

正解のない課題を
探究し表現する能力、
「美術の力」を
社会へ、未来へ



武蔵野美術大学と

「企業」「地域」「高校」との新たな連携について

武蔵野美術大学は、1929年に創立された「帝国美術学校」を前身とし、「教養を有する美術家養成」「真に人間的自由に達するような美術教育」を教育理念に掲げ、日本を代表する美術・デザイン大学として、これまでに7万人以上の卒業生を社会に輩出してきました。

造形活動を通じて身に付く、正解のない課題を探究し表現する能力は、今の時代にこそ最も必要とされています。卒業生は美術家、デザイナー、建築家、映像作家等、造形各分野の専門家として活躍するとともに、育んだ創造性、コミュニケーション能力が高く評価され、日本及び世界有数の企業へ就職し、多くの業界で重要な役割を担っています。

90周年を迎えた2019年、歴史が培ってきた「造形教育」と「教養教育」の両方を備える「創造的思考力」、そして正解のない課題を探究し続ける能力をもって、予測困難な時代において活躍する人材を育成するためクリエイティブイノベーション学科を設立、市ヶ谷キャンパスを開設しました。

絵を描くだけではない「美術の力」を、社会、未来へつなぎ、「想像力と創造力」をもって世界に羽ばたくアーティスト、デザイナー、アントレプレナー等これからの時代に活躍する人材の育成を目指します。

正解のない課題を
探究し表現する能力
「美術の力」を社会へ、未来へ





新たな価値創造に向けた オープンイノベーション

企業との連携

企業や地方自治体、諸団体と連携し、企画・提案等を行う活動や産官学共同プロジェクトが数多く展開されています。単に演習で終わるのではなく、実際に商品化に結びついたり、コンテンツやディスプレイを制作するなど、美大ならではの実践的な内容が多いことも本学の特徴です。

六本木のデザイン・ラウンジでは、2012年よりデザインセミナーや展覧会、企業と連携したイベントが頻繁に行われてきました。

今後も、正解のない課題を探究し続ける授業を通じて自治体・企業などと課題に取り組み、新たな価値創造を目的とした産学連携に力を入れていきます。

topics

ソーシャルクリエイティブ研究所について

本学は、社会問題の解決や新たな人類価値の創出を目的とし、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。

- 日本をデザインする Designing Japan**
 行政サービス、自治体など、日本にはまだデザインされなければならない分野が残されている。新しいデザインプロジェクトを通じて、これからの日本のビジョン、行政のありかたをデザインする。
- これからのデザイン教育 Design Education for Everyone**
 「デザイン」の領域は、すでにデザイナーだけのものではない。市民、ビジネスパーソン、行政官、教員、小中高生など、すべての人のためのデザイン教育をデザインする。
- ライフスタイルデザイン Designing the Future Life**
 衣食住といった生活、ITによって変革しているコミュニケーション、Work as Life 時代の働き方など、今、我々の価値観は大きく書き換わっている。さらにこのこれからの社会ビジョンをデザインする。

連携企業一覧 (2019、2020年度)

- 「豊かな音環境作りに関する研究」
大建工業株式会社、日本音響エンジニアリング株式会社
- 「日本の“あんしん”のビジョンに関する研究」
大日本印刷株式会社
- 「問いを出発点とした新価値事業創造に関する研究」
コニカミノルタ株式会社
- 「キッチンの未来ビジョンマップ」の作成に関する研究」
クリナップ株式会社
- 「地域資源再開発と新しい働き方の研究」
パワープレイス株式会社
- 「UXデザインの導入の研究」
パナソニック株式会社
- 「未来予測とビジョン作成手法に関する研究」
株式会社KDDI 総合研究所
- 「新たなコミュニティ形成を目的とした、地域に開かれた場の創出に関する研究」
株式会社良品計画

美術・デザインの観点による本質的かつ 持続可能な地域課題・社会課題への取り組み

地域との連携

地方創生、地域振興の推進がより強まる時代、本当の地方創生とはなにか、東京にある美術大学が取り組める地方創生、地域振興とはなにか。地域の大学や高校との連携を強化し、地域における人材育成、産業振興、文化振興に寄与することを目指しています。一過性ではない、持続可能な地域振興、本学を中心とした大学・高校・住民を巻き込んだ関係構築を目指しています。

topics

一般財団法人地域活性化センターとの連携および「地域価値デザインラボ」を設立

本学は2020年に一般財団法人地域活性化センターと、連携協力に関する協定を締結しました。この協定により、センターと大学が、教育・研究、ひとづくり、まちづくり等の分野において連携協力し、文化の創造発展及び地域振興の推進に寄与することを目指します。地域活性化センターと大学をハブとしたコミュニティを構築し、地域創生に関する取り組みの展開を目指し、美術・デザインの観点による本質的かつ持続可能な地域課題・社会課題への取り組みを推進します。協定に基づき、本学ソーシャルクリエイティブ研究所内に「地域価値デザインラボ」を設立しました。自治体、企業、教育機関等が参画できるコミュニティを形成し、様々な取り組みを実施できる場を創出します。

具体的な取り組み（予定）

- ・ 地域における高大接続、大学連携の推進
- ・ 中高生を中心とした、地域課題、社会課題に取り組む若年層のサポート
- ・ 地方自治体職員向けアート、デザインプログラムの開催
- ・ 一般向け公開講座、セミナーの共同開催
- ・ 地域課題、情報のデータベース化およびネットワークを活用した調査・研究
- ・ 企業との連携による地域イノベーションの創出
- ・ 地域創生インターンシップの推進

連携地域一覧（例）

「いすみ市発房総ライフデザインプロジェクト」
千葉県いすみ市

「小平市で抱える地域課題に関する提案プロジェクト」
東京都小平市

「わらアートまつり」
新潟県新潟市

「アートであそぶ夏休み！プロジェクト」
東京都羽村市





その1

- 範囲8cmのエリアを指定する
- 横の人に見えないように「一歩後さ」する
- 相手にその形を見せずに、口頭で伝える

相手の手元を見て伝えてよい

「アート思考」や「デザイン思考」でもない 「創造的思考力」を高校生とともに

高大接続

高校での学びにも、膨大な知識を正確に記憶してその成果を答案として再現する形から、膨大な知識の組み合わせを行い、新たな価値を創造して課題解決ができる教育が必要となっています。この学びにおいて「アート思考」や「デザイン思考」でもない、美術大学での学び「創造的思考力」が大きな力を発揮すると考えています。模擬授業や一過性のワークショップではない、新しい高大接続を推進していきます。

地域活性化センターや、ソーシャルクリエイティブ研究所における共同研究、企業との連携を通した新たな学びの場の創出に取り組みます。

topics

「探究」との取り組みについて

予測困難な時代に突入した現在、答えのない課題を子どもたちに与えてきた大人が今どうあるべきか問われています。高校3年間の「探究」と大学4年間の「研究」、7年間の学びは、個性を生かしながら社会に関わっていく上で非常に重要な意味を持ててきます。高校での学びを大学で衰退させない、探究の学びの水準をあげた研究に大学で繋げ、7年間という時間で社会に実装できる力を養うための新たな高大接続の形を模索します。

自分自身が何に対して情熱を向けられるかを見つけ、それを社会で結び付けられることが一番強い学びとなります。高校で幅を見つけ、大学で深める。いかに関心興味を持ち続けられるか、見つけたものを深められるか。美術大学での学びは新たな時代に必要とされる学びであると考えています。

❶ 事例紹介 「探究科の取り組みと、これからの時代における学び」

山形県立山形東高校における探究科の取り組みや、地方高校におけるイノベーション教育、そして本学の新たな取り組みを通して、これからの時代に必要とされる「大学の学び」について、佐藤俊一（山形大学教授 / 前山形県立山形東高校校長）、小川悠（i.club 代表理事）、長谷川敦士（本学クリエイティブイノベーション学科教授）の対談レポートはこちら

https://ci.musabi.ac.jp/archives/post_magazine/3150





大学の沿革と紹介

1929年に吉祥寺を発祥の地として設立された帝国美術学校は、その後、造形美術学園、武蔵野美術学校と校名変更を重ね、1961年に鷹の台キャンパスを開設、その翌年の1962年に武蔵野美術大学を設置、造形学部が発足しました。わが国に「造形」という名の学部が誕生した瞬間です。当初は美術学科と産業デザイン学科の2学科で出発しました。

1964年、産業デザイン学科に建築デザイン専攻を開設、翌年、建築学科に改組し、1967年には基礎デザイン学科が開設されて4学科となりました。1974年には美術学科と産業デザイン学科の各専攻が、日本画学科、油絵学科、彫刻学科、視覚伝達デザイン学科（商業デザインを改称）、工芸工業デザイン学科、芸能デザイン学科（1985年に空間演出デザイン

学科と改称）として独立し、建築学科、基礎デザイン学科とともに1学部8学科という構成になりました。1990年には映像学科を、1999年には芸術文化学科とデザイン情報学科を開設。そして、2019年には造形構想学部を新たに開設しました。造形構想学部は新設のクリエイティブイノベーション学科と、造形学部から移設された映像学科で構成され、本学は2学部12学科の新しい体制となりました。

1962年から続くデザイン学科の潮流は、美術を学ぶことによって得られる「正解のない課題を探究し表現する能力」を社会の状況に応じて変化させ、新たな学科やキャンパスを設立し、人材育成に取り組んでいます。

キャンパス紹介



鷹の台キャンパス

鷹の台キャンパスは武蔵野の面影を色濃く残す小平の地にあり、1961年建築家・故芦原義信名誉教授のマスタープランのもとに設計・建設されました。以来、それぞれの時代の変化に対応しながら多様な創造活動と豊かな学生生活をバックアップする施設を充実させています。2010年には新図書館を建設、2011年には美術館がリニューアルオープンし、美術の知・文化の知の発信拠点となりました。また、若手アーティストの表現の発信を目的としたギャラリー施設も保有しており、より充実した学修・研究を行える環境を備えています。

市ヶ谷キャンパス

市ヶ谷キャンパスは、市ヶ谷駅徒歩3分の場所に位置する、アクセスに恵まれた都心キャンパスです。外堀通りに面し、多くの大学や、外堀公園などに囲まれた歴史と教育文化を感じる地区として、本学の新たな教育研究の場として最適であり、教育研究活動の発信や文化・芸術振興における拠点としての機能も担います。

社会問題の発見・解決や新たな価値創造に向けて、企業や自治体等と連携して実践的なプロジェクト研究を行うためのキャンパスとして位置づけており、企業、実務家・起業家等が教育を行う上でも、あるいは社会人学生として教育を受ける上でも利便性の高いキャンパスです。

