



# KGU 社会連携

Social Collaboration on Research & Education

## 関東学院大学 人間共生学部 プロジェクト科目紹介



コミュニケーション学科



共生デザイン学科



人間共生学部では、3年生の春学期に学生全員が「プロジェクト科目」と呼ばれる社会連携活動を行います。

これは、学生たちが大学内にとどまらず、実際に外に出て、社会の中での様々な課題を見付け出し、その解決法を考えていくという学習のかたちです。画期的な試みとして、3年生の春学期は、このプロジェクト科目に集中して取り組めるようなカリキュラムになっています。これによって長期滞在などを伴うプロジェクトも可能になっています。

このプロジェクト科目で得た経験を、3年生秋からの本格的なゼミナール、さらには卒業研究、そしてその先の就職活動に活かしていくこととなります。

人間共生学部では、コミュニケーション・プロジェクトと、デザイン・プロジェクトの中から1科目以上を選んで取り組んで行きます。

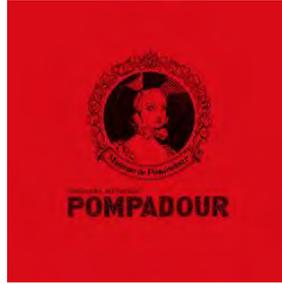
科目名	担当者	テーマ	ページ
コミュニケーション・プロジェクト1	佐野 予理子	中長期のインターンシップ	1
コミュニケーション・プロジェクト2 & 3	松下 倫子	「学生が受けたい授業の企画」と「開講」	2
コミュニケーション・プロジェクト5 & 6	黒崎 真由美	英語圏の大学での語学研修プログラム (A) (B)	3
コミュニケーション・プロジェクト8	施 桂栄	中国文化についての調査・体験 (江蘇省・江南地域)	4
コミュニケーション・プロジェクト9	松下 倫子	就業体験・業界研究 (神奈川県情報サービス産業協会)	5
コミュニケーション・プロジェクト10	石井 充	日本の伝統文化を体験的に学ぶ	6
コミュニケーション・プロジェクト11	Jason Moser	Learning to Master Popular Visual Technology	7
コミュニケーション・プロジェクト12	折田 明子	インターネットを活用した情報発信・広報の計画立案・実践	8
コミュニケーション・プロジェクト13	佐野 予理子	自然の心理効果についての調査プロジェクト	9
コミュニケーション・プロジェクト14	道幸 俊也	問題発見から課題解決～知の実践～	10
コミュニケーション・プロジェクト16	山田 留里子	SDGsの理念を取り込んだ地方創生の現状を学び、発信しよう！	11
コミュニケーション・プロジェクト17	奥田 博子	記憶の場をめぐる諸問題について考える	12
コミュニケーション・プロジェクト18	大友 章司	応用心理学による災害リスクアセスメントの体験とソリューションの提案	13
デザイン・プロジェクト1	神野 由紀	現代日本のインテリアを読み解くデザイン・プロジェクト	14
デザイン・プロジェクト3	立山 徳子	人口減少地域におけるローカル鉄道の資源活用 ー千葉県いすみ市・いすみ鉄道へのブランディングと資源活用の提案ー	15
デザイン・プロジェクト6	佐野 慶一郎	環境学に基づく海外交流の実習	16
デザイン・プロジェクト8	佐々 牧雄	SF思考ワークショップ通して手法自体を改善する	17
デザイン・プロジェクト10	海老根 秀之	プロモーションビデオ制作	18
デザイン・プロジェクト12	二宮 咲子	自然と共に生きる暮らしのデザイン・プロジェクト	19
デザイン・プロジェクト13	淡野 哲	「ストップモーション・アニメ制作」 コマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶ	20
デザイン・プロジェクト14	小林 和彦	広告のデザイン	21
デザイン・プロジェクト9	兼子 朋也	空き家再生プロジェクトの実践 (横須賀・三浦地域)	22
デザイン・プロジェクト11	日高 仁	「コミュニティDIY」による「キャンパスリノベーション」	23
デザイン・プロジェクト15	兼子 朋也	「空き家の再生・活用プロジェクト」の現地調査	24
デザイン・プロジェクト16	日高 仁	夏休みのワークショップ「サイクルツーリズムのための拠点施設を考える」	25

◆ 2024年度は担当教員がサバティカル研究で不在のため休講

# 「中長期のインターンシップ」

## プロジェクト概要

「180時間以上のインターンシップ」  
課題を設定しながら、学外の組織で、実際に社会人の一員として仕事を体験します。



株式会社 関学サービス

金沢区通所介護事業者連絡会



萬屋本舎  
KAMAKURA HASE  
est. 1824

つたえたい、大切なこと  
I ぐらしの友

DMK

これまでの実績です。  
インターン先は変わることがあります。

担当教員:佐野 予理子(さの よりこ)

# 「学生が受けたい授業の企画」と「開講」

## プロジェクト概要

学校の授業科目はあらかじめ用意されていて、学生は選択できても創造できないのが、これまでの大学カリキュラムでした。

このプロジェクトは、学生が自分たちの受けたいと思う授業を、自分たちで企画し、実現させます。

まず、各自が関心を持っているテーマについて概要を調べて全員の前で発表します。1学期14回分の授業を企画しなければならないので、単に「おもしろそう」というだけでは、行き詰まります。かなり深く掘り下げて調べることが必要です。履修者全員でプレゼンとディスカッションを重ねて、複数の提案の中から、ひとつの授業を組み立てます。

次に、現在提供されている学部・学科のカリキュラム全体を見渡して、同じような授業が開講されていないことを確認します。また、カリキュラムの中のどの分野の授業なのかについても検討します。

実際に授業として開講するためには、講師の候補者探しと出講交渉が重要になります。まずは、自分たちが受講している科目の中で、開講したい授業に関連する科目を選び、担当の先生に相談します。その先生が引き受けてくださることもあれば、別の先生を紹介してくださることもあります。

お忙しい先生方にご迷惑にならないような時間を選び、きちんとした企画書や挨拶状を持参して出講のお願いに上がります。

文書作成能力、メールや電話、対面でのコミュニケーション能力が養成されます。

秋学期開講のコミュニケーション・プロジェクト3では、春学期に企画した授業を実際に開講します。

2018年度は、実際に3名の先生方が全5回の授業を開講しました。学内広報活動や、授業担当の先生との連絡、配布資料の準備、授業後のアンケート等も行いました。授業は大変好評でした。

2019年度は講師の選定に時間がかかり、秋学期の開講は実現できず、2020年度は新型コロナの影響で休講となりました。2021年度・2022年度・2023年度はシラバスは完成したものの、講師の交渉には至りませんでした。自分達で授業を企画していく中で、数多くの学びがありました。

ご招待されています

### 授業のお誘い

講義名：パフォーマンスと緊張

講師

伊藤賀永(本学教育学部教授)

大槻茂久(本学非常勤講師・神奈川大学女子サッカー部監督)

武野顕吾(臨床心理士、ボールパークコーディネーション)

授業概要

- ・緊張が心理に与える影響
- ・応援によるパフォーマンスの変化
- ・サッカーのルーティンがもたらす緊張緩和

日付	時間	教室	講師名
11/9 (金)	2限	(建)1-504	武野先生
11/15 (木)	4限	(建)1-501	伊藤先生
11/16 (金)	2限	(建)1-504	武野先生
11/20 (火)	4限	(建)1-501	大槻先生
11/30 (金)	2限	(建)1-504	武野先生

この授業は人間共生学部コミュニケーション

プロジェクト2で企画しました。



2018年秋学期に開講した授業の紹介チラシ。学生が作成しました。⇒

# 「英語圏の大学での語学研修プログラム」(A)(B)

## プロジェクト概要

英語圏大学での4～5週間(A)、または8～12週間(B)の語学研修プログラムです。期間中は、現地の家庭にホームステイ (LU、UON)、あるいは大学の寮に滞在 (SU、CCSU) します。英語の学習はもとより、海外で「生活する」ことによって、異文化世界を自分の目で見て、体で感じる学びを得ることができます。異なる文化的背景を持つ人々とのコミュニケーションを通じて、相互理解の重要性を認識するとともに、日本を見つめなおす好機になります。

留学先は、下記の4大学です。

- 【LU】 リンカーン大学 (ニュージーランド)
- 【SU】 サンウェイ大学 (マレーシア)
- 【UON】 ニューカッスル大学\* (オーストラリア)
- 【CCSU】 セントラル・コネチカット州立大学\* (アメリカ)

\*コミュニケーション学科のダブル・ディグリー・プログラムの相手校です。コミュニケーション学科の学生がいずれかの大学で学び、双方の卒業要件を満たすことで、2つの大学の学位を同時に取得できます。



**リンカーン大学 (ニュージーランド)**  
1878年設立の歴史ある大学。ラグビー大国のニュージーランドでは、語学研修はもちろんのこと、英語+ラグビーのプログラムも用意されています。



**サンウェイ大学 (マレーシア)**  
マレーシアを代表する私立大学。学生寮はプール付きのリゾートホテル並み！先生もクラスメイトも、皆とってもフレンドリー。でも最も宿題の多い留学先でした。

*Study Abroad*



**ニューカッスル大学 (オーストラリア)**  
シドニーから北170キロのニューカッスルに位置する総合大学。ホームステイをしながら自然あふれるキャンパスで学び、週末はシドニー散策ですっかりオージー (Aussie) 気分！ホストファミリーとは会話も弾み、第二の家族ができました。絶対にもた「帰り」ます。



**セントラル・コネチカット州立大学 (アメリカ)**  
創立1849年の、コネチカット州で最も古い公立大学。ニューヨークとボストンの中間に位置し、クラスの遠足では魅力的な二大都市を訪問しました。

# 「中国文化についての調査・体験(江蘇省・江南地域)」

## プロジェクト概要

社会のグローバル化に伴い、文化の多様性を知ることが求められ、異文化を理解する力を身につけるのも必要とされている。

そのため、本プロジェクト科目では、中国東南部江蘇省の江南地域（揚子江文明の一地域）を対象とし、常州大学日本語学科の学生と合同で中国の歴史や人文、社会、人間行動などの視点から、江南地域の文化について調査し体験的に学ぶことを目的とする。

関連知識の学習と研究テーマ・調査計画の策定から始め、2週間現地調査の実施、結果のまとめ・発表などを行うことによって、中国文化への理解を深めることが到達目標である。



文筆塔(常州市内・1500年前南北朝時代建造)。常州は、進士1,333名(科挙合格者)、状元(科挙の成績が全国一位の人)9名、のエリートを輩出した土地として有名、塔の頂に華やかな光が現れると、常州辺りで必ず状元が出るとの伝説も生まれたそうです。



常州大学日本語学科の学生と交流・合同学習



春秋淹城遺跡見学・調査(常州市)



中国呉文化博物館・鴻山遺跡(無錫市)



山塘街古鎮見学・調査(水郷の街-蘇州市)



惠山古鎮(無錫市・数百年から千年の歴史を持った古い町)

## 「就業体験・業界研究(神奈川県情報サービス産業協会)」

### プロジェクト概要

一般社団法人 神奈川県情報サービス産業協会(神情協・しんじょうきょう)のご協力により、協会会員の企業で実施されるオープン・カンパニーやキャリア教育などの研修に参加し、情報サービス産業での就業体験をし、業界研究を行います。

情報サービス産業とは、ソフトウェアやシステムの設計や開発などの情報サービス提供を主たる業務とする、ICT産業の1分野です。

業界企業内の職種としては、システムエンジニアとプログラマが約6割ですが、管理・営業部門にも約18%が従事しています。

インターネットやスマートフォンを誰でも使用する現在、社会における情報システムの重要性はますます大きくなってきています。

理工系の学生が多く就職するイメージが強い情報サービス産業業界ですが、昔も今も、文科系の学生にも高いニーズがあります。なぜなら、経営戦略に寄与するシステム開発はもちろん、一般消費者の視点からのサービス開発が求められているからです。

神情協は、神奈川県内のIT企業が集まり、産業の発展や地域社会への貢献を目的として1987年に設立された一般社団法人で、賛助会員を含めた会員数は349社(2024年度)です。

従業員50名以下の規模の企業が全体の54%と、中小企業が多く、一人一人の学生と真剣に向き合い、丁寧に対応してくれます。

受入れ企業・期間・研修内容・応募条件等は、2月頃に決まる予定です。学生と受入れ企業とのマッチングは春休み期間(1月～3月)に行います。

情報分野の専門知識不問の企業が多いので、プログラミング未経験者でも研修に参加でき、就職活動につながる貴重な経験を得ています。

#### 2018年度実績

5社から計19名の受入れ枠を頂きました。調整の結果、5名の学生が4社に参加しました。

#### 2019年度実績

5社から計18名の受入れ枠を頂きました。調整の結果、5名の学生が3社に参加しました。

#### 2020年度実績

3社から計7名の受入れ枠を頂きました。新型コロナの影響で1社は中止になりましたが、1名の学生がオンサイト、2名の学生がオンライン参加。

#### 2021年度実績

4社に計4名が参加しました。新型コロナの影響で1名は参加辞退しましたが、2名の学生がオンサイト、1名の学生がオンライン参加。  
※この年度は新型コロナ感染拡大の影響で個別応募となった。

#### 2022年度実績

1社に計1名が参加しました。  
※この年度以降は個別応募

#### 2023年度実績

2社に計2名が参加しました。

#### 2024年度実績

4社に計4名が参加しました。

#### 過去の研修内容と期間の実績

- ・IoT技術の新サービス企画(10日間)
- ・野球対戦分析ソフト(その企業が開発販売している実際の商品)を元にした提案書作成(10日間)
- ・実際のWebサイト画面作成(8日間)
- ・システム開発・事務作業補助(6日間)
- ・IT業界セミナー受講と社内業務改善企画(6日間)
- ・商談(営業活動)同行と展示会出展準備(6日間)
- ・新入社員研修への参加とグループワーク(6日間)
- ・システムエンジニア業務や営業のフォロー(5日間)
- ・インフラ構築の基礎(2日間)
- ・プログラミング体験(2日間)
- ・プログラミング体験と就業体験(2日間)
- ・プログラミング体験(1日)
- ・業界職種研究(1日)

#### 【参考サイト】

一般社団法人 神奈川県情報サービス産業協会  
<https://www.kia.or.jp/>  
 一般社団法人 情報サービス産業協会  
<https://www.jisa.or.jp/>

# 「日本の伝統文化を体験的に学ぶ」

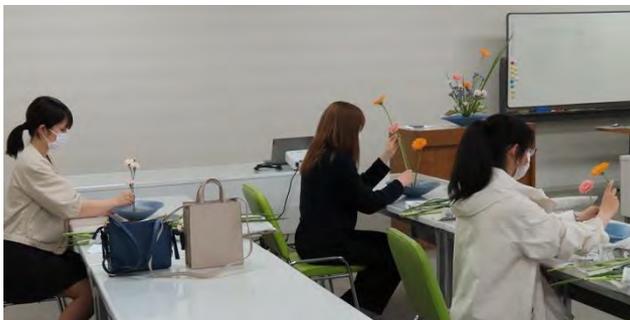
## プロジェクト概要

本プロジェクトでは、日本の伝統文化を体験的に学ぶことを通じて、文化のあり方や意味について考えます。具体的には、京都市において、

- ・ 祇園祭の見学
- ・ 茶道の体験
- ・ 華道の体験
- ・ 日本茶ブレンド体験
- ・ 日本庭園見学

などの活動を行います。

これらの活動を通じて、真の伝統文化とは、変わらずに続いているものではなく、むしろ、変化し時代に適合することによって存続してきたこと、文化は必ずしも連続的に続いているわけではなく、しばしば断続的であること、日本の伝統文化といっても、日本固有のもののみから成り立っているわけではなく、一定の国際性を帯びていること、などを各自の体験を通じて実感してもらいます。



# 「Learning to Master Popular Visual Technology」

## プロジェクト概要

Self-learn how to use current digital tools and technology (smartphones, drones, GoPro's, 360° cameras, software ) beyond a beginner level.



# 「インターネットを活用した 情報発信・広報の計画立案・実践」

## プロジェクト概要

このプロジェクトでは、自分達で取材をした内容や、制作したコンテンツをインターネットを活用して発信してきました。まずは、SNSをはじめとするネットメディアの特徴について学びます。その上で、実際に自分たちで「伝えるための」文章を書いて互いにレビューをしたり、教員の添削を受けたりします。誰に・何を伝えるかを決めたら、計画を立ててコンテンツを作ります。

プロジェクトは、個人またはグループで進めました。

【ローカルな情報発信】関内キャンパスの各所やキャンパス周辺の飲食店、スタジオなどに取材をして、コンテンツを作り、発信しました。

【旅先の情報発信】長崎市を訪問し、学生の目線から「訪れてみたい!」と思えるコンテンツを制作しました。英語版の発信もあります。

【自分のプロジェクトの発信】お弁当作り、筋トレ、ボランティアなど個人の関心ごとに基づいて、伝えたい相手に分かりやすく伝えるコンテンツを作りました。

## オリジナルキャラによる 関内キャンパス紹介



## NPO・ボランティア



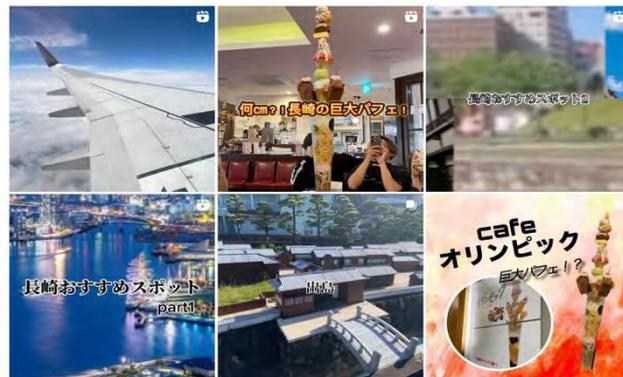
## 関内ランチマップ



## 関内のグルメ紹介



## 長崎の情報発信



## 関内ライブハウス・スタジオマップ

### 関内ライブハウス、スタジオマップ



## 女性むけ筋トレ



# 「自然の心理効果についての調査プロジェクト」

## プロジェクト概要

環境心理学の観点から自然の心理効果について調査するプロジェクトです。血圧心拍計を身につけ、自然環境で過ごす際に生起する生理的反応を測定します。具体的には、Chigasaki Organic Farm（茅ヶ崎市内の有機農園）にてフィールドワークを2回行い、自然体験・農業体験中の感情やストレス状態を測定します。同様に、キャンパス内や自宅等の様々な環境においても生理的反応の測定を行います。そこで得られた結果と比較し、自然がもたらす心理効果について考察します。有機農業の実態についても学びます。

※2回のフィールドワークは、デザイン・プロジェクト12（二宮）と共同実施でした。

Chigasaki Organic Farmでのフィールドワークの様子



受講生は、農業が大変な仕事であることを痛感する一方で、農業や自然は人々をリラックスさせたりストレスを低減させたりする効果があるのではないか、という考察を行いました。実際、受講生がキャンパス内や自宅、アルバイト先等で計測した血圧に比べ、ハーブの香りをかいだ後は血圧が明らかに低下し、自然のリラックス効果を実感していました。

さらに、農園主の方にお話を伺い、農薬を使わずに手作業ですべての工程を行い野菜を育て収穫している、有機農業の大変な労力や手間をかけることの意義についても学ぶことができました。

# 「問題発見から課題解決～知の実践～」

## プロジェクト概要

このプロジェクトでは実務界における社会人として活動していくために、身につけないといけない様々なスキルがある。問題発見力、課題解決力、そして、それらを分かりやすく伝えるプレゼンテーション力、また、その内容を根拠をもって説明するために必要な分析力、これらのスキルを座学で学び、実際の現場でヒヤリングし、そこから問題を抽出する。そして、その問題から課題を見出し、解決策を提示するという一連のビジネス作業を実践する。これらの活動を通して、自分に得意なことはどのようなことか、一方で苦手とすることはどのようなことなのかを認識し、社会人として活動していくための今後の目標を見出す。

### 【事前学習】

- ①論理的思考について
- ②水平思考について
- ③組織行動について
- ④プレゼンテーションの方法
- ⑤GTA(グラウンデッド・セオリー・アプローチ)
- ⑥インタビューの方法

2. 水平思考と垂直思考の違い

思考法	水平思考	垂直思考
結論	結論は複数存在する	結論は基本的に1つだけ
目的	本質を捉えつつ、思考の幅を広げる	論理的に筋道を立てた上で、結論を導く
既成概念の有無	既成概念にこだわらない	既成概念に基づいている

### <まとめ>

インタビューする際は・・・  
◎「問いかける技術」が必要

POINT⇒「謙虚に問いかける」

「謙虚に問いかける」とは・・・

- ◎その人のことを理解したいという純粋な気持ちをもって関係を築いていくための流儀。
- ◎相手の警戒心を解くことができる手法。

## 【東京ドーム訪問～2019.6.17～】

・東京ドームの方から説明を受け、録音データから逐語録を作成



・逐語録から概念を抽出し、関係図を作成

### 【現状把握】



・関係図から見えてきた課題をもとに、解決案を作成

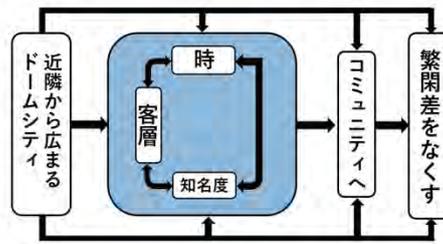


図1 6つの概念の関係図

概念③:客層	概念④:知名度
坂本さん:あ、もちろん、修学旅行で利用されてきたりとか、こういう風にいる人層のお客層を呼ぶような施設をやっているんで、そうならないようなことはやっていると、その差はやっぱり激しくなっちゃいますね。	久岡さん:これはいけるかもって言う感じで始めているんですけど、中々地方の方がどどん入ってもらえるって感じじゃなくて、そのオンラインで伝える難しさとか、色々SNS広告完結はいいかというところではないし、意外とまあ最先新聞の朝刊のテレビ欄に広告出した時の方が増えたりとか、それなりに実行確認しながらやっています。
坂本さん:やっぱり土日は野球とかドームでコンサートがなくても、遊園地目的でファミリーの方とかカップルの方とか大学生とかたくさんの方が遊園地に遊びに来てくれるので、それだけでも賑やかなんですけど	

## 【プレゼンテーション～2019.7.22～】

～3チームに分かれて新規事業案を作成し、東京ドームの方々に向けたプレゼンテーションを行いました～

【施設提供+イベント】年配層Ver.

若者Ver.

### =Aチーム=

≪年配層と若者向けの広告方法と新企画の提案≫

- ◎若者向け⇒Instagramのストーリー機能や一般的な投稿
- ◎年配層向け⇒はがきDMやフリーペーパーなどの紙媒体

コミュニティの場を提供

(例)

ギャラリーアーム      ボーリングセンター

出会いの場を提供

(例)

多目的フィールド      ボーリングセンター

### =Bチーム=

≪広域顧客の波と宣伝方法の解決案≫

- ◎広域顧客の波⇒music café
- ◎宣伝方法⇒YouTuberタイアップ企画

2. 解決案①→ music café

目的:ドームらしさを追及し広域顧客を獲得する

様々なアーティストとのコラボメニュー  
平日限定メニューで土日との繁閑差を埋める  
アミューズメントパークのチケット

3. 解決案②→YouTuberタイアップ企画

・YouTuberを起用した際の効果  
匿名投稿アプリ「Rumor」とのタイアップ

引用: https://www.uuam.co.jp/2015/03/25/22/

### =Cチーム=

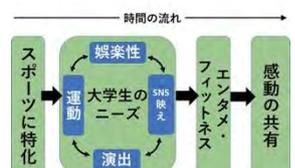
≪ライブ演出×フィットネス≫

- ◎新規事業の提案→“エンタメ・フィットネス”
- ◎広告方法→インフルエンサーへの依頼

### 【まとめ】



### 【概念の関係図】



# 「SDGsの理念を取り込んだ地方創生の現状を 学び、発信しよう！」

## プロジェクト概要

プロジェクト科目では、自ら課題を設定し、現地での調査を経て分析を行い最後に報告を行います。これら“能動的学び”によって価値観の多様化する現代社会において必要な他者と力を合わせる資質が生まれます。

2024年度は、中国と日本におけるSDGsの取り組みを学びながら、“和(日本)・華(中国)・蘭(オランダ)”文化に代表される多文化共生の街・長崎で、グローバル・心理・メディアというそれぞれの視点から歴史・文化とSDGsとの関連性を調査し、それらの情報発信の方途を模索しながら、SDGsの理念を取り込んだ地方創生の実現方法について提案するという、ダイナミックなフィールドワークを実施しました。

なお今回は平和の原点の地、長崎での平和学習も実施しました。これらの成果はオープンキャンパスで発表し報告することができました。

長崎でのフィールドワーク：2回の班に分け、日中文化交流の歴史やSDGsとの関連について、それぞれ3日間の日程での実地研修。

- 1日目 多文化共生の街を知る：出島・眼鏡橋・崇福寺など
- 2日目 長崎の現状と平和学習：市役所にてディスカッション・平和公園・グラバー園・孔子廟など
- 3日目 自由活動



社会福祉法人 福祉楽団による講演会  
人に寄り添うことの大切さを学びました。



長崎市役所にて学ぶ

原爆資料館で学ぶ

平和公園に足を運ぶ

3 持続可能な消費と生産を  
17 パートナリシップで目標を達成しよう  
13 気候変動に具体的な対策を

長崎路面電車  
("ちんちん電車"と呼ぶ)  
運賃 大人140円 子供70円  
障害者・介護者は半額になる。  
日中は5~9分に1本の間隔  
一律料金  
→長崎市民の大事な足となっている。

12 つくも責任  
つかう責任

野菜の切れ端で作る  
ちゃんぽん

保存性の高い包装資材を使用し、おいさを保ちながら食品ロスの削減を目指す。  
形が崩れたカステラは、試食やレストランで活用し、食品ロスを削減。ちゃんぽんも食品ロス削減へ。

長崎駅前や浦上駅などから無料のシャトルバスが運行。  
また、ここから世界三大夜景の一つである長崎市内を露天風呂から一望できる

長崎市役所に設置されている無料の給水機  
土日祝日も利用でき、市民に人気

10 人や国の不平等をなくそう  
11 気候変動に具体的な対策を

## チーム別学生によるプレゼンテーション内容



# 「記憶の場をめぐる諸問題について考える」

## プロジェクト概要

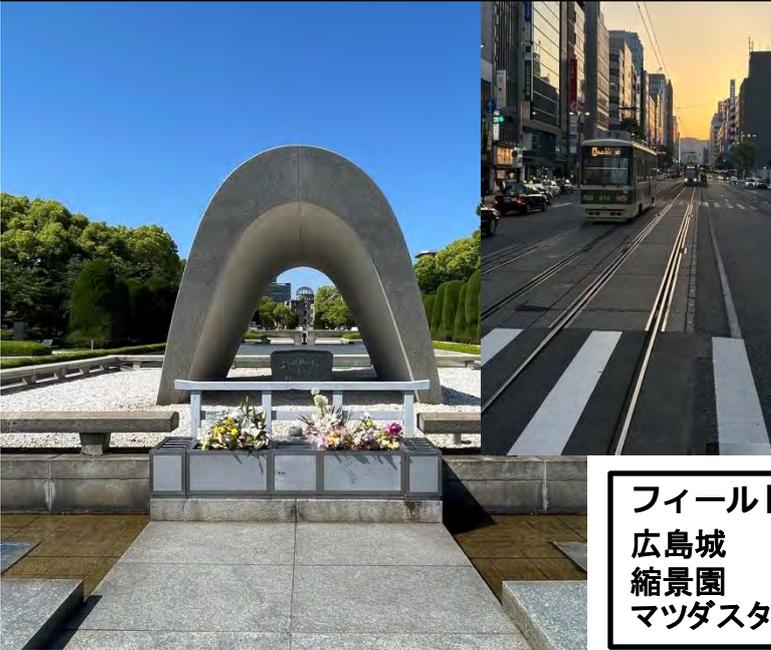
本プロジェクトは、「記憶の場」をめぐる諸問題を批判的に検証することを目的とする。

2024年度は、被爆地ヒロシマにおけるフィールドワークを通して、日本政府が「唯一の戦争被爆国」と国内外に向けて発信する語りに内在する「戦争被害者意識」について検討した。

### 2024年度

2024年5月9日から11日までの3日間、実際、被爆地ヒロシマでフィールドワークを行った。とりわけ、国際情勢が不安定化する<いま・ここ>において、「いったん動き出した戦争への流れは、止められないのか」という問いに向き合って、どう応えるかを反芻する機会とした。

### フィールドワーク 1 広島平和記念資料館 平和記念公園 原爆ドーム



### フィールドワーク 2 宮島 厳島神社 弥山



### フィールドワーク 3 広島城 縮景園 マツダスタジアム



担当教員: 奥田 博子(おくだ ひろこ)

# 「応用心理学による災害リスクアセスメントの体験とソリューションの提案」

## プロジェクト概要

コミュニケーション・プロジェクト18では、応用心理学の視点から、現実社会の問題にアプローチし、ソリューションを提案することを目的としています。今回のプロジェクトでは、横浜の都市における災害リスクを対象にしました。具体的には、担当エリアごとのグループに分かれ、それぞれの地域について、災害心理について理解を深め(講習)、DIG(Disaster Imagination Game)とよばれる図上型災害シミュレーション(専門家によるワークショップ)と、フィールド調査に基づくアセスメント(心理学に基づく現場調査)を行いました。その結果に基づき、安心・安全なまちづくりのソリューションを提案し、プレゼンテーションとして成果を発表しました。「森を見て木を見ず」ではなく、森(都市の構造)を見て、木(人目線)を見て、さまざまな問題を検討する心理学の視点をプロジェクトではトレーニングしています。現実の都市の問題に心理学でアプローチするというコミュニケーション学科ならではの実践的なプロジェクトです。

### DIGを実践するワークショップ



DIGでは関内エリアの住宅地図を用いて、図上で都市の構造を見て、災害への弱み、強みをシミュレーションしています。“森の視点”(都市構造)という俯瞰で問題を検討しています。

### フィールド調査(元町周辺)



フィールド調査では、DIGのシミュレーションを踏まえて、実際に街の現場に向き、“木の視点”である人の目線に立って問題を評価することで、新たな気づきを経験します。

### 成果発表で作成したポスターの例

KGU 関東学院大学 KANTO GAKUIN UNIVERSITY

2024年度コミュニケーションプロジェクト18

## 安心・安全なまちづくりのソリューションの提案

### ～長者町エリアのDIGとフィールド調査に基づく災害シミュレーション～

- 1. エリアについて**  
長者町エリアは、古い建物の密集地域であり、多くの方が行きかう賑やかな町である。また、このエリア内にある「イセザキ・モール」は飲食店などが多く立ち並び、日中は地元住民外の人も多く訪れ賑わっている。そして少し進むとDEEPな町が広がり、日雇い労働者や100円シャワーのある古い建物などが広がっている。そのため、土地勘のない人が多いので、災害が起こった際避難の難航が予想される。また飲食店や古い建物の密集度から火災や建物の崩壊が予想される。
- 2. DIG&フィールド調査によるエリアの災害の強み、弱み**  
強み: 広場や公園などの開けた場所が多く、学校や神社などの避難場所も多かった。また病院・クリニックが点在している。  
弱み: 人が多くういに、道が狭い。工事現場が多いため、地震が起きた際に耐久性がない崩れる可能性がある。大きな川があるが存在感がなく危険に気づきにくい。壊れそうな古い建物が密集している。
- 3. 地震&津波災害時のシミュレーション**  
まちの被害を大きくする構造的課題  
伊勢崎モール・横浜橋通商店街は飲食店が並んでいるため火事が起きる可能性が高く、ランチタイムは会社員など多くの人が訪れるため避難時の混乱が予想される。古い建物や瓦がある建物が密集しているところが多く、崩壊による避難者の怪我が起こりうる。横浜橋通商店街周辺は海抜1mのため津波の危険性が高く、水没や液状化が起こるとい課題がある。  
対応を逃がせる心理的課題  
地元の住民以外の人も多くいるため、避難場所が分からずパニックになる恐れがある。正常性バイアスにより「自分は大丈夫だろう」と思い避難が遅れたり、大災害の経験がないことから対応方法が分からず恐怖心や不安が増大し行動が遅れたりすることも予想される。
- 4. 安心・安全なまちづくりのソリューション**  
まちづくり提案  
伊勢崎モール・横浜橋通商店街では、防火区画の設置や避難経路の確保、消火設備の増設を行い、火災対策を強化する。大岡川沿いの建物は耐震診断を義務化し、政府の支援策で建物の改修・建替えを促進する。横浜橋通商店街周辺では、地震改良工事と排水設備の能力を向上させる整備を実施し、液状化対策を行う。さらに、津波避難ビルを指定し、避難経路や避難ビルの標識を分かりやすく設置する。避難経路となる道路は緊急車両が通行できるように確保するとともに、駐車禁止区域の設定や定期的な巡回の頻度を増やすことで、無断駐車を防ぐように強化する。  
コミュニケーションの提案  
「楽観性バイアス」や「正常性バイアス」に陥れないように、住民の防災意識向上と防災行動を促すためのコミュニケーションが重要だ。まず、防災訓練やワークショップなどのイベントを定期的に開催する。住民同士の交流を促進することで、災害時の助け合いが期待される。その上、住民が災害リスクを正しく理解し、自発的な防災行動への参加を支援する。続いて、災害情報をもとめ、住民が場所や時間を問わずアクセスできる環境を整備する。そのため、新聞やSNS、プッシュ通知機能などを活用し、災害発生時の情報伝達を迅速に行う。ハザードマップや避難情報を定期的に発信し、住民の防災意識を高めるための取り組みを継続的に行う。

都市の問題をイメージするDIGと、生活者の目線で現場を評価するフィールド調査の結果を、図上でシミュレートさせ、街の問題と人の問題から、安全・安心のソリューションを提案しています。

## デザイン・プロジェクト 1

\* 2024年度課題

「Chigasaki Organic Farmにおける食文化のデザイン・プロジェクト」

\* 2025年度課題

「現代日本のインテリアを読み解くデザイン・プロジェクト」

## プロジェクト概要

現代の食の問題について、食文化に関わる知識を得た上で、現場の課題を発見してデザインによる解決策を提案するプロジェクトです。

茅ヶ崎の農園Chigasaki Organic Farmを、茅ヶ崎の風土とともに理解し、熊澤酒造を通じて消費者にどう農園の野菜を届けるか、考えました。

## 事前調査・現地見学



カフェ見学



農園見学

海と山、自然に恵まれた茅ヶ崎は食をはじめとする生活意識の高いエリアです。Chigasaki Organic Farmは、この茅ヶ崎で丁寧な有機農業を実践している農園です。2024年度の課題では、農園で栽培された三州生姜を熊澤酒造のmokichi cafe でどう提供できるか、農園とカフェ、双方のイメージを共有し、三州生姜の美味しさを伝えるメニュー考案に取り組みました。

## 企画発表・審査

農園とカフェを理解するワークショップを行い、さらに4つの班に分かれて試作と検討を繰り返し、最終的にこのような案が完成しました。審査の結果、3班の案が最優秀に選ばれ、mokichi cafeでのイベント「はたけとつながるカフェ」で披露しました。

## 最優秀案: 三州生姜香るカレーホットサンド



- ・夏に食べたい爽やかなカレー。
- ・カレーと生姜の相性を活かす。
- ・カフェの看板メニュー蔵元カレーとベーカリーのパンをアレンジ。
- ・ワックスペーパーに農園のQRコードを入れて「はたけとつながる」。



イベントでは完成したメニューを全員で試食

## 2025年度課題: 現代日本のインテリアを読み解く

来年度のデザインプロジェクト1は、インテリアデザインに関する課題を予定しています。インテリアのSNSを運営するRoomClip(株)と連携し、様々なインテリアの特徴と背景を考え、成果を展覧会形式で公表します。



「男前インテリア」



「韓国風インテリア」

# 「人口減少地域におけるローカル鉄道の資源活用」 —千葉県いすみ市・いすみ鉄道へのブランディングと 資源活用の提案—

## プロジェクト概要

地方における人口減少にともない、これまで地域交通のひとつとして重要な役割を果たしてきたローカル鉄道は赤字路線化により存続の危機に直面している。

本プロジェクトでは、そうしたローカル鉄道のひとつであるいすみ鉄道を対象として、ローカル鉄道が「地域の足」から「地域観光の資源」や「地域のシンボル」へと変容するために、何が必要なかを考えてゆく。

(<https://isumirail.co.jp/>)

具体的な主な作業は以下の通り。

- ① 全国のローカル鉄道の現状や取り組みを調査する。
- ② これまでいすみ鉄道が取り組んできた様々なプロジェクトや鉄道関連グッズなどを知ることにより、これまでの成果や課題を学ぶ。
- ③ 観光資源としてのローカル鉄道にどのような要素が必要か検討する。
- ④ 3泊4日の現地合宿にて、いすみ市並びにいすみ鉄道の観光資源としての可能性を探るために観察、見学、インタビューを実施する。
- ⑤ 現地ワークショップ（いすみ鉄道職員、地元住民、移住者、学生）で、いすみ鉄道の可能性を議論する。



### 学生からの資源活用提案(一部)

- ・いすみ鉄道バザール列車
- ・駅舎内ぐるぐる市開催におけるローカル・アナウンスの提案
- ・ノープラン途中下車の旅
- ・いすみ鉄道モバイル・アルバム
- ・1時間マップの作成



## 「環境学に基づく海外交流の実習」

## プロジェクト概要

大学卒業後、社会人として活躍する中で、海外との交流は、重要です。本プロジェクトでは海外交流の基本について、習得しました。外国人（カナダ、中国、韓国）の講師を招聘して、海外の文化やマナーを学び、且つ英語によるコミュニケーション手法を習得しました。最終の体験学習として、各自、英語による研究課題（環境学）の報告会（プレゼンテーション）を学内、および、ドイツのTITK研究所で行い、意見交換を行いました。

なお、ドイツの研究所にて、学生達は最先端のリサイクル施設を見学することができました。学生達は、研究者の解説に熱心に耳を傾け、質疑応答が活発になされ、英語力とコミュニケーション能力の成長が認められました。



叢 暁波(そう ぎょうは)先生による中国文化の講義



クリストファー 先生によるカナダ文化の講義



ドイツTITK研究所でのプレゼンテーション



リサイクル施設の見学



ミュンヘンでの散策

## プロジェクト概要

SF思考は国内で注目されている手法です。この手法はSF作家の思考方法を参考にしながら未来を描くということを中心に構築されつつあるものです。未だに手法は構築されたとは言いがたい段階にあり、履修者の皆さんと一緒にワークショップを行いながら手法改善していきたいと思えます。最終的なアウトプットは明るい未来を描いたSF小説となります。全体のフローは以下の通りになります。



創造的思考法

SF思考

1

SF思考の概念を理解する

2

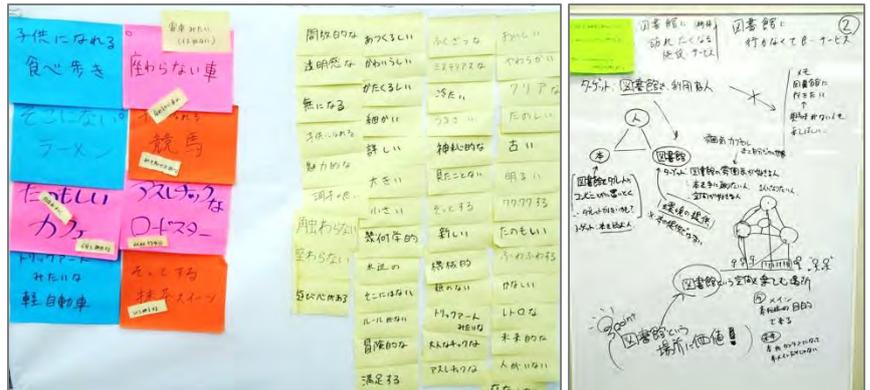
想定した未来社会のバズワードを作る

3

SF小説の登場人物やストーリーを練る

4

SF小説（プロトタイプ）を作り発表する



▲未来のバズワードを作る過程

▲SF小説を作る過程



▲SF小説（プロトタイプ）を発表している様子



## プロジェクトを終えての学生の感想

SF思考を、ワークショップを通して楽しく学ぶことができました。

小説を書いたこともないのに、とても新鮮な体験でした。未来を描くのは難しかった。

## 「プロモーションビデオ制作」

## プロジェクト概要

数名でチームを組み、チームでプロモーションビデオを制作します。何をプロモーション対象とするかはチームで相談して決定します（商品、商店街、企業、イベント等）。

対象を決定したチームは、その対象について徹底的に調べて、プロモーションビデオの構成を検討します。必要であれば、対象の関係者と事前の打ち合わせも行います。構成がまとまったチームから、実際にプロモーションビデオの制作を行っていきます。制作したプロモーションビデオは、その対象の関係者に視聴して頂き、ご意見を頂きます。

プロモーションビデオの制作を通じて、社会との接し方や、映像による表現スキルの向上をめざすのはもちろんですが、制作したプロモーションビデオが、実際に活用されれば、大きな社会貢献となります。得られる達成感も大きなものとなるので、積極的な姿勢で取り組みましょう。



関東学院大学  
室の木キャンパス

室の木キャンパスのプロモーションビデオを制作



猿島のプロモーションビデオを制作



顔にオリジナルのイラストを合成



キャンパスの撮影の様子



編集作業の様子

## プロジェクト概要

■地域の自然と社会に根差した衣食住の文化とローカルビジネスの最新動向を学習し、自然と共に生きる暮らしを実現するためのモノ・コトを、フィールドワークに基づき制作・企画プロデュースします。

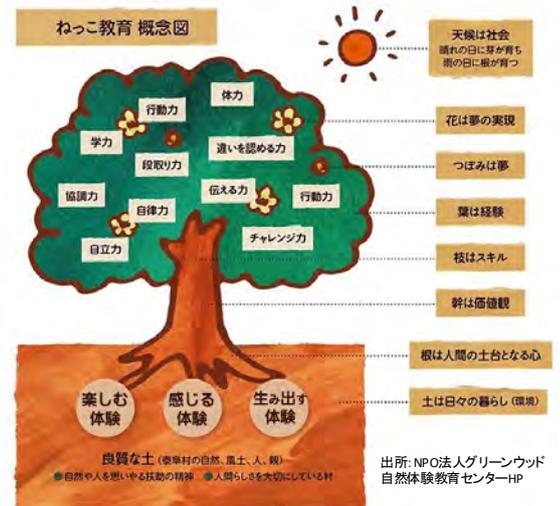
■2025年度は長野県泰阜村(やすおかむら)を対象として、農山村を取り巻く自然と社会の現状・課題と先進的な取り組みを学習し、3泊4日の合宿研修で自然と共に生きる暮らしを実習・実践します。その学習成果を各自が得意な表現手法(映像、写真、イラスト、文章、プレゼンテーション資料等)を用いて作品として制作し、オープンキャンパスや学科展等で展示・発表します。

## STEP1 事前学習・資料調査

- 長野県泰阜村を対象として、農山村を取り巻く自然と社会の現状・課題について調査
- 日本の自然体験教育の草分け的存在であるNPO法人グリーンウッド自然体験教育センターの先進的な取り組みを学習

NPO法人グリーンウッド自然体験教育センターの活動理念

- 🌿暮らす＝主体性の発揮とチーム作り
- 🏠ホンモノ体験＝「自ら発見する」体験と本質的な学び
- 👉ワークショップ＝対話と言語化で学びを深める



## STEP2 現場で実習・実践

- 共同生活での自炊、薪炊きの五右衛門風呂、手仕事・野良仕事ワークショップ等、自然と共に生きる暮らしを3泊4日の合宿研修で実習・実践
- 合宿研修の3泊のうち1泊は野営実習で2泊は研修施設での共同生活
- 野営実習地は整備されたキャンプ場ではなく、薪を割る、焚き火で調理する、川で魚を手づかみで獲る等のリアルな自然の中での暮らし体験
- 研修施設は豊かな自然に囲まれたNPO法人グリーンウッド自然体験教育センター合宿所



## STEP3 学習成果を作品として制作・展示・発表

- 各自が得意な表現手法(映像、写真、イラスト、文章、プレゼンテーション資料等)を用いて自然と共に生きる暮らしの魅力を伝える作品を制作
- オープンキャンパスや学科展で学内外にむけて展示・発表



# 「ストップモーション・アニメ制作」

## コマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶ



担当の淡野です

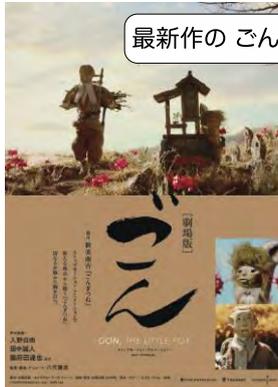
### プロジェクト概要

クレイ造形を主体としたコマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶプロジェクト実習。特別講師として映画「ノーマン・ザ・スノーマン」シリーズ、最新作「劇場版 ごん - GON, THE LITTLE FOX -」で知られるトップアニメーション・クリエイター八代健志監督を招聘。八代監督率いる映像CMプロダクション太陽企画「TECARAT(テカラ)」スタジオでの集中演習授業を中心として実施するものです。現地では3日間の集中実習として各自の創造する「鳥」を制作し、その鳥を使用してアニメーション制作で使用する実際の機材によりアニメーション制作を行います。その他、八代監督作品の上映会や、CMや映像制作に関するレクチャー、映像業界リクルートについて等の講義を行います。

八代監督の代表作



最新作の ごん



アニメーションに使用された人形

スタジオ全景



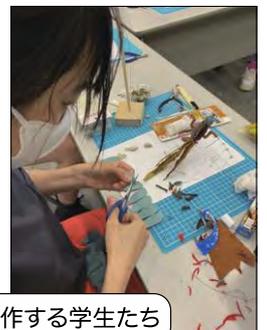
八代監督によるレクチャー



実習が始まります!



熱心に制作する学生たち



八代監督・淡野による指導



学生が制作した「鳥」(一部)

八代監督制作工房見学



コマ撮り開始!



記念撮影



### プロジェクト概要

「製品広告や、公共広告等の制作を通して、発想力や表現力を高める」というコンセプトです。広告制作等を通して「企画立案」「写真撮影やイラストなどの素材制作」「紙面構成」などの様々な工程に取り組み、企画力、計画性、制作スキル、実行力などを修得します。2年生までに修得したデザインの基礎的な知識や技術を踏まえて、写真やイラストのレイアウト、色の取り扱い方、文字の大きさや行間の調整方法などについて学んでいきます。

### 授業の説明資料の一部

**裁ち落とし**  
写真を用紙の幅または高さ全体に配置する。迫力や広がり表現できる。

**白抜き文字**  
背景色が暗い（濃い）と見やすい  
写真に文字を重ねる場合、文字を入れる場所を意識して写真の構図を考える。

**暖色と寒色**  
暖色→主に赤からオレンジ。熱さや暖かさを感じる。  
寒色→主に青から水色。冷たさや涼しさを感じる。

<b>熱い</b> R=255・G=0・B=0	<b>冷たい</b> R=0・G=0・B=255
<b>熱い</b> R=255・G=80・B=0	<b>冷たい</b> R=0・G=100・B=255
<b>熱い</b> R=255・G=160・B=0	<b>冷たい</b> R=0・G=200・B=255

**文字の太さと色の濃さ**

太字でちからづよく、細字でかるく・Heavy  
太字でちからづよく、細字でかるく・Bold  
太字でちからづよく、細字でかるく・Medium  
太字でちからづよく、細字でかるく・Regular  
太字でちからづよく、細字でかるく・Normal  
太字でちからづよく、細字でかるく・Light  
太字でちからづよく、細字でかるく・ExtraLight

同じ太さでも、色の濃さで印象が変わる・K=100  
同じ太さでも、色の濃さで印象が変わる・K=80  
同じ太さでも、色の濃さで印象が変わる・K=60  
同じ太さでも、色の濃さで印象が変わる・K=40  
同じ太さでも、色の濃さで印象が変わる・K=20

広告の表現方法は「写真」「イラスト」「文字」「3DCG」等から各自で選択します。実際に開催されるコンテストの規定やテーマに沿って広告を制作して、いくつかの作品はコンテストに応募しています。

### これまでに制作された作品

3つ揃えば 敵なし  
再利用 REUSE 削減 REDUCE 再使用 RECYCLE  
3R 全部やるから意味がある！

旅に出よう 本を読もう

一度倒れたら起き上がれない。  
自転車で通断機をくぐり抜けるのは難しいです。もし、かごから荷物が落ちたら？自転車が壊れたら？転んだら？最悪の事態を避けるために、数分待ちませんか。

## 「空き家再生プロジェクトの実践(横須賀・三浦地域)」

### 県産木材でウッドデッキと家具を制作



ウッドデッキ制作 (守谷ノ間)



家具制作 (温泉谷戸芸術家村)

**森林研修** 神奈川県丹沢エリアの森林と製材所を見学し、木が生育する現場から木材となるまでの一連の過程を合宿しながら学びました。

**ウッドデッキ制作** 空き家再生物件「守谷ノ間」(横須賀市鷹取)に広々とした気持ちのよいウッドデッキが誕生しました。木材は神奈川県産の檜です。

**家具制作** 空き家となった市営住宅(横須賀市温泉谷戸)が芸術家村として再生されています。その工房の作業台(4台)を県産の檜で制作しました。天板の接ぎ合わせ、組み立て、仕上げなど家具づくりの様々な工程を学びながら、自分たちの手で見事に完成させました。



森林研修



森林研修

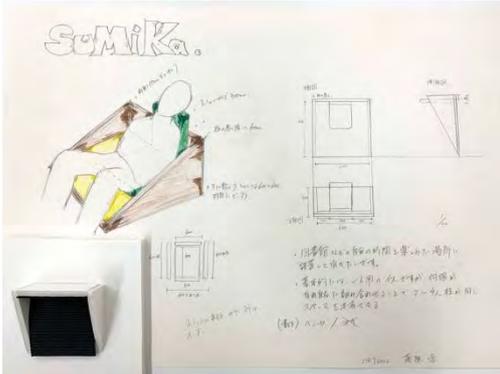


製材所見学

## 自分たちのキャンパスを、自分たちでデザインする

室の木キャンパスを「コミュニティDIY」の手法でより使いやすく楽しい場所にするのが目的のプロジェクト。インテリアのデザインに興味があるけど、デザインには自信がない、DIYをやったことがないという人でも大丈夫。何年もかけて少しずつ、キャンパスを素敵に変えていきましょう！

## ①構想・デザイン・模型や図面の作成・モックアップの作成



デザイン案のうちのひとつ



一人一案、図面・模型・スケッチを作り発表。話し合いで3案をグループで制作することに。



モックアップは実寸で段ボールで作りサイズ感などを確かめます。小学生にも座ってもらい座り心地を聞きました。

## ②DIYによる製作作業



追浜の「平野材木店」での作業風景



製作作業は主に、9号館のテラスで行いました。

まず最初に、安全な工具の使い方教室から始まります。それぞれ作りたいものに応じて、使う道具は様々ですが、電動のこぎり、電動ドリル、インパクトドライバーなど、一通りのDIY工具の使い方を覚えることができます。

## ③展示して実際に使ってみよう！



ドーナツ型のテーブルは、数名で使うことができる大きなもの。杉材の天板も自分達ではぎ合わせて製作しました。



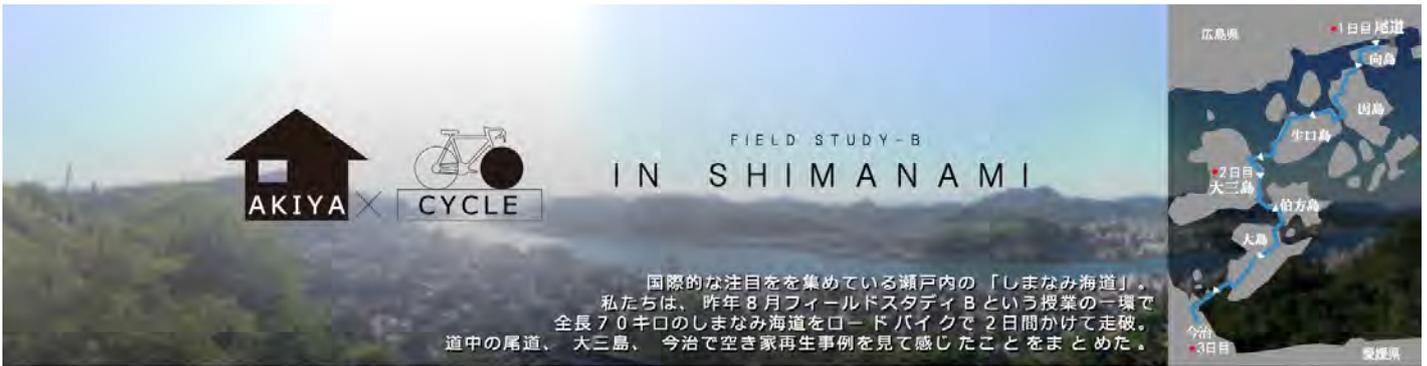
左写真：一人で落着いて座れる椅子。囲まれた感じが安心感をもたらします。

右写真：完成したソファは、関東学院六浦小学校の図書館で実際に使っています。クッションは、横浜の椅子工場に見学に行つてウレタンを発注しました。



## 「空き家の再生・活用プロジェクト」の現地調査

\*デザイン・プロジェクト 16と連携して実施します。



### 広島県尾道市

#### NPO 法人尾道空き家再生プロジェクト

— 廃墟化した空き家に新しい価値を —

尾道の斜面地には500軒の空き家が密集している。高齢化とともに坂暮らしが難しくなり、空き家になってしまったのである。そこで2007年、空き家を再生する事業が始まった。廃墟化した空き家は、次々とカフェやゲストハウスなどへと生まれ変わった。古い街並みに新しい価値が付与された空き家が溶け込み、ぶらぶら散歩するのがとにかく楽しい。

— 観光客を移住者に —

2009年、市から委託を受け「尾道市空き家バンク」事業を開始。これまでに約90軒の空き家と移住希望者をつなげてきた。人数にして約150名、驚くことにその多くが20代～30代の若者である。空き家再生プロジェクトは尾道に多くの観光客を呼び込んだだけでなく、観光をきっかけに移住者までも増やしたのである。

もともと尾道の魅力に惹かれ移住してきた人が、今や尾道の魅力を創り出す側になっている。

— あなごのねどこ —

長細いから「あなごのねどこ」と名づけられたこのゲストハウスは、すべてボランティアとNPOスタッフの手作りである。しかし、本来、町屋を再生することはとても難しい。一般的に町屋は通りに面する店舗部分とその奥の住居部分からなるのだが、店舗部分が閉まって使われていなかったとしても、奥の住居部分にはまだ住民が住んでいるケースが非常に多い。つまり両方が空き家にならないければ売買・賃貸ができないため、なかなか改修できないのが現状である。

— みはらし亭 —

尾道の山手地区は昔から「茶園」という別荘建築の多い地域であり、「みはらし亭」もその一つ。ゲストハウスとなる建物部分はすべて職人さんが改修を手掛けたが、玄関前の小さな庭はボランティア学生25名が可愛いタイルや建物に使われていた古い瓦で装飾する遊び心も。ちなみに、現在「みはらし亭」に住み込みで働いている唯一のスタッフがその当時ボランティアとして参加していた学生の一人だという。



代表 豊田 雅子さん

「移住しても自分のスキルを生かせる町づくりがしたい」豊田さんのその言葉の通り、移住して1日1人限定の海が見える美容院を営む方、夫婦で小さなパン屋さんを営む方…尾道では空き家にただ住むだけでなく、こうして思い思いに開業する移住者も多い。



### AIR Onomichi

- Artist in residence Onomichi -

国内外のアーティストが尾道に滞在し、空き家を舞台に創作活動を行う。アーティスト自身が住むのも三軒家アパートメントという元空き家、もちろん部屋の修繕は各自で行う。完成したアート作品はツアーで巡り、一定期間公開したのち撤収する。本当は常設展示したいと小野さんは話していたが、作品の維持・管理は簡単なことではない。



代表 小野 環さん(尾道空き家再生プロ 副代表)  
今はアートを鑑賞する「空間」より「場所」が重要視されるようになったと思う。だから、白い壁で囲まれた美術館ではなく、尾道の山手にある空き家でアートを鑑賞してほしい。そう思って始めたのがAIRプロジェクト。

空き家再生の手法



- リノベーション
- 「AIR」プロジェクトで空き家をそのままアート作品に



\*デザイン・プロジェクト 15と連携して実施します。



現地調査と  
ワークショップを通じて  
サイクルツーリズムの  
ための拠点施設の  
企画を考えます



# キャンパス案内

コミュニケーション学科は、2023年4月から横浜・関内キャンパスに移転しました。

共生デザイン学科は、金沢八景キャンパスです。



人間共生学部ホームページ  
<https://kyousei.kanto-gakuin.ac.jp/>

## コミュニケーション学科：横浜・関内キャンパス



- ・ コミュニケーション学科の横浜・関内キャンパスの最寄り駅は、JR京浜東北線・根岸線の「関内駅」で、横浜駅から約5分、東京駅から約40分です。
- ・ JR関内駅南口から徒歩約2分です。
- ・ 横浜市営地下鉄ブルーラインの関内駅や伊勢崎長者町駅、みなとみらい線の日本大通り駅も利用可能です。

## コミュニケーション学科に関する問い合わせ先：

関東学院大学 学部庶務課（経営学部、法学部、人間共生学部）

TEL：045-306-9333

住所：〒231-0016 横浜市中区真砂町2-12 関内駅前第一ビル2階

メール：kannaishomu@kanto-gakuin.ac.jp

## 共生デザイン学科：金沢八景キャンパス



- ・ 共生デザイン学科の金沢八景キャンパスの最寄り駅は、京浜急行の金沢八景駅で、快特で横浜から約20分、品川から約40分です。
- ・ 金沢八景駅からは徒歩約15分。京急バス「八8系統 関東学院循環」利用では約5分（関東学院東下車）です。
- ・ 八景島を通る横浜新都市交通金沢シーサイドラインの野島公園駅も利用可能です。

## 共生デザイン学科に関する問い合わせ先：

関東学院大学 学部庶務課（人間共生、教育、栄養、看護学部）

TEL：045-786-7760

住所：〒236-8503 横浜市金沢区六浦東1-50-1

メール：ninshomu@kanto-gakuin.ac.jp