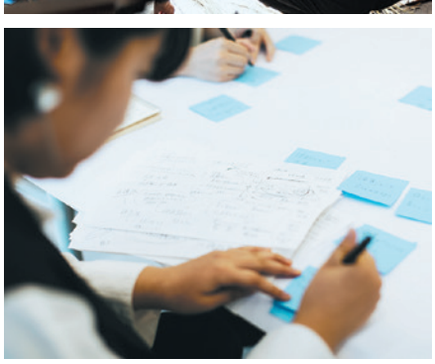
MYU Design Study Center
宮城大学デザインスタディセンター

DESIGN STUDY CENTER

STUDIO REPORT

2023 - 2024



総合的に考え，つくる力の醸成

デザインを通して，新しい価値をどう生み出していくことができるか。流動的で不確実な時代において，あるべき社会の未来を構想し，そこに生じる課題を創造的に解決することができる高度なデザイン人材が今求められています。

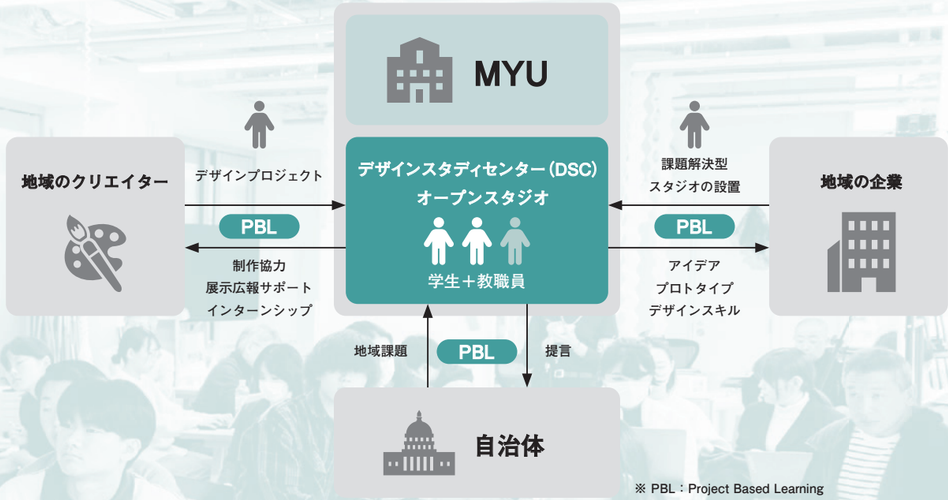
宮城大学デザインスタディセンター（以下 DSC）は，宮城大学を中心として学生や大学関係者・地域の事業者・自治体が集い，共に学び，プロジェクトを展開する共創的な教育研究プラットフォームです。様々な専門性を持つ参加者が交流し，地域資源をデザインの視点から探索することを通して，その価値を自ら考え再評価したり創造したりするための活動を行なっています。

DSCは2020年度から活動を開始し，2023年度はオープンスタジオの開講，公開イベントの開催，成果展示会とシンポジウムの開催などを通して活動の幅を広げ，東北の新たなデザインの拠点となることを目指して活動を続けています。

DSC Webサイト
https://www.myu.ac.jp/dsc/

地域に開かれた共創の場を目指して

大学・地域のクリエイター・地域の企業・自治体が集い，議論できる枠組みを2021年度から模索しています。これまでの3年間で6つの試験的なスタジオを開講。様々な分野の社会変革に携わる事業者やデザイナーをゲストとして招き，その考え方や実践方法を学んでいます。



幅広い層へ学びを提供

デザインや価値創造に関心がある学生・教職員・社会人・自治体職員等にむけてプログラムを開放。参加者の多様なニーズを満たし，オープンな議論を行うことで，コラボレーションを加速することができる機会を提供しています。

	学生	教職員	社会人	自治体職員等
対象				
メリット	学群・学年を超えた交流 ポートフォリオの充実	最新トピックの吸収 学内連携	コラボレーションの促進 リカレント教育	地域課題の理解 地域課題の議論

2023年度の DSCスタジオ

2023年度は，DSCとアルプスアルパイン株式会社の共同研究の一環として企画・開発されたスタジオワークショップと，DSCの過去3年間の活動を総括する展示・シンポジウムを実施しました。

スタジオワークショップのテーマは「手を動かすこと」。イノベーションのトッププレーヤーのファシリテーションのもと，文化人類学（伝統）やテクノロジー・アート（現代）の専門家によるゲストトーク，地域の先進的な思想を訪ねるフィールドワークを交え，デザインの視点から未来の社会に向けてアクションを起こす姿勢を学びました。

更に，展示会・シンポジウム「デザインで東北から未来を想像する」では，「デザイン」をキーワードとした体験展示・アーカイブ展示と，「デザイン研究教育とオープンイノベーション」をテーマとしたシンポジウムを開催。これまでのDSCの試みから導かれた，東北におけるデザインとの向き合い方におけるヒントが示されました。

SCHEDULE

本デザイン教育プログラムは，設定されたテーマに対して“デザインとは何か”という問いを投げかけ，問題提起と活動に取り組むプロセスを通して，教職員含めた参加者が流動的で不確実な時代において新しい価値を生み出すための広い視野や思考方法を獲得することを目的として企画・設計されています。

※会場名の記載の無いものは，宮城大学大和キャンパスデザイン研究棟 1Fオープンスタディにて実施しました。

2023 9月 **STUDIO** 未来とともにある「テマヒマ」の暮らし

- 9月23日 第1回 オープンレクチャ①, キックオフ
- 9月30日 第2回 フィールドリサーチ＠雪の里情報館, 工房ストロー, 吉野敏充デザイン事務所
- 10月 6日 第3回 ワーク①
- 10月21日 第4回 オープンレクチャ②, 中間講評
- 10月27日 第5回 ワーク②
- 11月 3日 第6回 最終講評会＠アルプスアルパイン株式会社 仙台開発センター（古川）

2024 2月 **EXHIBITION / SYMPOSIUM** デザインで東北から未来を創造する

- 2月 4日 展示・シンポジウム＠せんだいメディアテーク1Fオープンスクエア

GUEST

スタジオゲスト
鞍田 崇 氏
明治大学理工学部 准教授

1970年兵庫県生まれ。哲学者。京都大学大学院人間・環境学研究科修了。近年は，ローカルスタンダードとインティマシーという視点から，現代社会の思想状況を問う。
著作に『民藝のインティマシー「いとおしさ」をデザインする』（明治大学出版会 2015）など。民藝「案内人」としてテレビ番組「趣味どきっ！私の好きな民藝」（NHK-Eテレ）にも出演（2018年放送）。

スタジオゲスト
筧 康明 氏
東京大学大学院情報学環 教授

1979年京都生まれ。インタラクティヴ・メディア研究者／デザイナー。博士（学際情報学）。人間の五感や物理素材の特性とデジタル情報を掛け合わせ，身体，道具，コミュニケーションを拡張するインタラクティヴ・メディアを開発する。エンジニアリング／アート／デザインの分野をまたがって活動を展開し，シーグラフ，アルス・エレクトロニカ・フェスティヴァルなどでの展示や平成26年度科学技術分野の文部科学大臣表彰若手科学者賞や2012年グッドデザイン賞BEST100などを受賞。また，アートユニットplaplaxとして，主に商業分野におけるメディア・テクノロジー／表現の展開可能性を開拓する。

スタジオファシリテーター，シンポジウムゲスト
田村 大 氏
Re:Public inc. 共同代表

神奈川県生まれ。幼少期を福岡県・小倉で過ごす。東京大学大学院学際情報学府博士課程単位取得退学。新卒で博報堂に入社後，デジタル社会の研究・事業開発等を経て，株式会社リ・パブリックを設立。欧米・東アジアのクリエイティブ人脈を背景に，国内外で産官学民を横断した社会変革・市場創造のプロジェクトを推進している。
2014年，福岡に移住し，九州を中心とした活動に移行。2018年より鹿児島県薩摩川内市にて，「サーキュラーシティ」の実現に向け取り組んでいる。現在，九州大学，北陸先端科学技術大学院大学にて客員教授を兼任。

スタジオファシリテーター
大山 貴子 氏
株式会社fog 代表

ニューヨークにて新聞，EdTechでの海外戦略，編集＆ライティング業を経て，2015年に帰国。日本における食の安全や環境面での取組みの必要性を感じ，100BANCH入居プロジェクトとしてフードロスを考える各種企画やワークショップ開発を実施後，サーキュラーエコノミーの実現を目的としたデザインコンサルティング会社，株式会社fogを創業。「循環をつくる（ ）をつくる会社」として，サーキュラーエコノミー及び循環型社会の実装を，人材・組織開発から行う。キッチンやリビングラボを兼ね備えた施設「循環する日常をえらぶラボ “élab”（えらぼ）」を東京都台東区にオープンさせ，暮らしにおける循環の実践を行っている。

シンポジウムゲスト
水野 大二郎 氏
京都工芸繊維大学 未来デザイン工学機構 教授
慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 特別招聘教授

1979年東京生まれ。2008年Royal College of Art ファッションデザイン博士課程後期修了，芸術博士（ファッションデザイン）。デザインと社会の関係性を批評的に考察し架橋する多様なプロジェクトの企画・運営に携わる。蘆田裕史とファッション批評誌『vanitas』の共同責任編集をはじめ，共著書に『x-DESIGN』，『Fabに何が可能か』，『インクルーシブデザイン』，『リアル・アノニマスデザイン』，『fashion design for living』，『クリティカルデザインとはなにか』，『サーキュラーデザイン』など多数。

シンポジウムゲスト
津田 和俊 氏
京都工芸繊維大学 准教授
山口情報芸術センター［YCAM］研究員

1981年，岡山県新庄村生まれ。2008年から大阪 大学工学 研究科特任研究員，2011年から2015年まで同助教。2010年からファブラボのネットワークに参加し，2013年，ファブラボ北加賀屋（大阪市）を共同設立。2014年から山口情報芸術センター［YCAM］のコラボレーターとなり，2016年から専門委員（研究員）としてYCAMバイオ・リサーチなどを担当。2020年から京都工芸繊維大学の講師に着任。

［DSCデザインスタジオ担当教員］ 土岐 謙次（事業構想学群 教授），本江 正茂（事業構想学群 教授），佐藤 宏樹（事業構想学群 准教授）貝沼 泉実（事業構想学群 特任助教），小松 大知（事業構想学群 特任助教）

STUDIO 未来とともにある「テマヒマ」の暮らし

テクノロジーや産業の進化，社会情勢の変化により，その役割や機能が日々変化している「手を動かす」という行為は，この先どこへ向かい，どのような新しい価値を見出していくことができるのでしょうか？本スタジオでは実践者の思考に触れながら「手を動かすこと」に潜在する可能性を探索し，ともにある暮らしの未来を描きました。

PROGRAM

2023年 9月23日（土）第1回　オープンレクチャ①，キックオフ
2023年 9月30日（土）第2回　フィールドリサーチ
2023年10月 6日（金）第3回　ワーク①
2023年10月21日（土）第4回　オープンレクチャ②，中間講評
2023年10月27日（金）第5回　ワーク②
2023年11月 3日（金）第6回　最終講評会

会場：第1, 3, 4, 5回 大和キャンパスデザイン研究棟 1F オープンスタディ
第2回 雪の里情報館，工房ストロー，吉野敏充デザイン事務所
第6回 アルプスアルパイン株式会社仙台開発センター（古川）
参加人数：合計31名（事業構想学群 13名，学外者 12名）

GUEST

第1, 2, 4, 6回 ゲスト
鞍田 崇 氏
明治大学理工学部 准教授

第4回 ゲスト
筧 康明 氏
東京大学大学院情報学環 教授

ファシリテーター
田村 大 氏
Re:Public inc. 共同代表

ファシリテーター
大山 貴子 氏
株式会社 fog 代表

ACTIVITIES

#01 DSCオープンレクチャ①，キックオフ

初回は，田村氏，鞍田氏によるレクチャからスタート。田村氏からは「-able City」を，鞍田氏からは「民芸」を主軸とし，様々な事例のご紹介と課題へ向き合う姿勢の持ち方へのアドバイスをいただきました。後半には参加者でチームを編成し「手を動かすこと」についてディスカッションを実施。意見交換をしながら思考を深めました。

実施日
2023年9月23日（土）

会場
大和キャンパスデザイン研究棟
1F オープンスタディ

レクチャ① -able City

講師：田村 大 氏（Re:Public inc. 共同代表）

田村氏のレクチャテーマは「-able City／エイブルシティ」。これは，積極的に技術を用いながら人間の可能性を開いていく街のあり方を示した言葉です。バルセロナを始めとした様々な「-able City」の事例をご紹介いただき「手を動かすことは参加の可能性を作り出し，それによって自らで暮らしを考え，普段と異なる側面を生み出すことができるのではないか。」との言葉で締め括られました。

レクチャ② いまなぜ民芸か？

講師：鞍田 崇 氏（明治大学理工学部准教授）

鞍田氏からは，現在の研究に至った経緯から，民芸の歴史，ビジョンまで広くご説明いただきました。民芸の中には美しさだけでなく，愛おしさという価値の芽が潜んでおり，それがこれからの社会と暮らしのあり方を考える重要な手がかりになると言います。だから今，民芸なのであり，土地に対してこのようなまなざしで向き合いながらフィールドリサーチに取り組んでほしいとの助言が述べられました。

キックオフワーク

講師：大山 貴子 氏（株式会社 fog 代表）

はじめに，手への意識を高めるため，目を瞑ったまま隣の人と1分間手を繋ぐというインプットセッションを実施。その後は，学生と社会人混合チームを編成し，レクチャを通じて得た知見や考え，違和感などを付箋に書き出してディスカッションを行いながら「手を動かすこと」と向き合っていきました。

活動フロー インプットセッション ▸ チーム分け ▸ アイスブレイク ▸ ディスカッション

ACTIVITIES

#02

フィールドリサーチ

山形県にある雪の里情報館，工房ストロー，吉野敏充デザイン事務所にて実施した学外フィールドリサーチでは，手仕事を中心とした事例をヒアリング。生業として手を動かすことへの知見を広げながら，稲藁の分別などの作業体験を通じて，行為自体の持つ意味やそれを取り巻く要素を見つめ直していきました。

実施日
2023年9月30日（土）

会場
雪の里情報館，工房ストロー，
吉野敏充デザイン事務所

フィールド①
新庄市 雪の里情報館

雪の里情報館は，旧農林省「積雪地方農村経済調査所」（以下雪調（せっちょう））の跡地に，当時の建物の一部を保存・復元して設置されました。「雪調」は，雪国農村の困窮に対する調査・研究・指導を目的とした全国唯一の役所として昭和8年に創設。その立役者が，山形県楯岡（現・村山市）出身の衆議院議員松岡俊三氏です。松岡氏は，雪により苦しめられている人々の存在とその対策の必要性を訴え，「雪調」において様々な施策に取り組みました。
敷地内には，実際の農家が居住しながら生活改善を図るための検証実験施設「実験農家」や，雪国地域の副業・農村工業の創出，振興を目的とした工場群を設置。建築学の今和次郎氏，哲学者で民芸研究家の柳宗悦氏など，各界の第一線で活躍している研究者らによる実践的な研究が進められていました。
そのなかで「雪調」初代所長の山口弘道氏は，当時盛んであった民芸運動に目をつけ，農家の冬期の手仕事である藁細工を副業として活用できないかと考えます。そこで柳氏らを招聘して民芸の会を結成し，新庄・最上地域の手仕事の調査を実施したほか，手仕事の品を集めた展覧会を東京を含む各地で開催し，多くの人々に買い求められるなど大きな反響があったそうです。
参加者達は雪の里情報館でのリサーチを通し，生活と手仕事の深いつながりについて，実例を通して多くの学びを得ました。

当時は各家庭で様々な藁細工が作られていましたが，あくまで翌年の準備とされており，直接現金収入には結びついていませんでした。

「実験農家」は，人々が雪作業から解放され，副業などの労働に時間を充てられるようにするための検証実験として建築された住居です。

「雪調」にはフランスの建築家シャルロット・ペリアン氏も訪れ，その際の助言に基づいて寝椅子やテーブル，スツール等が製作されました。

新庄市 雪の里情報館
996-0086 山形県新庄市石川町4-15

雪の里情報館は，旧農林省「積雪地方農村経済調査所」が調査収集した資料と，その後の各機関変遷の過程で収集された様々な雪国・農村経済に関する資料を収蔵する施設です。

工房ストロー
999-5311 山形県最上郡真室川町大字平岡885

髙橋伸一氏により設立された工房ストローは，稲作・畑作と畜産を営みながら，山形県真室川町地域で受け継がれてきた伝承野菜や，藁細工を始めとする様々な手仕事を行っています。

フィールド②
工房ストロー

特別講師：髙橋 伸一 氏（百姓・デザイナー）

工房ストロー代表の髙橋氏は，山形県真室川町の稲作・畑作と畜産を営む農家の5代目です。高校卒業後から町役場に勤務していましたが，町のブランド化戦略に関わるなかで「ないものねだりから，あるもの探しへ」という地元学の考え方に触発され，2016年に退職し工房ストローを設立。地元には多数の食文化や行事，手仕事が残っているものの，後継者不在による断絶の可能性に危機感を覚え，農家業の一つとしてそれらを継承したいとの想いで活動されています。
工房ストローの仕事は，農作物の栽培や，畜産，手仕事など1年を通して多岐に渡りますが，なかでも特徴的なのが藁を使った手仕事です。世の中には様々な手仕事が存在していますが，藁細工は素材自体が脆いため長期の保管や使用に不向きという難点があります。そのため，ものだけでなくそれを作ることのできる人によって作り方も伝承されなければならないと考えた髙橋氏は，藁細工用の藁の栽培と合わせて，試行錯誤を繰り返しながら美しい品々を生み出してきました。
作業体験では，参加者は2グループに分かれて，豆やにんにくの皮剥きと藁細工に使用する藁の分別を交代制で実施。慣れない手仕事に戸惑う参加者も見られましたが，互いに教え合い，対話をしながら作業に取り組み，手を動かすことへの考えを深めていきました。

工房ストローで作られている品々は，その形や作り方はもちろん，材料となる藁の部位も，髙橋氏の試行錯誤の末に導き出されました。

現在は，色や長さ，穂の毛の有無，粒の形状などが異なる13種類ほどの藁を栽培。用途や製品に合わせて使い分けられています。

初めはぎこちなく作業を進めていた参加者達ですが，時間が経つにつれて自然とコミュニケーションが生まれくるという場面も。

吉野敏充デザイン事務所
996-0091 山形県新庄市十日町6000-1

新庄最上・山形県の地域資源を活用したデザインワークや，産業のプロデュースを行うデザイン事務所です。グラフィックデザインを中心として，様々なクリエイティブ活動を展開しています。

フィールド③

吉野敏充デザイン事務所

特別講師：吉野 敏充 氏（クリエイティブディレクター）

山形県新庄市出身の吉野氏は，農家の一人っ子として高校まで地元で暮らし，東京の専門学校へ進学。卒業後は，コンテンツ制作会社等でアートディレクション業務に携わっていました。転機となったのは，東京のマーケットイベントでの「倅（セガレ）」との出会いでした。彼らは，農家を継がずに東京で働く農家の子供達のグループで，ユニークなキャッチコピーと共に実家から取り寄せた野菜を販売。これに衝撃を受けた吉野氏も同様に農作物の販売を始めますが，パッケージの美しさだけでなくコミュニケーションが要であると気づきます。そこから，父親への農業についてのヒアリングや新庄・最上地域のリサーチを進めるうちに興味が地元へ向き，2010年に吉野敏充デザイン事務所を設立しました。
帰郷後は，様々な場所に出向き，人に会い，地域の魅力の掘り起こしとそのクリエイティブディレクションに尽力。特に，代表的な取り組みの一つである「Kitokito Marche」は，新たな出会いの面白さを伝えるために企画されたマルシェで，農家達自身が販売をするというルールを設定し，生産者と購入者が直接ふれあうことに重きを置いています。
他にも数々のプロジェクトについてプロセスから丁寧にご紹介いただき，地域の文化や魅力を掘り起こし，地元住民や外の人々へ伝え直したいという姿勢から，多くの学びが得られました。

保存食の山菜やきのこを入れた味噌汁にすり潰した納豆を合わせた，新庄・最上地域に伝わる郷土料理「納豆汁」もいただきました。

在来野菜のPR事業「最上伝承野菜」や，地域の歴史文化を伝える「季刊 にゃー」など，ユニークな視点で地域と向き合うプロジェクトも。

民芸品や農作物などの身近にあるものを，視点を変えて見直しデザインすることで，新たな価値や魅力の発掘にも取り組まれています。

ACTIVITIES

#03

ワーク①

フィールドワークで得られた知見をもとに，参加者それぞれがスペキュラティブシナリオを作成し，それをチームで1つのシナリオに集約していきます。今回は議論と並行して，手だけでなく五感を使って藁と向き合いながら，2050年における手や藁のあり方を探っていきました。

実施日
2023年10月6日（金）

会場
大和キャンパスデザイン研究棟
1F オープンスタディ

スペキュラティブシナリオから2050年のテマヒマを探る

大山氏より，未来の可能性を探究するためのデザイン手法として，スペキュラティブデザインが紹介されました。これは，未来のあるべき姿を提唱するのではなく，未来について考えを巡らせ，憶測を提示し，問いを創造するというものです。今回はこのデザイン手法を用いて，カーボンニュートラルが達成された2050年の日本において，自分達の豊かにするためにどのように藁を取り入れているかを想像し，スペキュラティブシナリオを作成しました。
四苦八苦しながらワークに取り組む参加者のなかには，藁を弄りながらディスカッションを行う姿も。これに対し大山氏からは，手を動かすことが自分自身の内省に繋がるだけでなく，その時間や体験こそが学びであり，新しいアイデアを導き出すはずであるとのアドバイスがなされました。

ACTIVITIES

#04

DSCオープンレクチャ②

はじめに，ゲストの筧氏及び鞍田氏より，素材や手仕事，更にそれらを通じた社会との関わり方について示唆に富んだレクチャを行っていただきました。その後の中間講評では「暮らしのテマヒマ展 in 2050」をテーマとしたスペキュラティブシナリオをチームごとに発表。多様な視点により描かれたシナリオが出揃いました。

実施日
2023年10月21日（土）

会場
大和キャンパスデザイン研究棟
1F オープンスタディ

レクチャ① マテリアルエクスペリエンスデザイン

講師：筧 康明氏（東京大学大学院情報学環 教授）

筧氏のご専門は，物理的な世界にコンピュテーショナルなしくみや技術を生み出すというHCI（ヒューマンコンピューティングインタラクション）という分野です。現在は素材の特性に寄り添い，そこから新しいインターフェースに落とし込む“素材ドリブン”なデザインに重点を置いています。その多様な研究事例をご紹介いただきながら，マテリアルと向き合う姿勢のヒントが示されました。

レクチャ②

講師：鞍田 崇 氏（明治大学理工学部准教授）

鞍田氏からは，髙橋氏（工房ストロー）と藁との関係性や，吉野氏（吉野敏充デザイン事務所）と新庄市エコロジーガーデンとの関係性のように，対象に我ごととして関わる存在や関わり方が問われているということから，本ワークショップにおいても自らが我ごととして捉えた違和感と向き合い，広義での持続可能性とは何かを考え，リサーチ成果に繋げてほしいとの助言がなされました。

中間講評「暮らしのテマヒマ展 in 2050」

スペキュラティブシナリオと，そのアイデアの背景をチームごとに発表しました。総評として，筧氏からは，本ワークショップの目的は藁を基点とした未来の洞察であることを念頭に置き，課題について何度も再考することでアイデアをより深掘りできるのではないかとの助言が。また鞍田氏からは，手を動かすこと自体を面白がる人々が存在しており，それによるコミュニティの横の広がりにも目を向けてみてはどうかとの意見が述べられました。

#05

ワーク②

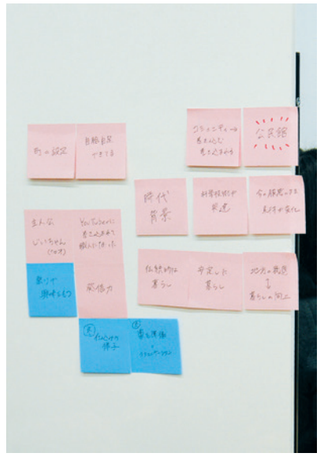
中間講評でのフィードバックを受けて再検討されたシナリオをもとに，チームごとに教員を交えながらディスカッションを実施。最終講評に向けて，シナリオの文章化だけでなく背景や世界設定の検討を行うなど「未来の冬の豊かな暮らし」の解像度を高めていきました。

実施日
2023年10月27日（金）

会場
大和キャンパスデザイン研究棟
1F オープンスタディ

2050年の私が語る
未来の冬の豊かな暮らしとは

今回のスタジオのゴールは「私が語る未来の冬の豊かな暮らし」をテーマに，主人公がその様子を一人称で語るエッセイの執筆です。更に，タブロイド紙のようにアイデアをまとめ，その過程で行ったリサーチの方法や考え方も発表資料に組み込みます。
ワーク②では，ファシリテーターと教員がチームごとにメンタリングを実施し，現状のシナリオアイデアの共有と深掘りを行いました。教員からは，ほとんどのチームで大まかなストーリーが描かれ始めている一方で，それを構成する2050年の主人公や社会の状況設定に検討の余地が見られるとの指摘が。
最終講評会が目前に迫るなか，多角的な視点でアイデアと向き合いながら，更にブラッシュアップを進めていきます。



ACTIVITIES

#06 最終講評会

主人公が自らのアビリティを生かしながら暮らす，2050年の冬の様子を表したエッセイを発表。コミュニケーションツールや祭など多様なキーワードから様々な未来が描かれたのと同時に，手を動かすことはその結果だけでなく，プロセスや付随して発生する思考の深まりなどにも意義があるという価値が明らかとなりました。

実施日
2023年11月3日（金）

会場
アルプスアルパイン株式会社
仙台開発センター（古川）

アルプスアルパイン株式会社
仙台開発センター（古川）
989-6181 宮城県大崎市古川中里6-3-36

2023年5月開設の研究開発新棟では，社内外の人財交流を促進させる施設デザインや最先端設備により，新たな価値の創造が行われています。

チーム①エッセイあらすじ

遠く離れた家族と心を通わせる手のアビリティ

主人公には2人の子供がいる。彼らは海底都市や火星に住んでいるため，直接会える機会は滅多にない。手軽だが希薄なオンラインでのやりとりに寂しさを感じる主人公は，遠隔地に住む子供達とのコミュニケーションを深めるため，思い出の写真とエピソードを合わせた「かるた」を家族で手作りすることに。

POINT
- 人々の居住地域は海底や火星にまで拡大。
- 手を動かすことと思い出や時間の共有の相乗効果によって生まれる心を通わすコミュニケーションの可能性。

チーム②エッセイあらすじ

手仕事を通じて日常に彩りのある生活を

2050年に生きる主人公は，とあるアクシデントにより2010年へタイムスリップ。故郷で地域活性化やブランド化に取り組むなかで，稲藁を使った緩衝材や段ボールなどの商品開発をきっかけに，「連鎖するぬくもり ー藁から人へ 人から人へー」をミッションに掲げるブランド「hatano」を設立する。

POINT
- スマートシティの進化により自らの意思を反映させにくい社会や暮らしへの不満。
- 自分や地域の色を持つことの重要性。
- 生産と消費が循環する社会の構築。

チーム③エッセイあらすじ

手仕事とテクノロジーが調和した2050年

現在主人公は，メンタルヘルス改善に効果があるという「地域ショートステイプログラム」にて秋田県上小阿仁村に滞在し様々な手仕事に取り組む。この村では，マタギ文化をAI技術によって効率化し，新たな生業としての継続を目指したプロジェクトなど，スマートシティ構築のための取り組みも展開されている。

POINT
- 地方の過疎化進行を契機としたスマートシティ構築の社会実験の推進。
- 手間暇による手のアビリティ向上。
- 有限資産から無限資産中心化への変化。

チーム④エッセイあらすじ

手仕事がつなぐ想いとコミュニティ

てまひ町の「手間火祭」では，地域住民が藁でモニュメントを作って燃し，子供の成長を祈願する。この町出身の主人公は父が行う藁細工を疎ましく感じていたが，娘や住民の楽しそうな姿を見て，自らも作業に参加するように。これがきっかけとなり，人々の願いや思いを繋ぐという祭りの真の意義を見出していく。

POINT
- 手仕事において，作られる物以外の意味や価値を問いに設定し，祈りとプロセス自体にフォーカス。
- 共同での手仕事によるコミュニティの形成。

チーム⑤エッセイあらすじ

世界の解像度を上げる「百姓思考」

主人公の息子が通う高校では「百姓思考教育」が行われている。これは百姓の暮らしからヒントを得た，あらゆる物事は集合知の産物であるとの考えに基づいた教育である。工夫と想像を繰り返しにより物事の真意に向き合うことが未来の想像に繋がると考えられており，2050年では一般的な教育スタイルだ。

POINT
- 工夫≒創造のプロセスを獲得した人材の創出。
- 地域ならではの暮らしの考え方を教育に取り入れることにより創造的な教育の先駆者となる東北の未来。

参加者コメント

同じプロセスを経てアイデアを検討しているにも関わらず，人やチームによりアウトプットに違いがあり，しかしその中にも共通要素が表出していることが面白いと感じた。（学生）／社会人と学生の混合グループでの活動により，自分には無い視点や他者の考え方に触れられて良かった。（学生）／自分の仕事と直接関係のないことも積極的に学び続けたい。（学生）／スタジオのテーマとその背景に対し，当初違和感を感じていたことから，これまでいかに近い価値観の人々の中で生きてきたかを痛感した。（社会人）／世の中ある様々な要因を掘り起こし，繋げて球根にして花を咲かせるように，物事を深く広くしっかりと見る事が重要であると改めて感じた。（社会人）

最終講評会は，本スタジオの共同研究を行っているアルプスアルパイン株式会社仙台開発センター（古川）のR&D新棟にて開催されました。

チーム②は，エッセイの世界観をより理解しやすくするために，主人公が設立したブランドを特集したフリーマガジンを制作。

当初は世代や分野間での価値観の違いに戸惑っていた参加者も，それにより得られた新たな視点を活かし，アイデアを昇華させていきました。

最終講評は，未来に突き抜けるために，手を動かして思考を深めることを大切にし続けてほしいとの教員らからの言葉で締め括られました。

EXHIBITION / SYMPOSIUM　デザインで東北から未来を創造する

「デザイン」をキーワードとした体験展示・アーカイブ展示とシンポジウムを開催しました。展示では，宮城大学デザインスタディセンターが発足から3年間に行ってきた「デザイン」をキーワードに，未来を創造するための様々な活動を紹介。シンポジウムでは，様々なアプローチでイノベーションを展開している企業や組織をゲストに迎え，デザインの研究教育と社会での活用方法について考えました。

PROGRAM

2024年2月4日(日)　9:30–19:00　体験展示・アーカイブ展示
　　14:30–17:40　シンポジウム

会場：せんだいメディアテーク 1F オープンスクエア
主催：宮城大学デザインスタディセンター
協力：WOW inc.
会場構成：渡邉 武海
展示協力：中田 千彦(事業構想学群 教授),
　　益山 詠夢(事業構想学群 准教授)

GUEST

シンポジウムゲスト
水野 大二郎 氏
京都工芸繊維大学
未来デザイン工学機構 教授
慶應義塾大学大学院
政策・メディア研究科 特別招聘教授

シンポジウムゲスト
津田 和俊 氏
京都工芸繊維大学 准教授
山口情報芸術センター［YCAM］
研究員

シンポジウムゲスト
田村 大 氏
Re:Public inc. 共同代表

EXHIBITION

体験展示・アーカイブ展示

DSCがこれまでに取り組んできたワークショップ，講演会，展示会，冊子の発行など，様々な活動の記録に加えて，子供から大人まで楽しめる体験展示も実施。目で見るだけでなく，実際に手を動かし体感しながら，活動の一端に触れられる機会となりました。

体験展示作品
・「ROKURO」，「branch」（STUDY PROJECT ‘KOKESHI’）
・「やまのかけら」（DSC × WOW「いのりのかたち展」）
DSCスタジオアーカイブ展示物（一部）
・「（ロゴ）のデザインプロセス」（STUDIO 2022 #1）
・「肉の未来」（STUDIO 2022 #2）
・「地域文化の再構築と発信」（STUDIO 2022 #3）

シンポジウムと同会場にて実施された展示には，学内外より多くの方がご来場。スタジオの取り組みのほか，デザインレクチャーを記したアーカイブや，立体彫刻作品，インスターレーション作品など，幅広いジャンルの展示物が並び，来場者は時に意見を交わしながら，それぞれの方法でデザインと向き合っていました。

SYMPOSIUM

デザイン研究教育とオープンイノベーション

シンポジウムは土岐教授による開場宣言により幕を開け，続いて佐々木学長より自身のデザインやDSCへの思いが語られました。その後はDSCの活動報告やゲストトークが続き，ワクワクする未来を自分達でデザインし作る力を養うためにも，今後もDSCの活動へ期待してほしいとの佐野理事長の言葉で締め括られました。

シンポジウムプログラム
1. 開場宣言（土岐 謙次 教授）
2. ご挨拶（佐々木 啓一 学長）
3. DSCご紹介（佐藤 宏樹准教授, 小林 淳二 氏，白坂 剛 氏）
4. ゲストトーク（田村 大 氏, 水野 大二郎 氏, 津田 和俊 氏）
5. クロストーク（ゲスト, DSC担当教員）
6. 閉場宣言（佐野 好昭 理事長）

DSCご紹介／2023年度共同研究成果報告

登壇：小林 淳二 氏（右），白坂 剛 氏（左）（アルプスアルパイン株式会社）

2023年度のスタジオは，アルプスアルパイン株式会社と共同研究として実施。研究の実施目的は，新しい価値の探索ができる人材の育成や，人々の感情を揺さぶる体験の創出です。参加者は企画・計画班と実行・評価班に分かれ，スタジオの実行及び評価と改善を繰り返しながらワークショップを実施しました。

ゲストトーク① これからのデザイン

講師：田村 大 氏（Re:Public inc. 共同代表）

田村氏からは，自社の活動を始め，特にビジネスにおけるデザインの変化について幅広い事例を交えてご説明いただき，現在訪れているビジネスの転換期において，これからの社会におけるデザインの対象は，プロダクトやサービスから場やシステムに変わるのではないかとの見解が述べられました。

ゲストトーク②

講師：水野 大二郎 氏（京都工芸繊維大学 教授, 慶應義塾大学大学院 特別招聘教授）

水野氏は，サーキュラーデザイン，スペキュラティブデザインなどの分野における研究開発事例の紹介を通して，現代の物事に複合的に関わるステークホルダーを念頭に置き，先への向かい方を考えるだけでなく，過去の時空間を認識しながら未来を作ることの重要性を説かれました。

ゲストトーク③

講師：津田 和俊 氏（京都工芸繊維大学 准教授, 山口情報芸術センター［YCAM］研究員）

津田氏からは，自身が所属している山口情報芸術センター［YCAM］におけるプロジェクトが紹介され，オープンなコラボレーションに主軸を置き地域社会の新しい未来を描くために行われている，公共のアートセンターならではの様々な活動事例から，新たな視点がもたらされました。

クロストーク

登壇者：田村 大 氏, 水野 大二郎 氏, 津田 和俊 氏, 土岐 謙次 教授, 佐藤 宏樹 准教授
進　行：本江 正茂 教授

クロストークでは，DSCの展望やこれからのデザイン教育のあり方について，ゲストと担当教員による意見交換が行われました。

スタジオが導き出したもの

はじめに本江教授より，一見難解な「肉」や「藁」というテーマに対し，先例の無い立ち向かい方に困難を感じつつも，面白がりながら挑むことの重要性が共通認識としてもたらされたことが成果の一つであるとの見解が述べられました。水野氏からは，それぞれのテーマにまつわる製品開発を行うのではなく，テーマの捉え方の把握に焦点を当てていたことも重要なポイントであるとの意見が。更に，このように目の前の事象だけを見るのではなく，それを取り巻くステークホルダーを意識するのと同時に，物事に対する新たな評価軸を設けることが未来を描く上で必要であると言います。

デザイン教育の今後

これからのデザイン教育のあり方について問われると，田村氏からは，デザインには新たな場所に到達するための創造的な探究という側面があることをふまえ，これからの大学におけるデザイン教育とは，単にデザインの技法を学ぶだけでなく，創造的に生きる力を高めることではないかとの考えが述べられました。また津田氏は，大学の学びには多様な意義があるとした上で，様々な課題に直面した際に，デザインを主軸とした自分なりのアプローチを考えたり，課題に寄り添いながら自分ごととして対峙する姿勢の会得が重要であると語ります。更に，大学にて建築を学ぶ参加者より，授業では建築の設計という手法で課題の方策を練っているが，社会ではそれが最適でない場合もあることから，今後どのような姿勢で専門分野と向き合うべきかとの質問が。これに対して水野氏より，大学では建築に関する専門知識を習得し，その後の人生を楽しむための力をつけながら，自らの立ち位置を明確にしてはどうかとの助言がなされました。

DSCの目指す方向性

これまでのスタジオや展示，シンポジウムを通して見えてきたDSCの展望として，土岐教授からは，これまでに培ったネットワークや縁，場を活かしながら，活動を更に良い方向へ充実させていきたいとの意気込みが。佐藤准教授からは，専門的なことや先端的なものにも触れつつ，その内外に広がりを持たせていきながら，皆で新しいものを生み出していければとのコメントで締め括られました。

DESIGN STUDY CENTER

宮城大学デザインスタディセンター
STUDIO REPORT 2023-2024
2024年3月31日発行

［編集・発行］
宮城大学デザインスタディセンター
［デザイン］
合同会社FLAT
［撮影］
株式会社フロット

DSC Webサイト
https://www.myu.ac.jp/dsc/