

RCSC Annual Report 2025

RCSC Annual Report 2025

武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所
2025 年度 成果報告書

Contents

04 研究所概要

05 ごあいさつ

06 造形構想学部 of 未来

08 共同研究

22 産学プロジェクト実践演習 / 研究

36 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。

造形構想学部未来

武蔵野美術大学造形構想学部の立ち上げに携わり、初代造形構想学部長として学部を主導した篠原 規行教授（映像学科）。造形構想学部は、クリエイティブイノベーション学科（以下:CI 学科）と映像学科から構成されます。90 周年事業として初の 2 学部制と、2019 年の市ヶ谷キャンパスの誕生に深く関わってきた篠原教授に、造形構想学部のこれまでとこれからについて語って頂きました。

ソーシャルクリエイティブ研究所の研究員は、企業・自治体等との共同研究、CI 学科で取り組む産学プロジェクト実践演習 / 研究等を通して研究を行っています。

——造形構想学部というのは、ムサビの未来をイメージした学部であり、新しい社会との接合を求めてムサビがイノベーションを起こしていく始まりだったように思います。その時、デザインが専門領域を超えて社会に開いていこうとするなら、広く社会の、未来を担う人たちにこの学科を開いていくべきではないかと篠原先生が仰って、デッサンなどの実技試験を入学時に課さない改革を行いましたよね。

篠原：本学の入学試験で実技試験を一部廃止したのは、基礎デザイン学科が最初です。その後、建築、映像、デザイン情報、芸術文化学科と、一部実技試験のない入りを広げてきました。CI 学科は新たな美大志願者を求めているのだから、やはり実技試験は廃止すべきだと思い、実技は大学に入ってから学びを始めても良いのではないかと考えました。私の場合は、子どもの頃から絵が上手いと言われていたことから、中学の美術教師に感化された母親に美大に行くよう勧められ、関西の某芸術系大学を受けることになりましたが、実技試験で何もできずに落ちました。その後、美術の予備校があることを知り、東京美術予備校に通い、何もできなかった私が 1 年でムサビに入学したわけです。要は、美術は学ぶものであるということです。美大入学を単に才能だと考えている世の中の認識が偏っていることを伝えたいと思っていて、CI 学科がそのきっかけになると考えました。しかし、2 年間 CI 学科に関わって、難しいことにも気づきました。実技試験を経てきた学生は中でこの状況を作り出すことは、なかなか難しいことでもあります。この状況を作り出し、そのカリキュラムを構成できれば、多分どんな人が入ってきても良いのです。そのためには教育の方法を新たにしなければなりません。美大は長らく『学ぶ場』でしたが、『教育の場』に変わっていく必要があると考えています。

——今は、学生が自分で勝手に学んでいく場だけれど、教える側が、きちんと方法論を持って教えていかなきゃいけないということですか？

篠原：はい、その両方がないとダメだと思っています。また目的についても、自分自身がそうだったのですが、絵を描くことを目的に絵を学び、デザインをすることを目的にデザインを学んでいました。しかし、今はそうではなく、この学びで得たアートやデザインの力にビジネスが目し、ビジネスに活かせると言って美大としては追い風です。今という時代は、社会が最も美大を理解し、重視してくれている時だと私は思います。しかし、美大自身がそのことに気づいていなかった。美大は教育の対象を、また教育の目的をもっと拡大できるはずで

篠原 規行

武蔵野美術大学造形構想学部映像学科 教授



篠原規行 教授

——美大とガッツリ付き合ってみて、造形の感覚や思考がやっぱり美大の強みなんだと思っています。ビジネス側にいる身からすると、変にビジネスに寄るよりも、もっとつくること、手を動かすことに市ヶ谷は力を入れて良いようにも思います。

篠原：そうですね。今、そこが少し力を入れたいと感じる部分で、変更されていくと思います。実技試験を経て入学した学生たちは、予備校に通い、1 年間モチーフを見つめて描くという経験をしますが、これは決して軽視できないことだと最近思っています。例えば、ワインの瓶があるとします。それを私たちは描きながら 2 時間も 3 時間も見つめているのです。見つめている間に、瓶はこんな形をしていて、光の当たり方でこうなるのだとか、ワインが溜まって表面張力でこんな現象が起こるのだとか、コルクはこうなんだとか、透明とは何かなど、いろいろと気づき、描きながら確認作業を繰り返します。時には持ってみて、その時の重さを感じながら描いたりもします。このように、観て理解する方法が他にあるかという、多分ないと思います。それが絵を描くことの最大のメリットであり、描くことは時間をかけることであって、時間をかけるからこそ考える余地が生まれ、何かに気づく機会を得られるのです。その繰り返しが「創造的思考」であり、ここが始まりでもあります。描くということは、具体を通した美大特有の創造的思考方法なのだと思います。

——絵でなくとも言葉でも数字でも何でも良いのですが、要は、自分の観察、発見したものを表現するということですよね。これを「つくる」と言い換えてもいいんですけど、そこに時間をかけられない学生が多いですよ。なんでそんなにスケッチとか観察に時間をかけなきゃいけないんですか、となる。

篠原：どんな方法からでも理解につながれば良いと思います。方法による特徴はあれど、方法は重要ではありません。描くことの代用として、例えば写真があります。単に撮るだけでは観察にならず、理解につながりません。撮った写真を「読む」ことが重要です。人は自分が意識を向けていることしか見ていませんが、写真は全てを写し出し、私たちの観察不足を補ってくれます。しかし、普通はその写真を読みませんよね。表現が目的になると、必然的に写真を読むことになります。動画も同様です。カメラを観察と理解のための道具として、思考にどう役立てていくかを、我々美大がしっかりと伝えなければなりません。表現することの手前に、重要な過程があることを伝える必要があります。

——今後、造形構想学部をもっとこうできたらということはあるですか？

篠原：CI 学科に関しては、どんなことでも構わないので、半年間ほど続ける造形の実習があると良いと思います。デッサンでも模型作りでも、何でも良いのです。要は物事の奥行きを知るために、効率ではなく時間をかけることが重要です。効率は思考や気づきの機会を奪いますから。もう一つ重要なことは、図面を学ぶことだと思っています。CI 学科も大学院クリエイティブリーダーシップコース（以下：CL コース）も、私が担当する映像学科の映像空間においても同様です。

——図面？

篠原：ええ。図面です。スケッチは、イメージはわかるのですが、そのままでは実現できません。スケール、大きさがわからないから。だから、スケッチだけでものづくりしようとすると、サイズもわからずに現場で木を切ることになる。このぐらいかかって。それじゃあ適当なものしかできないし、自分で思い描いていたものにならない。自分の考えていることが物質に置き換わる前に、どういうものかを理解する方法を手にすることが大切だと考えます。イタリアが建築をベースにデザインや表現を位置づけてきた理由は、そこにあったのかなと、今になって思います。

——それは別に手でやらなくても、CAD とかでもいいんですか？

篠原：ええ、CAD でも何でも良いと思います。図面を引くと、物やパーツの関係を考えるし、作る手順も考えることになります。できるかできないか、どうやって実現するかを事前に考えることは本当に重要で、スケッチはその図面のための始まりに過ぎない。自分の頭の中にあるものは単なる情報です。それをスケッチに置き換えるのはいいのですが、そのまま図面を引かず、次に進みからダメなのです。それでは物に置き換えられないです。スケッチ、絵は重力などの制約がないので自由です。自由だけで終わってしまうと、ファンタジーはあるがリアリティがない。自由の中に制約を課すことをしないとリアリティが生まれないということを知る必要があります。現実の制約の中でいかに自由になれるか。図面を描く作業は構想を現実置き換える手前の作業で、創造的思考力を手にするための更なるステップだと考えます。

——単なる構想で終わらせないということですね。

篠原：造形構想学部は、モノだけでなく情報やコトも含みますが、構想の社会実装に挑む CI 学科と映像学科で構成されています。構想は、当然ですが造形学部でも生まれています。授業や実習ごとに造形の思考を通して、それこそいっぱい生まれ作品になります。造形構想学部は構想を作品という形だけで終わらせず、修学期間に社会実装を試みる学部、学科です。現実社会での実体験で手にする経験と実行力が構想学部の一歩のテーマだと思っています。

——既に存在した「造形学部」に対し、「造形構想学部」を新設して、そこに CI 学科、CL コースを位置づけたのには、構想を実体化する学

科だという狙いがあったんですね。造形の思考方法とはどのようなものですか？

篠原：例えば言葉だと「ちょっと右に動かして」というところを造形の感覚で言い換えると「コンマ 1 ミリ右に動かして」となります。言葉は抽象概念ですが、造形は具体です。映像も含め造形は概念ではなく、具体であり現実です。「ちょっと」は造形において 0.1 ミリ。0.1 ミリの現実を見極めて判断するのが造形の世界で、その世界の中での造形言語による思考方法です。言葉の判断、理解とは解像度が違うのです。

——確かに、街や会社のビジョンをつくるような時、ビジョンを言葉で定義している間はいいんですが、実体化させていくときに、「いや、私の解釈はこうだった」とか、「いやいや俺の解釈はこうだ」みたいな意見が噴出して、まともにならなくながちです。

篠原：言葉はみんなが使え、すぐに分かり合えるのですが、その理解は、実はとても曖昧なものです。言葉でなければ伝わらないことがあり、言葉でなければ理解できないこともあります。我々のコミュニケーションの最も便利なツールではあります。しかし、実際にはその解像度は低く、造形言語とは比較になりません。実体化には、超具体的な視点、判断力が必要になります。

——造形、具体だけで構想がないとダメだし、逆に構想だけで造形、具体がないのもダメだと。

篠原：だからこそ造形と構想の往復と繰り返しが重要だと考えます。例えば映像の作品制作です。今は誰でも撮れて、誰でも編集できるようになりました。短尺ものに関しては、すぐに面白いものができるようになります。でも、長尺ものは、これは本と同じで、ちゃんとした考え、構想がないとできません。つまり構想と造形と両方が必要になるのです。短尺ものは、造形が簡単だってことではありませんが、作品制作は常にこの往復を繰り返しています。造形学部から移設した映像学科は、今は造形のこの範囲にとどまって、まだ遅れていますが、造形構想学部は、造形活動の場と造形制作の対象を社会へと広げた美大初の試みで、CI 学科と CL コースはその先陣を切ったわけです。この試みが造形学部にも伝播することを期待しています。また、造形構想学部が、才能がなければとか、絵描と芸術家とか、就職しない、できないとか、そんな世の中の間違った美大イメージを刷新し、美大がすべての人を対象とする学びの場であり、社会における新たな目的の発見や価値を発掘する場になることを楽しみにしています。

聞き手
井上 岳一（日本総合研究所）
若杉 浩一（ソーシャルクリエイティブ研究所 所長）

* 本記事は、研究所主催イベント「Ichigaya Innovation Days 2025」の開催にあたり掲載した内容を再編集したものです。

Ichigaya Innovation Days 2025
<https://rcsc.musabi.ac.jp/2025/01/13/iid-2025-report/>





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	10
未来創発・未来対話をコアとした市民エンパワーメントのデザイン	11
地域循環素材プロジェクト	12
MyType プロジェクト ディスレクシアの社会モデルデザイン	13
子どもと／の プライバシープロジェクト	14
「遊び」のヒット商品開発	15
価値観調査データを起点にしたまちづくりビジョン策定のトライアル	16
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	17
都市と地域のクリエイティブを起こす拠点（ローカルコレクティブ拠点）創造の研究	18
自律協生の地域・組織のデザインの研究	19
自律協生の未来づくりフォーラム	20
カルチャーシフト・デザイン研究所	21

地域循環素材プロジェクト
三菱ケミカル株式会社



本プロジェクトは、お米をつくる過程で発生する「もみがら」に注目し、もみがら中心のモア・ザン・ヒューマン・デザインを実践することを目的とした。本プロジェクトは、化学・素材メーカーの三菱ケミカル株式会社との共同研究の一環として行われた。デザインは長らくユーザー中心・人間中心デザインに立脚してきた。一方、過度な人間中心デザインがサステナビリティの問題を引き起こしているという批判も生じている。こうした批判を受け、人間だけではなく、人間以外の生物や、非生物も含めた多様な存在とともにデザインする「モア・ザン・ヒューマン・デザイン (More Than Human Design)」に注目が集まっている。もみがらは以前は田んぼで焼却処分されていたが、環境への影響から焼却することが難しくなり、多くのもみがらが行き場を失っている。本プロジェクトでは、もみがら中心デザインを実現するために、リサーチからコンセプト、プロダクトまでのアウトプットまでを行った。プロジェクトの成果は『もみがらから考えるモア・ザン・ヒューマンデザイン』という冊子にまとめられ、ソーシャルクリエイティブ研究所主催の成果発表イベントにて配布された。

連携先

三菱ケミカル株式会社

実施期間

2025 年 9 月～ 2026 年 3 月

担当教員

岩寄博論



MyType プロジェクト | ディスレクシアの社会モデルデザイン
株式会社モリサワ・東京科学大学・株式会社コンセント



2023 年度にスタートしたディスレクシア（読み書き障害）の社会モデルデザインを目的としたプロジェクト。本年度は前年度に引き続き、ディスレクシア当事者をグラフィックデザイナー、フォントデザイナーがサポートすることで本人が「読みやすい」フォントとレイアウトを探索するワークショップ（MyType ワークショップ）を 2 回実施した。本年度には、ワークショップ運用体制を刷新し、より詳細なワークショップ過程データが取得できるようなくみとした。その結果、当事者の自信獲得だけでなく、ディスレクシア研究においても重要な知見の発見につながった。また、自分の好みのフォント・レイアウトを選んでいくと、「あなたのフォント」が選ばれ、葉として印刷されるデモンストレーション用のアプリを開発し、外部イベント（みんなの脳世界）、学内イベント (Ichigaya Innovation Days) などにおいて展示を行った。これによって「読みやすい」を自分で選ぶことを体験してもらうことが可能となった。上記に加えて、デザイン学会、ニューロダイバーシティ関連イベントなど、多数の社会展開活動を実施した。また、MyType ワークショップをより広く実践してもらうため、ワークショップのパッケージ化を目指す研究プロジェクトもスタートした。

連携先

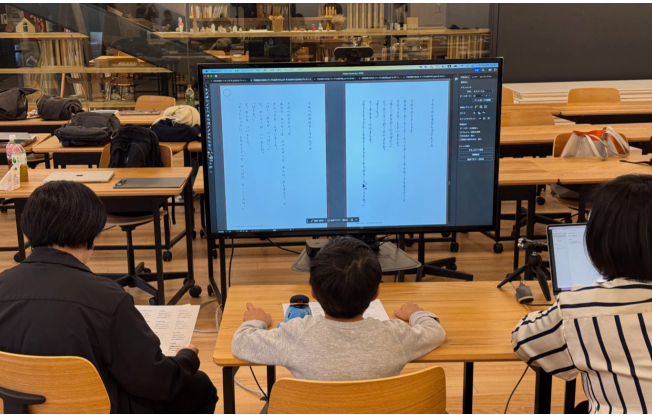
株式会社モリサワ・東京科学大学・株式会社コンセント

実施期間

2025 年 4 月～ 2026 年 3 月

担当教員

長谷川敦士



子ども と／の プライバシープロジェクト
株式会社日本総合研究所



子どもたちにとっての、あるいは子どもたちに向けたプライバシーについて、デザイン的な探索を行うプロジェクト。2023 年度のプライバシーの未来をスペキュラティブデザインで探索するプロジェクト、2024 年度のワークショップに引き続き、本年度も子どもたちとのワークショップを実施し、「子どもにとってのプライバシーの認識のされ方」についての調査・分析を行った。この成果に基づき、子どもたちが自然に、プライバシーの基本となる「個々人で情報に対しての重要度や価値観が異なること」を実感できるカードゲーム「ひみつオーダー」を開発した。本ゲームを通じて、子どもたちにプライバシーをはじめとする倫理的な教育を「規範の押しつけ」ではなく、「遊びを通じた価値観への気づき」として提供することができる可能性を確認した。アウトリーチとして 2025 年 11 月には Ichigaya Innovation Days において、哲学者 朱喜哲氏、プライバシー研究者 石井 夏生利氏を招きトークセッションを開催、議論を深めた。また、2026 年 3 月には、「子ども と／の プライバシー展」と題した展覧会を開催、リサーチ結果と「ひみつオーダー」の展示の他、プロジェクトメンバーであるアーティスト岡碧幸による作品「ホーム（アンド）ビデオ」の展示、プロジェクトメンバーによるトークセッションを開催した。

連携先
株式会社日本総合研究所

実施期間
2025 年 7 月～ 2026 年 3 月

担当教員
長谷川敦士



「遊び」のヒット商品開発
香港理工大学デザイン学部・株式会社バンダイナムコエクスペリエンス



株式会社バンダイナムコエクスペリエンス（BNXP）から講師を招き、武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科（MAU CI）と香港理工大学デザイン学部（PolyU Design）の学生が、エンターテインメントの未来を構想する 3 日間の合同ワークショップを実施した。初日は、BNXP による事業開発の視点や考え方についての講義を受けた後、大学・国籍を越えたチームを編成。東京都内のエンターテインメント施設や街中でフィールドワークを行い、人々の行動や体験を観察・分析した。2 日目には、調査から得られた洞察をもとに潜在的なニーズを可視化し、それに応える新たな「遊び」やエンターテインメント体験を構想。アイデアを具体的なアクティビティとしてプロトタイプし、検証と改善を重ねた。最終日には、BNXP の講師と両大学の教員に向けて成果を発表した。国際的な協働を通じて、同じ場面を見ても着目点や解釈、エンターテインメントに求める価値が文化的背景によって異なることを発見するとともに、その差異を発想の源泉として生かす共創の可能性を探った。短期間で観察、洞察、発想、試作、発表までを行う実践を通じ、未来のヒット商品や体験を生み出すための方法を学ぶ機会となった。

連携先
香港理工大学デザイン学部・株式会社バンダイナムコエクスペリエンス

実施期間
2025 年 6 月

担当教員
長谷川敦士・岩嵯博論

価値観調査データを起点にしたまちづくりビジョン策定のトライアル 札幌市立大学



本プロジェクトは日立製作所北海道支社と北海道道南に位置するむかわ町が締結した地域包括連携協定に基づき、次世代のまちづくりに関するビジョン検討を目的として、日立製作所および、札幌市立大学、北海道芸術デザイン専門学校、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が共同でプロジェクトを実施している。初年度は、主に札幌市立大学横溝ゼミのリードにより地域の現場をあてもなく歩き、土地に埋め込まれた人・もの・記憶・時間の断片に出会い、取得したデータの意味の連関から、その土地に存在する価値観の構造を見出すデザインリサーチの手法（ランプリングデザイン運動）を協業により実施した。むかわ町は、かつて、ししゃもの水揚げ量が日本一だった漁場を有する鶴川地区と、カムイサウルス（後期白亜紀の地層で発見されたハドロサウルス科ハドロサウルス亜科エドモントサウルス族の恐竜の属）の全体骨格の化石が発掘された穂別地区の市町村合併からなる町であり、その双方の地区を対象にした4度にわたる調査から、むかわ町に根ざして暮らすことの価値の片鱗を見ることができた。現在は日立製作所と武蔵野美術大学のリードで教育やインフラに関わる行政施策に展開するためのビジョン形成と中長期の移行シナリオ策定の実施計画に着手している。

連携先

札幌市立大学

実施期間

2025 年 3 月～ 2026 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

東京大学・株式会社都市テクノ



再生不可能なコンクリート瓦礫は、世界的に廃棄場所が少なく、再利用が難しくなり、廃棄コストが高騰し、建築そのものにも影響を与え始めている。当研究は、東大の熱圧縮による再固形成の原理を利用し、コンクリートを粉末状にして再生コンクリートブロックにするという画期的な技術であり、その技術を使って、コンクリートブロックを作るという研究を行ってきた。既に金型を作り、成形テストを行なってきている。試作品は、プロトタイプとしてプラントボックスや、建築内の装飾物として供給する予定である。完成すればかなりのニュースリソースになると期待できる。

連携先

東京大学・株式会社都市テクノ

実施期間

2025 年 4 月～ 2026 年 6 月

担当教員

若杉浩一

都市と地域のクリエイティブを起こす拠点（ローカルコレクティブ拠点）創造の研究
株式会社都市テクノ



地域こそクリエイティブ産業が必要であり、地域特化型クリエイティブカンパニーの存在に地域の企業、人材、都市の企業、人材に関わり地域の資産を価値化する事が大切である。地域の資産を活用した製品開発、流通、イベント企画、実施、広報、告知活動、人材育成、教育、空き家不動産の利活用、高齢者の修業、耕作放棄地の活用など沢山の可能性がある。天草には当大学の卒業生が5人就業しており、天草の地を活用したローカルコレクティブを立ち上げ、上記のデザイン活動を実施し事業化支援を行い、地域でのクリエイティブの可能性を研究している。一般社団法人 天草デザインラボ（アマデゴ）、御所浦デザインラボ（ゴデゴ）を設立し、製品をリリースし事業を開始した。市民や地元では好評を博しており、様々な問い合わせや依頼が発生している。今後この事業の発展を支えながら、ローカルコレクティブの先進事例として研究していく。

先携連

株式会社都市テクノ

実施期間

2025 年 3 月～2026 年 3 月

担当教員

若杉浩一

自律協生の地域・組織のデザインの研究
株式会社日本総合研究所



日本総研との共同研究は4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ワーク、地域の社会変革を起こす要因を調査している。共に共通の課題は、地域住民の主体的社会活動と持続可能性の為に都市の資本、人材の循環であると捉えている。天草市は一般市民活動、下浦弁天会の下浦土人形の生産活動から始まったコミュニティの研究であり、まちづくり、地域おこしは、全国区になり沢山の人たちが関心を持ち訪れる拠点として成長しただけでなく、学生達を受け入れ社会教育の現場となっている。その学びの循環が、学生が地域へ移住する要因となっていて、県や、総務省もこの事例の調査を行うほどに成果を出している。本研究はこの進化モデルを観察し分析しており、新しい地域再生のモデルとしてまとめている。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、コミュニティとして成立し、住民主体のビジョン創りを行い、そのプロトタイプとして、地域の空き倉庫を使って、地域の希望や要望を空間化した。とても美しい場が住民の手で出来上がり、好評で住民のモチベーションも上がり、今住民の手によって新しい場作りが始まろうとしている。小さき再生の新しいモデルの創造であり、このプロセスもまとめが出来ている。

先携連

株式会社日本総合研究所

実施期間

2025 年 4 月～2026 年 3 月

担当教員

若杉浩一

自律協生の未来づくりフォーラム

北海道森町



森町は、住民との対話を3年間繰り返しながら、一次生産者のコミュニティとして成立させた。その基盤上で、住民主体のビジョン創りを行い、そのプロトタイプとして、地域の空き倉庫を使って、地域の希望や要望を空間化した。地元の美味しい素材のマルシェ、様々なモノづくりの販売や展示、ライブ、学生達の発表など、とても美しい場が住民の手で出来上がった。また地元の中学生を参画させフォトオブザベーションを行い中学生の森町の魅力を作品化したポスター展を行った。非常に好評で、森町の未来の姿や可能性を認知できた活動になった。今、住民の手によって新しい場作りが始まろうとしている。小さき再生の新しいモデルの創造であり、このプロセスも含め新しい本来的市民参加の可能性をまとめる事ができた。

連携先

北海道森町

実施期間

2025年8月

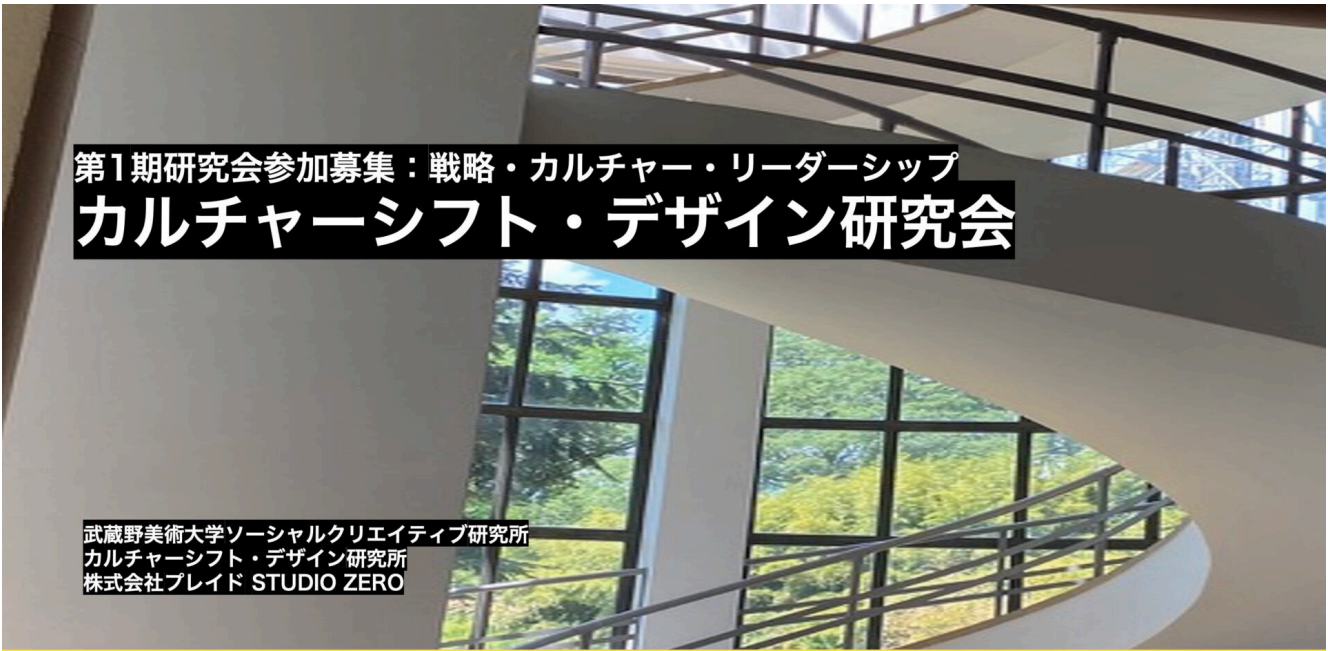
担当教員

若杉浩一



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、企業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) 研究会の実施：多くの企業役員やカルチャー推進担当者を対象とした研究会を開催。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4月～2026年3月

担当教員

山崎和彦・岩寄博論



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。

里山で「加工の仕方」をアップデートする！～ナラティブリサーチ×プロトタイピングの実践～	24
「あそび」のデザインプロジェクト	25
農業×メディアデザインプロジェクト	26
日本橋浜町タクティカルアーバンイズムプロジェクト	27
お金の未来のデザインプロジェクト	28
学びのデザインプロジェクト	29
Nature Positive Living Lab. の研究	30
対話を促進するメディアのデザイン	31
森町プロジェクト	32
根津プロジェクト	33
宮崎プロジェクト	34

里山で「加工の仕方」をアップデートする！ ～ナラティブリサーチ×プロトタイピングの実践～ 滋賀県長浜市



本プロジェクトは、琵琶湖の北側に位置する里山を舞台に、里山に伝わる加工の仕方を学び、現代にアップデートすることを目的とした。日本一の大きさを誇る琵琶湖に注ぎ込む支流の数はおよそ460本。その水際にはそれぞれの人が住まい、コミュニティを形成し、文化となった。プロジェクトの舞台となった里山、上山田は琵琶湖を背にして山側へ細く延びる山間の谷にできた美しい農村集落である。山からの源流は川になり、琵琶湖へたどり着く。上山田のほとんどがその豊富な水を使った田んぼであり、そのおよそ9割近くを一社で維持している。もし田んぼができなくなると、土地は荒れ、3年もすればこの里は山に還ってしまうと言われている。そんな自然と暮らしが表裏一体のこの地には人と自然が共生することによって培われた様々な「加工方法」がある。これらの加工方法は工夫や示唆に富んでおり、次世代に受け継がれるべき知恵である。上山田はこれから先も、自然を活かし里を保全し続けるために、デザインの力を使って日本古来の暮らしが持つ可能性を最大化しようとしている。本プロジェクトではナラティブリサーチを使ってその文化や特色を掘り起こし、里の外にいる人たちに伝授する形としてアウトプットを行った。

連携先

滋賀県長浜市

実施期間

2025 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩嵯博論



「あそび」のデザインプロジェクト 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プロトタイプを通じて検討した。今年度のプロジェクトでは、国立競技場に隣接する都立明治公園においてプロトタイピングを実践し検討を重ねた。プロジェクトの最後に明治公園で開催されたイベントである明治公園祭で来場者に体験してもらうことができた。

連携先

株式会社ジャクエツ・株式会社博報堂

実施期間

2025 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩嵯博論

農業×メディアデザインプロジェクト

合同会社 POT・株式会社ローソンファーム千葉



本プロジェクトは、農業の新たな価値を 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、先進的な農業に取り組む千葉県香取市にあるローソンファーム千葉と、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。ローソンファーム千葉は、コンビニエンスストアのローソンに野菜を届ける農場の第一号として 2010 年に千葉県に設立された。ローソンファームでは質の高い野菜をつくるだけでなく、「農業にもカルチャーを。」というスローガンのもと、イベントを開催したり、オリジナルアパレル商品を展開したりしている。本プロジェクトは、Polaris のメンタリングのもと、農業の新たな価値をメディアデザインのかたちで表現した。プロジェクトでは、リサーチを通じて農業の新しい価値を明らかにし、それらをコンテンツとして編集し、最終的には Zine のような紙メディアでそれらを表現した。制作された Zine はローソンファーム千葉が毎年開催している農業イベントである FARVEST でディストリビューションする機会を得た。

連携先

合同会社 POT・株式会社ローソンファーム千葉

実施期間

2025 年 9 月～ 10 月

担当教員

岩寄博論



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、昨年度に引き続き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「シャボり場」、グリーンをもらい受けて、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。什器は浜町にてプロジェクト外でも活用され、弱いつながりの新しい可能性が見いだされた。

連携先

一般社団法人日本橋浜町エリアマネジメント・株式会社コンセント

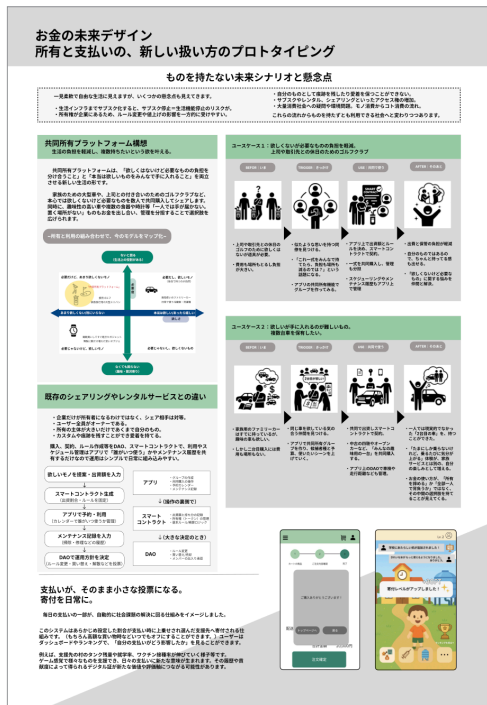
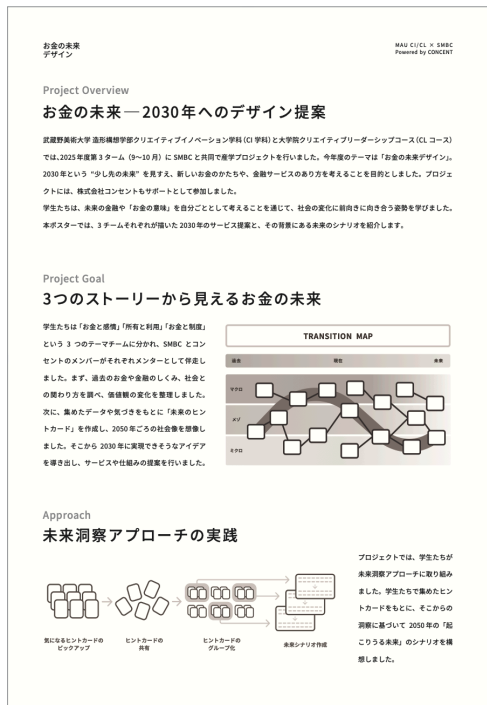
実施期間

2025 年 9 月～ 10 月

担当教員

長谷川敦士

お金の未来のデザインプロジェクト
株式会社三井住友銀行



お金とお金と生活者の関係について考察し深く理解しようとすることを通じて、お金の未来をデザインするプロジェクト。三井住友銀行（SMBC）デザイン部門とクリエイティブイノベーション学科の学生にて、1ヶ月半のプロジェクトとして実施した。プロジェクトは、トランジションデザイン（未来への価値観遷移のデザイン）の枠組みを参照して実施された。学生はまず、「所有」「感情」「制度」といったテーマで3チームに分かれ、SMBCメンバーのメンタリングを受けながら、お金の過去の歴史について自主調査を行なった。そこからお金にまつわる価値観、制度について整理した。続いて、未来洞察を行い、未来の「兆し」を集め、それらに基づき、起こりうる未来シナリオを構想し、生まれうる価値観や、事象をまとめた。その成果は「トランジションマップ」としてまとめられた。最終的には、「個人の履歴が価値になる世界」「お金のかわりに恩を循環させる社会」「サブスクにかわる共同所有のありかた」といった考察がアウトプットされた。SMBC社において展示・発表を行い、学生ならではの視点と独自の検討が高く評価された。学生は、プロジェクトを通じて、日常では意識しない金融や資本市場についても理解を深めた。

連携先
株式会社三井住友銀行

実施期間
2025 年 9 月～ 2026 年 3 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



2023 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。2025 年度には過去 2 年の実践をもとに、より子どもたちに参与的に関わることで学びのデザインを試みた。

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（Creative Learning Design Camp）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。今年度は、岩見沢市鉄北児童館の協力の下、週に 3 回児童館に滞在し、まず子どもたちと同じ目線を持つことを試みた。今年度は「サービスデザイン」を学びに変換する、というテーマに取り組んだ。学生たちは「サービスデザイン」から「相手の目線での構想」「要素の統合」といった要素を抽出し、架空のヒーロー組織「セイバーズ」としてのロボット制作、というワークショップを設計した。

ストレートなデザイン教育を越えたワークショップ設計は、学びのデザインの新しい可能性を示唆している。この成果は 2026 年 2 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、ワークショップ成果は冊子としてまとめられた。

連携先
北海道大学、北海道教育大学

実施期間
2025 年 9 月～10 月

担当教員
長谷川敦士

Nature Positive Living Lab. の研究

株式会社フロンティアコンサルティング



本プロジェクトは「地域の人と自然環境をつなぐ主体となって自然環境保全に貢献する活動体」を支援するために、生物多様性の価値の理解や、それらを事業活動並びに地域社会と共存させていくための企画や合意形成に伴う事例作りやノウハウなどの総合的なデザイン活動の“実践的知見”を複数のデザインプロジェクトを通して蓄積する目的で、株式会社フロンティアコンサルティングと、クリエイティブイノベーション学科および空間演出デザイン学科との協業で推進している。伊豆大島にて、24 年度活動から引き継いだ、害獣の食肉化に伴う文化のデザインユニットと、草木や廃材など地域の未利用資源を利活用するデザインユニットに加え、クリエイティブイノベーション学科3年生の産学プロジェクト実践演習により、子どもたちにとっての新たな地域の遊び場を作る活動と滞在型研究を実施した。またこれらの成果は2026 年2 月開催の椿まつり元町会場において、島内の人に向けたフォーラム形式の報告会と、イベントに訪れた島民や観光客に向けた展示会を約1 ヶ月間実施した。次年度に向けては、形式化された知見を地域に広めるための拠点づくりなど社会実装にも力を入れていく。

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

2025 年4 月～ 2026 年3 月

担当教員

丸山幸伸

対話を促進するメディアのデザイン

株式会社IHI



社会課題を解決しながら経済発展を実現するために、環境情報や機器の作動状況、人の情報などあらゆるものが相互に繋がり、すべての人々が生き活きと暮らせる“Society 5.0”の実現に向けた産業の動きが盛んになっている。その実現には「社会インフラの未来」を異業種共創の社会イノベーションとして描き出すことが重要であるが、それには“裏方技術”と考えられてきたインフラ設備技術の価値を、一般市民や産業に幅広く投げかけるコミュニケーション施策が求められる。そこで2025 年度6 月よりIHI 技術開発本部 技術企画部 技術広報グループと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は、当該分野に関する共同研究プロジェクトを開始した。本プロジェクトでは「対話を促進するメディアのデザイン」というテーマを設定し「カーボンリサイクル」を事例に社会課題と技術の関係性の表現手法、および専門家以外も含む多様なステークホルダーがビジョンや技術情報を共有し対話する手法の二点について、主にビジュアライゼーションとエクスペリエンスデザインの技術を活用し施策の開発を行った。社内イベント開催を通じ内容を開示し、当該事業分野以外の従業員（非専門家）の議論の活性化を試みた。

連携先

株式会社IHI

実施期間

2025 年7 月～ 2026 年3 月

担当教員

丸山幸伸

森町プロジェクト

北海道森町



産学プロジェクトを基本として森町と連携協定を結んで5年目を迎え、毎年学生が森町に滞在し、1ヶ月の演習を行なっている。その間当大学から4人の森町での就業が生まれ、地域で活躍している。また日本総研と3年間地域コミュニティづくりの研究を行い、そのコミュニティと学生や卒業生が繋がりながら、さらに学びを深めていく。森町はこの活動をベースに沢山の大学と連携し学生を招き入れている。行政と大学と専門家だけの学びは地域に定着しない。地域市民のコミュニティへの関わり合いの経験が自己を深め、知らざる地域の本質を知ることになる。この学びの本質は、総務省の取材対象にもなり、国の事例として取り上げられた。

連携先

北海道森町

実施期間

2025 年 9 月～ 2025 年 10 月

担当教員

若杉浩一

根津プロジェクト

株式会社都市テクノ



本プロジェクトは、クリエイティブリーダーシップコース1期生が研究として根津の商店街のコミュニティづくりに関わり始めてから、2021年から根津の拠点づくりや事業支援を行っている株式会社都市テクノとの共同研究として、産学プロジェクトを実施している。根津という下町でかつてあった商店街はすっかりシャッター街になり、住宅地に変わり、かつてのコミュニティの力も高齢化と共に弱くなってきた。しかし、まだある下町の風景や繋がりを未来にどう繋げていくか、再生するのかを模索する為に毎年学生を滞在させながら地域のコミュニティと対話し、表現し、下町祭で通りを占拠し学生達と地域住民でかつてあった賑わいを演出している。毎年7000人を集客する活動になっており、地域と学生が一緒になって盛り上げている。この活動のおかげで地域自治体とのつながり、東京の県事務所とのつながり、地銀、金融とのつながりを得て、様々な事業依頼や根津の再生プロジェクトを得るような拠点になってきている。東京のローカルにおけるクリエイティブ拠点として育っている。

連携先

株式会社都市テクノ

実施期間

2025 年 9 月～ 2025 年 10 月

担当教員

若杉浩一

宮崎プロジェクト

宮崎県美郷町



宮崎県の森林資源の価値化プロジェクトとして、当大学が産学プロジェクトとして参加して5年を迎える。一昨年度から宮崎県美郷町がこの事業を継承して学生を迎え入れてくれている。この地域の学びは兎に角、市民が日常的に学生と向き合ってくれ、様々な暮らしや生業に学生が入っていく。一切専門家は関わらず、本来的市民と、学生の混ざり合いの中で学生は覚醒していく。どの学生も学びの問いが立つ。したがって学生の身体性が上がり、卒業研究や就職の中で目標というものが立っていくのが著しい成果であろう。宮崎には6人の就業が生まれており、全てこの縁からである。沢山の学生が深く地域に溶け込み豊かな暮らしの中でクリエイティブを発揮している。このような活動が地域の再生へと繋がり、新しい価値を生み出す礎になることは間違いない。

連携先

宮崎県美郷町

実施期間

2025 年 9 月～ 2025 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 2025 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－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「ダークパターンー人を欺くデザインの手法と対策／ハリー・プリスル著（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。

特別研究員



石井拳之
Takayuki Ishii

1986 年生まれ、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、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。



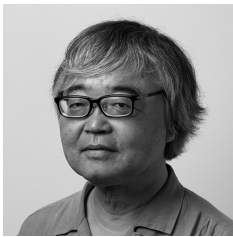
石川卓磨
Takuma Ishikawa

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。



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、都内ボ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 デザイン研究所代表。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。



岩嵯博論
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『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歴履。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。

客員研究員

安斎勇樹 Yuki Anzai
株式会社 MIMIGURI

小川悠 Yu Ogawa
一般社団法人 i.club

木村映美 Eimi Kimura
美術史研究者

長崎陸 Riku Nagasaki
株式会社 kaimen

早野仁朗 Yoshiro Hayano
熊本県立熊本高等学校

伊勢壮太 Sota Ise

奥村高明 Takaaki Okumura
日本体育大学

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

橋本直樹 Naoki Hashimoto
株式会社 KUMANOMICS

Wang Yuwen
中央美術学院

井上岳一 Takekazu Inoue
株式会社日本総合研究所

小山田那由他 Nayuta Oyamada
株式会社コンセント

堂田丈明 Takeaki Doda
Google Head of Venture Capital Business Development

萩原幸也 Yukiya Hagihara
株式会社リクルート

Feng Shuai
中央美術学院

連携研究員

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所（RCSC）は、社会問題の解決や新たな人類価値の創造に貢献する都市型オープンイノベーションクリエイティブハブとして 2019 年に市ヶ谷キャンパスおよび造形構想研究科とともに開設されました。開設以降、数多くの企業や自治体と共同研究、産官学プロジェクトを実施してきました。

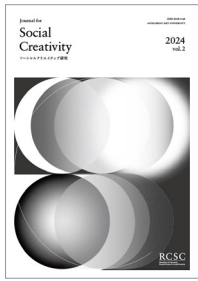
研究活動の拡大に伴い、造形構想研究科の修了生等が研究活動を継続できるよう、2025 年度より連携研究員の制度を設けています。

主な活動内容

学会やイベントにおける研究発表
企業・自治体等との共同研究活動
論文の投稿



「Ichigaya Innovation Days 2025」での
パネル展示



RCSC が出版する査読付き論文誌
「ソーシャルクリエイティブ研究」

研究テーマ一覧（2025 年度時点）

日常的不満の問い化を支える対話環境のデザイン研究 一個人経験の複雑性を保持する場の試作と分析ー

ボタン・ランゲージに関わる研究

人と人との相互作用を媒介物のデザイン研究

自律性の回復と睡眠を両立するインターネットサービスの設計指針

システム思考とデザインリサーチを活用した存在論的な地域共助モデルの構築

創造的实践における内省と自己変容の研究

ジャングル滞在中に体験される自給自足生活や共同体形成による、固定観念の変化への影響

月形受刑者の刑務作業におけるクラフトマンシップ教育導入を通じた再犯抑止の取り組み

創造的行為の可視化と参加型アートプラットフォーム

デザイン経営と知財活用による中小企業の経営改革

発達性ディスレクシアの社会モデルデザインプロジェクト（株式会社モリサワとの共同研究）

子どものプライバシープロジェクト（株式会社日本総合研究所との共同研究）

芸術 / 創作活動などにおける宇宙環境利用について

「未来創発・未来対話をコアとした市民エンパワーメントのデザイン（仮）」をテーマとした日本総研との共同研究

身体的行為と感覚刺激による直感的思考の切り替えに関する実践的探究

コミュニティケアにおける社会実装を志向した多主体協働の場づくりー実践の循環を支えるガバナンス / 運用体制 / サービス設計条件ー

「手間」のデザインリサーチ：現代社会における手間をかける行為の意義探究

二方向性形状記憶合金を用いた可逆的形狀変化インタフェースの提案

町工場の技術プラットフォーム化による異業種・異分野マッチングの可能性：知財の活用と技術情報の伝達手法の構築

ミックスルーツの「ハウス」を求めて一つなりに依存しない居場所のあり方

日本の大企業におけるデザインアプローチ浸透の研究 - 正当性獲得モデルの提案 -

つついちゃうってしまう手遊びからプロダクトデザインを考える。

連携研究員についての詳細

詳しくはこちらをご覧ください。

連携研究員について
[https://rcsc.musabi.ac.jp/
researcher/application](https://rcsc.musabi.ac.jp/researcher/application)



【お問合せ】
武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 事務局
E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp

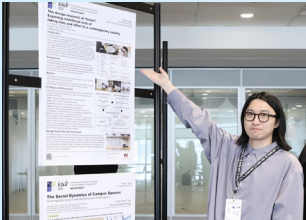
連携研究員インタビュー

連携研究員

ロ テンセキ

Tianshuo Lu

武蔵野美術大学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（以下 CL コース）2024 年度修了。
2025 年度より連携研究員着任。



CL コース修了後も、美大であるムサビの研究所への 所属を決めた理由は？

CL コース修了後も連携研究員として所属を継続しようと考えた理由は、CL コースで得た学びや思考を、今度は自分自身の実践や研究として社会へ出力していきたいと考えたためです。自分にとって CL コースでの 2 年間は、多様な領域の人々や作品、思想に触れ続ける「インプット」の時間でした。一方で、修了後は、その経験をもとに、自分自身の問いや表現を形にしていく「アウトプット」のフェーズに入ったと感じています。

現在は企業での勤務や他大学での博士研究と並行しながら、CL コースで行った修士研究の延長線上にあるテーマに取り組んでいます。その中で、研究や制作の文脈を継続的に育てていく場として、ムサビという環境に大きな意味を感じています。

また、連携研究員制度は、修了後もアート・デザイン・研究を横断しながら活動を続けられる、非常に自由な立場です。自分自身の関心や問いを起点に、他者や外部と接続しながら、自由に研究や実践を展開し続けるための拠点として、この制度に魅力を感じています。

ご自身の研究内容について紹介をお願いします。

現在は、修士課程で「手間」をテーマに行ったリサーチの成果を基盤に、アート・ベースド・リサーチを通じて、その方法論の検証と拡張に取り組んでいます。近年、効率化や自動化が重視される社会の中で、あえて時間や労力をかける行為にはどのような価値があるのかに関心を持っています。

特に、日本文化に見られる「手間」の概念に着目し、人が一見非効率ともいえる行為に惹かれる背景や、その内側にある感覚、価値観、意味生成のプロセスを探究しています。こうした意図的な関与は、個人的な意味生成や経験価値をもたらすだけでなく、物質世界とのより深い関係性を生み出すきっかけにもなると考えています。また、「手間をかける」という行為を、単なる効率／非効率の二項対



Timer × Timer (2025, Part I)

私たちは「時間」を、絶対的かつ普遍的な尺度として受け入れている。本作では、デジタルタイマーを繰り返し設定する「手間」を通して、時間という概念を脱色させ、外部との接続を試みる。

立としてではなく、日本文化に根ざした実践的知性として捉え直すことで、プロセス中心の関与を重視する新たな More-than-Human Centered Design の可能性を提示したいと考えています。

実際の活動は、制作、展示、ワークショップ、学会発表、論文執筆など複数の形式を横断しながら展開しており、理論と実践を切り離すことなく、相互に往復しながら進めています。

連携研究員として 1 年間活動した感想をお聞かせください。

連携研究員として活動して良かったと感じているのは、修了後もムサビとの接点を持ちながら、自分自身の研究や活動を継続的に整理し、発展させてこられたことです。社会人として実務に携わる中では、成果や説明責任が求められる場面が多くあります。しかしムサビには、それだけでは測れない価値観や思考の余白があり、「なぜそれを研究するのか」「どのような感覚や体験を生み出したいのか」といった根本的な問いを、時間をかけて批判的に考え続けられる環境があります。その存在は、自分の研究姿勢を形づくる重要な要素でした。

また、CL コース在籍時は先生方の助言や同期との協働に支えられる場面が多くありましたが、連携研究員になると、自らテーマを立ち上げ、計画し、発信し、外部との関係を築いていく必要があります。研究活動を自分自身の責任で進めながら、独立した研究者として社会と向き合う感覚がより強くなりました。この 1 年間は、そうした立場の変化を実感すると同時に、自分の研究姿勢や活動の軸を改めて見つめ直す時間でもありました。具体的にいうと、修士論文審査で指摘された、やり切れなかった部分を振り返りながら、研究内容をアップデートすることもできました。展示 2 件、学会発表 2 件、論文投稿 2 件、自分なりに納得感のある形で成果を残せたと感じています。同時に、その過程で新たな問いや研究テーマ、人とのつながりにも数多く出会うことができました。学生として学ぶ立場から、自ら問いを立て、社会へ投げかけていく立場へと少しずつ移行できた、非常に大きな一年だったと感じています。

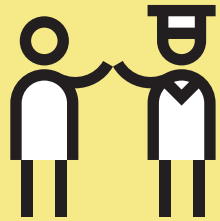
連携研究員としての今後の展望をお聞かせください。

2026 年度も連携研究員として、アート制作を通じた「手間」のリサーチを継続し、実践と理論の両面から探究をさらに発展・飛躍させていきたいと考えています。

自分にとって連携研究員という立場は、単なる肩書きではなく、武蔵野美術大学における研究活動へ主体的に関わり、貢献していくための役割であり責任でもあります。自分自身の問いを持ちながら、美術大学という場で領域を横断し、リサーチや制作を継続的に展開できることに、大きな意味を感じています。今後もこの姿勢を大切にしながら、実践と研究を往復させる活動を継続していきたいと思います。

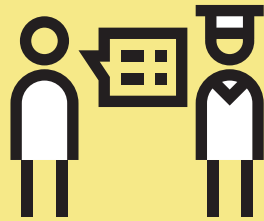
ソーシャルクリエイティブ研究所との連携について

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。



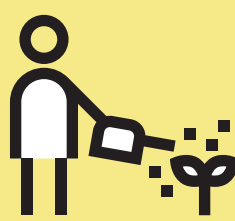
共同研究

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

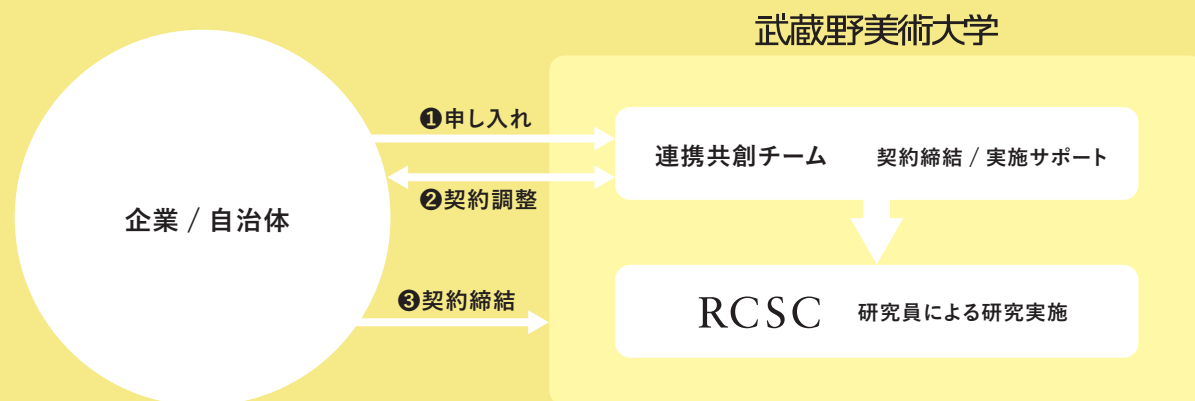
企業等が持つ課題の研究を大学が委託されて行うもので、その結果を委託者に報告する制度です。知的財産等は、原則大学に帰属しますが、特許等の実施については、独占実施権等の設定等、委託者のご要望を踏まえ、柔軟に対応します。なお、授業として実施する場合もあります。



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

E-mail: rcsc_info@musabi.ac.jp
〒162-0843 東京都新宿区市谷町 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 | 2026 年 8 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 | 下田葉南 ほか

撮影 | 星野耕史 ほか

