウェアとソフトウェアのプロタイプ製作を実施した。これまでショッピングという入り口はあった、使用しなくなった物は捨てることしか考慮されていなかったが、このシステムでは、使用しなくなった物を新たに使用するか、効果的なりサイクルに導くシステムである。本活動を通して、「クリエイティブサーキュラーデザイン」の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ることができた。2022年度はこれらのビジョンの具体化の検討を進める。

連携先
日本無線株式会社

実施期間
2022年4月～2023年3月

担当教員
山崎和彦

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イ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。

日本橋浜町ライフスタイルプロジェクト	26
いすみ市 房総ライフデザインプロジェクト	27
こどもと花となのサーキュラープロジェクト	28
たてやま食のまちづくりプロジェクト	29
和歌山県すさみ町プロジェクト	30
空き地・空き家・空き街再生プロジェクト	31
北海道森町プロジェクト	32
宮崎県・宮崎大学共同プロジェクト	33
大分県日出町プロジェクト	34
天草プロジェクト	35
循環型社会への移行を踏み出す第一歩となる家電・ライフサービスのデザイン	36
滋賀県長浜市 空き家再生のナラティブデザイン	37
滋賀県多賀町 地域商社のコンテンツ開発プロジェクト	38

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



日本橋浜町ライフスタイルプロジェクトは、現代的なオフィスと、古くからの文化が共存する東京駅至近の日本橋浜町というエリアをフィールドとして、地域の企業や町会による日本橋浜町エリアマネジメントと、住宅情報サービスなどを手がける LIFULL、ウェルビーイングサービスを提供するサントリーウェルネス、サービスデザインエージェンシーのコンセントという複数の企業とで、地域の課題を探索し、解決に向けてプロトタイピングを行う。学生は、サービスデザインを実践している企業にメンタリングを受けながら、現地のフィールドワーク、住民やステイクホルダーへのインタビューなどを通じて、課題や新しい価値を生み出す可能性を探索し、実際のフィールドにて実証実験を行う。最終的には浜町エリアマネジメントと共に、実際に社会実装することを狙っている。

今年度は、4つのチームにわかれ、検討・提案を行った。それぞれ異なったアプローチでの提案となったが、共通して、住民や地域の企業では気づき得なかった、現代的な都市に潜むゆるやかな分断やコミュニケーション課題を浮き彫りにすることができ、高い評価を受けた。

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、サントリーウェルネス株式会社、株式会社コンセント

実施期間

2022年9月～11月

担当教員

長谷川敦士

いすみ市発 房総ライフデザインプロジェクト

千葉県いすみ市（市役所）、いすみ市商工会、大原中央商店街協同組合



学部4年生による本プロジェクト（前期）の「いすみ鉄道ファッションショー」に引き続き、学部3年生（9名）による後期プロジェクトという位置づけでの実施プログラムである。

市街の中心地にある大原駅に降り立った学生たちの第一印象は、「街の様子が掴めない、寂しい、何をしたいかわからない…」等々。ほぼ1か月間はフィールドリサーチや宿泊体験に時間を費やし、3つのチームが「いすみ人」という共通テーマの下で①手作り、②高校生、③東京、というサブテーマを設定して、地域づくりや商店街の活性化につながるコンセプトを提案。具体的には、①伝統工芸品の世界をもっと身近にするための「張り子のワークショップ」、②志願者が減少している大原高校の魅力を伝えるための「大原駅前イルミネーション・イベント」、③東京の忙しい生活を忘れられる「エスケープ（逃避行）ツアー」等のデザインを行った。今年度の最大のトピックスとしては、市役所から駅前にムサビ活動拠点が当てが割れ、11月14日にはムサビ生と大原高校生が一緒になって古い建物を白いペンキで塗装する共創セレモニーを実施したことである。

連携先

千葉県いすみ市

実施期間

2022年5月～2023年3月

担当教員

井口博美



こどもとおとなのサーキュラープロジェクト

株式会社 RINNE



地球環境、地域環境、サーキュラー、アップサイクル、創造的な共創、こどもとの共創などについてビジョンから考えて実際に実施してみたい学生のための東京を中心とした「こどもとおとなのサーキュラープロジェクト」である。アップサイクル、地域環境、サーキュラーを探索・共創しながらビジョンを提案し、アップサイクルを推進する「株式会社 RINNE」と、こども達の好奇心を実社会で生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「VIVITA」と共創するプロジェクトである。

rinne.bar（台東区）や VIVISTOP NITOBE（中野区）を中心に地域の企業や学校とも共創して、地域でのクリエイティブサーキュラーの実践化やこどもたちとの共創の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。学生たちは、こども達、サーキュラーやリサイクルできる材料などの調査を実施して、各自でプロジェクトを発想、計画をして提案をつかった。また、こどもと一緒にプロトタイプや作品をつくりながら検証を推進した。

最終的には11月18日に本学市ヶ谷キャンパスで「私たちは全員こども展 - バカにするなよこどものチカラ」という展覧会を開催し、多くの人たちに見ていただき評価をいただいた。

連携先

株式会社 RINNE

共創先：VIVITA JAPAN 株式会社、VIVISTOP NITOBE、日本無線株式会社

実施期間

2022年6月～2023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



千葉県の館山にはたくさんの農水産物、海と山の自然、伝統文化などがありますが、特徴付けられないという課題がある。食を中心にしながら、地域活性化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創しながら活動した。また、たてやま食のまちづくり協議会、館山市役所、社団法人旬菜館山を中心に、館山市の食に関する専門家、レストラン、農家など地域の人達や企業と共創した。また、クリナップ社とも共創も行った。学生たちは館山に4日間の滞在だけでなく何度か館山を訪問して提案を深めた。11月20日には、「食のまち館山のフェス」と名づけて館山駅に近いナミカゼ館山にて館山の人たちに最終発表会を実施した。そこでは、食のまち館山サービスの提案・館山の料理の提案、食のメディアとキャラクターの提案・料理を楽しむ方の提案なども含まれていて、実際に「館山ラーメン」、「館山バーガー」「館山のピンチョス」などの料理も準備し、参加者に試食してもらった。参加者からも館山の課題を把握した実践的な提案であることを評価していただいた。

連携先

たてやま食のまちづくり協議会

共創先：館山市、旬菜館山、クリナップ株式会社

実施期間

2022年6月～2023年3月

担当教員

山崎和彦

和歌山県すさみ町プロジェクト

一般社団法人熱中学園



和歌山県すさみ町は農林漁業と観光を主要産業として、豊かな自然美に加えて近年ではマリンスポーツや世界遺産に登録された熊野古道大辺路街道も脚光を浴びている。最近では、和歌山県すさみ町ヘルスワーケーション事業を企画し、バーチャ町民制度などの検討もはじまっている。本プロジェクトでは、「和歌山県すさみ町」と地域を支援する「一般社団法人熱中学園」を中心に、地域の人達と実際に共創し、すさみ町らしい事業の企画やデザインを提案することを目標とした。このプロジェクトは、地域の人や場所と共創しながら活動した。2週間すさみ町に滞在して、現地調査、現地でのプロトタイプ作成や評価の活動を経て、すさみ町らしい事業のためのビジョン、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った。

最終的には10月17日にすさみ町にて、町長、町役場の人やすさみ町に関連する人たちに最終発表を実施した。発表には、すさみ町を活性化するための広報やメディアに関する提案、商品やサービスの提案があった。その中でも大学院生を中心として「すさみの美術大学（すさび）」の提案は社団法人を設立して継続してすさみ町と共創する提案が注目された。

連携先

一般社団法人熱中学園
共創先：和歌山県すさみ町、Xデザイン研究所

実施期間

2022年6月～2023年3月

担当教員

山崎和彦

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



文京区根津の観音通り商店街を拠点にしたまちづくり。3年前からゼミ生がこの地域に関わり、卒業後都市テクノの支援を受け地域のコミュニティと関わる「根づくりや・学びの食堂」を開店させた。今年は、この商店街をデザインやアートを通じて盛り上げるという活動を行なった。まちの歴史を調べ、まちを調査し、まちの暮らし、魅力を観察発見する為にたくさんの写真を撮り、まちのパナキュラーな魅力を住民と対話しながら解説していった。と同時にこの商店街空き地、軒下、車庫を借りて下町祭りに合わせて4年生、大学院生と協力しながら「根津観音通り商店街くらし、アート、デザインのオープンマーケット」を開催した。シャッターが目立つ商店街に2日で6000人を動員するほどの賑わいを作り上げ、20年前の風景を取り戻した、この出来事によって、賑わいを創造することとデザインの可能性を地域住民と共に行なった。この事により住民とのさらに深い関係性、そしてデザインの可能性を共有する事に至った。濃度、質共に高いデザインを学生達が行った。

連携先

株式会社都市テクノ

実施期間

2021年4月～

担当教員

若杉浩一



北海道森町プロジェクト

北海道森町役場



北海道森町、産学2年目、そして昨年度の学生が3名常駐して卒業研究を進めている。行政・地域企業ともいい関係が出来ていて学生達を受け入れる素地がある。だからこそ、地域の可能性や魅力を感じ学生が継続的にこの地域に関わるのである。地域資源とは本来的に言うと、この人的資本が未来の可能性である。この事は学生達の方が強く意識している。今年は5名の学生が1ヶ月滞在し、現地で自分と森町の未来、そして森町の未来を考えた。それぞれ、自分が何を出来るのか、試行錯誤を繰り返しながら自分ごととしてやれる、身近なテーマを見つけている、またそれは、地元の人達に共感を与え、継続的活動へ繋がっている。プログラム終了後も学生たちは自主的に森町を訪れている。行政もこの学生達の動きに刺激を感じ、新しい人材の地域への関与の新しいスタイルに関心を持っている。

連携先

北海道森町役場

実施期間

2021年9月～

担当教員

若杉浩一

宮崎県・宮崎大学共同プロジェクト

宮崎県庁、宮崎大学



森林資源の価値化のデザイン、宮崎県の事業プログラムに学生が参加することになっている。今年度は昨年度の学生が年間を通じて計画していた「山大感謝祭」の実施を3年生と一緒に行った。最初は林業と自分達の暮らしの遠さに戸惑い、また共同生活の対話が苦しいが、次第に関係性も深まり、地域のコミュニティに接しながら本質的な価値や意味に気づいていく。面倒臭い、答えを欲しがらぬ体質が、次第に自ら問いを立てる能動的スタイルに変貌していくのである。本当に、学生にとっても、地域にとっても、指導する側にとっても、苦しいが楽しい時間であり、本質的学びであると言える。生産者と、都市部の市民妻ぐメディアや、活動、里山の再生計画と様々な分野への彼らの眼差しや提案は、簡単ではないが継続する活動として、積み重なっていく。まさしく地域と継続的なデザイン活動という意味では学生達が率先して行っている点においては、大きな成功事例と言える。

連携先

宮崎県庁、宮崎大学

実施期間

2021年9月～

担当教員

若杉浩一



大分県日出町プロジェクト

大分県日出町役場



別府市、大分市のベッドタウンである日出町は、自然の豊かさ風景の美しさを兼ね備え、発展してきた。しかし、その地で生きて行くと言うより便利さ故、地域も危機感も無く、次第に無くなりつつあるコミュニティーや、地域の営みの衰退に対し鈍感になるのは、どの地域でもある事かもしれないが、この地に横たわっている不安であることは間違いない。学生達は、古民家に1ヶ月共同生活を行い活動を行なった。地域の人達は学生達の暮らしを支えるために、お弁当を作ってくれたり、色々な事を教えてくれたり、積極的に学生達に愛を捧げる、しかしその愛の行方や、受け取り方が分からず躊躇し、戸惑い、悩むのである。それは社会が失ってきた「大切な事」の現れであると思う。表現に苦しみ自己との対話に苦しみ、仲間との対話に苦しみ、次第に閉ざされたものが開いていく。どのチームに起こる当たり前のことが、降りかかる。何が存在したか、何があるのかまだ未解決であろうが、学生達はそこにある、「確かなもの」に気づいたはずである。人生を賭けて、その姿を各人が捉えて行く始まりになったことは間違いない。最後に地元で自ら発表会を企画し、行なった達成感と共に。

連携先

大分県日出町役場

実施期間

2021年9月～

担当教員

若杉浩一

天草プロジェクト

天草市役所



天草市と武蔵野美術大学は、まちづくりの協定を結びその一環で学生達が1ヶ月滞在し活動を行なった。天草の一次製品のブランディング、東京での拡販をミッションに背負いながら、自主的に天草をリサーチし共同生活をしながら活動してきた。彼らは兎に角、積極的に地域や、仲間達と対話をしながら、活動を進めていった。そして行き着いたのが、「天草の製品を作っている人達との繋がり、天草の人達とのつながりが価値ではないか？」と言う仮説を立てた。そしてそれを実証するために、海辺の荒地を開墾し、皆で地元の産品を持ち寄り、満点の星空の元で、火を起し、語り食い食べる場作り「ノサリ火」を計画実施したのだった。それは、まさしく共同体の意味、価値を示していた。語らずしも、地域の人たち、行政、みんながその意味を理解した素晴らしい場づくり出会ったと言える。地元の発表会では、2時間の時間を使って感動的な発表会を行なった。彼らの提案は引き続き、洗練され、地元に着定されて行くであろう、本質的な内容であった。

連携先

天草市役所

実施期間

2022年7月～2023年3月

担当教員

若杉浩一



循環型社会への移行を踏み出す第一歩となる家電・ライフサービスのデザイン 日立グローバルライフソリューションズ株式会社、株式会社日立製作所



循環型社会の実現に向けて世界中でさまざまな取り組みがなされている。行政や産業界が共通のビジョンを持ち、社会の移行に対して努力目標に取り組むことが求められている一方で、私たち生活者一人ひとりの行動が目標達成の鍵を握っている。

本プロジェクトは、日立製作所の家電グループ企業である日立グローバルライフソリューションズと日立製作所研究開発グループとの共同で、循環型社会への移行を踏み出す第一歩となる家電・ライフサービスのデザインを行った。「過度、過剰な資源消費を抑えた、地球と生活のちょうど良い関係をどうやったら作れるのか」を問いとして、日立的メンターとの対話を通して、アイデア創出、サービスモデルを組み立てていった。

学生は2つのグループに分かれて、デザインリサーチからコンセプト開発、プロトタイピングを実施した。最終的なアウトプットとして、ライフスタイルの変化によって手放してしまう家電を循環させるサービスや、暖かなぬくもりを無駄なく使い倒す暖房開きのデザインを提案した。

連携先

日立グローバルライフソリューションズ株式会社、株式会社日立製作所

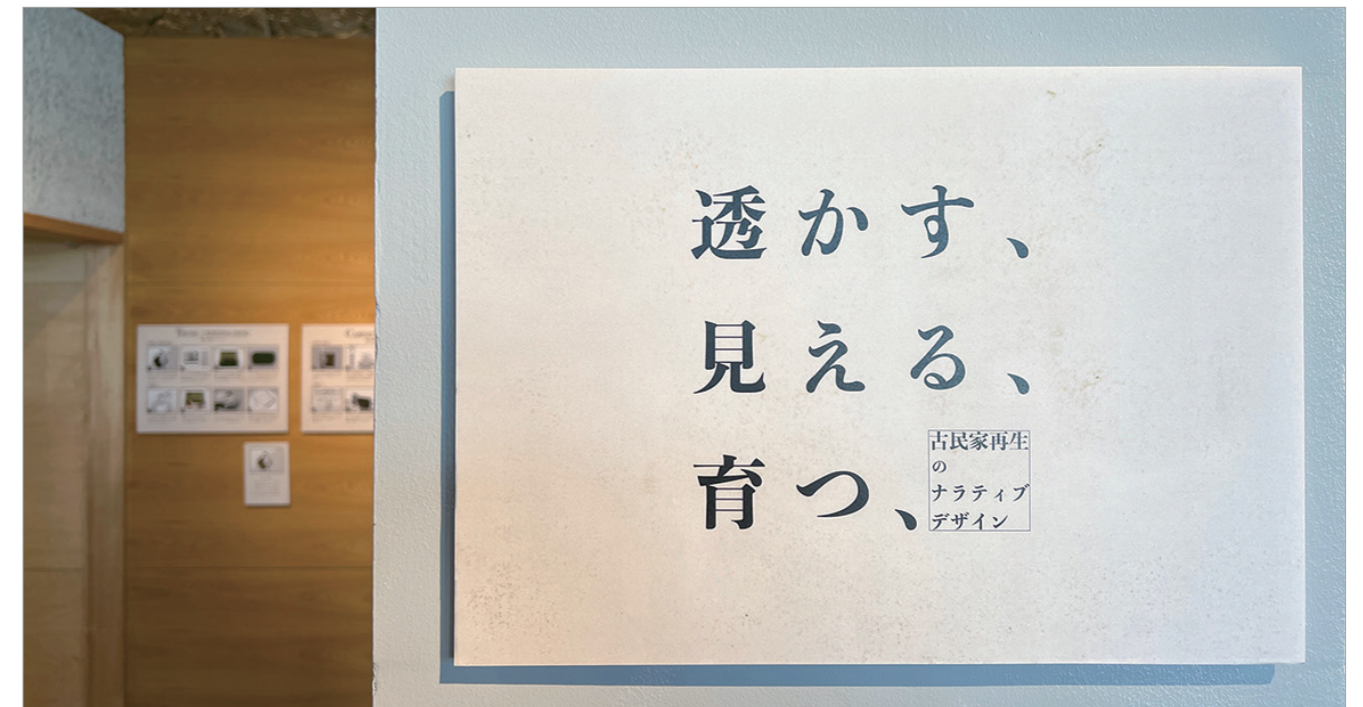
実施期間

2022年9月～10月

担当教員

岩崎博論

滋賀県長浜市 空き家再生のナラティブデザイン 長浜市移住定住促進協議会（滋賀県長浜市、長浜カイコー）



2022年に滋賀県長浜市に誕生した公設民営のデザインセンター「長浜カイコー」。

この長浜カイコーから歩いて10分ほどの城下町の中に「吉田邸」があり、今は空き家となっている。およそ200平米ある立派な鰻の寝所のようなこの家は、明治時代から旅館/住宅として長年使われており、当時の家財道具がそのまま残されている。

この吉田邸を、県外から訪れる学生や研究者などが長浜で活動する際に滞在する拠点として再建するために、家財道具の仕分けをしなければならない。この町と人々の生活の中にあつた家財道具にはナラティブ（多角的な物語）が眠っている。家財道具は歴史の証人と言える。当プロジェクトは長年愛用されてきた道具の再活用と処分の仕方のリサーチ&デザインである。

当プロジェクトはナラティブアプローチ（物語性を扱ったアプローチ）を主軸に置いて活動を行った。地域に眠るあらゆる角度の物語をリサーチし、アウトプットに落とし込む一連のプロセスを応用して、長浜でライブプロジェクトとして実施した。最終アウトプットとして、長浜カイコーで展示とギャラリートークを実施した。

連携先

長浜市移住定住促進協議会
(滋賀県長浜市、長浜カイコー)

実施期間

2022年9月～10月

担当教員

岩崎博論、石井孝之



滋賀県多賀町 地域商社のコンテンツ開発プロジェクト

滋賀県多賀町大滝地区 NPO 法人おおたき里づくりネットワーク (滋賀県多賀町 / 滋賀県立大学地域共生センター 鶴飼修教授)



滋賀県多賀町は、ひこにゃんで有名な彦根市に隣接した中山間地域で、人口 7000 人ほどの町。多賀地区と大滝地区の 2 地区にそれぞれ小学校が 1 校ある。多賀地区は多賀大社の門前町やキリンビールの工場がありある程度活気があるが、大滝地区は人口減少、高齢化が急速に進み、小学校の人数が 50 人台となり、その存続も危ぶまれている。

そうした中、大滝地区では、地域住民と地元関係者、滋賀県立大学が連携し委員会を組織し、地域資源を活かした魅力づくりを検討してきた。2022 年 4 月には、委員会に携わっていた学生が、地域おこし協力隊として地域に入り、住民とともに NPO 法人おおたき里づくりネットワークを立ち上げ、活動を開始している。委員会で検討してきた地域の課題解決や、農家レストランづくり、地域商社の立上げを目指している。

本プロジェクトでは、大滝地域でのフィールドワークを通じて、地域商社のコンテンツを開発した。大滝地区にある犬上神社にまつわる忠犬伝説に着想を得て「こいしまる」ブランドを開発、緑起米や緑起風呂敷、お守りなどの商品に展開した。

連携先

滋賀県多賀町大滝地区 NPO 法人おおたき里づくりネットワーク
(滋賀県多賀町 / 滋賀県立大学地域共生センター 鶴飼修教授)

実施期間

2022 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩崎博論



専任研究員



所長
若杉浩一
Kouichi Wakasugi

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ブ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。



荒川歩
Ayumu Arakawa

*研究員は2022年度在籍者(所属は当時)

1976年大阪府生まれ。同志社大学大学院文学研究科博士課程後期課程。博士(心理学)。主な共編著書に『「裁判員」の形成、その心理学的解明』(ratik/2014年)、『考えるための心理学』(武蔵野美術大学出版局/2012年)、『ポイントシリーズ 心理学史』(学文社/2012年)、『〈境界〉の今を生きる』(東信堂/2009年)など。



山崎和彦
Kazuhiko Yamazaki

1955年神奈川県生まれ。京都工芸繊維大学卒業、神戸芸術工科大学大学院博士(芸術工学)号取得、東京大学大学院新領域創成科学研究科博士課程単位取得満期退学。日本IBM(株)UXデザインセンター担当マネージャー(技術理事)、グッドデザイン賞選定委員、日本デザイン学会理事、日本インダストリアルデザイナー協会理事、経産省デザイン思考活用推進委員会座長を歴任。千葉工業大学教授を経て現職。社会をよくするためのデザインを、ビジョンとプロトタイプによる実践研究を目指す。



石井拳之
Takayuki Ishii

1986年千葉県育ち。武蔵野美術美術大学を卒業後、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・エンバイロ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。



井口博美
Hiromi Inokuchi

1956年福岡県生まれ。武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科卒業。日本デザイン振興会(行政)、株式会社イード(企業)を経て、2005年本学教授に就任(教育)。企業や自治体等、組織変革を伴う戦略的デザインマネジメントを専門に研究・実践。本学デザイン・ラウンジ(六本木)、新学部・新大学院・RCSC(市ヶ谷)の創設・運営に携わり、現在に至る。日本独自のイノベーション方法論を標榜し、「心のデザイン」「生命のデザイン」を探究中。

客員研究員

青木孝太郎 Kotaro Aoki
VIVITA 株式会社

石井美加 Mika Ishii
株式会社資生堂

市川文字子 Fumiko Ichikawa
株式会社リ・パブリック

井上浄 Jo Inoue
株式会社リパネス

越猪浩樹 Hiroki Oi
学校法人熊本壺溪塾学園

小川悠 Yu Ogawa
一般社団法人 i.club

大山貴子 Takako Oyama
株式会社 fog

小山田那由他 Nayuta Oyamada
株式会社コンセント

上平崇仁 Takahito Kamihira
専修大学



岩崎博論
Hironori Iwasaki

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—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。



篠原規行
Noriyuki Shinohara

1960年香川県生まれ。武蔵野美術大学大学院造形研究科修了。従来の映像の枠を超えた表現と提示方を実践し、造形全般を視野にいられた映像領域イメージフェノメナを展開する。

小山裕介 Yusuke Koyama
株式会社良品計画

近藤テツ Tetsu Kondo
東京工芸大学 / Tetrleaf Inc.

清水輝大 Teruhiro Shimizu
板橋区立教育科学館館長
ラーニングデザインファーム USOMUSO 代表

水師裕 Yutaka Suishi
株式会社明治安田総合研究所

田村大 Tamura Hiroshi
株式会社リ・パブリック

鶴元怜一郎 Reiichiro Tsurumoto
株式会社ライブライフ

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

橋本直樹 Naoki Hashimoto
経済産業省

森一貴 Kazuki Mori
アアルト大学デザイン修士課程



長谷川敦士
Atsushi Hasegawa

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。



山崎連基
Renki Yamasaki

1984年福岡県生まれ。2006年度武蔵野美術大学造形学部映像学科卒業。その後、都内ポストプロダクションの編集スタジオを経て、放送局、広告、WEBメディア、イベント映像、MVなど、様々な映像制作現場に携わる。実写からモーショングラフィックス、3DCGまで様々な手法で映像表現を実践・探求している。

協力研究員

小原大樹 Daiki Obara
ウィルソン・ラーニングワールドワイド株式会社

神谷泰史 Taishi Kamiya
コニカミノルタ株式会社

久野航輝 Kouki Kuno
日本無線株式会社

島崎龍太郎 Ryutarou Shimazaki
クリナップ株式会社

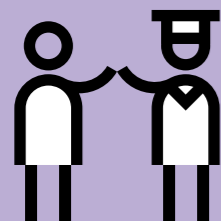
鈴木有吾 Yugo Suzuki
パワーブレイス株式会社

矢崎智基 Tomonori Yazaki
株式会社 KDDI 総合研究所

辻喜彦 Yoshihiko Tsuji
合同会社アトリエ T-Plus 建築・地域計画工房

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。



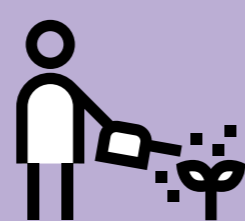
共同研究

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、同研究契約書に基づき、貢献度等に応じて決定します。なお、授業として実施する場合があります。



受託研究

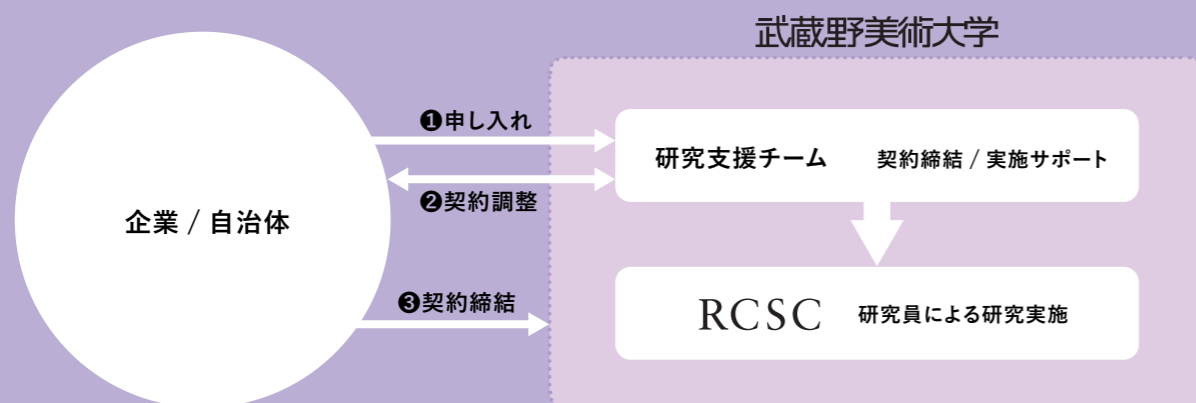
企業等が持つ課題の研究を大学が委託されて行うもので、その結果を委託者に報告する制度です。知的財産等は、原則大学に帰属しますが、特許等の実施については、独占実施権等の設定等、委託者のご要望を踏まえ、柔軟に対応します。なお、授業として実施する場合があります。



寄付

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

E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp
〒162-0843 東京都新宿区市谷田町 1-4

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



関連施設

自律協生スタジオ (コンヴィヴィ)

ソーシャルクリエイティブ研究所と株式会社日本総合研究所が進める自律協生社会の実現のための研究活動拠点。



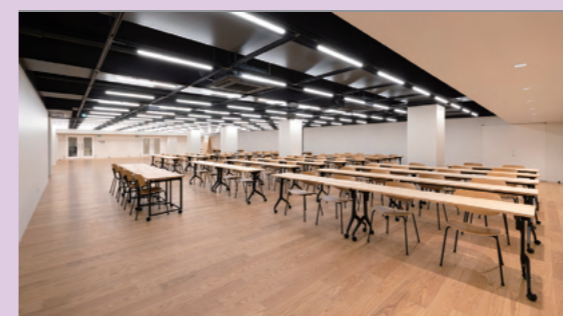
制作スタジオ

地下2階には3Dプリンターなどのデジタル加工機や、木材加工設備、塗装ブース、撮影ブースなどを完備。



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 | 2024年3月29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/>

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

編集・デザイン | 増田悠紀子

撮影 | 星野耕史、石川道子 ほか

