

RCS C Annual Report 2024

RCSC Annual Report 2024

武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所
2024 年度 成果報告書

Contents

- 04 研究所概要
- 05 ごあいさつ
-
- 06 自分が描く未来のイメージを、事業の仕組みに乗せて世の中に届ける
- 10 沢山の人達が参加する多声の未来をつくるデザイン
-
- 15 共同研究
- 31 産学プロジェクト実践演習 / 研究
-
- 48 研究員一覧
- 50 ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について
- 51 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つのラボ活動を開展しています。

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います。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した。

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。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合い、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。



自分が描く未来のイメージを、
事業の仕組みに乗せて世の中に届ける

丸山 幸伸

武蔵野美術大学クリエイティブノベーション学科
日立製作所研究開発グループ

「武蔵野美術大学実験区」は2024年度からスタートした武蔵野美術大学による創業支援プログラムです。造形教育を通じて得た“クリエイターシップ”を持つ武蔵野美術大学の学生と他分野の学生や社会人をつなぐことで化学反応を起こし、描いたビジョンをクリエイティブとビジネスの手法を用いて社会実装することを特徴としています。創業の場にとどまらず新たな共同研究への展開も期待される本プログラムの立ち上げから関わった武蔵野美術大学丸山伸幸教授と武蔵野美術大学実験区プロデューサー／d-land代表の酒井博基氏が、「美大にしかできない創業の場をつくるには」をテーマに対談を行いました。

まずは“なにを問うか”を丁寧に温める

酒井：“実験区”と呼ばれるにふさわしい場をつくっていくためには、美大のなかだけに閉じてしまうのではなく、企業や他大学など外部との連携が不可欠です。長らく企業でデザインに携わり、現在はムサビで造形構想学部クリエイティブノベーション学科の教授を務めている丸山さんには、「武蔵野美術大学実験区」の構想が生まれた当初からいろいろなご意見をいただきいただきました。今日は、あらためて丸山さんの視点からこのプログラムについてお話を伺っていきたいと思います。まず、このトークイベントのテーマ「美大にしかできない創業の場をつくるには？」に対する第一印象をお聞かせください。

丸山：まずこのプログラムは、「美大にしかできない」ものというよりは「美大がやらなければならない」ものという印象です。次の社会をつくる新事業に対して美大がなにをやるべきかを考えるのが、このトークイベントの目的でもあるのだろうなど捉えました。

いきなり細かい話になりますが、これまで企業などで実施してきた新事業創成のスキームは、新事業のアイデアを持つ人が集められ、そこ

にメンターやプログラムを運営する教育コンサルタントが参加し、アイデアを一生懸命磨き込んで世の中に届けるというものだったと思います。それはそれで正しいと思うのですが、僕はそれよりも、“なにを問うか”が非常に大事だと思うんです。問い合わせるのはすごく小さな好奇心から始まっていたりするので、それをどういうふうにカタチづくることを支えていかがポイントになると以前から思っていました。なので、社会の小さな違和感に気づけるような教育を受けてきた美大の学生がなにか好奇心を抱き、事業の入口になるような構想をつくるとさえできれば、そのあと磨くに値するものになるだろうと。今回、プログラムの流れをふたつのフェーズに分けていると思いますが、前半のビジネスデザインアワード※の部分にこそ美大らしさが現れてくるはずです。



※「MAU SOCIAL IMPACT AWARD」は、「武蔵野美術大学実験区」から生まれた、社会にインパクトを与えるような、新たな事業を創り出す美大生を发掘することを目的としたビジネスデザインアワード。詳細はwebサイトをご参照ください。

酒井：新事業創出においては、事業アイデアの“how”的部分から入り、アイデアを叩いて強くしていくようなやり方が多かったなかで、武蔵野美術大学実験区ではまずは“なにを問うか”をしっかりと丁寧に温めると。

丸山：いまの時代はとても不確実で、1年、2年先を見通すのも難しい。そんな状況のなかで新しいことを考えるのって、簡単じゃないと思うんですね。そうなると“Why”的ところ、つまり、まず社会の変化に気がついて、その根源に向き合わないといけない。しかし、それに気がつくこと自体が難しいうえに、気がついたことってとても脆くてやわらか

いものなので、ビジネスエリートのメンターや教育コンサルタントが磨くには不十分な固さなんですよね。それを磨きに耐えうるレベルまで持っていくためにはかなり丁寧な仕事が必要なのに、残念ながらいまではそういう状態を支える受け皿が存在していませんでした。

だから武蔵野美術大学実験区で学生に対してやるべきなのは、事業の実現性や実行性を鍛え込んでいくのではなく、問い合わせが示されたときに、批評的な態度で“why”的部分への自信を育ててあげることだと思うんです。「あなたはこっちだと言っているけれど、こういう面もあるんじゃないか」と提示しながら、彫刻作品をいろんな角度から眺めるように“why”を形成していけばいいのではないかでしょうか。

酒井：「批評的な態度」というのはキーワードになりそうです。美大の授業の大きな特徴のひとつに、講評会というものがあります。みんなの前で、自分の作品がさまざまな教授陣により批評的な目にさらされる機会であり、メンタルも非常に鍛え上げられます。しかも、A先生とB先生がそれぞれまったく矛盾するようなことを熱弁したりする。答えを求めるような教育では絶対にあり得ないことですね。

丸山：私はムサビの市ヶ谷のキャンパスで教えていますが、学生が最初のうちにがつらいから、先生は答えを教えてくれないなかで、講評会で言われるさまざまなことを自分で判断しなければいけないことです。ほかの専門領域で教育を受けてきた人にとっては、文化が違いすぎてすごく戸惑うと思います。特に、社会人大学院生や他大学から編入してきた学生は苦労しているように感じます。工学部や経営学部では、選択肢を設けてロジカルに判断していくディシジョン・メイキング（意思決定）の態度が求められます。いわば、目の前にあるもののなかから、自分にとって有益だったり意味のあるものを絞っていくという形です。一方でデザイン学部や人文社会科学部では、「世の中は常に変化しているんだから、まずは現場の実態を見に行こう」という態度で対象を見ている気がします。美大生はいまの時代の気分に合っているかとか、“相応しさ”にすごく寄り添ってものを考えるじゃないですか。工学では“最適解”があるはずだという前提になっていて、さらに最適解があるというのではなく、対象が時間的に動かないという、外乱がないことが前提になっているからだと思います。

酒井：丸山さんがおっしゃっていたように、いまは変化の時代ですね。そのなかで“how”的部分から入るビジネスは、最適解があると信じて動くという強さがある一方で、ルールが変わるとまったく対応できないという脆さも持っている。なので、世の中は動いているという態度で対象を見ていくというのは、これからの時代のビジネスを考えていこううえでは重要だと感じました。

美大生の“無限に掘り下げていく”ところを活かしてほしい

酒井：丸山さんは、美大生の創業やスタートアップがどのような可能性を持つとお考えですか？

丸山：ビジネスすらデザインやアートの対象物だと捉えてもらえれば、従来の新事業のように「こういうニーズや趣向を持った人に合うマーケットをとる」というような対象を観る解像度が低い描き方ではなく、ビジネスで提供される価値について、かなり細かな“人の暮らし”まで目がいくと思います。美大生は、ファインアートかデザインかにかかわらず“まだそこにありもしないのに、ものすごく細かいところまでわかって作品をつくっている”じゃないですか。ああいうことを、プログラムの初期段階にやってくれることを期待しています。それができると、ビジネスを通して実現したい世界が最初に定義されるので、事業化に進んだときには想定していたやり方がダメになんて別のやり方にシフトしやすくなります。

酒井：なるほど、そういうところにはたしかに可能性がありますね。一方で、美大生の創業の課題についてはどうお考えですか？

丸山：半分冗談、半分本気で言うと、朝起きられない人がたくさんいることでしょうか（笑）。でも実は、それには別の側面があります。美大生って、なにかをデザインしてもらう、もしくは作品をつくってもらうと、みんな無限に掘り下げていくんですね。それは、時間をかけるほど、たくさん迷うほど、クリエイティビティが確実に高まっていくからです。そうした人が創業しようとしたときに、たとえば事業プランも練れば練るほどよくなっていくわけですから、止められなくなるんですよね。そうすると期日に間に合わなくなったり、果てに朝起きられなくなったりするということです。

美大ではない他大学の学生や企業と一緒に進めていくフェーズに入ると、今度は計画的に工程を管理していくことが必要になります。そのときは美大生は、段取りを考えても、心のなかでは「やってみなければわからない」と思うはずです。最後までアウトプットにこだわるのは本来、



エンジニアもそうだとは思いますが、特に美大生は、自分の美意識が満足するまで人に見せない、できたと言わない。そうするとプロジェクトマネージャー役の人は何度も工程を引き直さざるを得なくなる。そこで絶対に揉めると思います。そこが美大生の最大の魅力であり、リスクですよね。

それから、意外だと感じる人もいるかもしれません、美大生はけっこう哲学的なところがあります。事業化を進めるなかでも、やっているうちにその課題の本質に気がついてしまうと、プロジェクトの後半になつてから違うことを言い出してそっちを追究したくなってしまう、なんてこともあります。クリエイターとしてひとりでやるのであれば自分のリスクとして処理すればいいのですが、チームで動くときには、なによりもそこを共有することが大切ですね。自分ひとりが“見えてしまった”ものをきちんとアウトプットして共有しないと、プロジェクトは進みません。

酒井：ビジネスをつくっていくうえでは、いろんな人を巻き込み、そして共有していくというプロセスはすごく大事ですよね。ところで、ムサビやほかの美大の卒業・修了制作展を観ると、多種多様な興味関心をよくこのアウトプットに結びつけるなあと、毎年身が引き締まるような気持ちになるんですが、その反面、キャリアという面では意外とふつうの進路を選ぶケースが多いと。グラフィックデザイナーやwebデザイナー、プロダクトデザイナーといった職種に対して自分を適応させていく人が多いことが、ずっと気になっているんです。学生時代にすごくおもしろいものをつくっていたのに、キャリアさえもデザインしていく、つまり自分でビジネスモデルをつくりそれを世に向う選択をする人は少ない。

一方で、ムサビの進路選択の割合は他大学とは圧倒的に異なります。就職希望が約6割、進学希望が約1割、残りが作家やフリーランスや起業という、要は「その他」の分類です。それが約3割を占めているのは大きな特徴なのではないでしょうか。武蔵野美術大学実験区を通してその割合を増やしたいというわけではないのですが、その3割の内訳が、就職という道を選択しなかった結果そうなったのか、ポジティブに戦略を持って作家やフリーランスを目指しているのかは気になるところです。そのような状況があるなかで、こういうプログラムをムサビに埋め込むことによって、そこから新しいムーブメントやカルチャーが生まれてくるといいなと。丸山さんはそれについてどう感じますか？

丸山：たとえばデザインの仕事がしたいと考えたら、いままでは商品やサービスを提供して収益を上げるような会社にデザイナーとして関わる人が多かったと思うんですね。そして自分の考えた新しいイメージを、商品やサービスを通じてお客様に届けていた。これからは商品やサービスだけではなく、自分が考えた未来の社会の仕組みや仕掛け、地域の人々が触れ合うイメージを、事業の仕組みに乗せて世の中に届けたいといいんじゃないかと思うんです。そうすると、自分の作家性やデザインとしてのメッセージをより遠くに、かつ多くの人に届けられるわけですから、進路選択の割合も変わってくるんじゃないかなと思いました。



美大、他大学、企業… さまざまな人を巻き込むことの意義

酒井：ここからはプログラムの中身についても触れていただきたいと思います。まず、美大生の特徴をうまく活かすにはそれぞれのフェーズで工夫が必要だと思いますが、成功の鍵を握るのはどのようなところにあるのかなと。といえば以前「ビジネスデザインアワードへエントリーする際にエントリーシートを書いてもらうんです」と丸山さんに説明したとき、最初はそんなことさせちゃダメだとおっしゃっていましたよね。たしかにこういうものでエントリーシートを書くのは撃破りですが、そうしないと絞り込めないです。

丸山：そうなんですね。まずは美大生が世の中のなにに気づいているのか、なにに違和感を持っているのかに耳を傾けようじゃないかと。その段階なしに先へ進めないし、「その気づきは、たしかに今までなかつたよね」という角度のアイデアがほしいと思っています。それこそが、未来をつくるための光になる。むしろ、この時点で言語にできるようなものだったら、あんまり新しくないんだと思うんですよね。

そうやって言葉にできないものをエントリーで見せてくれたら、次にそれを形にしてもらう。僕らは別にプロトタイプが見たいわけではなく、build to think、つまり“考えるためにつくる”ことをしてほしいんです。美大生がもやもやと考えている気づきをなにか形にしてもらお、僕らも「ああ、そういうことだったんだ」と気づきを得て、それはぜひ事業にしてみようと思えば、受賞につながってくるんじゃないでしょうか。

酒井：一次選考は、全2回のワークショップ形式になっています。つまり思いの丈を目に見える形にして表現してもらうと。そこでさらに絞り込んで最終選考のプレゼンに進むという流れです。

ひとつ特徴的なのは、エントリーは他大学の学生もOK、そして年齢制

限もとっぱらって社会人もOKとしているところです。いろんな人たちを混ぜていきたい。というのも、美大生と一緒に起業したいというニーズはけっこうあるんじゃないかなと考えたんです。そういうふうにしてチームを組成していくなかで、チームに美大生がいることの意義についてはどう思いますか？

丸山：繰り返しになりますが、かなり初期の段階から構想の解像度が上がるとと思うんですよね。最初につくりたい世界がはっきりするので、みんなで納得しながら「俺たちはこれをやらなきゃいけないんだ」という使命感に突き動かされて進む。そんなことができるんじゃないかなと思ういます。

以前、あるプログラムで工学系の学生と美大生の混成チームで、地域コミュニティのつながりを活性化するテーマについて考えようというものがありました。そのときにおもしろいと思ったのが、工学系の学生が「地域の人たちが密に付き合えていないならば、もっと接点を増やすアイデアを出そう」という目標を定めて意欲的に進めていくなか、美大の学生はそのなかで「なんだかおもしろくないな」という気持ちになっちゃったみたいで。

1対1で話を聞くと、いまの時代に地元の人たちが直接交流する機会を増やしたところで本当にうまくいくのか、そこに対して説得できるほど論も組み立たず、ひとりでモヤモヤを抱えていたらしいです。その美大生と雑談を続けていると、「ペットを挟んだコミュニケーションならありえそうだね」という会話になりました。でも、それを聞いた工学系の学生は、「前提が違う?」「今までやってきたことはどうなるの?」と困惑してしまったそうです。美大生と他の混成チームだと、そういうことが起りがちだと思うんです。でも、それこそが“What”を“Why”から問い合わせていくことの真骨頂なので、一般の方は、前提を疑うようなことがどういう局面で起こってくるのかを、スリルとして楽しむことができるはずです。

社会人の方については、私の知人たちからも聞くのですが、コロナ禍の経験を経て「社会は変わっていくのに自分は今までいいんだろうか」「もっと社会に直接貢献するような活動がしたい」と、会社のなかで鬱々としている人が増えたりするんですよね。そういう人たちが、まさに世の中に問い合わせるようなテーマに授業やプロジェクトで取り組んでいる学生たちと一緒に考え、社会のなかで自己効力感を覚えるような体験をしていただきたい。ぜひ肩書きの殻をはずして、クリエイティビティを引き放ってもらいたいです。

酒井：たしかにそうですね。その感覚って、社会人だけではなく美大生にもおこっているような気がします。今年の卒業制作展を見て感じた傾向は、「社会課題の解決をテーマにしています」とあえて謳うようなものが減っていることです。そのぶん「いま目の前にいる、この人の力になりたい」というような、すごく個人的で解像度がはっきりしているものが増えたなと。そこにいろんな可能性が秘められていると感じました。

丸山：卒業制作の内容が身近なものになったというのは、デザインが、

美大やクリエイティブ業界のものから、さまざまな分野で新しいものを生み出す活動に使えるものになってきたことがあるんだろうなと思います。一方でこのプログラムでは、広がりを見せるデザイン活動のなかにおいても、美大生らしく、コモディティ化（※）しないやり方で突き進むようなアイデアを期待しています。

酒井：もうひとつ、インキュベーション施設やスタートアップ施設に入っているような方たちにもぜひチャレンジしてほしいと思います。

丸山：さまざまなスタートアップ施設のイノベーションの形を見てると、それぞれ特徴を出していくことは大事だと思いますが、いま我々が向き合おうとしている社会は非常に複雑。ですからその解決策を包括的に考え、互いの施設が持っている人的資源やケーパビリティ（才能や能力）を連携させるべきだと思うんですよね。ビジネスデザインアワードのところでは一緒に卵を温め孵化させる場所として存在し、アクセラプログラム以降では、テーマをヒナから一人前に育てていくのに適したプログラムをもつ施設の人に連携してもらうのもありかなと思います。

酒井：最後の質問です。このプログラムを進めていくうえで、メンターによるメンタリングであったり、おそらく企業との事業協創や共同研究をしていくこともあると思うんですが、そのときの企業の関わり方の可能性にはどのようなものがあるでしょうか？

丸山：事業とはいうものの、出てくるものは“大きな夢のための一歩目”的な位置づけのテーマになると思うんですよね。なので、企業の方に関わっていただくときには、その大きな構想に共感したうえで、自社事業としてメリットがある別のアプローチを見出せたのなら、それを議論して新たに一緒に組んでいただいてもいいと思っています。ここで出されたものを全部事業化しないといけないとは思ってほしくないなど。アイデアを技術で支える立場として参加していただくのもいいですし、これを引き取るんだというよりは、アイデアにインスピライされて一緒にやろうみたいな感じがいいのではないでしょうか。事業化としては歩みは遅いかもしれません、委託研究というよりは、共同で一緒に考えるようなプロジェクトが立ち上がるのもおもしろいなと考えています。





自治体・行政主体での地域を盛り上げるイベントや活動は多々あるものの、盛り上るのは一部の人だけという状況になりがちです。地域に住む住民全員が十全的に参加することは果たして可能なのでしょうか？

ここでは、2022年から開始した武蔵野美術大学と日本総合研究所の共同研究（通称：Convivi）を先導する武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所・若杉浩一と、株式会社日本総合研究所・井上岳一が、自律協生社会の実現に向けた課題を語り合います。

井上：この2年間、自律協生をテーマに共同研究に取り組んできました。自律性や主体性という言葉が、最初からキーワードとしてあったのですが、これが一筋縄ではいかない。例えば、社員の自律や主体性を謹む企業がありますが、そういう企業でも、方針や戦略は一部の人たちが決めている。意思決定には参加できないのに、自律的・主体的に動けと言われるわけです。一方で、自治組織である自治会に、今、積極的に参加する人はいない。皆、致し方なく参加している。自治の基本は自律性や主体性だと思うけれど、今の自治会はほど遠い。

若杉：この前、「宴のデザイン」をやりましたよね。あれは、どういうお客様さん来るかわからないけど、見えない何者かに向かって喜んでもらうイメージを持ちながら、主体的に動くということじゃないですか？そこには、立場の上下もなければ、何かある一つのゴールもなく、しかも対価があるわけでもない。でもそれで、働いている人もそんなに働いてない人も、関わった人全員が喜び合うという現象が起きていて、あれはプリミティブだけど、みんなが主体的に参加する喜びがあるなと思います。

井上：確かに、宴をつくることに対し、全員が自ら役割を見つけて参加し、力を合わせていましたね。地域の祭りにも似た構造がありますが、企業

組織においてはそういう場面は少ないように感じます。それはどうしてだろう？

若杉：企業の場合、ミッションそのものが経済由来で、ノルマや義務が発生しているからじゃないですかね。夢や希望とかではなく、売上ノルマとか、達成要件みたいなものに縛られていくわけですよね。天草に移住した卒業生の一人が、「見えない誰かのために手間暇かけて何かを用意するということは地域の人には当たり前な行為なんだけど、それが地域を豊かにしているのかもしれない」と言っていました。豊かな場をつくるのは、経済に由来しない主体的な行為なのではないでしょうか。

井上：以前は「仕事」だった宴の準備が、来てくれる人を喜ばせるために何ができるかを考えるという意識になってから、学生達が明確に主体的になりましたよね。

若杉：宴の夢や希望、喜びみたいなものが具体的な像として現れると、その主体性が發揮される。同じ現象ですら、みんなが主体的に参加するか業務になるかって分かれるんだなって思いましたよ。そう考えると、経済を行動原理とする企業が掲げるビジョンは、果たして社員の主体的参加を促すのか、という問い合わせが生まれますね。

井上：企業の場合、命令された業務をやるだけでは主体的な参加意識を持ってないから、ミッションとかビジョンとかパーセンスとかを定め、「我々が向かうのはこういう先であって、決して金儲けのためにやっているのではない」という物語をつくるわけですね。そして動画なんかで共感を演出しながら同調圧力もかけつつ、ミッションやビジョンを浸透させていく。そんな七面倒くさいことなくとも、地域の場合、「見えない誰か

に喜んでもらうために手間暇かけて用意する」ということが自然に、それこそ自律的・主体的に生まれてくる。この違いは何なんでしょうね？

若杉：誰かが喜んでくれるという共通体験が、その場や地域に確かに存在しているから、自分もやるのが当たり前だっていう気持ちが湧くんでしょうね。だから企業の人たちも自分たちでつくり上げた喜びや希望みたいな共通体験が、自分達の組織のなかにあるかが重要だと思います。みんなで「よかったね」って言い合える体験って、おそらく大学でも芸祭ぐらいしかないんじゃないかな。企業にはお祭なんかないからね。

井上：いろんなものが溶け合って、みんなが多幸感に満ちていたという記憶、そういう場が立ち上がっていたという感覚を経験することが、主体的な参加を促すのですかね。

若杉：北海道森町で僕らがやってきた地域の人の集い「オニウシ変態解放区」もそうですが、まさしく自己効力感が湧き起こるってことですね。お互いを高め、話を聞き、見ず知らずの人たちが共に何かを語り始めるんです。あの場所では、同業者では話せないことを話せる。そこで自分の話が誰かの役に立つことによって自分の役割を認識する。それぞれ大なり小なり自分の役割があつて認め合い高め合い、何かの実験を繰り返すというような集合体があの場にはあるわけですね。そういう場を、果たして組織や大学の中で持てるのか、社会の中で存在するのかということを問い合わせなきゃいけない。

井上：サイズの問題もあるような気がします。「場」ってある一定のサイズを超えちゃうと立ち上がらなくなっていますか？靈長類学の山極壽一先生に市ヶ谷に来て頂いた時、言葉を用いて身体的に共鳴できるのは150人までだと言いましたよね。そのサイズを超えてコミュニケーションできるように人が開発したのが言葉だというのが山極先生の解釈です。ミッションステートメントのような言葉に頼って場を立ち上げようとしてもなかなか難しいことを考えると、やっぱり150人ぐらいを基本単位にするのではないかでしょうか。

若杉：ある種の集団のなかで、自分の存在が認められて共感できるユニットサイズが150人だとしても、その150人が多様に関係して、そこに自分の居所が複数存在するようにしないといけないです。だけど残念ながら今はそういう複数の居場所を持つてない息苦しさがあるじゃないですか。だから自分が認められる第2、第3の小さなコミュニティが社会の中で必要なんだろうと思います。一つが駄目になると居場所がなくなるという状況が、不登校とか、社会参画しない引きこもりの人たちを生み出しているのだと思います。

井上：日本社会の問題は同質化の圧力が強いことですね。同質化に抗えるという安心感がないと、150人というサイズの集団は息苦しくて辛くなってしまう。

若杉：そう、近代で起こったことは同質化によって社会システムを支えるということじゃないですか。だけどそれも行き詰まり始めていて、同質化に馴染めない人たちの存在を、社会がどう居場所をつくり、活躍してもらう新しい枠組みをつくるのか、これが課題です。

井上：それには社会システムをどう多様性に開かれたものにデザインし直すかということと、個人が同質化の圧力から逃れて、どう自分の居場所をつくり出していくかということとの二つのアプローチがあるのでしうね。後者においては、美大が追求してきた個による表現のスキルが武器になり得るのではないかでしょうか。

若杉：仰る通りなんですが、同質化に対して人間が素直に抗えるかというのもうずっと近代哲学で問われてきた話で、どうしても人間は大きなものに巻かれて、思考を放棄しがちじゃないですか？

井上：世の中に抗って生きるために「どんな自分でも生きていける」という安心感が必要ですよね。安心感がないところで自分を表現して生きるのは難しいですから。そのことについては、産学（「産学プロジェクト実践演習」のこと。9～10月の一ヶ月間、学生が地域に入り浸り、現地の課題探索と課題解決を行う実践的演習）で宮崎県美郷町に行つたT君の話が印象的でした。彼は話すことに苦手意識を持っていて、東京では人と話せなかったのに、美郷町では初めて出会った人の家にあがりこんで何時間も話し込んだり、集落の飲み会で皆の前で歌を歌ったり、東京にいた時には考えられない行動をしていた。どうしてそうなれたのかを聞いたら、東京では、失敗が怖くて話せなかっただけ、美郷では怖さを感じなくて、気づいたら自然に話していたと言いました。それで、自分は話すのが苦手なんじゃなくて、ただ失敗を怖がって踏み出していくなかっただけなんだ気づいたとも言いました。その話を聞いて、はっとしたんですね。T君にとっての東京はある意味、自己責任が貫徹した世界です。個はバラバラに存在していて、自分の責任は自分で取らないといけない。それが自由だと思う人もいるのだろうけれど、T君のように身がすくんで動けなくなってしまう人もいる。自己責任の意識が強い世界では主体性を言いすぎると、かえって人は動けなくなってしまうんです。それに対し、美郷町では個は関係に包摂される。〈あなた〉と〈わたし〉の境界は不明瞭で、それは、國分功一郎が言うところの能動態（主体）でも受動態（客体）でもない中動態的な世界です。中動態的な世界では個は責任の主体にならないから、個人は安心して自律的・主体的に振る舞える。つまり、主客が曖昧で、主体责任が問われない中動態的な世界のほうが自律性や主体性が立ち上がりやすいという逆説がある。個人として認められながらも、個として切り離されず、失敗しようが何しようが存在していて良いんだという安心感を与えてくれるような包摂。自律性や主体性が芽吹くには、そういう土壤が必要なのでしょうね。



オニウシ変態解放区：北海道・森町で毎月行われている業種を横断した交流会。「オニウシ」とはアイヌ語で森(樹木の多くあるところ)を意味する。

若杉：僕も知識とか立場とかでの共感じゃなくて、一人の人間としての存在を許されるような場所があるかということが重要な気がしています。表面的ではなく、深いところまで共感を得られる場所が社会には少なくなっているんですね。地域にはまだそういう風土があるから、学生の心がほぐれていくんでしょうね。

井上：「包摶」というと聞こえはいいけど、一方で、個人の自由を抑圧し兼ねない側面もありますね。それが嫌でムラを飛び出していった人たちがついたのが今の都市です。確かに自由は謳歌できたかもしれないけれど、包摶がなく安心感のない社会しかつくれていない。

若杉：東京と地域という極端なコミュニティのばらつきがあり、社会的にさまざまな居場所の可能性が出てくる時代のことを考えると、このあわいがどう存在するのかということをお互い考え合う時代にきているのかもしれません。

井上：その時、人口減少はある意味、希望になります。西会津に暮らす友人と話していたんですが、これまで若い世代のやることに反対ばかりして足を引っ張ってきた年長世代が、最近、かなり態度が変わって、一緒に取り組んでくれるようになったと言っています。きっかけは、戸別の世帯動向のデータをとり、グラフにして、「このままだと 10 年後にはこの村に人がいなくなるよ。500 年続いた村をあんた達が絶やすことになるけれど、それでもいいんだよね？」と突き付けたことだそうです。そのデータを見て、さすがにご先祖に申し訳が立たないと年長者達が言い出して、若い世代と協力して何とか状況を変えていこうと動き始めたのだそうです。村が滅ぶという危機を共有することで、頑なだった上の世代がようやく心をほぐして協力してくれるようになった。

若杉：ムサビが産学でお世話になっている地域でも、ちょっと前だったら考えられないくらい頑固で地区同士の対立関係もあってなかなか新しいものを受け入れられなかったのに、人口減少により、新しいものを受け入れないかぎり未来が変わらないという共通の意識がでてきたというところがあります。そういう意味では、井上さんが言うように人口減少がある種の希望をもたらすのかもしれません。

井上：日本企業の多くが変わるのは、本質的に危機感がないからです。「自分達の代はまだやっていける」と意思決定層の人たちが心の底では思っているから、変わらないですね。僕らは地域を活動の舞台にしていますが、根本的な問題意識は、一人ひとりが生き生きと生きられる社会にどうしたらシフトできるのかというところにあります。その時に、「まだやっていける」という安心感がある都市や組織とやっていても変化はつくれない。できるだけ端っここの場所、人口減少や産業衰退が待ったなしの場所のほうが、変化に柔軟だと思うから、熊本県の天草市や北海道の森町を拠点に活動しているんです。

若杉：そうですね。学生たちが自分のホームである東京を捨て、地域で活躍し始めているのは、自分達の存在や未来が發揮できる社会がそこにあると感じているからでしょう。

井上：共に社会をつくりなおしていく場にいられるということに、若い世代がクリエイティビティと楽しさを感じ始めている。みんなでつくるのは面倒くさいこともたくさんあるんだけど、それ以上に共につくる喜びを味わえる。そのことが大きいのではないですか。

若杉：学生だけじゃなくて、企業の人たちとかさまざまな人たちが参加し活躍する場があるという意味では、新しい学びのフィールドの可能性が地域にはありますね。

井上：自律性や主体性を促す学びのフィールドになりそうですね。もう一つ気になっているのが、スケールの問題です。50 人に満たないような小さな集団で宴をやるとすごく盛り上がるし、このメンバーとなら一緒に何かをつくれるという実感はつくれるけれど、それはスケールするのか、つまり特定の小さな集団だけではなく、その地域や自治体の全域、或いは他の地域の変化にどう接続していくのか。デザインの問題として考えた時にどうですか？

若杉：それは、僕らの活動そのものなんですけど、大きな仕組みによるチームづくり、誰に頼まれてやるのではないというような、平等で縛られない緩やかな活動がそういう場を生み出していくので、そういう枠作りや関係性のつくり方が重要ですね。

井上：スケールというと、すぐにより大きなものという方向に話がいくのだけれど、そうでなく、無数の小さな集団をミツバチのように媒介しながら、輪を広げていく。そんなイメージでしょうか。

若杉：僕は小さい集団がネットワークされていて、必要なインフラは共同で支えていくような集団のあり方が、社会を変えるリソースになり得ると思います。当然今までの組織の枠組みもあるんだけど、そういう主体性をもった新しい小さな集団が同時に並行に社会に存在して、どちらでも行き来できることでバランスが取れていくのではないか。

井上：そうですね。僕らが今挑戦しようとしているのは、ビジョンやミッションを示して、それを浸透させることで組織全体を動かすという、上からシステムを変えるやり方ではなく、この地域がこんなふうになったらいいとか、こうありたいなどという未来のイメージを引き出しながら、そこに皆が自発的に参加するようなやり方で地域を変えていくことはできないかということです。誰かのために手間暇を惜しまずにやるような幸せな体験の積み重ねの先にあるイメージをうまく未来をつくることにつなげられないかという挑戦です。

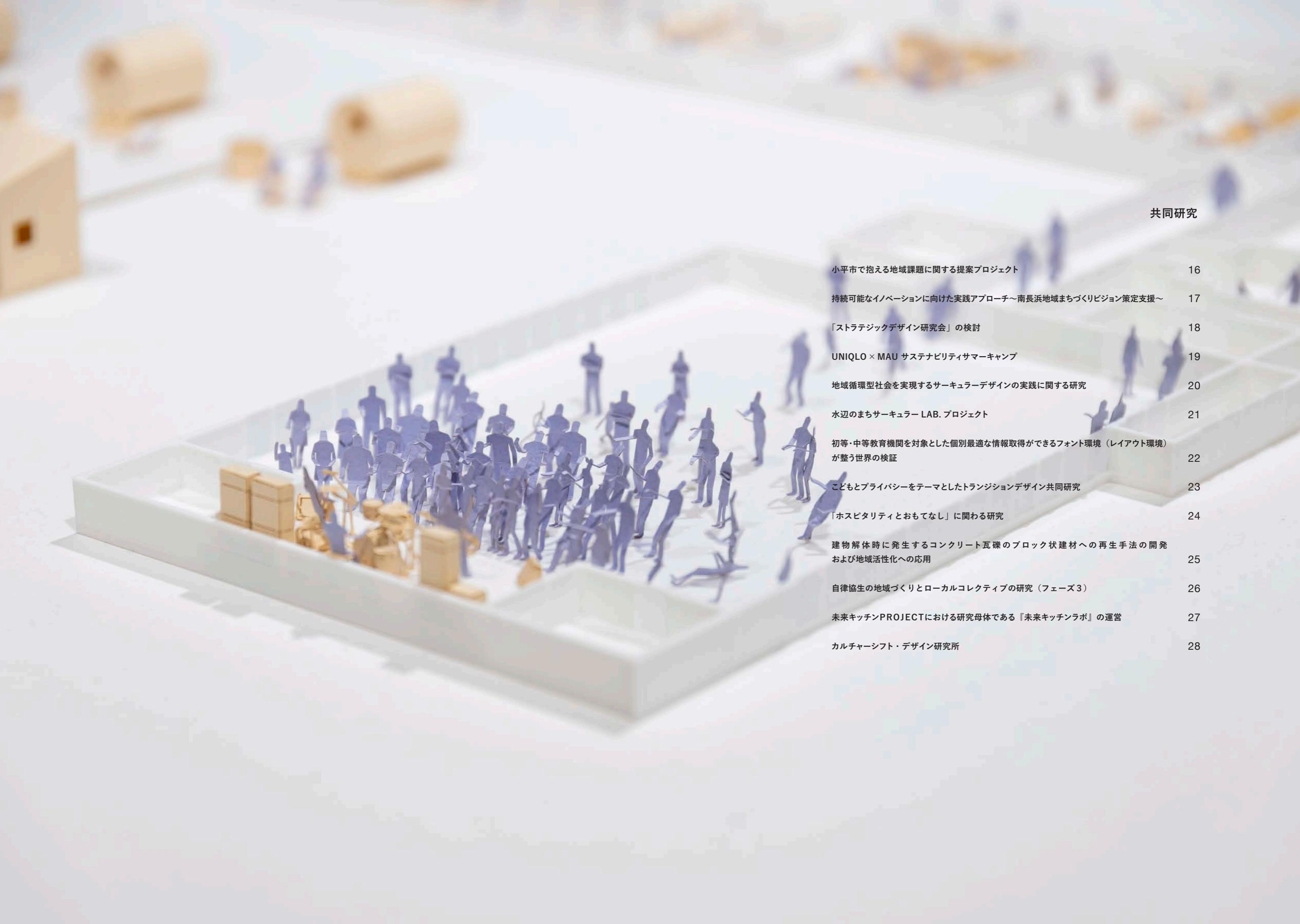
若杉：そうですね、最初はビジョンなんてなくて、共に誰かのために何かの場をつくっていくっていう集まりが広がっていく中で、次にこの地域をどうしていくかっていう発展をしていくと思います。だから、ビジョンは先にあるのではなくて、徐々に形成されていく。ただ、集合体の育成や翻訳して伝えていく立場が必要で、そこにデザインが力を発揮できる気がしています。デザインは、どちらかというと最大公約数をとりまとめて翻訳するけど、そこからあぶれたものは逆に否定してしまう危険性もあるわけで、それが起こらないためにデザインはどうあるべきなのかはこれから実践していかなくちゃいけないです。翻訳者として美しい答

えを出すのではなくて、最終的な答えを出すのはデザイナーではなく市民なのだから、デザインする範囲を半分だけにして空白を残す、というものもあり得るかもしれません。

井上：デザインの前提となる文化の問題なのかもしれないとも感じています。ただ、その文化というのがきちんと受け継がれていないですね。この前、沖縄県の竹富島に行って、長老格の人と話したんです。竹富島は生活の中心に祭りがあるような社会です。頻繁にある祭りの時は、全員が仕事を休んで参加する。でも、例えば宿をやっている若い世代にとって、祭りは稼ぎ時ですから、祭りには出ない。それを長老達は苦々しく思っている。そういう世代間のギャップが生まれています。なぜ祭りがそこまで大事かというと、水が乏しい島で、生きていくのが大変だったからだと言うんですよね。水がない。だから種を植えたら芽が出てくれと祈る。芽が出たら無事に育ってくれと祈る。そうやって一年中祈っていたと。それと、複数の島から来た人達が住み着いた島だったから、異なる出自の人々がいざざを起こさずに力を合わせて生きるためにも祭りが必要だったと言えます。そういう祭りの背後にあった切実さを若い世代は知らない。祭りの背景と機能を解き明かしてそれを現代にどう引き継ぐか考えないと、祭りは形骸化し、観光資源としてしか見られなくなってしまうんです。

若杉：その通りです。その地域の街並みや風景、所作っていうのは、その地域の人が成し得た一つの形なわけですが、その本質を我々はきちんと伝えてこなかった。それを理解してデザインしていくことが重要なんだろうなと思います。一つ一つの営みや、場のあり方に意図があり一つの形として調和していたはずなんです。私たちはその声にならない多様な音に調和して行ききたはずなのですが、今や新しい現象や言葉や数字という大きな一つの方向性や力に予定調和して生きてきました。そしてその力に合わない沢山の人や秩序を排除してきたのだと思います。しかし社会は多様で多彩で大小に関係なく沢山の人達の役割で動いている、だから未来は、もう一度、沢山の人たちの多声の未来であるべきなのかもしれません。



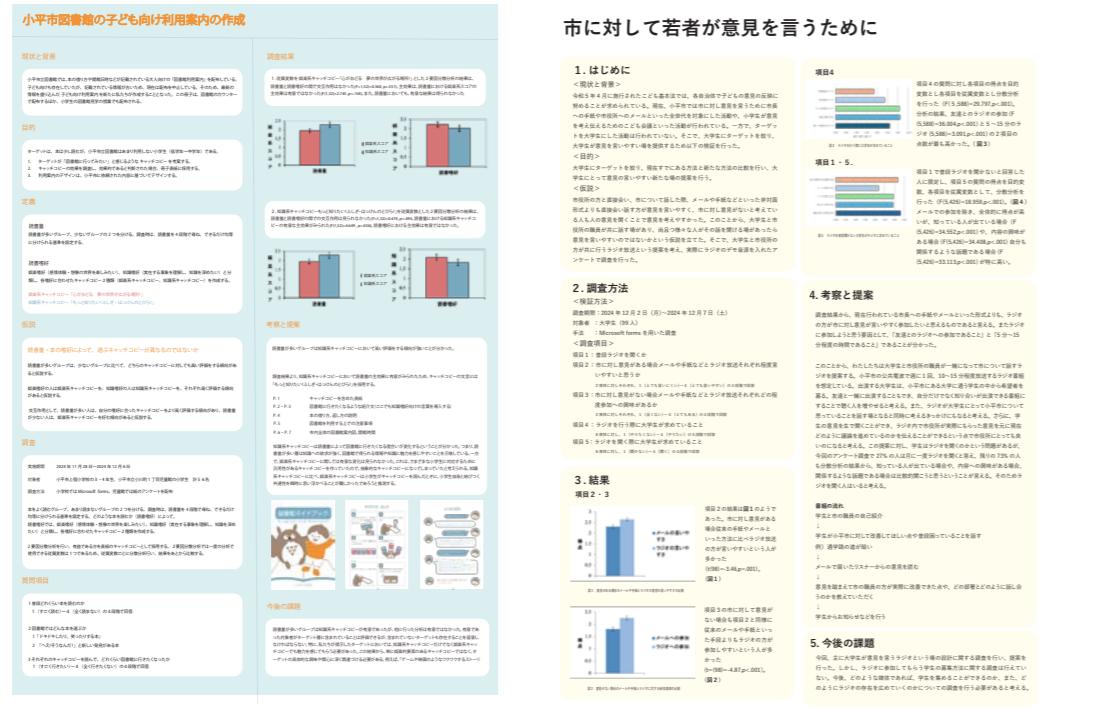


共同研究

- 小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト 16
- 持続可能なイノベーションに向けた実践アプローチ～南長浜地域まちづくりビジョン策定支援～ 17
- 「ストラテジックデザイン研究会」の検討 18
- UNIQLO × MAU サステナビリティサマーキャンプ 19
- 地域循環型社会を実現するサーキュラーデザインの実践に関する研究 20
- 水辺のまちサーキュラー LAB. プロジェクト 21
- 初等・中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（レイアウト環境）が整う世界の検証 22
- こどもとプライバシーをテーマとしたトランジションデザイン共同研究 23
- 「ホスピタリティとおもてなし」に関わる研究 24
- 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 25
- 自律協生の地域づくりとローカルコレクティブの研究（フェーズ3） 26
- 未来キッチンPROJECTにおける研究母体である『未来キッチンラボ』の運営 27
- カルチャーシフト・デザイン研究所 28

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



連携先

小平市

実施期間
2024年11月～2025年3月

担当教員
荒川歩

持続可能なイノベーションに向けた実践アプローチ ～南長浜地域まちづくりビジョン策定支援～

滋賀県長浜市



本プロジェクトは、滋賀県長浜市の南長浜地域のまちづくりビジョンを策定することを目的とするものである。南長浜地域のまちづくりは、日本総合研究所とのストラテジックデザイン研究のテーマの1つである次世代中心のデザイン方法論の開発プロジェクトとのフィールドにもなっており、次世代中心デザインの方法論を適用しながら、長浜市の長期計画となるまちづくりビジョンを具体的に策定した。本プロジェクトでは、2年間にわたるワーキンググループでの議論をまちづくりの指針となるビジョンへと集約し、市民をはじめとした多くのステークホルダーに公開されるドキュメントにする必要があった。そのため、本プロジェクトでは、長浜市役所やビジョン策定のためのワーキンググループに加えて、ランドスケープデザイナー、エディトリアルデザイナーによるチームを組成し、共創型のビジョン制作を行った。これまでの行政が作成するビジョンは、市民をはじめとしたステークホルダーにとって難しいものにとどまってしまうことが多かった。本プロジェクトでは、構想をわかりやすく共感されるものにするために、デザインの力を最大活用し、市民に関心を持ってもらい、次世代に継承されるビジョンづくりを目指した。

連携先
滋賀県長浜市

実施期間
2024年4月～2025年2月

担当教員
岩寄博論



「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2023年度から継続して「次世代起点デザインのモデル化」の研究に取り組んだ。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問い合わせに取り組んだ。2024年度は昨年度から取り組んでいた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」におけるビジョン策定に加えて、福井県鯖江市における若手職員向け研修において、次世代中心の政策デザインの方法論の実践を行った。「南長浜地域のまちづくりプロジェクト」では、昨年度策定したエコシステムマップをもとに、具体的な事業案を策定するために、エコシステムを駆動するインターベンション（介入）ポイントごとにワーキンググループを組成し、ワーキンググループごとに具体的な事業を検討した。事業案はまちづくりのゾーニングに再編集され、昨年度作成した未来ペルソナを中心としたシナリオとして描かれた。2年越しのプロジェクトとなったが、次世代中心の政策デザインを体現するビジョンを策定することができた。

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

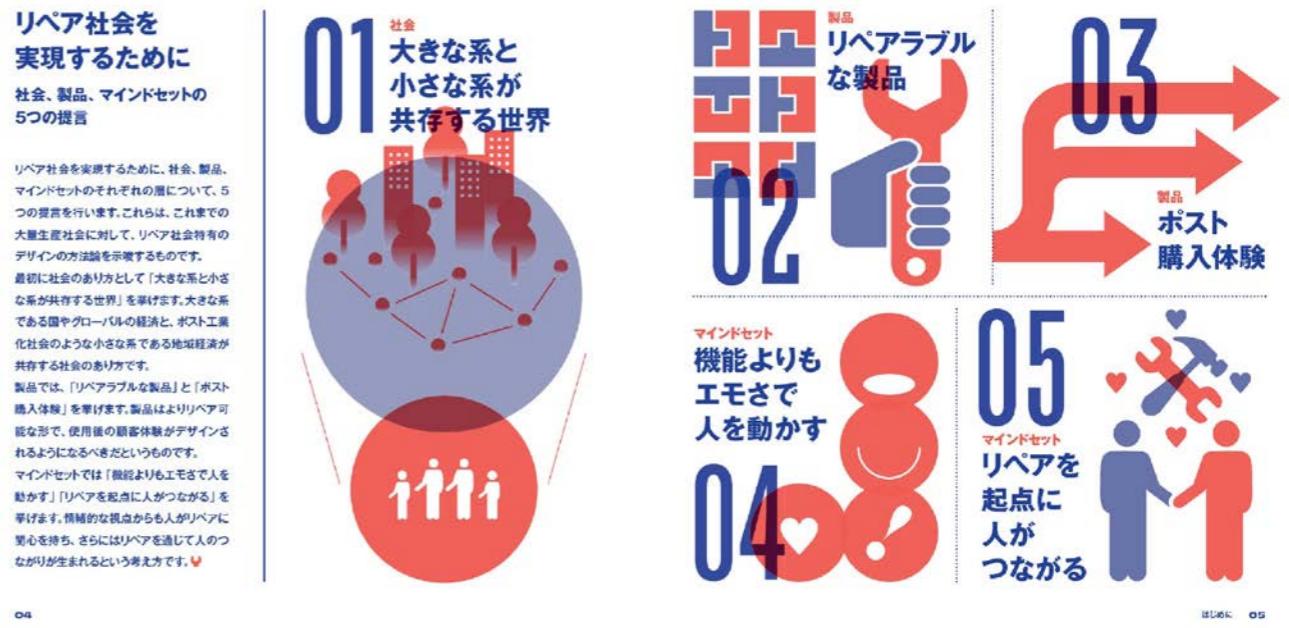
2024年5月～2025年3月

担当教員

岩崎博論

地域循環型社会を実現するサーキュラーデザインの実践に関する研究

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ー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。今年度はサーキュラーエコノミーの文脈で再注目されている「修理・リペア」をテーマに研究を行った。サーキュラーエコノミーを実現するためには、ものをできるだけ長く使い続ける必要がある。本研究では、大量消費時代に失われてしまった修理・リペアを再び人々の生活や社会の中に取り戻すためにはどうすればよいかという問い合わせのもと、その成果をリペア社会を実現するための社会、製品、マインドセットの領域における5つの提言にまとめた。提言は『リペア社会をデザインする (Designing a Repair Society)』という小冊子にまとめられた。小冊子は、近年注目されるZineカルチャーを参照しながら修理・リペアの文脈とも親和性のある手作り感ある体裁で制作され、小冊子を起点に、イベントに出展したり学会で報告したりすることで、リペア社会を実現するための論点形成に貢献した。

連携先

株式会社日立製作所

実施期間

2024年9月～2025年3月

担当教員

岩崎博論



UNIQLO × MAU サステナビリティサマーキャンプ

株式会社ファーストリテイリング



本プロジェクトは、株式会社ファーストリテイリングの循環型社会実現の課題に対して、ワークショップを通じて学生が提案を行ったものである。ファーストリテイリングが展開するUNIQLOでは、「服を長く着続けてもらう」ことを目的にRE.UNIQLO STUDIOを各店舗に設け、リペア、リメイク、リサイクルのサービスを提供している。UNIQLOでは、循環型社会実現のために、このRE.UNIQLO STUDIOのサービスの利用をさらに拡大させたいと考えていた。学生はこの課題に対して、デザインリサーチを踏まえたコンセプトの提案を行った。プロジェクトは2日間にわたり行われた。最初に、UNIQLOの協力を得て開店前の店舗におけるフィールドワークを行い、RE.UNIQLO STUDIOの課題と機会を発見した。その後、コンセプトを作成し、コンセプトを具現化するプロトタイピングを限られた時間の中で制作した。最後に、ファーストリテイリングのオフィスにてプレゼンテーションと講評が行われた。提案は、この領域に長く携わるUNIQLOの担当者にはなかった学生らしい新鮮な視点が盛り込まれたものとなった。

連携先
株式会社ファーストリテイリング

実施期間
2024年8月

担当教員
岩崎博論

水辺のまちサーキュラー LAB. プロジェクト

株式会社 SHIBAURA HOUSE



本プロジェクトでは、港区芝浦のコミュニティスペースであるSHIBAURA HOUSEが港区の事業として取り組んでいる「水辺のまちサーキュラー LAB.」を起点に、サステナブルな素材を活用し、まちの中に設置する人と水辺、人と人をつなぐキオスク（屋台）をつくることを目的とした。「水辺のまちサーキュラー LAB.」は、2022年から港区を舞台に様々な活動を行ってきた。本プロジェクトでは、「水辺のまちサーキュラー LAB.」の一環として、水辺と人をつなぐサーキュラーデザインに取り組むものである。本プロジェクトは、CI学科3年生を対象とした岩崎ゼミのプレゼンジとして実施された。プレゼンジを履修した学生は2つのチームに分かれ、サーキュラーデザインの提案を行った。そのうちの1つのチームは、港区が主催するみなとパーク芝浦フェスティバルにおいて、「みなとまちのカンティーヌ」というコンセプトで実際のキオスクを出店する社会実装を行うことができた。この実践では、芝浦地域で以前獲れた芝エビを素材にしたスープを振る舞いながら、芝エビが獲れなくなったことや水辺の環境変化について参加者と対話を行った。キオスクを通じて水辺の物語が地域住民と共有され、新たなつながりを生み出す場をつくることに成功した。

連携先
株式会社 SHIBAURA HOUSE

実施期間
2024年11月～2025年3月

担当教員
岩崎博論

初等・中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（レイアウト環境）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



読み書き障害ともいわれる、発達性ディスレクシアは、社会的な認知不足により、多くの当事者が学習機会を奪われることになっている。本プロジェクトでは、ディスレクシアという状況の社会的認知の向上を図って、2023年度より「ディスレクシアの社会モデルデザイン」として環境調査及び介入のデザインを行っている。2024年度は、2023年度のリサーチ結果に基づき、ディスレクシア当事者に対して、フォントデザイナーとグラフィックデザイナーが一人ずついて、当事者に最適なレイアウトデザインを作成するワークショップを行った。このワークショップに寄って、以下の成果が得られている。

1つ目は実際に作られた当事者のレイアウトデザインの多様性により、ディスレクシアという学習障害の存在自体及び、それが読める読めないの問題ではなく「読める」に多様性があることのプレゼンテーションとなっていること。2つ目はこの都合自体がディスレクシア当事者の自信の回復につながったこと。3つ目は活動に参加したグラフィックデザイナーがデザイナーとして新しい活動の可能性を見出したこと。4つ目はこの対話を通じて、フォントデザインの新しい可能性が見出されたことである。

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

2024年4月～2025年3月

担当教員

長谷川敦士



こどもとプライバシーをテーマとしたトランジションデザイン共同研究 株式会社日本総合研究所



2025年度に実施予定の子供のプライバシーデザインプロジェクトのための予備調査として、小学生とワークショップ形式でプライバシーについて考えその結果をまとめた。

ワークショップでは子供たちとプライバシーがどのように日常で認識をされているのか、自分たちが嫌な事はどういったことなのかといったことを、日常の文脈の中で語ってもらった。最終的にプライバシーを守るためのプロダクトのプロトタイピングを行い、これらの活動から、小学生にとって感じられるプライバシーのリアリティを分析した。

この結果、子どもたちにとっての世界とは、家族、学校・塾といった世界に加えて「オンラインゲームを通じた関係」であることが明らかになった。また、それ以外の人々は彼らにとって関心外であり、それらの人に自身のことが知られることへの興味がないこともあきらかになった。また、子どもたちにとって、プライバシーを守ることは「怖いことを避けること」「いやな体験を避けること」であり、逆にそれ以上の意味を感じていないことが見えてきた。こういった等身大のプライバシー感は、成人のそれとは大きく異なっており、むしろプライバシーの本質に近いとの指摘もある。

このワークショップの結果をもとに、今後は子どもたちとプライバシーについてより深めていく活動を実施していく。

連携先

株式会社日本総合研究所

実施期間

2025年2月～2025年3月

担当教員

長谷川敦士

「ホスピタリティとおもてなし」に関する研究
日本ホテル株式会社 メズム東京、オートグラフ コレクション



日本ならではのホスピタリティの発信を目的に、訪日旅行者に向けた「新たなホスピタリティとおもてなし」のコンセプトを探索するデザインプロジェクトを実施した。近年、欧米、東南アジアなどから東京への訪日外国人旅行者（以下「訪日旅行者」）にとって、明治や江戸の香りを残す伝統文化や建築、食の多様性、独自に発展したサブカルチャーなどが注目されている一方で、訪日旅行者を充足する高付加価値なサービスは未だ整備が十分ではない。本プロジェクトでは、本学造形構想学部クリエイティビティノベーション学科の学生たちがフィールドワークやインタビュー調査を通じて訪日旅行者の目線を獲得し、メズム東京のタレント（ホテルスタッフ）とのディスカッションやアドバイスにより新たな気付きを得て、東京という都市と訪日旅行者の関係価値を築くためのアイデアを創出し、コンセプトのプロトタイピングを通して「新たなホスピタリティとおもてなし」のコンセプトの探索を実施した。

連携先

日本ホテル株式会社 メズム東京、オートグラフ コレクション

実施期間

2024年11月～2025年3月

担当教員

丸山幸伸

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



再生コンクリートを使ったデザイン提案を行い、開発に参加する企業のエントランスのモニュメント提案を行った。現在基本的ユニットの試作金型が完成しており、一次試作に向けて制作を行っている。このアウトプットと、デザインモデルの施策が完成すれば広く社会に、広報できることになる。

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

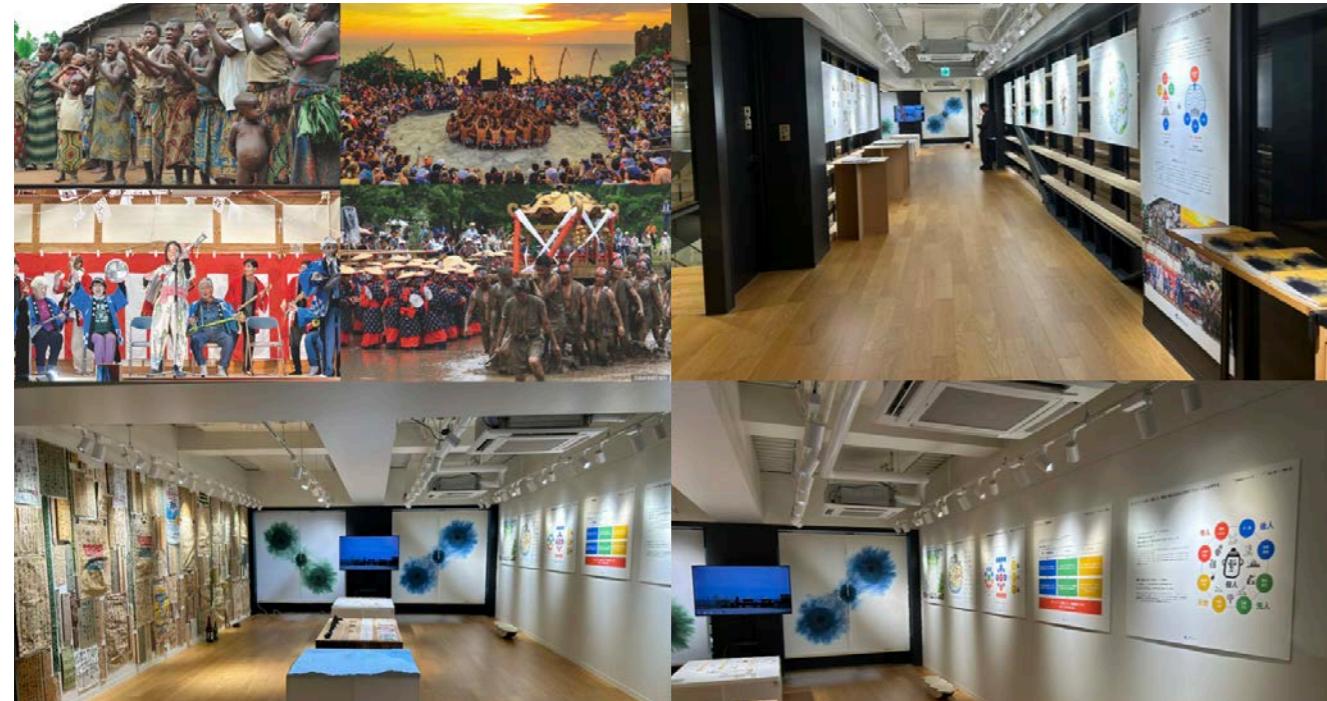
2023年11月～2025年3月

担当教員

若杉浩一

自律協生の地域づくりとローカルコレクティブの研究（フェーズ3）

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3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、北海道森町のをフィールドワーク、地域の調査を続けながら。このテーマの社会変革を起こす要因を詳細している。共に共通の課題は、官民連携、地域住民の主体的・社会参画、それと持続可能性の為の都市の資本、人材の循環であると捉えている。天草市は本渡港を中心とした活性化は民間の団体を形成し、新しい拠点作りにチャレンジするも、民間が立ち上がるごとに、行政が依存してしまい、共生、連携という形にできないでいる。日本総研の研究としての関与も、受発注関係しか経験のない行政にとって研究というスタンスが取れないことも起きてきた。外部企業をサウンディングするも、地元の連携なしでは参入障壁が高い、しかしながら県へのアプローチで区画の整理や緑化、港湾の再開発などは動き始めたのは成果であろう。一方で森町は、住民との対話を繰り返しながら、一次生産者の活動やつながり、コミュニティーとして成り立ち始めた。その基盤の上で住民主体のビジョン創りへと今年度は、森町からの業務委託を受け指導することにつながった。新しいクリエイティブ拠点のプロトタイプに挑む。

連携先
株式会社日本総合研究所

実施期間
2024年4月～2025年3月

担当教員
若杉浩一

未来キッチンPROJECTにおける研究母体である『未来キッチンラボ』の運営 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る。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。

2024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具体的にリサーチし、「キッチンのビジョン」をアップデートして「ライフスタイルのビジョン」を作成した。リサーチでは、未来のライフスタイルのパターンを作るために学生または20代の友人にアンケートやナラティブインタビューを実施して、既存の食の体験、過去の食の体験、未来的な食の体験について「未来ビジョンとライフスタイルを整理」を実施した。

また、モバイルキッチンの次のプロトタイプである、「循環ろ過装置」のプロトタイプを利用した実証実験を実施した。具体的には、「無人島」で活用してみる、「市ヶ谷」で足湯のように活用してみる実証実験を通して、今後のビジョンのヒントを得ることができた。

連携先
クリナップ株式会社

実施期間
2024年4月～2025年3月

担当教員
山崎和彦、井口博美



カルチャーシフト・デザイン研究所

株式会社ブレイド



近年、ビジネス環境の急速な変化に伴い、特に大企業が従来の企業カルチャーの見直しを迫られている。旧来の企業文化から脱却できない課題は、歴史を経ている企業に多く、特に従業員や組織規模が大きな企業は、その中で根付いたものの更新・変化の対応に時間がかかることが多い。

一方、スタートアップ企業は革新性やスピード感を持った柔軟な企業文化を形成し、これが成功要因となっているケースもある。

本取り組みでは、企業が効果的に企業カルチャーを変革するための新しいフレームワークを探索・構築することを目的としている。具体的には、以下の内容に取り組むことを計画している。（1）フレームワークの構築：変革に成功している企業の事例研究や、企业文化の再構築に必要な要素を分析。これを基に、企業カルチャー変革のためのフレームワークを作成する。（2）ワークショップの実施：学生と共に、多くの企業役員やカルチャー推進担当者を対象としたワークショップを開催。スタートアップのアプローチを基に、変革を支援する実践的な手法を提供し、フィードバックを収集する。（3）実践と検証：提案されたフレームワークを複数の企業に適用し、変革プロセスを検証。フィードバックを得ながら、フレームワークを精緻化する。

連携先

株式会社ブレイド

実施期間

2025年1月～2025年3月

担当教員

山崎和彦、岩崎博論

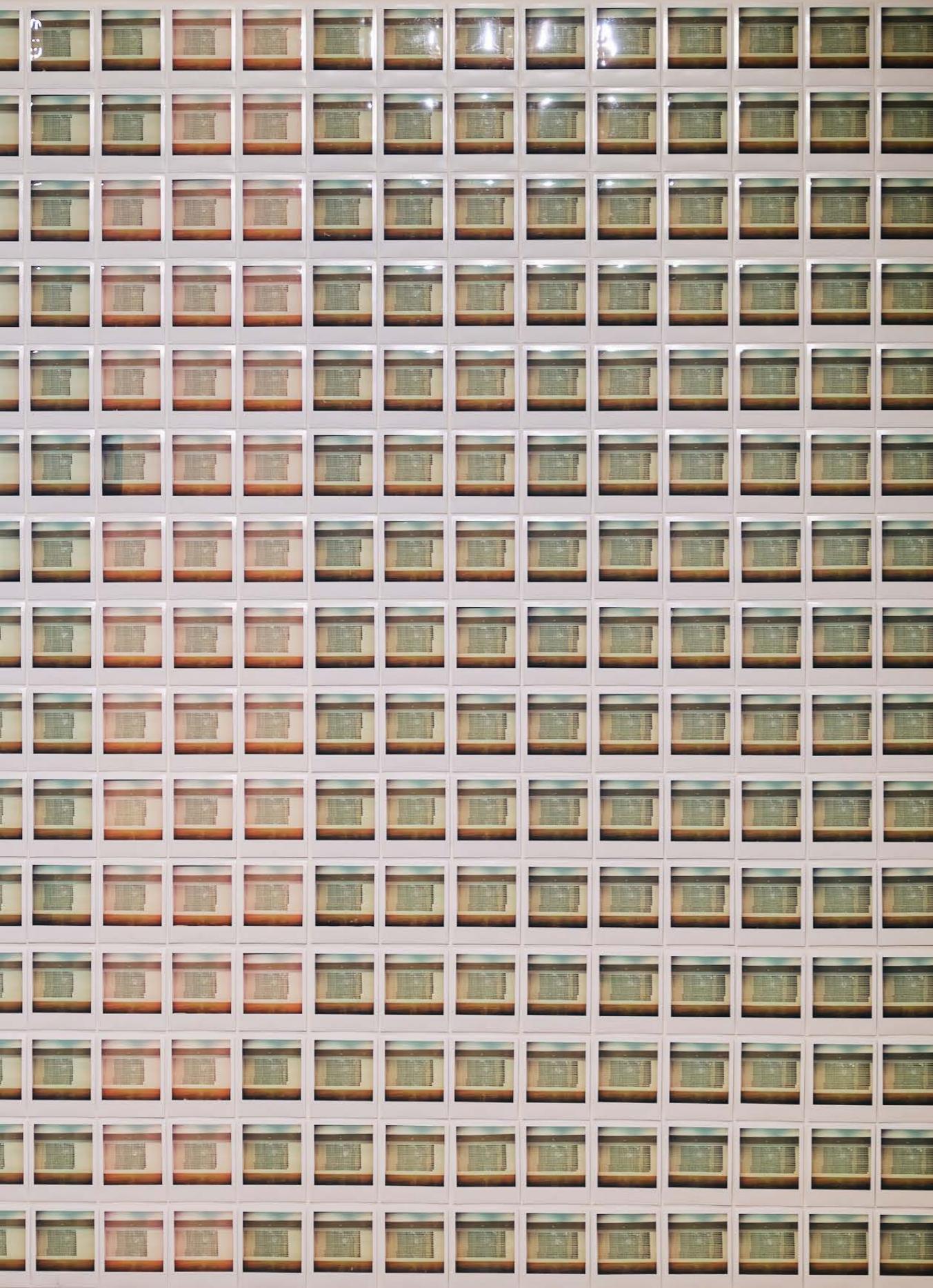
本研究では、以下の内容に取り組むことを計画しています。

1. フレームワークの構築	2. ワークショップの実施	3. 実践と検証

変革に成功している企業の事例研究や、企业文化の再構築に必要な要素を分析。これを基に、企業カルチャー変革のためのフレームワークを作成します。

学生と共に、多くの企業役員やカルチャー推進担当者を対象としたワークショップを開催。スタートアップのアプローチを基に、変革を支援する実践的な手法を提供し、フィードバックを収集します。

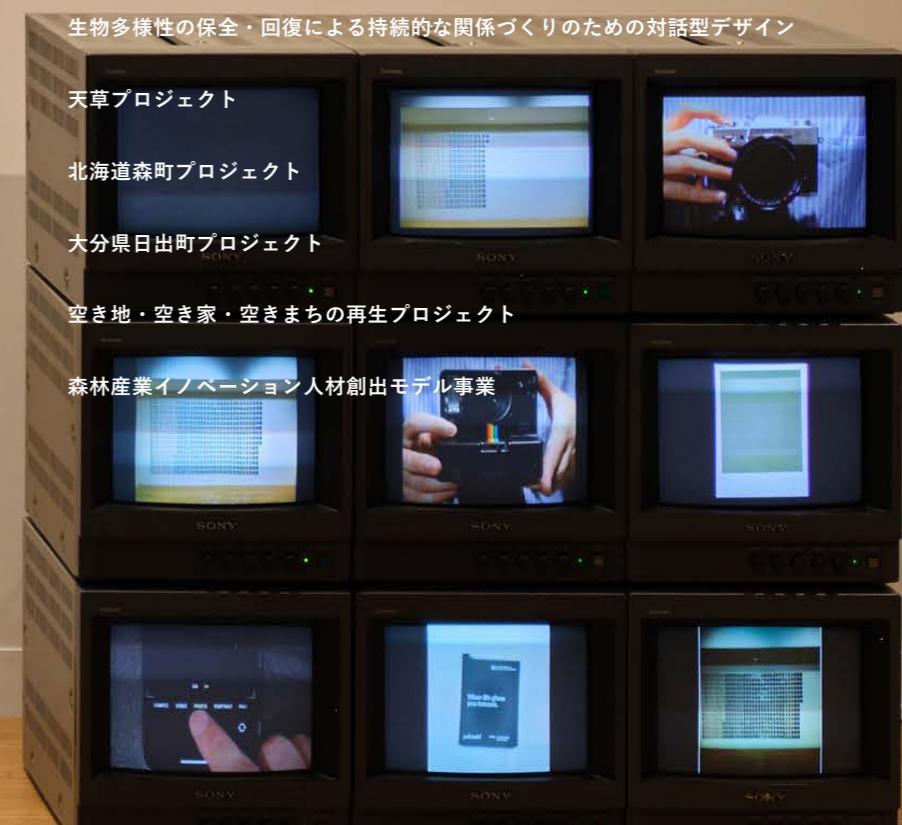
提案されたフレームワークを複数の企業に適用し、変革プロセスを検証。フィードバックを得ながら、フレームワークを精緻化します。



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。

- 小川駅西口新公共施設等わくわくプロジェクト 32
- ポスト・ブライダルデザインプロジェクト 33
- 湖のほとりで、水と人の関わり方をデザインする～ナラティブリサーチ×プロトタイピングの実践～ 34
- 創造的地域風土を育むための「あそび」のデザイン 35
- サステナビリティ×メディアデザインプロジェクト 36
- 日本橋浜町タクティカルアーバニズムプロジェクト 37
- 都会の森プロジェクト 38
- ウェルネスのための行動変容デザインプロジェクト 39
- 学びのデザインプロジェクト 40
- 住民フレンドリーツーリズムのデザイン 41
- 生物多様性の保全・回復による持続的な関係づくりのための対話型デザイン 42
- 天草プロジェクト 43
- 北海道森町プロジェクト 44
- 大分県日出町プロジェクト 45
- 空き地・空き家・空きまちの再生プロジェクト 46
- 森林産業イノベーション人材創出モデル事業 47



小川駅西口新公共施設等わくわくプロジェクト

小平市



本プロジェクトでは、小平市西口に建設中のアトラスターに設置予定の新公共施設が、多くの近隣住人によって積極的に関わられる場所になるために、現時点でできることについて、アイデア提案が求められた。

参加学生は、まだ当該施設ができていないため、実際に現地で具体的な提案を行うことができず、苦戦していたが、近隣へのフィールドワークを重ね、類似の活動に参加し、さまざまな切り口で提案を行った。参加学生のプロジェクトの例（抜粋）は下記の通りである。

- ・公園でぶるべーを探せインスタグラムプロジェクト
- ・小川駅周辺「ねこ」プロジェクト
- ・小平古今東西カードゲーム化プロジェクト

最終的に小平市に報告書および成果物を送付し、プロジェクトを終了した。

連携先

実施期間

担当教員

ポスト・ブライダルデザインプロジェクト

鹿島興産株式会社



鹿島興産が立地する高砂市は、兵庫県南部播磨平野の東部に位置し「高砂やこの浦舟に帆をあげて…」と古くからめでたい謡曲「高砂」（世阿弥作）で知られる地方都市で、これを現代に受け継ぎ“生涯のなかでの男女が夢をかたるまち”をイメージに昭和63年7月「ブライダル都市宣言」を行っている。この宣言の下で市はそれにふさわしいまちづくりの推進を図ってきたが、少子高齢化やコロナ禍を受け結婚式場（ウェディングパレス鹿島殿）を運営する鹿島興産にとっては将来展望的に厳しいものがある。

その地方に共通するブライダル事情を打破することを目的に、今回美大生ならではの企画として「推し婚（＝推しとオタクの結婚式）」を提案した。結婚式場の真向いにある鹿島神社の特別な協力により、学生たち自らがモデルとなった同企画の結婚式や披露宴を着付けからヘアメイクまで本番さながらに施していただき、結婚式のデモまでフルコースに近いかたちで実地体験。形骸化した「ブライダル都市」イメージの再興を目指したもの、具体的な課題解決となるとその壁はまだまだ厚い。

連携先

実施期間

担当教員

**湖のほとりで、水と人の関わり方をデザインする
～ナラティブリサーチ×プロトタイピングの実践～**

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プロジェクトである。蛇口をひねれば、水はどこからともなく流れてきて、どこかへ流れしていく。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くが、その反面失われていく感覚がある。このプロジェクトでは、どのような「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3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、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合わせのもと、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。当たり前のようになにかが存在する水を改めて捉え直し、水と人の新たなナラティブを紡ぎ出していく。

連携先

長浜市

実施期間

2024年9月～10月

担当教員

岩崎博論

創造的地域風土を育むための「あそび」のデザイン
株式会社ジャクエツ、株式会社博報堂



本プロジェクトは、創造性に貢献する「あそび」のあり方を探求・提案することを目的として、学生と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。本プロジェクトでは、子供から大人まで幅広い年齢層の創造性に貢献するあそびをデザインするために、フィールドワークを通じて発見したことを基に、あそびそのものをリフレーミングし、新しいあそびのあり方を実践的なプロトタイプを通じて検討した。プロジェクトの後半では、武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス1階のデッキスペースや外部のパブリックスペースにおいて、制作したプロトタイピングを子供を交えて実践し、提案をより具体的なものにすることができた。

連携先

株式会社ジャクエツ、株式会社博報堂

実施期間

2024年9月～10月

担当教員

岩崎博論

サステナビリティ×メディアデザインプロジェクト
合同会社 POT



本プロジェクトは、サステナビリティのエモーショナルな価値を Zine などのメディアデザインの形で具現化することを目的とした。本プロジェクトは、日立製作所研究開発本部デザインセンターと、武蔵野美術大学造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコースの卒業生が関わっているメディアである Polaris との共同で行われた。日立製作所と武蔵野美術大学の共同研究において、循環型経済の実現のためには、物質が物理的に循環することに加えて、それを支える社会のあり方や人々の行動が重要であることがわかつてきた。そのためには、サステナブルな行動を促進するエモーショナルな価値を明らかにする必要がある。本プロジェクトは、このサステナビリティのエモーショナルな価値をメディアデザインのかたちで表現するものだ。学生は、まずサステナビリティのエモーショナルな価値とは何かということに向き合った。そして、その視点を Zine という小さな出版物を通じて表現していく。Zine をつくる課程で、フィールドワークに行ったり、人の話を聞いたり、写真を撮ったりしながら、それぞれの視点でサステナビリティのエモーショナルな価値を発見し、Zine という形で編集していく。

連携先

合同会社 POT

実施期間

2024年9月～10月

担当教員

岩嵩博論

日本橋浜町タクティカルアーバニズムプロジェクト
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（日本橋浜町AM）とのプロジェクト。本年度は、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」を実現するため、タクティカルアーバニズムの実践として、3チームに分かれて積極的介入を行った。具体的には、住民の何気なく集う場として、「シャボン玉」が吹き出すタワーとベンチを組み合わせた「シャボンり場」、グリーンをもらい受け、家庭で育て、一定期間でまた持ち寄って街の緑として活かす「wakewake プロジェクト」など、ユニークかつ大胆な提案を実際に試作し、都市内で実践を行った。

それぞれのプロジェクトでは、浜町でのフィールドワーク、地域住民や活動を主催している地元の商工会や事業主たち、あるいは浜町にオフィスを持つ企業のビジネスパーソンなどへのインタビューなどを通して、都市の状況を取り込み、また防災の専門家より地域防災のありかたを学んだ後、試行錯誤しながら実際に街に設置する什器を制作した。日本橋浜町AMのご協力により、街に実際に設置しその影響や課題を抽出し、改善を繰り返した。実証実験の結果、新しい都市における「つながり」の可能性が見いだされた。また、実際に什器をデザインし、実践するスタイルはエリアマネジメントに対しても新しい知見をもたらし、高い評価を得た。

連携先一般社団法人日本橋浜町エリアマネジメント、
株式会社コンセント**実施期間**

2024年9月～10月

担当教員

長谷川敦士

都会の森プロジェクト

株式会社アクタント



都心部におけるつかの間の空き地を都市の森にするプロジェクト「Comoris」。Comoris は、DAO (Decentralized Autonomous Organization: 分散型自律組織) のかたちで、コミュニティの運営を担う実験であり、あららしいビジネスの形態とも言える。

本プロジェクトでは、Comoris の運営主体である ACTANT FOREST と大学院造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコースの大学院生とで、この Comoris のなかで循環している価値とこれから可能性を探索した。

プロジェクトにおいては、代々木八幡で運営されていた Comoris 代々木八幡でのフィールドワーク、プロジェクト運営メンバーや Comorsi メンバーへのインタビュー、そして地域住民との活動を通じて、Comoris のモデルの可視化を試みた。

プロジェクトを通じて、Comoris システムで循環している価値は、参加者の知的探究であるという仮説が表出された。都市の森を作りながら、新しい学びの場であるという認識のもとに、Comoris は再定義され、新しい活動を継続している。

連携先

実施期間

担当教員

ウェルネスのための行動変容デザインプロジェクト

サントリーウエルネス株式会社



サントリーウエルネス株式会社の支援のもと、日常生活の中でついつい後回しになってしまふウェルネスの実現のための活動の機会とその実践をデザインした。

プロジェクトでは、リサーチに基づき、日常の中でウェルネスの実現がどのように認識をされているのか、またそれがないがしろにされてしまう要因がどういったところにあるのかが探索された。そして、日常の行動の中でどういった介入が可能なのかの実験による探索が行われた。

プロジェクトの結果、日本の伝統的な道文化にならった「飲み道」とコンセプトが生み出された。飲み道とは、日常的な飲み会において、姿勢を正しく飲むというスタイル。これは、日常で、無理なく、継続的によい姿勢を保つという態度を持つための企画であり、この実現のためにノベルティや「のみっぷりチャレンジ」と題されたプログラムなどが構築された。

日常において、無理な規範を強いるのではなく、あくまで日常のなかで継続を促すという視点はプロジェクトのなかで生み出された。この観点はなにかを強いるのではなく、よりそっていくデザインとして評価された。

連携先

実施期間

担当教員

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



23年度より北海道大学、北海道教育大学と実践している、北海道を拠点とした新しい学びを生み出すプロジェクト。24年度には、学部生による新しい学びのデザイン実践と、大学院生によるその実践の評価研究が産学プロジェクト実践演習／研究として実施された。

学生は市ヶ谷でのデスクリサーチを経た上で、北海道教育大生と共に学びのブートキャンプにて研修を受けた後、北海道岩見沢市に滞在し子どものための「新しい学び」のデザインに取り組んだ。そこからは「かいて広げよう！みんなの街」「光で映す私の世界」「音で色づく！もも太郎」と銘打たれた3つのプログラムとして設計され、その成果は、岩見沢市内の小学校において授業の形で展開された。学生は自らがCI学科でこれまで培った学びを子どもたちに展開しながら、自らの学びを反芻し、再解釈していくこととなり、「学びを作ることが新しい学びとなる」ことを実践した。

この成果は2025年3月に開催された「学びのデザインシンポジウム」において発表され、その後学びのエコシステム構想として、継続して実践されている。

連携先

北海道大学、北海道教育大学、岩見沢市

実施期間

2024年10月～2025年3月

担当教員

長谷川敦士

住民フレンドリーツーリズムのデザイン

株式会社ディーランド、一般社団法人あじろ家守舎



本プロジェクトでは、熱海市の旧網代小学校を廃校活用した「AJIRO MUSUBI」を活動拠点にして、ステークホルダーとの対話を通じて、地域住民と来街者とのより良い関係をつくるデザイン活動に取り組んだ。静岡県熱海市は、温泉地として繁栄してきたがバブル崩壊後、街が廃れ観光客も激減しており、近年は年間を通して春のような気候、海、山などの自然環境に恵まれたリゾート地としての価値が見直され、宿泊客数は年々回復。コロナ禍以降は、リモートワークの一般化を受けて若年世帯の移住や2拠点居住の選択肢として職住の面でも注目が集まる地域となってきたが、地域の魅力の認知が広がる一方で、日常生活に必要な商店が観光客向けの飲食店に置き換わることや客単価が高騰するなどの現象で住民生活は不便になることが懸念されている。このような課題に対して網代の帰郷者・移住者・二拠点居住者等のメンバーで構成される“あじろ家守舎”と共に、“よそもの”と地域住民の対立構造をうみださないためのアイデアづくりを実施した。具体的には、これまでの観光の考え方の主客を反転し、①観光客が住民に街の魅力を再発見するコンテンツを提供する、②都市生活者から住民向けにコンテンツを提供する、という二つのアプローチのプロジェクトを行い、数十人の地域住民の方が参加するマーケットイベントで成果を発表し好評を得ることができた。

連携先

株式会社ディーランド、一般社団法人あじろ家守舎

実施期間

2024年9月～10月

担当教員

丸山幸伸

生物多様性の保全・回復による持続的な関係づくりのための対話型デザイン

株式会社フロンティアコンサルティング



2022年12月の生物多様性条約第15回締約国会議（COP15）で採択された「昆明・モントリオール生物多様性目標」に基づき、環境省は「2030年までに陸域と海域の30%以上を保全地域にする」という目標を掲げている。この野心的な目標達成には行政による制度整備だけに頼らず住民、自治体、企業など多様なステークホルダーによる組織の枠を超えた協働と、日常的な実践が不可欠である。そこで「生物多様性の保全・回復による持続的な関係づくりのための対話型デザイン」というテーマを設定し、生物多様性の価値理解の促進、事業活動や地域社会との共存を可能にする企画立案、実施ノウハウと事例の蓄積など、デザイン実践を通じた知識創造を研究範囲に共同研究を開始した。具体的には、自然の美しさを再発見するためのデザイン言語開発、島内の素材を利活用するためのエコシステムデザイン、害獣の食肉化を通じて自然との関係を見直す食文化デザインほか、5つのプロジェクトユニットで研究を推進し、現地ラウンドテーブルディスカッション（2024/10）、「ICHIGAYA INNOVATION DAYS」でのコンセプト展示（2024/11）を経て、現地での最終報告会（2025/02）を実施した。

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

2024年4月～2025年3月

担当教員

丸山幸伸

天草プロジェクト

天草市



天草市のプロジェクトも3年経ち、主体者である天草市、民間の連携がなかなか進まず、資金的目処、計画としても目処が立たないままの状態が続く、一方、県は全体計画に動き始めた。県外の民間企業へのサウンディングや、コンセプトムービーなどの制作を行い計画の魅力づけを行なった。一方で、民間レベルの活動は、形になってきており、御所浦では、学生が移譲しての研究と成果が形になってきており、卒業後、県の地域おこし協力隊として地元で地域特化型クリエイティブ拠点として活動することを目指している。

連携先

天草市

実施期間

2024年4月～2025年3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



3年もの間、ひたすら毎月、森町の生産者の話を聞き、交流し、メンバーも多彩で多様な人達の集まりになった。そのコミュニティはやがて、活動を支え合い協力する集団になり、未来を語り合える場になってきた。今年度は森町の未来ビジョンを市民が創るプロジェクトを委託され、日本総研と実施している、また産学では1人の学生が森町の地域おこし協力隊として就業未来の森まちづくりに活動を始めた。いよいよ実体化の段階に来たと言える。

連携先

北海道森町

実施期間

2024年9月～2025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



日出町は今年度は、JR九州の豊後豊岡駅の利活用を提案し、無人化した駅の片付け、改修を学生自ら行い、広く市民に、活用案を実際に学生が運用しながら発表を行なったこれは様々な人達の支持を受け、APUの学生など施設の活用を継続する人達へのバトンを渡すデザインになりました。素晴らしい活動であった。

連携先

大分県日出町

実施期間

2024年9月～10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
株式会社ライブラиф



根津の活動も3年目で、今年は、民俗学的調査法を、学び、学生達が根津を調査しながら、それぞれの提案を行った。また昨年と同様に下町まつりでは、地元住民が参加し、商店街の短冊を作成し通りをにぎやかにすると同時に若杉ゼミ生が参加し営みの美術館と称し作品展示やマルシェ、ワークショップを行った。沢山の人が訪れ最終日には、通りで宴を開催し、商店街の賑わいを演出した。

森林産業イノベーション人材創出モデル事業
宮崎県



今年度は、8人の学生が宮崎県美郷町、若宮地区をベースとして交流、活動を行い、地域住民と深い交流し、リサーチ、そしてデザイン提案を行った。地域の野球大会、お祭り、宴にも参加SI本当に地域住民に愛された。故に、彼らの活動は地域に根ざした、地域の声を翻訳するプレゼンテーションになった。東京でも単に発表するのではなく、展示を行い圧倒的な表現と物量で魅了する提案だったと言える。

連携先
株式会社ライブラиф

実施期間
2024年7月～2025年3月

担当教員
若杉浩一

連携先
宮崎県

実施期間
2024年9月～2025年3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。



荒川歩
Atsushi Arakawa

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-心理学、アートを訪ねる』(新曜社 '21年)など。



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「ダークパターン一人を欺くデザインの手口と対策/ハリー・ブリヌル著(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年にインターラクションデザイン、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。



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・エンパ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「シャナリシャツ」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ビティ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「蜘蛛と簪」主宰。「αM プロジェクト 2023-2024 | 開発の再開発」ゲストキュレーター。



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、都内ポー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。



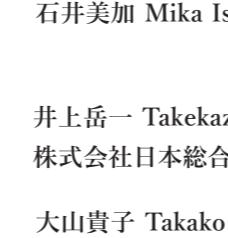
井口博美
Hiromi Inokuchi

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(六木本)、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―生活者起点で市場をつくる』(英治出版)、共著に『バーバス「意義化」する経済とその先』(NewsPicks パブリッシング)など。



石井美加 Mika Ishii
伊勢壮太 Sota Ise
株式会社博報堂

井上岳一 Takekazu Inoue
株式会社日本総合研究所

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

越猪浩樹 Hiroki Oi
熊本教育デザイン edu - Soy 代表

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.

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



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

サイ ホウセイ Fengsheng Cai

長崎陸 Riku Nagasaki
株式会社 kaimen

森一貴 Kazuki Mori
東北芸術工科大学



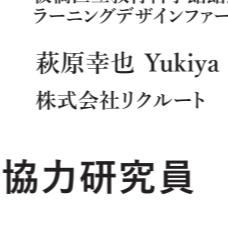
小口詩子
Utako Koguchi

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。



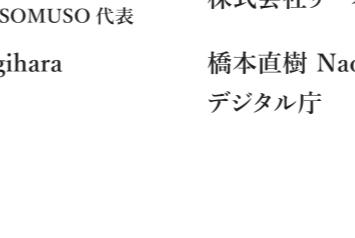
篠原規行
Noriyuki Shinohara

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たれた映像領域イメージフェノメナンを展開する。

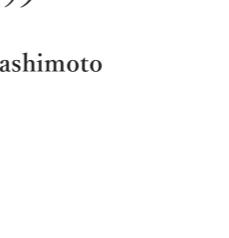


島崎龍太郎 Ryutaro Shimazaki
クリナップ株式会社

鶴元怜一郎 Reiichiro Tsurumoto
株式会社ライプライフ



鈴木有吾 Yugo Suzuki
パワープレイス株式会社



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

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、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 連携共創チーム
〒162-0843 東京都新宿区市谷田町 1-4

E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp
TEL 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 / 1/M

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。2 階・1/M(イチエム)は、「美大の教育・研究」の成果を編集し、その価値を社会に広く発信する場。





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

