

学生を主体とした産官学連携プロジェクト

－ 東京都羽村市における取組紹介 －

日大生産工 ○中澤 公伯 岩崎 昭浩 木下 哲人 早川 健太郎
羽村市 井上 亮太（株）東京ランドスケープ研究所 小林 新

1. はじめに

「デザイン思考」で人々や社会が抱える問題を発見できる「人のこともわかって、モノのこともわかる」人材の育成を目的とする本学部創生デザイン学科（以下本学科）は、複数の学生が協力し、主体的に取り組みながら実践的な課題解決に取り組むPBL（Project Based Learning）の実践を目指し様々な取り組みを進めている¹⁾。本稿では、東京都羽村市、株式会社東京ランドスケープ研究所と本学部（以下三者）で締結した「羽村市動物公園及び羽村市水上公園の協働による調査・研究に関する協定書」に基づき実施した、学生主体の産官学連携プロジェクトについて報告する。

2. 東京都羽村市について

東京都羽村市は、多摩川河岸段丘上に位置し、53,977人、行政面積 9.90 km²の都内で3番目に小さい市となっている。羽村市も2010年の57,772人をピークに人口減少傾向にあり、2045年には42,862人まで減少する見込みである²⁾。このような中、市は「成長をはぐくむ」「にぎわいを創る」等、五つのコンセプトを目標として挙げており、これらの実現のため、様々なセクションとの交流や連携を推進している。本学部とは、前述の協定に基づき、令和7年度にはデジタルワークショップ、羽村市水上公園活用学生コンペを実施中である。産官学連携プロジェクトへの学生の参画は、学生にとって貴重な体験となるだけでなく、自治体や企業側にとってもプロジェクトを進展させるための重要な戦力であるとともに、企業のPRや地域との人的交流につながるとされおり³⁾、市の活力を高める施策としても期待できる。

3. デジタルワークショップ

3.1 概要

本学科は、PBLの実践にデジタルファブリケーションを活用するという立場から、2019年

に移動式デジタル工房（Fabrication Truck：通称ファブトラ）を導入した。有志学生を組織してファブトラを首都圏の公共空間等に派遣し、デジタルファブリケーションを活用したワークショップを開催しており、2025年10月現在で27回を数える。令和7年7月6日、ヒノトンZOO（羽村市動物公園）にてデジタルワークショップ：「立体動物パズルを作ろう！」を実施した。

3.2 準備

プロジェクトメンバーは4年生2名、3年生4名、2年生10名、1年生4名の学生20名、教員2名の他、東京都羽村市まちづくり部、株式会社東京ランドスケープ研究所の専門家である。準備は2025年2月から開始し、学生中心に三者が各々連携しながら現地調査、企画、教材作成、



Fig.1 立体パズル



Fig.2 ワークショップの様子

Student-led Industry-Government-Academia Partnership Project

－ Case Study in Hamura City, Tokyo －

Kiminori NAKAZAWA, Akihiro IWAZAKI, Tetsuhito KINOSHITA,
Kentaro HAYAKAWA, Ryota INOUE, and Shin KOBAYASHI

広報，そして当日の運営を実施した。活発な3者連携により，学生も当事者として課題を共有することができた。

3.3 ワークショップの内容

動物公園の利用者を踏まえて，ワークショップの想定対象者は小学生程度とし，デジタルミシンで制作した動物3種（アミメキリン，レッサーパンダ，アメリカビーバー）のワッペンが入ったガチャガチャを回し，当該動物の立体パズル（スライスフォーム）のパーツを受け取り，組み立てる（Fig.1）。スライスフォームは，学生が事前にレーザーカッターで制作した。参加者は，デジタルファブリケーション体験を通じ，学生ファシリテーターとともに楽しく動物への興味・関心を深められることを目指した。

3.4 参加者の反応

参加者は未就学児から小学6年生まで60名，保護者40名で合計100名であった（Fig.2）。当日実施したアンケート（n=44）によると，ワークショップの難易度，時間配分ともに適正，有料でも参加したいとの回答がいずれも85%を超え，参加者から高評価を得た。

4. 羽村市水上公園活用学生コンペ

4.1 概要

羽村市では，2019年から運営を休止している屋外プール施設「羽村市水上公園」の今後の活用について検討をしている。このコンペは，創生デザイン学科有志学生を対象に，水上公園の今後の活用に関する提案を募集し，今後の取組や検討を推進するための資源として活用していただくことを目指している。

4.2 現地見学会・制作

創生デザイン学科1年生～4年生の有志21名が参加表明し，8月25日には現地見学会が開催され，スライダーや流れるプール，ポンプ等について説明をいただいた（Fig.3）。提案は8グループから提出され，10月2日，5名の専門家による一次審査会が開催され，提案の妥当性・独自性・メッセージ性等の観点から厳正な審査が行われた（Fig.4）。三者連携による課題の共有，また募集要項による要求項目が明確であったためか，総じて評価が高く，6作品が1次審査を通過した。

4.3 2次審査会・展示会

一次審査通過者を対象に，11月8日，羽村市役所において二次審査会が行われる事となっており，各賞が決定する。また，二次審査会出展作品は市役所ホールで展示し，市民から広く意見を聴収し，今後の利活用に資することを期待している。



Fig.3 現地見学会の様子



Fig.4 一次審査会の様子

5. まとめ

以上のように活発な産官学連携によって，学生も動物公園や水上公園の現場が抱える課題を共有することができ，課題解決に向けたアイデアを企画，実践，自己成長に繋がる貴重な機会が創出されたと考える。

参考文献

- 1) 中澤公伯，木下哲人，矢田来夢，横山友紀（2021）：PBLの実践を目的としたファブリケーション・トラックの運用に関する研究，第44回 情報・システム・利用・技術シンポジウム論文集，pp.591-594
- 2) 羽村市（2022）：第六次羽村市長期総合計画，<https://www.city.hamura.tokyo.jp/cmsfiles/contents/0000016/16056/zenbuninsatsu.pdf>，accessed20251013
- 3) 総務省行政評価局：産学官連携による地域活性化に関する実態調査，https://www.soumu.go.jp/main_content/000706404.pdf，accessed20251014