
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第26号 2019年3月

コミュニティデザイン学科の挑戦

The Challenge of the Department of Community Design

醍醐 孝典 | DAIGO Takanori

コミュニティデザイン学科の挑戦

The Challenge of the Department of Community Design

醍醐 孝典 | DAIGO Takanori

Tohoku University of Art and Design, Department of Community Design graduated from the first grader after 4 years since its establishment in 2014. On this occasion, I reviewed the curriculum construction and management of the department so far and reviewed the characteristics of the department. In addition, we examined the ability etc. that the students of this department would like to obtain. Based on these observations, we looked at the future of community design department.

Keywords:

コミュニティデザイン、学科運営、アクティブラーニング
community design, management of department, active learning

1. はじめに

2014年、東北芸術工科大学デザイン工学部に日本で初めての「コミュニティデザイン学科」が創立された。コミュニティデザイン学科の目的は、「ふるさとを元気にするデザインを学ぼう」をキャッチフレーズに、地域の課題を地域の人たち自身が解決し、幸せな地域社会づくりを支援する人材を育成することである。2018年3月には学科創設から4年が経過し、1期生が卒業して社会に巣立っていった。本稿では、新学科創設からこれまでの4年間をふりかえり、カリキュラムなど教育プログラム構築の成果や課題、課程を通じて得られる学びや力、学生や卒業生など期待される人材像などについて論じていきたい。

2. 学科設立の背景

東北地方は少子高齢化や過疎化、中心市街地の空洞化といった社会課題がわが国の中でもより早く進行してきた地域である。また、2011年の東日本大震災を経験し、被災地の復興を担うまちづくり人材の不足も叫ばれてきた。東北芸術工科大学はこれまでも地域と連携した大学運営を進めてきたが、さらに地域社会とつながり、芸術・デザイン力で地域に貢献できる人材を育てるため、この山形の地に日本で初めてのコミュニティデザイン学科を開設することとした。これまでの4年間はコミュニティデザイナーである山崎亮・前学科長のもと、現役でコミュニティデザインの実務に携わる専門家が専任教員を担い、地域の現場での実践

を重視し、ローカルでの起業家を育てるなどのカリキュラムデザインを行ってきた。また、近年は東北の被災地で実務に携わる専任教員も迎え、地域福祉や社会教育などコミュニティデザインの新たな可能性へのアプローチを進めている。

3. コミュニティデザインのスキル

コミュニティデザインは地域の課題を地域の人たち自身が解決できるよう支援・伴走することが特徴である(図1)。そのため、参加のデザインやファシリテーション、組織づくり、心理学的アプローチなどの「目に見えないデザイン」も専門領域としている。

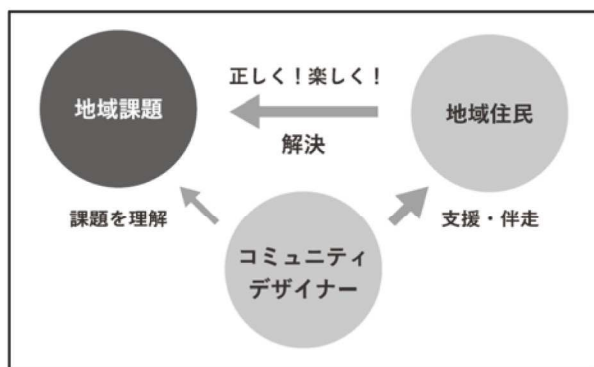


図1:コミュニティデザインのスタンス

山崎亮・前学科長は著書『コミュニティデザインの時代』(文献1)の中で、コミュニティデザイナーが持つべき技術として、①話す(司会進行や講座などを担当することができる)、②書く(議事録や記事や論文などを適切な文章表現で書くことができる)、③描く(図面やスケッチやイラストをササッと描くことができる)、④調べる(適切な事例や地域の資源をすばやく見つけ出すことができる)、⑤引き出す(対話の中で相手のやる気や想いや意見を引き出すことができる)、⑥創る(さまざまな情報を統合化してビジョンや企画を生み出すことができる)、⑦作る(WEBページや冊子や家具などをデザインしたり組み立てたりできる)、⑧組織化する(人々の特徴を把握して自律的なコミュニティを組織化できる)、⑨まとめる(さまざまな事象を構造化して報告書などにまとめることができる)、⑩数える(スケジュールや予算が管理できる)、の10項目を挙げている。これらはプロのコミュニ

ティデザイナーであっても一人が全てを一定レベルまで身に着けることは難しいものであるが、コミュニティデザイン学科のカリキュラム作成の一つの目標像として設定した。そして、学部生が4年間で最低限どのレベルまで達してほしいか、学生のうちにどの項目は特に伸ばしてほしいか、ということを考えながら試行錯誤してきた4年間だったということもできる。

近年、アクティブ・ラーニング(AL)やプロジェクト・ベースド・ラーニング(PBL)の重要性が叫ばれているが、本学科は特にこれらを重要視したカリキュラムづくりを意識してきた。大学内での「理論」と地域での「実践」を往復し、より学びを深められるように各授業の組み立てを行ってきた。まさに上杉鷹山のいうとおり、「試してみせて、いって聞かせて、させてみる」というスタンスである。

4. 構築してきたカリキュラムの特徴

4-1 他大学の地域づくり系学科との差異化

近年、地方創生に資する大学改革が求められており、全国の大学で地域づくりに関わる学部・学科が新設されている。しかしそれらの多くが、地域での実践授業はフィールドリサーチやアイデア提案までとなっているのが現状のようである。本学科における地域での実践活動のレベルは、地域住民が活動アイデアを実行する段階まで進めていく(図2)。このことは、学生たちがまさに「コミュニティデザイン」を体感するという意味で重要なことであり、本学科において特に重要視している部分でもある。

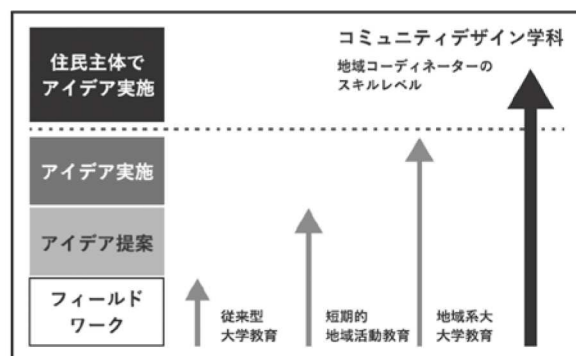


図2:コミュニティデザイン学科の到達レベル

また、この東北・山形の地に本学科があることも重要な点である。東日本大震災からの復興を担う人材育成はもちろん、人口減少や少子高齢化、過疎化、中心市街地の空洞化など、まさに課題先進地といえる場所でコミュニティデザインに取り組めることは、学生たちの学びのフィールドとしてこの上ない環境にあると言える。

さらに、本学科の特長は「芸術・デザインを学ぶ大学」に地域づくりをメインとした学科があることであり、まだ類似事例を見ない。学生たちは学内でグラフィックデザインやプロダクトデザイン、映像制作、建築設計などといった「目に見えるデザイン」にも日常的に触れられる利点がある。地域づくりを義務感ではなく、美しさや楽しさ、ワクワク感といったデザインが持つ力を使って取組んでいく次世代の人材を育てていくことが目標である。

4-2 基幹カリキュラム「スタジオ演習」

本学科のカリキュラムの特徴の一つとして、ここでは「スタジオ演習」を取り上げたい。この授業は本学科の基幹カリキュラムとして位置づけているものである。2年次からはじまる授業であるが、2年前期～3年前期までの計1年半の期間、担当教員ごとに一つの地域に一つのチームで活動し続ける内容となっている。2018年度現在の「スタジオ」は、岡崎スタジオ（山形県大江町）、丸山・矢部スタジオ（山形県山形市）、渡邊スタジオ（宮城県石巻市）、出野スタジオ（山形県高島町）、岩井スタジオ（山形県大蔵村）、醍醐スタジオ（山形県金山町）の6つとなっている。それぞれ、中心市街地の活性化や社会教育、震災復興、地域福祉、観光などのテーマの違いがあるが、学生たちが地域住民とともに地域の現状を共有し、アイデアを考え、実践をともにしていくというスタンスは共通している。

具体的な活動内容として筆者のスタジオ（醍醐スタジオ）を例に説明する。醍醐スタジオは山形県の最北部にある金山町のさらに北部、秋田県との県境にある「中田地区」をフィールドとしている。冬期は積雪が3mを超えるような厳しい自然環境のなか、農業を中心に生活を営んできた5つの集落で構成される美しい農村で、人口は約300名となっている（写真1）。近年は人口減少や高齢化の進展が顕著で、2014年には地域のコミュニティの中心であった「中田小学校」が閉校となった。この状況に危機感を得た地元の30代、40代を中心に「NPO法人なかだ俱樂部」が設立さ

れ、小学校跡地の活用などを軸に取組を進めてきた。そのような中、金山町役場からの仲介もあり本学科の一つのスタジオ活動として関わらせていただく流れとなった。



写真1:山形県金山町中田地区

学生たちの取組としては、当初はフィールドリサーチや地域の方々へのヒアリング調査などから地域課題を整理し（写真2）、地域の祭への参加などを通じて、地域住民との関係づくりを徐々に行ってきた。その後、地域の方々が参加するワークショップ「なかだみらい会議」を定期的に企画・運営していくこととなった（写真3）。ワークショップ等を通じて、学生たちはこれまで学内で学んできたテーブルファシリテーションなどを地域で実践できる場が得られ、学生たちの経験と学びがより一層深まっていくこととなった（写真4）。このワークショップから生まれた取組アイデアを、学生たちがなかだ倶楽部のメンバーとともに実践していくスタイルが一つの流れとなっている。



写真2:現地でのヒアリング調査



写真3:地域でのワークショップの進行



写真4:ワークショップでファシリテーションを実践

2017年度からスタジオ活動を行ってきた3期生の学生たちは、地域に唯一ある商店に隣接した蔵をリノベーションし、コミュニティスペースとして活用する取り組みを軸としてこの1年半の活動を実践してきた。2018年9月16日にはこの蔵でのイベント(映画館やバーとして展開)を実施して地域での活用の第一歩を踏み出した(写真5)。今後は4期生



写真5:改修した蔵での実験イベント

を軸に商店の持続的な運営と蔵の日常的な活用をセットで取り組んでいく。

スタジオ演習の特徴として挙げたいのが「1年半」という期間である。先に述べた「地域住民が活動アイデアを実行する段階」まで持っていくことは数カ月では不可能であり、コミュニティデザインの実務経験から言っても最低1年は必要である。これが学生となるとさらに時間が必要であるため、1年半という期間が最低限必要となる。この間、学生たちはある種の「失敗」や「試行錯誤」を繰り返しながら成長していくこととなる。中田地域においても、学生たちのこの「失敗」、「試行錯誤」を地域の方々には許容していただいております、本当にありがたい気持ちである。こういった地域性や地域との関係づくりは、スタジオ活動のフィールド選びにおいて重要である。また、1年半の期間を設定することで、スタジオに2年生と3年生が共存する半年間が生まれることもメリットとして大きい。3年生は2年生を教える立場となり、この期間に格段に遅くなっていく。まさにアクティブラーニングにおける「教える立場になることで最も多くのことが学べる」という状況が生み出されている。

4-3 多様なフィールドでの地域実習

スタジオ演習では地域の実践活動として山形近辺を設定しているが、一方で、学生たちがより遠方の地域を経験することも必要となる。山形について理解を深めるためには山形の中で活動しているだけでは不十分で、外の世界も知ることで相対的に山形を見つめなおすことができる。そこで、本学科では、授業(夏休み等の期間を利用)や課外活動(自主参加)なども組み合わせ、山形から遠方の地域での活動も実施している。

2018年度の上半期で筆者が担当した地域実習では、青森県むつ市での高校生向け出張授業や(写真6)、関西(兵庫県姫路市家島地区、三重県伊賀市島ヶ原地区)での1年生の事例研究(写真7)、韓国済州島での他大学(韓国国立芸術大学、済州ハルラ大学、北海道大学、大阪工業大学)との交流ワークショップ(写真8)などを実施し、数多くの学科生たちが参加している。これらの活動を通じて、外の世界を知ること、山形や自分のふるさとの良さを見つめ直してもらいたいと考えている。



写真6:青森県むつ市での出張授業



写真7:兵庫県姫路市家島地区での事例研究



写真8:韓国濟州島での国際ワークショップ

4-4 卒業研究と進路選択

本学科では卒業研究も1年半の期間をかけて進める形とした。理由はスタジオ演習と同様に地域での実践活動が必須となるからである。ただし、当初の目論見どおり全てがうまくいったわけではなかった。学生たちが3年後期の早い段階で研究のテーマやフィールドを見つけられれば良いのだが、迷走する学生も多くなかなか前に進まない状況もみられた。特に1期生は先輩の卒業研究を見ることができておらず、そもそもどんなものがコミュニティデザイン学科の卒

業研究として成り立つのか、そういった根本的なところで立ち止まってしまいう学生もいた。スタジオ演習はチーム戦であるが、卒業研究は個人戦であり、すべてのことを一人で進めていくための主体性と精神的なタフさがより求められる。さらに3年生から4年生にあがる頃には就職活動という波もやってきたため、ここで活動が停滞しまう状況もみられた。

しかし、この流れで卒業研究を進めることでの発見があった。結果的に1期生たちの進路をみていくと、その多くが「卒業研究の内容」と「進路先の仕事の内容」が、直接的につながっていたことである。例えば筆者のゼミでは、出身高校でキャリア教育授業の支援を行った学生は、被災地等で高校生のキャリア支援プログラムを展開するNPO法人に(写真9)。地元Jリーグクラブのサポーターコミュニティの可能性を研究した学生は、地域連携に取り組むスポーツ用品販売会社へ(写真10)。子供たちの原風景へのアプローチをテーマにフィールドワークのプログラムをデザインした学生は、街歩きをテーマとしたテレビ番組の制作に携わりリサーチ会社に(写真11)。地方で小さな仕事を組み合わせ豊かな生き方を模索した学生は、コミュニティデザイナーとして山形で起業しその実践を継続している(写真12)。



写真9:高校生のキャリア教育授業を支援



写真10:サポーターコミュニティの可能性を探る



写真11:子どもの原風景の視点でフィールドワーク



写真12:小さなナリワイを組合せる生き方を模索

筆者のゼミ生だけではなく、ほとんどの1期生がこのような流れになった。卒業研究に取り組む際、各自が「私がやりたいこと」「私ができること」「地域社会が求めていること」の3つの視点を真摯に掘り下げていったが、そのことは実は自分の生き方・働き方を考えるうえでも関係してくることだと、学生たちは1年半をかけて意識的・無意識的に捉えていったのではないだろうか。現在、2期生も進路がほぼ決まってきた時期であるが、やはりこの傾向がでてきている。卒業研究も3年後期から1年半をかけて取り組むことは、このような効果があるということは大きな発見であった。

学生たちも進路選択がひと段落した夏ごろから、ようやくエンジンがかかり、秋ごろには現場でのワークショップやイベントなどの具体的なアクションも次々展開していく流れとなった。そして、研究内容の意義やプロセス、成果などをまとめて12月末の学科内審査(プレゼンテーション)を経て、「卒業研究・制作展」へと進んでいった。卒展も1期生においては学科として初めての経験であるため、学生も教員も試行錯誤の連続であった。コミュニティデザインは人と人の関係づくりや、参加の場のプログラムデザイン、地域の人たち

の活動支援など、「目に見えないデザイン」を重点的に扱っている。こういったものをどのように「作品」として表現するか。一定の内容はパネルなどで説明・表現することはできるものの、パネルだけでは展示物としての楽しさや面白さが出てこない。そのため、ワークショップで使ったアイテムを展示コンテンツとしてブラッシュアップすることや、自分が対象とした地域の歴史文化や自然環境を立体的に表現、地域の人たちの気持ちの変化を動画で編集するなど、学生たちの試行錯誤が続いていった。また、学生各自の展示プランだけではなく、学科全体の展示会としてのテーマ性も問われることとなった。コミュニティデザイン学科の1期生として卒業で社会に何を伝えたいのか、学科全体としてのコンセプトな何か、学生たちは悩みながらも議論を重ねていった。そして最終的に決めたキャッチコピーは「地域も未来も、想像以上。」というものであった(写真13)。



写真13:1期生の卒業制作展のエントランス

1期生たちは地域での活動を実践する中で、それらの地域が多く課題を抱える中でも、幸せな未来へのプロセスやアイデアを見だし、地域の方たちと具体的な活動へと踏み出す経験をしてきた。これらの経験から、今回展示会に来場される方の中でも、特に地域活動で悩みを抱える人たちに対して、コミュニティデザインに取り組むことで地域の未来は明るくなることを感じてほしい、今回の展示からそのエッセンスと勇気を持ち帰ってほしい、という想いが込められた。地域で活動する方々にとってのエンパワメントとなる展示会。まさにシンプルかつコミュニティデザインにとって本質を突いたテーマへと1期生たちは辿り着いた(写真14)。



写真14:卒業制作展の風景

5. 本学科で得てほしい力

5-1 コミュニティデザインの20の能力

2006年から経済産業省が提唱している「社会人基礎力」では、3つの能力として、①前に踏み出す力(アクション)、②考え抜く力(シンキング)、③チームで働く力(チームワーク)が示され、さらに計12の能力要素が示されている(文献2)。この指標については、大学生等がプロジェクトやインターンシップなどを通じて伸ばしていくことの必要性が提案されている。

これまでの4年間を振り返り、この社会人基礎力の12の能力要素をベースに本学科で求められる20の能力要素を検討してみた。既存の社会人基礎力の能力要素に対して、コミュニティデザインの観点から内容を修整・組み換えを行い、さらに8つの能力要素を加えた(チャレンジ力、復元力、自己肯定力、楽しさ自給力、想像力、持続力、受容力、コラボ力)。今後、さらに項目のブラッシュアップとともに、本学科の授業等を通じて学生の成長を測る手法も検討していく必要がある。まず手始めとして、筆者の授業ではこの20の能力要素を自己評価で測るアンケート調査を実施した。今後、各授業の終業時などに改めてアンケート調査を行いその変化を見ていきたい。

(1) ものごとに自ら進んで提案し行動する(主体性)
(2) 周りの人たちを勇気づけ巻き込む(働きかけ力)
(3) 目的を設定し確実にものごとを前に進める(実行力)
(4) 前例にとらわれず新しいことに踏み出す(チャレンジ力)
(5) 状況に応じてやり方を変えることを厭わない(柔軟性)
(6) 失敗してもそこから学んだことを次に生かせる(復元力)
(7) 自身の強みや弱みを認め前向きな努力ができる(自己肯定力)
(8) 自ら喜びや楽しさを見いだすことができる(楽しさ自給力)
(9) 現状を理解し課題やその背景を明らかにする(課題発見力)
(10) 目指すビジョンや解決の方向性をイメージできる(想像力)
(11) 課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する(計画力)
(12) 新しい価値やアイデアを試行錯誤して生み出す(創造力)
(13) 新たなテーマや課題に対して常にアプローチできる(持続力)
(14) 自分の意見や取組みをわかりやすく魅力的に伝える(発信力)
(15) 相手の意見を丁寧に聞きその意味を理解する(傾聴力)
(16) 意見の違いや相手の立場を認めて受けとめる(受容力)
(17) 自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する(状況把握力)
(18) 他分野や他世代、地域住民等と協働して取り組む(コラボ力)
(19) 制度や社会のルール、人との約束などを守る(規律性)
(20) 人間関係のストレスに対応する(ストレスコントロール力)

図3:コミュニティデザインの20の能力

5-2 人生100年時代に学び続けられる力

大学で得た知識の大部分が数年後には陳腐化してしまう、とも言われるこれからの時代。本学科では専門分野としてのコミュニティデザインを学ぶことはもちろん、目まぐるしい変化の時代の中で卒業した後も「常に学び続けられる人材」を育てることに注力している。日本における2007年生まれの半数が107歳まで生きるという予測モデルもあり(文献3)、今の学生たちの未来はこれまでの時代と大きく異なっていく。「教育」「仕事」「引退」の人生の3ステージモデルは終焉を迎え、より多様なマルチステージ化が進んでいる。そういった時代の中で、新たなテーマや課題に対して常に学び続け、特に地域課題が深刻化していく地方で幸せに生き抜いていくための力を身につけてもらいたい。そのため本学科での学びの場のあり方は、まさに今も試行錯誤の連続である。

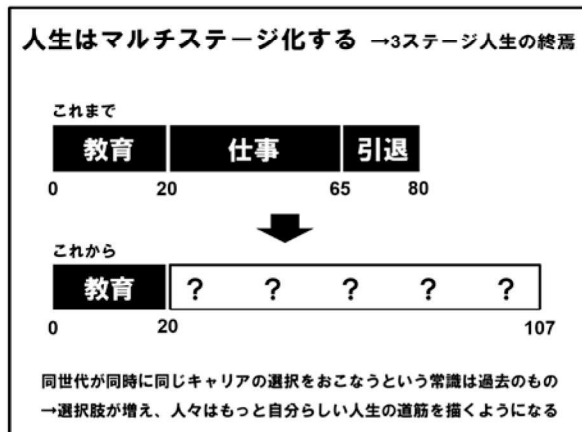


図4:人生のマルチステージ化『LIFE SHIFT』(リンダ・グラットン著)を参考に筆者作成

6. おわりに

地方の衰退は都市部への人材流出にその一因がある。そのため、本学科の使命の一つは、各地域からあずかった若者をコミュニティデザイナーとして育て、地元に戻すことである。これを本学科では「戻り鮭プロジェクト」と呼んでいるが、2018年3月に卒業した1期生からも、地元に戻り地域づくりを実践する者が数多く生まれている。東日本大震災から10年後の2021年、本学科の最初の卒業生が社会に出て数年が経つことになる。今後は卒業生が東北を中心に全国各地で活躍し、新たな学びの中で次の時代のコミュニティデザインを生み出していくことを期待している。そのため、本学科もこれまでの4年間をふりかえり、立ち止まることなく今後の新たな展開を模索していきたい。

参考文献

1. 山崎亮『コミュニティデザインの時代』筑摩書房,2015年
2. 山崎紅『求められる人材になるための社会人基礎力講座』日経BP社,2012年
3. リンダ・グラットン,アンドリュー・スコット『LIFE SHIFT』東洋経済新報社,2016年