

---

## 東北芸術工科大学に新設される国内初のコミュニティデザイン学科の学科長として 弊社代表 山崎亮が就任いたします

---

東北芸術工科大学（山形県山形市上桜田3-4-5／学長 根岸吉太郎）では、2014年4月の「コミュニティデザイン学科」開設に向けて、現在、文部科学省へ収容定員増の申請及び学科設置の手続きを行っています。その新設される「コミュニティデザイン学科」学科長に、弊社代表の山崎亮が就任する運びとなりました事をご報告いたします。

これまでstudio-Lでは、人がつながる仕組み作りや担い手育成などの「見えないデザイン」から、その中で生じたプロセスや成果を見える化する「見えるデザイン」まで、様々なデザイン的手法を使い、食、農、自然、福祉、観光、アート、教育、環境、エネルギー、医療、防災などの分野に取り組んでまいりました。このビジョンを東北芸術工科大学に持ち込み、山形で新たな展開を計画していきます。

以下東北芸術工科大学の資料より、学科の内容についてお知らせします。

### ■ 国内初のコミュニティデザイナーを育成する学科

コミュニティデザイナーとは、ファシリテーション力とデザイン力に担保された課題発見能力と課題解決能力を備えた人材で、人が持つ力を引き出し、人と人をつなぎ、新たに結ばれた人たちの力で課題を解決できるコミュニティを生み出せる人材です。コミュニティデザイナーの養成を専門とする学科の設置は国内初となります。

東北芸術工科大学では、芸術とデザイン分野の総合大学としての特徴を生かし、ヒアリングやフィールドワークなどのリサーチ、ワークショップやイベントの企画運営、グラフィックデザイン、WEB制作、出版物編集、ランドスケープ・建築・インテリアなどの空間デザインといった複合的な分野を学ぶことで、地域に存在する課題解決に貢献できる人材を育成します。

### ■ コミュニティデザイナーとして必要な10の力を学習・習得

1. 話す：司会や講座などを担当できる
2. 書く：議事録や記事、報告書などを適切な文章で書ける
3. 描く：図面やスケッチ、イラストなどを描ける
4. 調べる：適切な事例や地域の資源を見つけ出せる
5. 引き出す：対話から相手の想い、意見を引き出せる

6. 創る：情報を統合してビジョンや企画を生み出せる
7. 作る：WEB や冊子、家具などをデザインしたり組立てられる
8. 組織化する：自律的なコミュニティを組織化できる
9. まとめる：事象を構造化して報告書などにまとめられる
10. 数える：スケジュールや予算の管理ができる

### ■ コミュニティデザイナーとしての職業像

「ハード」と「ソフト」のデザインをコーディネートできる能力を生かし、行政やNPOなど、地域に根ざした公共分野への進路を主に想定しています。コミュニティデザイナーとしての活動にあたり、核となる能力をデザイン表現に求め、卒業から数年後に独立起業する者は、地域の印刷会社や商業施設などへ就職し、経験を積んでいきます。その他の進路としては、建築・都市計画コンサルタントやデザイン・アートのプランナーやコーディネーターなどを想定しています。

### ■ デザイン工学部の学科分野マップ



## 《 studio-L (スタジオ・エル) 》

山崎亮が2005年に設立。

人口減少や少子高齢化、中心市街地の衰退、無縁社会、自然災害といった様々な社会の課題に対し、「人と人を結ぶ」をコンセプトに、新たに結ばれた人たちが、自らの力で人生を切り開き、これら社会の課題を解決できるよう、デザインの力で支援している。

具体的には、高齢化が進み子どもが遊ばなくなった公園の新たな運営、駅前商店街やデパートに市民活動を呼び込み新たな人の流れを生み出す仕組み、離島地域での主婦が主体となった特産品開発、市民参画による行政計画の策定とそれに基づく取組支援、地域イベントを契機としたまちを運営するボランティアの育成と組織化などを行っている。これらに共通しているのは、あくまで主体は地域のコミュニティであり、自治会や商店街など既存の地縁型コミュニティを勇気づけたり、NPOやサークル団体などテーマ型コミュニティを呼び込んだり、さらには取組を通じて新たなコミュニティを生み出すといったアプローチが必要となる。

《本件に関するお問い合わせ》

studio-L 大阪事務所

〒530-0012 大阪市北区芝田 2 丁目 8-15 北梅田ビル 51

<http://www.studio-l.org/contact/>