

RCSC Annual Report 2023

RCSC Annual Report 2023

武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所
2023 年度 成果報告書

Contents

04	研究所概要
05	ごあいさつ
-	
06	これからの学びをデザインする MANABI DESIGN SYMPOSIUM 2024 パネルディスカッション収録
-	
11	共同研究
25	産学プロジェクト実践演習 / 研究
-	
38	研究員一覧
40	ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について
41	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

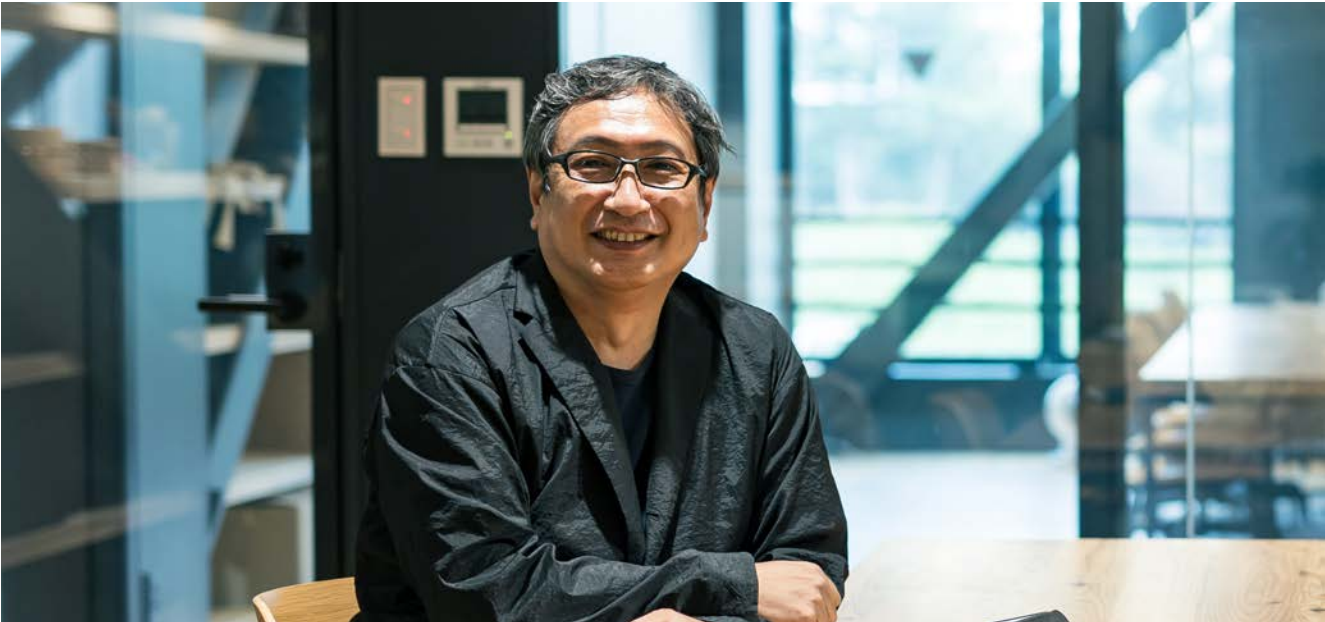
日本のデザインという視点で、日本をよくするための政策の提言、政策のデザインのための研究、調査、プロトタイプ作成、実証実験などを推進します。民間と行政と市民との間を取り持つ第三者的な機関として、独自の活動を模索していきます。

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。



MANABI DESIGN SYMPOSIUM 2024 パネルディスカッション収録

これからの学びをデザインする

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科主任教授
長谷川 敦士

株式会社リクルート / RCSC 客員研究員
萩原 幸也

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科准教授
石川 卓磨

武蔵野美術大学は、北海道大学および北海道教育大学とともに、内閣府事業である「戦略的イノベーション創造プログラム（以下 SIP）」における「ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現するプラットフォームの構築」に、2023 年度より共同研究機関として参画しています。本研究は「自分らしく生き、自分の意志で決定できる社会をつくる学びの北海道モデルの構築と展開」を研究課題とし、本学においては長谷川敦士教授を研究担当者として『『創造的思考力』を基盤とした基礎的な教育コンテンツの開発』に取り組んでいます。

「MANABI DESIGN SYMPOSIUM2024」と題して開催した 2023 年度 SIP 研究活動報告会において、「これからの学びのデザイン」をテーマに、長谷川敦士教授、石川卓磨准教授、萩原幸也 RCSC 客員研究員によるパネルディスカッションを行いました。

社会人と小中高の学習の違い

長谷川 ここからは教育プログラムを実際に作っている側として、これからの学びをどのような形で具体的に何を行っていくかを、体制なども含めて考えていきたいと思います。まずは、萩原さんいかがですか。

萩原 僕は「価値創造人材育成プログラム (Value Creation Program)」(以下、VCP) という社会人に対する「創造的思考力」をインプット、学習するためのプログラムを作っていて、つい最近第 2 期生が修了しました。

社会人の学習と、高校生や小さいお子さんの学習の違いを考えた時に、僕らも教育、学習を行っていますが、そこまで学習してくださいという気持ちではなく、一緒にプログラムを作ろうという気持ちで始めたのが 0 期で、一緒に学び方を考えていこうな感じで行なっています。毎回フィードバックも多く、アンケートが 30 人分返ってきて毎回へこむ感じです。石川先生どうですか。

石川 そうですね、何が違うのでしょうか？

VCP との違いについて考えていましたが、社会人の場合は、社会や目の前にある問題が血肉化していて、そこに対してのアプローチは、こちらが何もしなくても火がつきやすい面があり、そこが多教える教えないという違いかなと感じました。

長谷川 そこがたぶん 1 つ目の面白い論点になると思います。社会人はビジネスの現場に出て不足していることや課題を感じて、改めて大学・大学院・VCP に来るので、主体的意識や当事者意識、ニーズを実感しているので、学び取ってやろうとか盗んでやろうという感じがあります。大学生も個人差があるけれど基本的には学ぶ意思を持って美大に来ていると思います。

小中学校と高校は違うかもしれませんが、小中学校は基本的に受け身で、学校に行かなければいけないから行く、授業があるから行くという感じだと思います。加計塚小学校で行ったプロジェクトでも感じましたが、受け身だと成立しないので、行う側の小学生たちの動機付けや、プログラムに乗ってもらうムード作りを行うところからプロデュースしていくところに違いがあるという気がしています。

VCP、あるいは石川先生の大学のプログラムは、基本的に学ぶ意思を持っていますよね。

社会人から「アーティスト」へ

石川 そうですね、それもあると思います。

もう 1 つ、萩原さんと僕のパートの違いがあって、僕のパートは基本個人制作で、萩原さんはグループ制作で、僕はアートとして見ているという部分が大きな違いという気がしています。社会人とアーティストの人



たちが結構ガチンコで話をしていく場で、そこもちょっと違うかなという気がしました。

長谷川 そこもう少し詳しく聞きたいです。

石川 個人ワークはみんなで同意形成しなくていいことと、最初から最後まで責任を持つことがアーティストの役割で、発想から発表までを、自分が全部作るわけではなくても、全工程に責任持つ、どこまでやるかも全部考えないとならない。個人ワークで、発想から最後まで全部やるためには、社会とは何かということ問われる部分があり、その掘り下げ方はおそらく違うかなという気がしました。社会人としては絶対許されないような考えだけどもモヤモヤしていることを社会人の皆さんは多く持っていて、それはアーティストよりも結構持っている部分があって、そこを解放すると、逆にその問題に社会が入っているという発想がある。社会を発見して何かをするのではなく、そもそも自分の中にモヤモヤがあって、その言葉にならないものに実は社会という問題が介在しているので、そこが少し違うところかなと感じました。

長谷川 VCP というプログラムを補足すると、イントロダクションとクロージングを含む全 10 回、10 日間の終日プログラムで、そのうち3回を石川先生が担当されるアートのプログラム、毎回違うテーマを与えられて個人制作を行うという、社会人からすると非日常なプログラムを行います。その後、残りの7回がグループワークで、グループごとに自分たちで社会の中の課題を見出して、課題に対する解決策や新しい事業といったものを実践していくプログラム構成になっています。

チームを何グループかに分けてそこに現役のアーティストの人がついて、



作品制作に関する指導やメンタリング、講評を行います、その中で全責任を持ってもらいますよね。

石川 そうですね、はい。

長谷川 真面目とか不真面目っていう二項対立ではなく、考えていることをやろうとすると、それが社会規範的に不真面目と見なされることもあって、でもそれを不真面目とは誰も言わないですよ。真面目、不真面目といわれるのは、多分トラディショナルな、伝統的な社会的批判ということがあるけれど、本当はメタ的に見出してもらうプロセスが、アーティストと作品制作をしていくプロセスになるのかなとお話を聞きながら思いました。

石川 そうですね、だから出口までアートではダメだと思っている部分があります。つまり、みんながアーティストになればいいということに僕も半分賛同していますが、萩原さんパートにつなぐためにも、アートはやっぱり無意味なものであることが強みと思っています。最後まで無意味で行くという話ではなく、1度無意味の本当の意味みたいなものを想像して、それを萩原さんの方にまで繋げていきたいというのが、僕の感情です。



萩原 社会に出て、「自分が思う通りにやってごらん」とか、「ルールを壊してやってごらん」と言われる機会がありません。VCPでは、最初の3回でアート、色々な「問い」を石川先生から投げ、それに答えてもらう。その後グループに分かれて、自分たちの身近な問題を



つけ、それを解消するためのプロジェクトを考えるという流れです。石川先生から僕のほうにいつなぎができていたとは思いますが、グループになると、合議で決めるという作業が始まり、例えば1人がアイデアを出しても尖りすぎていると通らなくなってしまうことが突然起きます。アーティストは、頭の中で抽象的なものとか、具体的なものとか、曖昧なものとかを行ったり来たりして、そこから自分の中でアウトプットを出しますが、人数になると、説明しやすく合議的に決めやすいことに決まってしまう。僕は大人数でも、「抽象的でおかしなものになっていくためにはどうしたらいいだろう」と問いかけているだけです。だから、学習をしてくださいというプログラムではなく、問い続けているつもりです。多分それができない限りは、社会で新しいプロジェクトを立ち上げることや、合議で決めることもできないのではないかという思いが根底にあります。

Q. 学びの中で、教える側の教員が創造的ということに自信を持たず、授業の中にどのように落とし込んだらよいかわからない。

石川 話がずれてしまうかもしれませんが、歴史を遡ると、デザイナーやアーティストは、デザイナー、アーティストとしてだけ生きていたわけではなくて、レオナルド・ダヴィンチのように、物理的な兵器やおもちゃを作ったり、都市デザインをしたりと、領域横断をしていました。例えばゲーテは、詩を書いて、植物学をや、政治をやりと、様々なことしていたわけです。先ほど伝統的な教育と、今日的なある種アクティブラーニング的なデザインの教育とがあって、何が言いたいかというと、学校の教員とはそれだけのリソースがいるということです。それぞれの専門家が。アートをメディアム、つまり、AとBの領域をつなぐ媒介にする。例えば、歴史上を見ると、数学的なアートや、科学的なアート、国語的なアートがあって、あらゆる領域に関係するのがアートです。つまり、難しいのであれば教員がコラボレーションするという方法が僕の考えです。あとは、「ズッコケ3人組」みたいなモデルができればいいと思います。

長谷川 どういうこと？

石川 「問いのデザイン」を提唱している安斎勇樹（あんざいゆうき）さんが、軍事モデルとビジネスでは言われるが、冒険者モデルになったらどうだろうかというようなこと言われています。冒険者モデルとは何かというと、未知な領域に行くとか、社会をより良くすることがありますが、要はパーティーです。つまり「ズッコケ3人組」とは、自分たちの得意な専門性を活かしながら、補完関係でコラボレーションをするということです。みんなが同じことをやるよりも、個々の得意なところを活かすことができるいいと思います。個人制作の良いところは、キュレーションをできることで、個人ワークを通して、ある人の作品が面白かったよねということから、チームで作ると何ができるだろうと、考えられるようになります。あそこが得意で、あれに興味があってというような感じでグループワークができれば、1人の先生のポテンシャルに関係なくできるのではないかという感じです。

萩原 教える側が全てをわかっている存在ではないという前提で行えばよいと思っていて、教える教材も、教える内容も、自由でいいと思います。だから僕の授業では最初に、「スパイダーマンから皆さん学ぶことありますか」という問いかけをします。僕はスパイダーマンから学んだことがたくさんあって、みなさんも好きなものから色々なことを学べるはず。教える人の知識のみから学ぶ必要は全くなくて、共通の話題を1つ決めて、そこから創造的なものを導き出していくというメソッドがあれば、何でもいいし、誰が教えてもいいと思います。全てのことはそうだと思っていて、例えば体育の教師がものすごく優秀な人でなくても教えられるのと同じことだと思います。創造性とか、アートとか、デザインを教える時に、どのようなメソッドや中身が必要かということは、例えば体をこう動かせば筋肉がつくというくらい一般化したらいいのかなと思いました。僕らが特別なことを言っているわけではなく、体系化されていないために起きているのかもしれないと思っていて、だからどうしたらこのVCPで行っていることをもっと広げられるかを考えているのかなと。



次年度に向けて

長谷川 そろそろクロージングの時間になってきたので、最後のコメントをもらって締めたいと思います。今の萩原さんの話は、教える側がクリエイティビティに自信がないという問題は、それぞれが自分の見えたもので、そのものについて考え続けてればいいということを、いかに社会が許容できるかって問題に転換できることだとも思います。何からでも学べるということを許容して、全員同じことから学ばなくてもいいと。場面設定をどう変えていくかという問題に、難易度は上がるけれど、個々にアートの制作を追求するもよし、サイエンスでも別のコミュニティ活動でも、何かに邁進すればいいということが許容されるようになるかという、普遍性のある問いに持っていけたと思いました。最後に無茶ぶりですが、今日の話を受けて、次のVCPで新しく取り組むこと、何かないですか。

石川 飽きないこと、大事ですよ。僕とても飽きやすいので、飽きないためにどうすればいいだろうと。

長谷川 いいですね、教える側が飽きないためには。いいと思います。萩原さんいかがですか。

萩原 再現性がないですが、2期のみなさんはパッションというか、熱がありました。いかにその熱を初めからバーンといけるかを考えたいと思っています。再現性がないとは言いましたが、過去2年続けてきてなんとなく見えてきたこともあって、それがあれば、後は何とでもなるかなという気もしています。だから、どこであっても、いかにその場の熱が上がるかどうかを考えながら生きていきたいと思いました。今日は皆さん上がりましたか？

長谷川 だいぶ上がったんじゃないでしょうかね。

ここソーシャルクリエイティブ研究所は、元々「学びのデザイン」を大きなテーマとして掲げて活動していますので、今後も継続して検討、議論を続けていきたいと思っています。

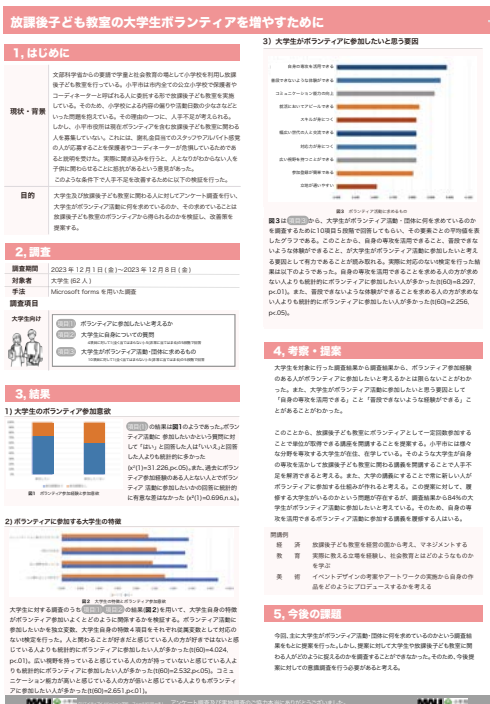


共同研究

小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト	12
「ストラテジックデザイン研究会」の検討	13
循環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	14
初等教育機関を対象とした個別最適な情報取得ができるフォント環境が整う世界の検証	15
技術と人の自律協生の在り方をテーマとしたトランジション・デザインの研究	16
「日常の側にあるワーケーション」のデザインプロジェクト	17
『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』 における次世代キッチンの研究と実践および検証	18
すさみ町食の活性化プロジェクト	19
サーキュラーエコノミーデザインプロジェクト	20
自律協生社会の実現に向けた共同研究	21
建物解体時に発生するコンクリート瓦礫のブロック状建材への再生手法の開発 および地域活性化への応用	22
デジタルアートとコミュニティが生む新しい経済的・社会的価値の探索	23

小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト

小平市



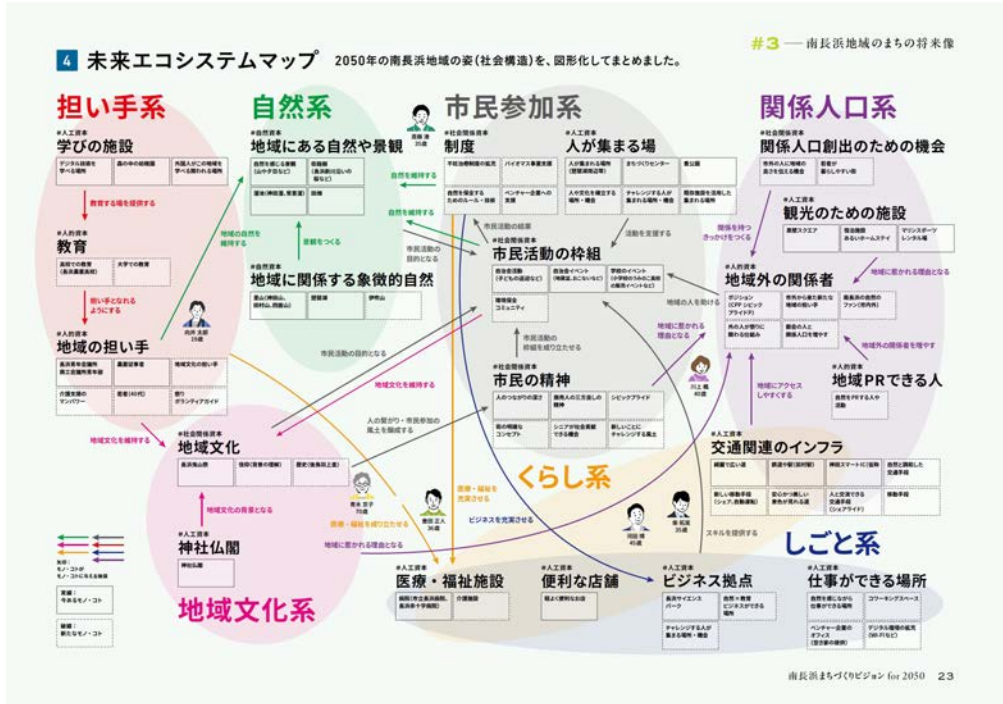
フィールドリサーチ演習Ⅰの授業では、小平市役所の職員の皆さまからいただいた「小平市の課題」に関して、学生がチームに分かれて、当該授業で学んだ量的な方法を用いて実証的な実験・調査を行い、その結果に基づいて提案を行っている。今年のテーマは、下記の内容であった。

- ・SNS（タテ動画）における、再生回数が多い環境啓発動画の検証（環境政策課）
- ・オープンガーデンをPRするには（産業振興課）
- ・こども基本法パンフレット等の作成について（地域学習支援課）
- ・自治体の加入促進（市民協働・男女参画推進課）
- ・若者の税知識の向上と納税意識の啓発（取納課）
- ・若者世代に伝わる情報発信手段について（秘書広報課）
- ・小平市民が健康行動に意識が向かうためのアイデア（健康推進課）
- ・鷹の台公園の活用を考えよう（水と緑の公園課）
- ・地域の方々でつくる持続可能な放課後子ども教室の在り方について（地域学習支援課）
- ・野菜を食べてもらうには（保険年金課）

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。

「ストラテジックデザイン研究会」の検討

株式会社日本総合研究所



日本総合研究所とは、デザインの方法論を社会課題の解決につなげる「ストラテジックデザイン」研究として2つのテーマで研究を行った。1つ目は「日本型組織の変革を促すデザインエコシステムの形成」に関わる研究である。本研究は、日本型組織、特に企業においてデザインの方法論が定着しないのはなぜかという問題意識のもと、大学院生が取り組んでいる日本企業に対する調査を基盤に、日本総合研究所のコンサルティングの現場から得られた知見をかけ合わせて議論を進めた。2つ目は「次世代起点デザインのモデル化」に関わる研究である。本研究では、社会の持続可能性が課題になっている背景は、現在中心主義が行き過ぎたからなのではないかという問題意識のもと、どのようにしたら次世代起点のデザインが可能になるだろうかというテーマに取り組んだ。本研究では、滋賀県長浜市における「南長浜地域のまちづくりプロジェクト」をフィールドに、未来ベルソナや資本の活用、エコシステムマップといった新しいデザイン方法論の検討と実践に取り組んだ。成果は南長浜地域のまちづくりコンセプトに反映され、次年度以降も検討が継続されることとなった。

先携連

小平市

実施期間

2023 年 11 月～2024 年 3 月

担当教員

荒川歩

先携連

株式会社日本総合研究所

実施期間

2023 年 7 月～2024 年 3 月

担当教員

岩寄博論

循環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



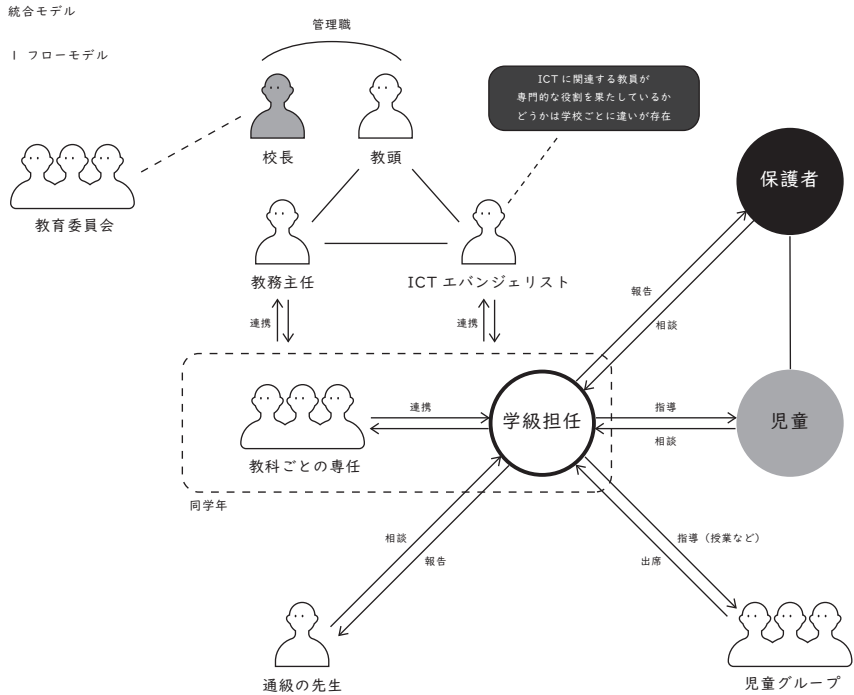
モノを消費して廃棄するリニアエコノミーから、モノを使用した後も循環させるサーキュラーエコノミーへのトランジションが注目されている。本研究は、日立製作所研究開発本部デザインセンタとの共同研究として、サーキュラーエコノミーを実現するためのデザインのあり方を検討するものである。昨年度は、滋賀県長浜市における長期間のフィールドワークを通じて、サーキュラーエコノミーを実現するための社会的要因について明らかにし、成果を『ツナガルカワル循環型社会』という冊子にまとめることができた。本年度は、この冊子を起点に、フィールドの一つであった滋賀県長浜市余呉町、滋賀県長浜市の市街地、武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパスの3拠点において巡回展覧会を開催した。また、本年度はサーキュラーデザインに関する新しいテーマとして、モノを長く使うための「修理」にも取り組んだ。ユニクロが新たに始めたRE.UNIQLO STUDIOにおける修理の顧客体験を研究したり、パタゴニアの修理拠点に対するフィールドワークを行ったりして、企業が行う修理の実態について研究を行った。その上で、学部学生とともに修理が当たり前になった時の未来社会のシナリオを作成した。

連携先
株式会社日立製作所

実施期間
2023 年 5 月～ 2024 年 3 月

担当教員
岩嵯博論

初等教育機関を対象とした個別最適な情報取得ができるフォント環境が整う世界の検証
株式会社モリサワ、一般財団法人森澤信夫記念財団



発達性ディスレクシアの社会モデル的な解決方法を探るために、小学校現場における教材制作実態を調査した。Contextual Design の手法に基づき、教材作成に関わる教員を対象にインタビューを実施し、Flow / Sequence / Artifact / Cultural / Physical の 5 モデルに基づくワークモデル分析を行った。その結果、教材のフォント選定やレイアウト調整が制度として明文化されておらず、個々の教員の裁量や経験に依存していることが明らかになった。特に Google ドキュメントなど既存の ICT ツールにおいて UD フォントが未対応であるなど、配慮が技術的に阻害される状況も確認された。また、教員の間ではフォントやレイアウトに対する理解が装飾的なものに留まっており、可読性への構造的関心が欠如していることも明確となった。これらの分析から、「読みやすさ」は個別的に認識されにくく、教育環境全体において軽視されている構造的課題であることが浮き彫りとなった。プロジェクト内容は日本デザイン学会などで報告され、また、本年度の結果をもとに翌年度のプロジェクトが構想された。

連携先
株式会社モリサワ、一般財団法人森澤信夫記念財団

実施期間
2023 年 9 月～ 2024 年 3 月

担当教員
長谷川敦士

技術と人の自律協生の在り方をテーマとしたトランジション・デザインの研究
株式会社日本総合研究所



本プロジェクトは、武蔵野美術大学において展開されている実験的な教育・研究プログラムであり、デザインを通じて社会変容を構想する“トランジションデザイン”の枠組みを活用し、VUCA と呼ばれる不確実性と複雑性に満ちた時代において、気候変動やジェンダー、プライバシーといった「厄介な問題（Wicked Problems）」に向き合い、参加者が自らの過去・現在・未来を横断しながら、新たな価値観の兆しを作品として表現することを目指している。

2023 年度には「プライバシーと技術」をテーマに、5 チームによる創作と展示を実施。個人の内面性や社会構造の変化、技術の進展に伴う倫理的課題などを捉え、想像上の未来社会を可視化することで、観覧者との対話と省察を促した。例えば、プライバシー管理のあり方によって分断された社会を描いた「プライバシー特区」、恋愛観や家族像の変遷を通じて親密性と共有の未来を描いた「Future Fusion」、デジタル社会における“自分らしさ”を問う「Rashisa」など、多様な視点からプライバシーの未来を探究した。

連携先
株式会社日本総合研究所

実施期間
2023 年 7 月～ 2024 年 3 月

担当教員
長谷川敦士



「日常の側にあるワーケーション」のデザインプロジェクト
株式会社フロンティアコンサルティング



デジタル技術の発展やコロナ禍以降の価値観変化により、これまで私たちが常識としていた、家庭や就労、教育、介護などにとמונau、様々な制約（時空間や文化、慣習など）を超えて、自身が望むライフスタイルや事情にあった形を選択できる社会への変化が始まっている。本研究では、クリエイティブイノベーション学科の3年生のプレゼミ活動において、フロンティアコンサルティング社が東京都大島町との連携により5月に開設したコワーキングスペース「Izu-Oshima Co-Working Lab WELAGO」と市ヶ谷キャンパスを研究拠点として新しい暮らし方のケースを産学連携で実施した。昨今、都市部の企業においては従業員の休暇取得促進を目的に、休暇中における旅先で行う業務対応を勤務時間とみなす従来型のワーケーションだけでなく、旅の個人/組織といった主体を問わず合間で行われる生産活動も含めて“ワーケーション”と捉える事例も散見されるようになっている。本研究では、このような旅を伴う生産活動に目を向け、労務管理や職場運営の仕組みとしてだけでなく、個々の日常の営みを豊かにする働き方・暮らし方改革のコンセプトの創出と、その多様な拡がりを促進するアイデアの機会領域を、関係者との対話を通してプロトタイピングしながら探索した。

連携先
株式会社フロンティアコンサルティング

実施期間
2023 年 11 月～ 2024 年 3 月

担当教員
丸山幸伸

『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』
における次世代キッチンの研究と実践および検証
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す。これまでに「キッチンのビジョンマップ」を作る活動や、ビジョンの実践としてのプロトタイプによる社会実験などの活動も継続しています。特にモバイルキッチンのプロトタイプの実証実験によって、実際のユーザーがどのように使うのか、どのような課題があるのか、どのような可能性があるのかなどについても研究している。

2023年度は、ライフスタイルとキッチンの未来にどんな可能性があるかということをしサーチした。ライフスタイルの多様な変化によるキッチンの新しい可能性を探り、家族の生活の仕方や食事のパターンと共に研究している。ライフデザインという視点より、次世代デザイナーによる未来の食生活研究として、「食の未来予測とキッチンの可能性」について、インタビューを通して家庭により全く異なる食事情が存在することを踏まえ、50個程度の食事のパターンをリストアップして、30年間に及ぶ未来の“ライフスタイルシナリオ”を120パターン作成した。それぞれのパターンを視覚化することにより、食事パターンごとのキッチンと共に実現する、新しい未来のライフスタイルになっていくだろう。

連携先

クリナップ株式会社

実施期間

2023年4月～2024年3月

担当教員

山崎和彦



すさみ町食の活性化プロジェクト
一般社団法人熱中学園



23年度は「すさみ町食の活性化プロジェクト」和歌山県すさみ町をフィールドに、熱中学園と武蔵野美術大学との共同研究を推進した。2023年2月に本学と和歌山県すさみ町は、連携協力に関する協定を締結した。そして23年度は多様な活動を推進して、2024年2月にはすさみ町多世代交流施設イコラでの発表会では町長をはじめとする多くの町の人が参加してくれた。そして3月には武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパスで「すさみの美術大学活動展/産学プロジェクト発表会」を開催することができた。

主な活動プロジェクトとして、すさみダンジョン合宿プロジェクト、すさみダンジョンカード、タメロボットキャスト、すさみ海岸食堂「おなかま」、けんけん避難塔（おさかなアート）、すさみの餅まき・プロジェクト、すさみのギャラリー・プロジェクト（すさみの食文化ギャラリー）などがある。「すさみの美術大学活動展/産学プロジェクト発表会」では、これらのプロジェクトも含めて10件の展示とすさみ町町長をお招きしてイベントも開催することができた。

連携先

一般社団法人熱中学園

実施期間

2023年7月～2024年3月

担当教員

山崎和彦



サーキュラーエコノミーデザインプロジェクト
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いう視点で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。ここでは、ビジョンは「みせる、日本無線」ということばにまとめることができた。ビジョンマップの中でも「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ト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。

最終的には「みせる、日本無線」というビジョンのために「日本無線の既存技術と未来技術を活用して、これまでの領域と新しい領域も考慮して、サーキュラーを実現するための18のビジョンをマップ化して、全体像を把握できるようになった。

連携先

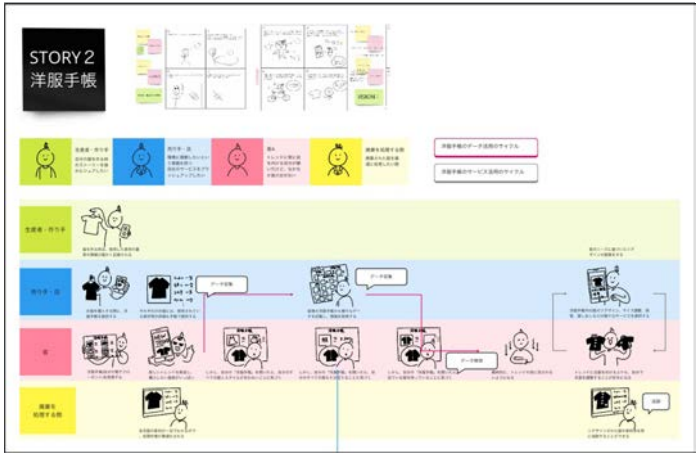
日本無線株式会社

実施期間

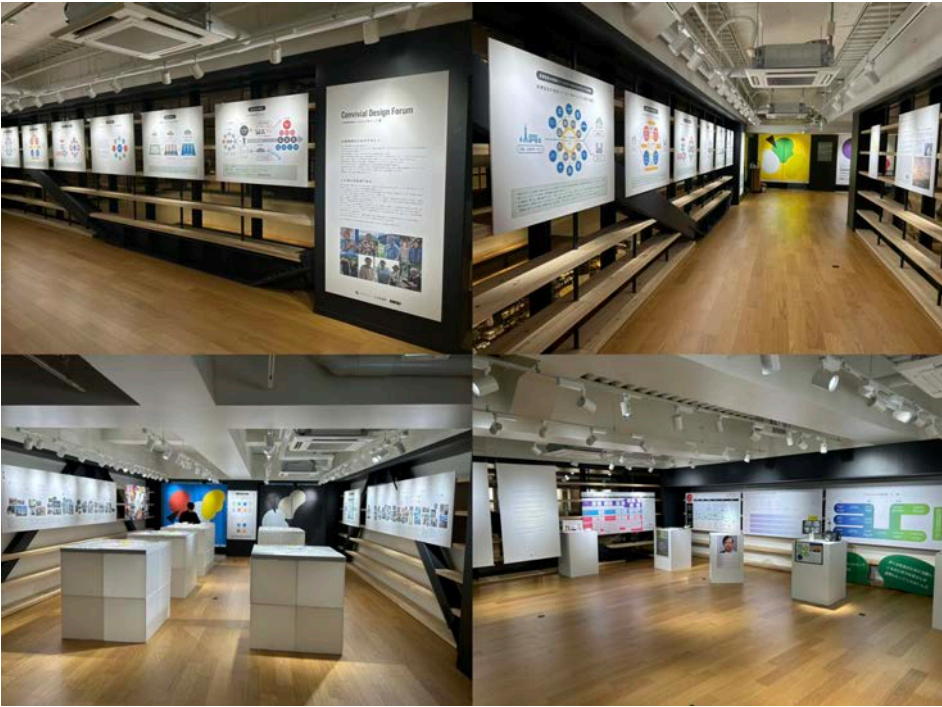
2023 年 4 月～ 2024 年 3 月

担当教員

山崎和彦



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との共同研究は2年目になり、自律協生社会の実現に向けて主に熊本県天草市、北海道森町をフィールドにして毎月通い地域住民、また産業界、そして行政とも対話をしながら、地域の調査を行った。また市域の人材育成の為に学びの場としての「ノサリバ」や「自律協生フォーラム」などを行いながら天草では本渡港を起点にしたまちづくりのために、御所浦での調査、拠点づくり、御所浦、水俣の航路の開発の提言、また森町では生産者（農林水畜産業）との交流の場「オニウシ変態解放区」を毎月開催し、市民の主体性向上のための仕組みを作った。共に市民レベルのイノベーションであり、制作立案や企画というようなものではないが、持続可能な地域社会を創造する上で主体的に活動する市民の存在は欠かせない。我々は、自律協生社会の基盤は本来の市民参加であると規定し活動実践を続けている。

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

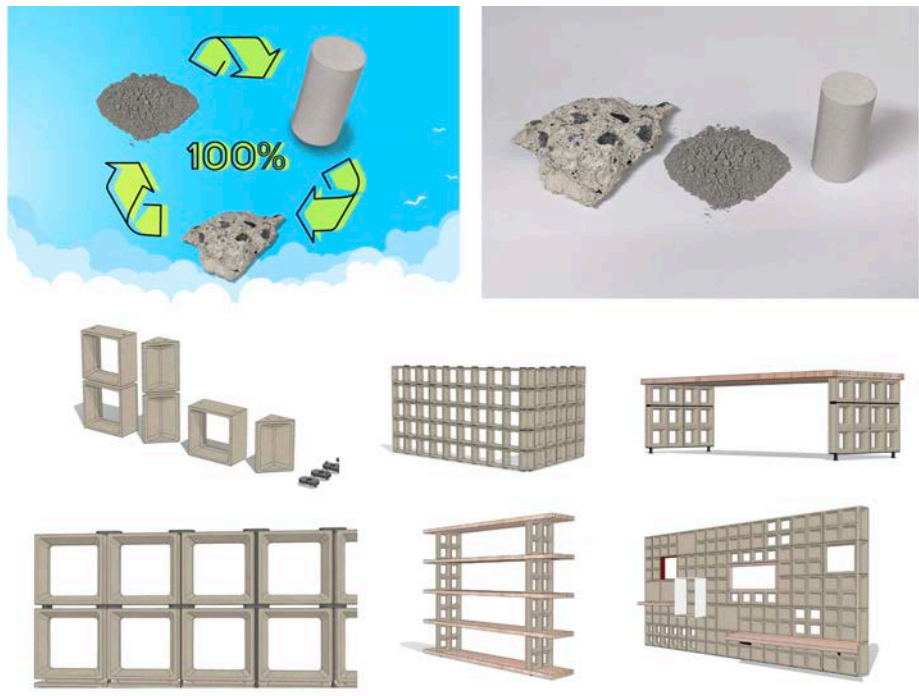
2023 年 4 月～ 2024 年 3 月

担当教員

若杉浩一

建物解体時に発生するコンクリート瓦礫のブロック状建材への再生手法の開発
および地域活性化への応用

国立大学法人東京大学、株式会社都市テクノ



東京大学の開発した圧縮技術で、再生不可能と言われたコンクリートガラコンクリートブロック化の検証とシステム化、デザインを行なっている。世界的に見ても建築廃材としてのコンクリートガラは再生不可能で余剰しており、大きな都市問題化している。その問題を解決するために組積造の基本体であるコンクリートブロックの開発に挑んでいる。来年度中のプロトタイプの製造を目指す。

連携先

国立大学法人東京大学、株式会社都市テクノ

実施期間

2023 年 11 月～ 2024 年 3 月

担当教員

若杉浩一

デジタルアートとコミュニティが生む新しい経済的・社会的価値の探索
株式会社日本総合研究所



このプロジェクトは、発達障がいのある児童・生徒を対象に、彼らの特有の強みを活かし、ブロックチェーン技術を基盤とした新たな職業との接点を提供することを目的としている。発達障がいのある人々は、コミュニケーションや環境適応に困難を抱えることがある一方、集中力や想像力に優れた特性を持つことが多くある。しかし、従来の就労環境は必ずしも彼らに適しておらず、雇用率も低いという現状がある。この状況を改善するために、実証実験として、日本総合研究所、社会福祉法人恩賜財団 済生会支部北海道みどりの里、武蔵野美術大学が協力し、現役の NFT ゲームクリエイターを講師に迎えたデジタルアート制作講座を実施した。講座では、発達障がいのある児童・生徒がデジタルツールを活用して自身の造形力や集中力を発揮する機会を提供し、成功体験を積むことを目指した。この取り組みの成果として、講座の実施をもとにガイドラインを整備し、全国の発達支援事業所でも同様の講座が実施できるよう公開した。これにより、発達障がいのある児童・生徒の新たな可能性が広がることが期待される。

ガイドライン URL: https://rcsc.musabi.ac.jp/cds_news/2405062319/

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

2023 年 8 月～ 2024 年 3 月

担当教員

山崎連基、大石啓明



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。

高大連携デザイン教育（デザイン思考＋課題探究）プロジェクト	26
創造的地域風土を育むための「あそび」のデザイン	27
湖のほとりで水と人の関わり方をデザインする～サーキュラーデザイン×ナラティブ デザインの実践～	28
日本橋浜町ライフスタイルプロジェクト	29
学びのデザインプロジェクト	30
循環型社会に向けた人の行動変容と習慣化を促す価値共創のデザイン	31
おおたオープンファクトリーの価値創出プロジェクト	32
北海道森町プロジェクト	33
空き地、空き家、空きまちの再生プロジェクト	34
森林産業イノベーション人材創出モデル事業	35
天草プロジェクト	36
大分県日出町プロジェクト	37

高大連携デザイン教育（デザイン思考＋課題探究）プロジェクト 富士見中学校高等学校



富士見中学校高等学校の高校1年生を対象に CI 学科の学生が課題探究をベースとした高校生向けデザイン授業を企画し、実際に授業運営を担当。昨今新たなデザイン教育や探究授業を進めようとする高校教育の場において、美術大学が基軸としてきたアート・デザインに通底する造形教育を通して「創造的思考力」や「構想力」を養う CI 学科のカリキュラムでの学びを活かし大学と高校の共創連携を試みた。

全体的な授業の流れとしては、作ることへのハードルを下げるためのミニワークショップ「こんなプロダクトは嫌だ!」にはじまり、本番では「学校のちょっと気になっていること」をテーマにリサーチ・インサイト→プロトタイプ作成→発表・フィードバックという学習過程で、デザイン思考のプロセスの理解や美大生的な視点の獲得につなげた。短期間ではあったが、高校生にとっては課題解決するための過程や発想を形にする方法が学べ、大学生にとっては実践的な教育体験を通して方法論への理解が深まると同時にファシリテーション能力の向上等につながった。

連携先

富士見中学校高等学校

実施期間

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

井口博美



創造的地域風土を育むための「あそび」のデザイン

千葉県君津市、株式会社ジャクエツ、株式会社博報堂（UNIVERSITY of CREATIVITY）

つくる、あそびば。
はぐくむ、つながり。

あそび
ファクトリー

仮称



本プロジェクトは創造的な地域風土を「遊び」というテーマで探索・提案することを目的として、学生と千葉県君津市、株式会社ジャクエツ、株式会社博報堂（UNIVERSITY of CREATIVITY）の共同で行われた。株式会社ジャクエツは、福井県敦賀市に本社を置き、全国で事業を展開するあそび環境づくりを専門とする企業だ。幼児保育の教材や遊具などをはじめとして機器の企画・製造から街づくりまでを手掛けている。UNIVERSITY of CREATIVITY（UoC）は株式会社博報堂内に設けられた創造性を教育・研究・社会実装する研究機関だ。今回のプロジェクトでは、君津市内の2つの地域（久留里地区、清和地区）をフィールドとして、リサーチからコンセプト立案、プロトタイプの実践までを行った。久留里地区では駅前に広場にある湧水スポットを地域資源として活用し、植物を育てることを通じたコミュニティの場を提案した。清和地区では、新たに小学校跡地に整備されたコミュニティ拠点の広場において、地域の素材を活用し、遊びが世代を通じて世代間の交流が行われる仕組みの提案を行った。最終案は君津市市長にプレゼンテーションする機会にも恵まれた。

連携先

千葉県君津市、株式会社ジャクエツ、
株式会社博報堂（UNIVERSITY of CREATIVITY）

実施期間

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩崎博論

湖のほとりで水と人の関わり方をデザインする ～サーキュラーデザイン×ナラティブデザインの実践～ 長浜市



本プロジェクトは、琵琶湖の北側に位置する小さな湖である余呉湖を舞台に、水と人との関わりをナラティブデザインという手法で表現することを目的とした。蛇口をひねれば、水はどこからともなく流れてきて、どこかへ流れていく。身の回りにある「当たり前」は私たちの生活を便利にしていけるが、その反面失われていく感覚もある。このプロジェクトでは、そのような「当たり前」の前後がどうなっているのか？」を可視化し、元来人間が持っていた感覚を取り戻しながら日々の生活に活用できるように落とし込んでいくサーキュラーデザインプロジェクトである。学生は余呉湖がある滋賀県長浜市に4週間滞在し、現地のフィールドワークを通じて、水と人の関わりにまつわるナラティブを収集した。後半は市ヶ谷キャンパスに戻り、それらのナラティブを編集しながら、独自の提案に結びつけていった。はるか昔から続く先人たちの教えを読み取り、それらを現在の生活にどのように活かすことができるのかという問いのもと、デザインを行い、プロトタイピングを通じて実践し、地域に還元する試みを行った。当たり前のように存在する水を改めて捉え直し、水と人との新たなナラティブを紡ぎ出す機会となった。

連携先

長浜市

実施期間

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩嵯博論

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、サントリーウェルネス株式会社、株式会社コンセント



2019 年より継続して行っている、日本橋浜町エリアマネジメント（エリマネ）とのプロジェクト。都心部における防災対策としての「住民同士の弱いつながり」の実現をテーマに掲げながら、本年度は株式会社 LIFULL、サントリーウェルネス株式会社、株式会社コンセントをメンターに迎え、それぞれに企業に指導を受けながらプロジェクトを実施した。現地でのフィールドワーク、浜町マルシェでのプロトタイピングを経ながら、子どもたちと浜町の未来を描く「浜町どリーむ」、浜町に息づく伝統を作品化する「オリジナルモノグラムワークショップ」、浜町で気軽なあいさつを日常化する「アイサツレンジャー」、オリジナル楽曲の制作プロジェクトなど、多様な実践が試みられた。学生はリアルなフィールドで住民とコミュニケーションをとりながらプロジェクトを実施する経験に加え、ビジネスパーソンとのやりとりからの気づきを獲得していた。浜町エリマネからは、外部の目線、学生の目線、実践をふまえた提案という点が高く評価された。

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、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

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

長谷川敦士



学びのデザインプロジェクト

北海道大学、北海道教育大学、岩見沢市



北海道大学、北海道教育大学、北海道岩見沢市と合同で進める「これからの学び」をデザインするプロジェクト。メンバーとなる学生は、東京にて教育についてのデスクリサーチを行い、学びのコミュニケーションに求められる身体表現のレクチャーを受講した後、北海道岩見沢市に移動し、学生が考える「新しい学び」をゼロからデザインしていった。岩見沢市内の小学校において模擬授業を行い、学びのプロトタイピングを行いながら、最終的には、3つのワークショップが生み出された。これらは、岩見沢市で開催されるイベント「あそびプロジェクト」にて実践と成果発表を行った。プロジェクトの成果は年度末の「MANABI DESIGN SYMPOSIUM」にて発表され、また制作されたワークショップは冊子として残された。学生たちはCI学科でのアート・デザインの学びを、自身の感覚で学びに変換することで、自分たちの学びを相対化し理解を深めていた。プロジェクトによって「アウトプットしてみることによって得られる学び」「デザインしてみることによって得られる学び」の意義は高く評価され、今後のプロジェクトおよびプログラム全体に転回されることになった。

連携先

北海道大学、北海道教育大学、岩見沢市

実施期間

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

長谷川敦士



循環型社会に向けた人の行動変容と習慣化を促す価値共創のデザイン

株式会社メルカリ



株式会社メルカリの研究開発組織「mercari R4D」とともに循環型社会に向けた人の行動変容と習慣化を促す価値共創のデザインプロジェクトを実施した。本プロジェクトは、環境にやさしい行動の習慣化や、価値が永く廻り続ける仕組みについて具体的な手段を探索しながら新サービスのコンセプトを開発すると同時に、一連の検討プロセスに関わる中で学生自身が感じた循環型社会に対する、学びのデザインにも目を向けていく。具体的には、まず既存のメルカリサービスに関する個人的な売買経験にまつわるエピソードの質的調査をした上で、循環型社会への貢献を考える材料を見つけた。その上で価値探索のプロトタイピングツールとして、市ヶ谷キャンパスと鷹の台キャンパスを活用したフリーマーケットや展示会を企画し、複数回実施しながらコンセプトの方向性を探求した。その後、メルカリ社のデザインリサーチャーやデザイナーへの中間フィードバックを得た上で、最終的に、ユーザー同士がモノと価値を楽しく交換するサービス利用の中で、循環型社会に価値観を変容していくための総合的なサービスをデザインした。

連携先

株式会社メルカリ

実施期間

2023 年 9 月～ 10 月

担当教員

丸山幸伸

おおたオープンファクトリーの価値創出プロジェクト

株式会社グラグリッド、おおたオープンファクトリー実行委員会



東京都大田区では、「おおたクリエイティブタウン構想」を構成する一つのプロジェクトとして2012年から、町工場を公開しモノづくりの技術や職人と触れ合う見学・体験プログラム「おおたオープンファクトリー」実施しています。この活動では、近隣住民の地域への愛着の醸成、町工場の人材育成や新たなモノづくり、地域価値のプロモーションなどが期待され、モノづくりの現場やまちに魅力的な人材を惹きつけるプラットフォーム（土台）を担うべく活動してきました。しかし近年は、コロナ禍の影響もあり参加する工場が減少し、発展に向けた新たな視点が求められていました。これまでも、まちづくりに関する知見を有する他校の大学生が連携し魅力あるイベントなどの活動を推進してきましたが、本年度より本学の学部生と大学院生が関わることで、サービスデザイン等のアプローチを使い、丁寧な現場観察と関係者との対話を通じた工場の人々やモノづくりの魅力の再発見および、大田区が持つ独自のモノづくりコミュニティの発展的な未来像を感じるタッチポイントのアイデアをデザインするという独自性の高い活動を行い、関係者の皆様からは高評価をいただきました。

連携先
株式会社グラグリッド
おおたオープンファクトリー実行委員会

実施期間
2023 年 9 月～ 10 月

担当教員
丸山幸伸

北海道森町プロジェクト

北海道森町



森町でのプロジェクトは主に産学協同プロジェクトの実施運営であるが、単に学生のカリキュラムのフィールドとしての地域と言うことではなく、都市と地域が共に循環し持続して行く社会の中で学びの場としての地域の可能性を研究している。6名の学生が一ヶ月間現地に滞在し、デザイン実践を行うプログラムは、初年度3名の学生が森町、函館に就職する実績を生み出し、地域再生と学びの可能性を実体化している。

連携先
北海道森町

実施期間
2023 年 9 月～ 2024 年 3 月

担当教員
若杉浩一

空き地、空き家、空きまちの再生プロジェクト 株式会社都市テクノ



文京区根津観音通り商店街は、東京でありながらシャッター商店街化し空き家も目立つ通りである。東京にもこのような商店街がたくさんあり、大家の高齢化と、家屋の老朽化で、凍結しているのが殆どである。このプロジェクトは大学院一期生が研究で空き家をセルフリノベし、活用することから始まり、地域のコミュニティー拠点になったのを契機として、東京の空き商店街のコミュニティーの再生プロジェクトを立ち上げた。根津の歴史、通りの研究から始まり、商店街を一時的に商店化するために下町祭りに合わせ、学生達が露天での作品や、デザインを販売した。期間中 7000 人の集客をするなど、区や、地域からも評価されるプロジェクトとなった。

連携先

株式会社都市テクノ

実施期間

2023 年 7 月～ 2024 年 3 月

担当教員

若杉浩一

森林産業イノベーション人材創出モデル事業 宮崎県



宮崎県庁の森林産業イノベーション人材創出モデル事業連携で、宮崎の林業資源を新たな産業化して行くための人材育成支援事業に武蔵野美術大学の学生達の参加が施行された。学生達は美郷町に滞在し様々な林産資源を主とした従事者をリサーチし、どのような新しい事業のアイデアがあるのかを、提案する。なおこの事業は、様々な林業関係者の横の繋がりを形成することにも意義があり、学生達も様々な人たちとの交流を行なった。

連携先

宮崎県

実施期間

2023 年 9 月～ 2024 年 3 月

担当教員

若杉浩一

天草プロジェクト

天草市



本渡港を起点としたまちづくり事業の一環として本プロジェクトは実施され2年目であり、拠点の下浦だけでなく、御所浦も調査対象として現地に入った。様々な地域をリサーチする中で、御所浦を対象に提案を進め、御所浦、海洋ゴミをデザインイベントを企画し島民を盛り上げた。この企画は、産学終了後も学生達は現地に出入りするようになり、卒業研究へと発展していった。

連携先
天草市

実施期間
2023 年 4 月～ 2024 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の間にあり、自然環境にも恵まれ穏やかな地域で農林水産業が豊かである。特に竹産業がまだ現存しており、日本の伝統工芸を支えている。この地に学生が産学として入り、リサーチを重ね、提案を行なった。最終的には、ゲストハウスを会場にして、町民を呼びイベント作品展示を行い、この地の可能性や魅力を披露した。住民にも好評で、学生達の活動は地域での高評価を得た。

連携先
大分県日出町

実施期間
2023 年 9 月～ 2023 年 10 月

担当教員
若杉浩一

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、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 2023 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『アートベースリサーチ ハンドブック』（共編訳 福村出版 '24 年）、『〈よそおい〉の心理学：サバイブ技法としての身体装飾』（北大路書房 '23 年）、『はじめての造形心理学ー心理学、アートを訪ねる』（新曜社 '21 年）など。



石井拳之
Takayuki Ishii

1986 年生まれ、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、セントラル・セント・マーチンズ、ナラティブ・エンバイロメントにて修士号を取得。帰国後は滋賀県で（株）仕立屋と職人を設立し、代表取締役役に就任。日本各地域でプロジェクトに参加しながら、着物を思い出ごと蘇らせる「シャリシャツ」を立ち上げ自ら売り歩いている。



石川卓磨
Takuma Ishikawa

千葉県生まれ。美術家、美術批評。武蔵野美術大学造形構想学部クリエイティブイノベーション学科准教授。芸術・文化の批評、教育、製作などを行う研究組織「蜘蛛と箒」主宰。「α M プロジェクト 2023-2024 | 開発の再開発」ゲストキュレーター。



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。



岩寄博論
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課程、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『デザインとビジネス 創造性を仕事に活かすためのブックガイド』（日経 BP 日本経済新聞出版）、『機会発見ー生活者起点で市場をつくる』（英治出版）、共著に『パーパス「意義化」する経済とその先』（NewsPicks パブリッシング）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った映像領域イメージフェノメナンを展開する。



小口詩子
Utako Koguchi

1961 年東京都生まれ。早稲田大学文学部卒業。ダンスインストラクター、映像の企画・演出・制作、洋画パブリシティ、映画祭スタッフ、宣材制作、ライターなどの仕事を遍歴。国内外の映画祭出品や個展の他、老若男女が映像制作を通して人間スキルや潜在力を発揮する仕組みと環境の整備をテーマに活動。2018 年「おおむら・あまみ国際学生映画祭」ディレクター。2021 年「第 14 回アジア国際青少年映画祭」副実行委員長。2024 年から全国映画教育協議会副会長、Skip シティ D シネマ映画祭実行委員。



長谷川敦士
Atsushi Hasegawa

1973 年山形県生まれ。インフォメーションアーキテクト。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）。2002 年株式会社コンセント設立、代表を務める。サービスデザイン、理解のデザイン、デザインの民主化がテーマ。Service Design Network 日本支部 共同代表、人間中心設計推進機構 副理事長。監訳に「ダークパターンー人を欺くデザインの口口と対策／ハリー・プリヌル著（BNN 2024 年）」など。



丸山幸伸
Yukinobu Maruyama

日立製作所にてプロダクトデザインを担当後、2001 年にインタラククションデザイン、2006 年にサービスデザイン、2010 年にビジョンデザインを組織内に立ち上げ、2014 年に渡英し英国デザインラボ長としてエネルギー、鉄道システム他のデザイン、帰国後はライフサービス事業分野をリード。これら業務経験を活かしイノベーション人材教育にも従事。2023 年より本学専任教員、および日立製作所研究開発グループ主管デザイン長を兼務。

特別研究員



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。



山崎和彦
Kazuhiko Yamazaki

（株）X デザイン研究所 CDO。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ン協会理事、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、武蔵野美術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。

客員研究員

石井美加 Mika Ishii
株式会社資生堂

井上浄 Jo Inoue
株式会社リバネス

大山貴子 Takako Oyama
株式会社 fog

小山裕介 Yusuke Koyama
株式会社良品計画

田村大 Hiroshi Tamura
株式会社リ・パブリック

萩原幸也 Yukiya Hagihara
株式会社リクルート

市川文子 Fumiko Ichikawa
株式会社リ・パブリック

越猪浩樹 Hiroki Oi
学校法人熊本壺溪塾学園

小山田那由他 Nayuta Oyamada
株式会社コンセント

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

鶴元伶一郎 Reiichiro Tsurumoto
株式会社ライブライフ

橋本直樹 Naoki Hashimoto
経済産業省

井上岳一 Takekazu Inoue
株式会社日本総合研究所

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
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

長崎陸 Riku Nagasaki
株式会社 kaimen

森一貴 Kazuki Mori
アアルト大学デザイン修士課程

久野航輝 Kouki Kuno
日本無線株式会社

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

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

島崎龍太郎 Ryutaro Shimazaki
クリナップ株式会社

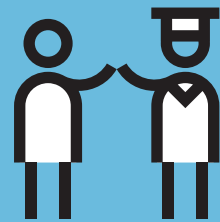
矢崎智基 Tomonori Yazaki
株式会社 KDDI 総合研究所

神谷泰史 Taishi Kamiya
コニカミノルタ株式会社

鈴木有吾 Yugo Suzuki
パワーブレイス株式会社

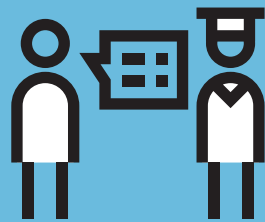
ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について

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。



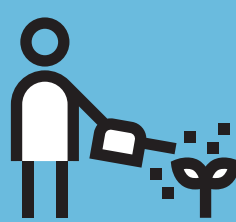
共同研究

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もあります。



受託研究

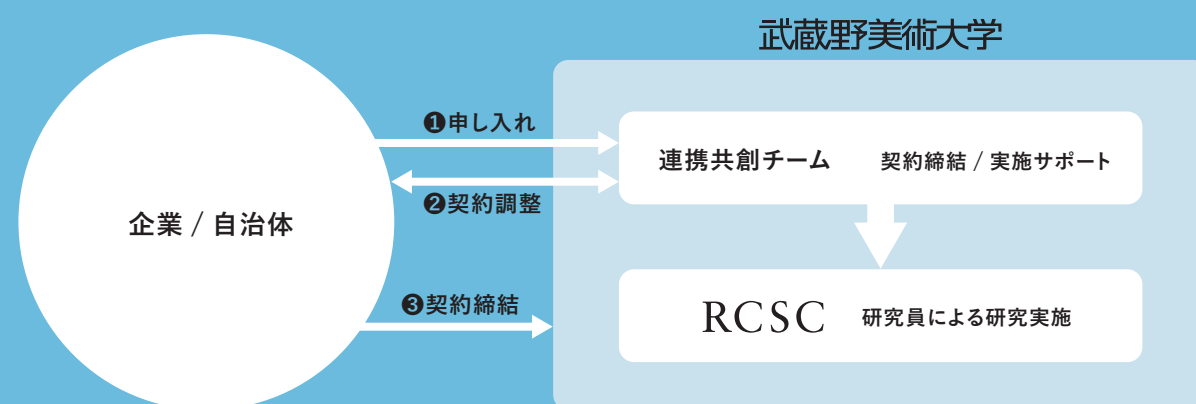
企業等が持つ課題の研究を大学が委託されて行うもので、その結果を委託者に報告する制度です。知的財産等は、原則大学に帰属しますが、特許等の実施については、独占実施権等の設定等、委託者のご要望を踏まえ、柔軟に対応します。なお、授業として実施する場合もあります。



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、使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 連携共創チーム

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

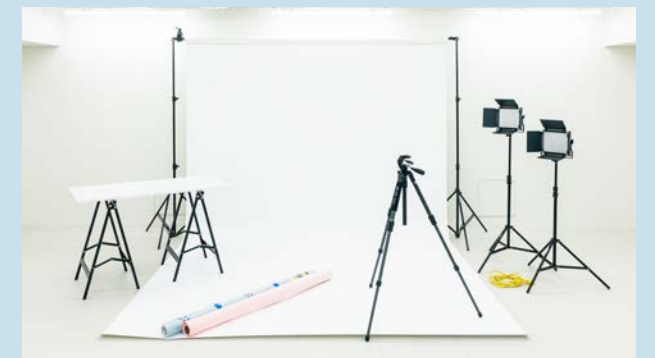
自律協生スタジオ (コンヴィヴィ)

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。



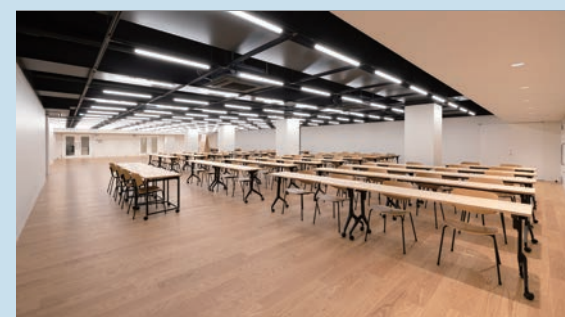
制作スタジオ

地下 1 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 | 2025 年 7 月 31 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 | 新名さくら

撮影 | 星野耕史、いしかわみちこ、相ヶ瀬広大 ほか

