



ANIMATION MANGA CHARACTER DESIGN

DEVELOPMENT
STUDY OF MANGA AND ANIMATION

開志専門職大学アニメ・マンガ学部

2025 学部案内

ふるまちアカデミー

Furumachi Academy Niigata



佐渡島

日本海

北前船

新潟市役所

勝念寺

イタリヤ軒

ふるまち
アカデミー

鍋茶屋光琳

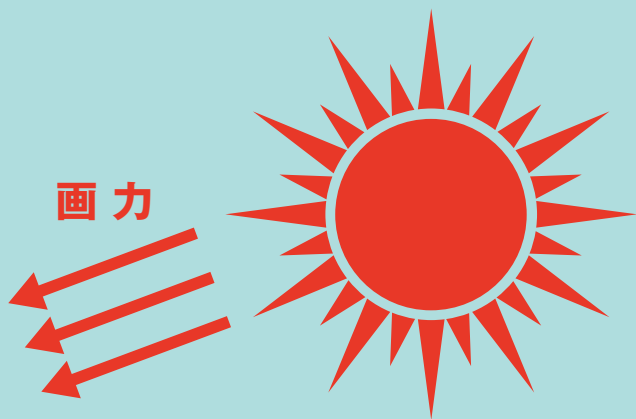
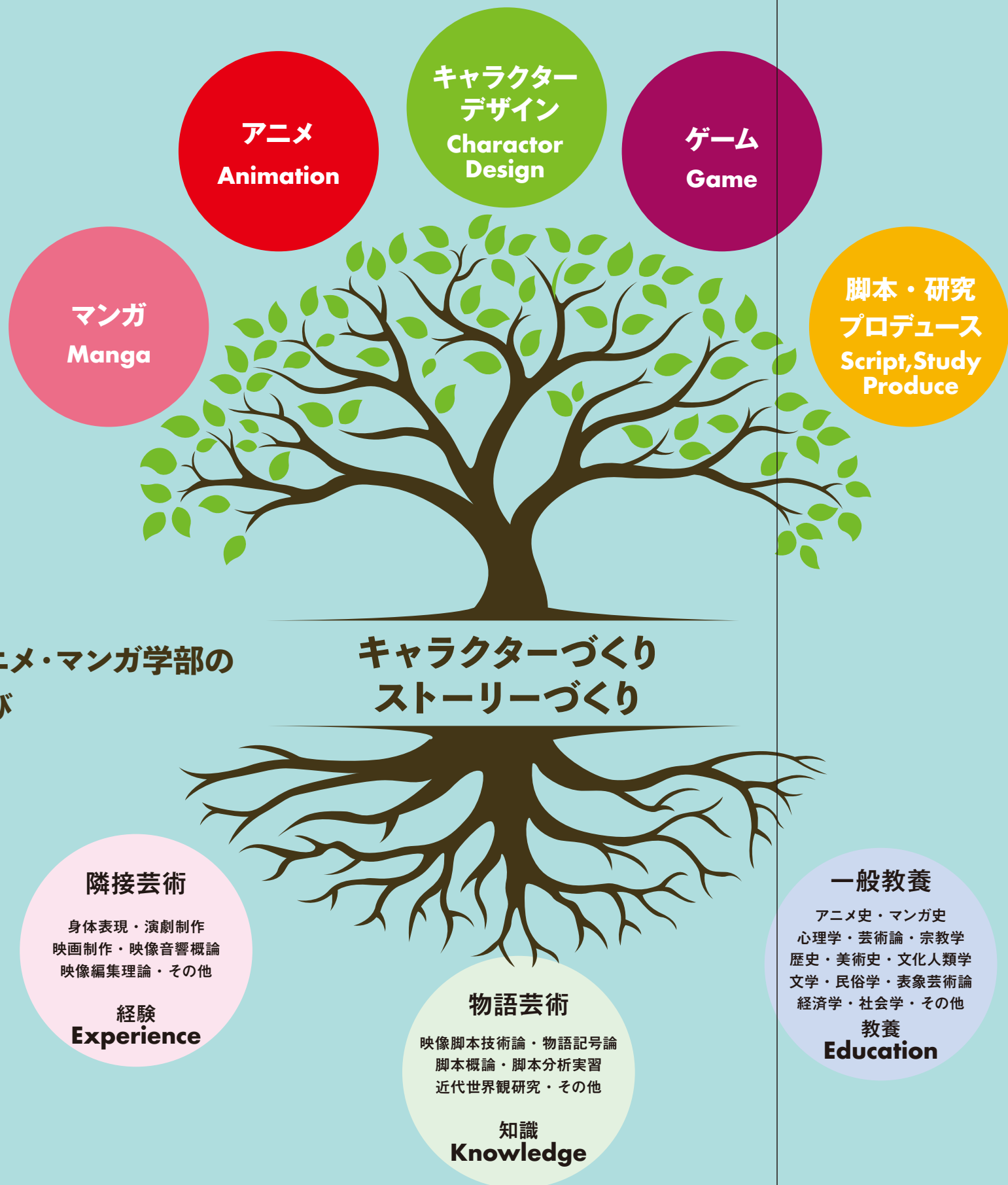
西堀

郵便局

南志
古町の音回

信濃川

万代橋



**現代視覚芸術としての
アニメ・マンガ、そして
キャラクターデザイン学のために**

アニメ・マンガは絵と言葉を使って物語を紡ぐ芸術です。人が物語を紡ぐとき、必ずキャラクターというものが介在します。私たちはこれらを高い専門性を必要とする『視覚芸術』と捉え、その理論を理解し、自己のものとして表現する能力を備えた優秀な人材——アニメ・マンガエリートを送り出したいと考えています。

今も技術革新が続くこの分野で、世界のクリエイターたちと互角に戦い、語り合っていくためには、専門知識と創造性、そしてなにより「大好き」という気持ちが大切です。私たちはその気持ちを後押ししたいと願っています。



開志専門職大学
アニメ・マンガ学部
学部長・教授
堀越 謙三

東京藝術大学名誉教授。1982年ミニシアター「ユーロスペース」設立、その後のミニシアターブームを牽引1997年映画美術学校設立、2005年東京藝術大学映像研究科を起ち上げる。映画プロデューサーとして「スモーク」「ボンヌの恋人」「ライク・サムワン・イン・ラブ」などの外国映画を中心に約30本を製作。国立映画アーカイブ評議委員、国立美術館運営委員などを歴任。映画ペンクラブ賞、川喜多賞、仏・文化功労勲章・シュヴァリエ受勲。近著に「インディペンデントの栄光」(筑摩書房刊)。

ふるまちアカデミーの教育プログラム

1- アニメ・マンガの知識と画力を学び、表現力を鍛える

マンガとアニメとが相互に強く結びつきながら展開してきた日本の歴史を、実際に描くことで体得、その特性を理解し世界に対する新しい表現力を獲得する。

2- アニメ・マンガは物語力、脚本力が半分

すべての物語芸術は脚本から始まる。脚本技術だけでなく物語記号学、世界観の歴史などを学び、物語の深層まで理解する。

3- 隣接芸術を体験し、感性と可能性を広げる

映画、演劇、落語などの語り芸も物語を中核とした芸術。ダンスなどの身体芸術も、物語を想定して振り付けられる。

4- そしてまた、学生たちで学び合う

あなたは多くのライバルに恵まれ、強い刺激を受け、自分の想像を超える成長を遂げることになるでしょう。

600時間

制作現場でのインターン
(臨地実務実習)

それが「専門職大学」という新しい概念の教育機関の特徴です。大学で学ぶだけでなく、実際の制作現場でさらに多くの気づきに遭遇します。

CONTENTS

4 教育プログラム

新潟視覚芸術研究所 / 国内・海外との連携 / 大学院構想 / 新潟国際アニメーション映画祭

6 アニメーション分野 ANIMATION

14 マンガ分野 MANGA

22 キャラクターデザイン分野 CHARACTER DESIGN

30 脚本・プロデュース領域 DEVELOPMENT

32 アニメ・マンガ研究領域 STUDY OF MANGA AND ANIMATION

34 出版 / 3DCG PUBLICATION / 3DCG

35 教育助手 EDUCATIONAL ASSISTANTS

36 カリキュラム一覧

39 ふるまちアカデミー THE★談会

42 大学ガイド

アニメ・マンガ学部は誕生してまだまだ3年余り。 ただ今、将来構想図に沿って発展中!



RIVNA(リヴィナ)=[Research Institute of Visual and Narrative Arts, Niigata]とは、アニメ・マンガなどの現代視覚芸術表現に関し、技術論・産業論・文化社会学・アーカイブなど多彩な視点から調査・研究を行うことを目的として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部が所在する古町ルフルキャンパス内に設立された機関です。既存の大学等で一般的なアプローチに留まらない、世界でもユニークな先端性ある研究に挑戦します。

「KAISHI視覚芸術トリエンナーレ」 ／海外芸術系大学との 共同ワークショップ

2023年、本学アニメ・マンガ学部を中心に『第1回 KAISHI視覚芸術トリエンナーレ ～未来をかけるキミになれ!～』を開催。イラスト部門・マンガ部門・動画部門の3部門で、11月に最終審査会を行い、多くの応募から各優秀作品を顕彰しました。また、海外の大学との継続的な交換授業の協定も、韓国東西大学、仏のBASSARTSに次いで、国立台南芸術大学、シンガポールの国立ラサール芸術大学と協議が進められています。

開志専門職大学院 メディア芸術研究科(仮称) 設置構想

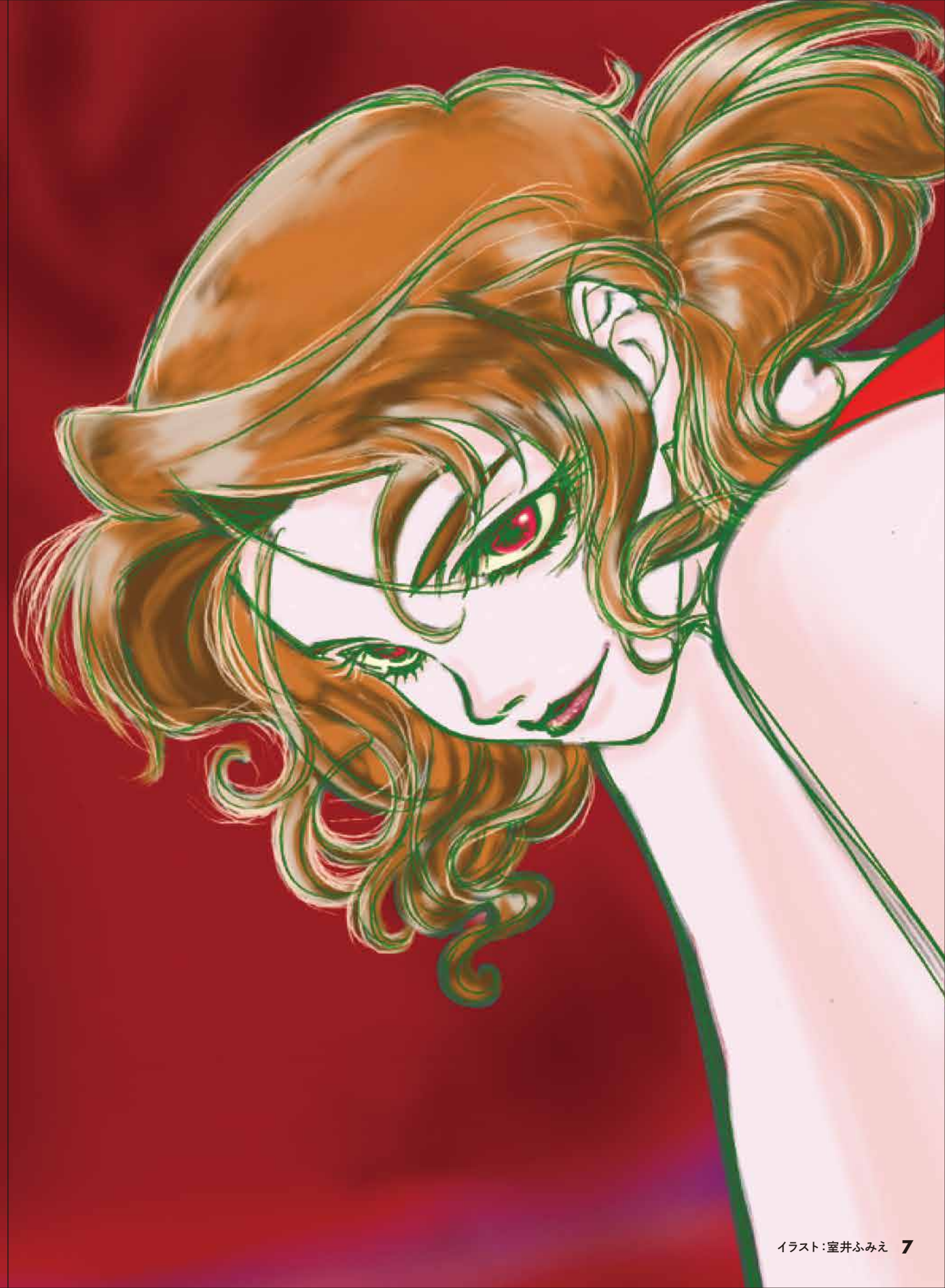
アニメ、マンガ、ゲーム・キャラクターなど創作系、および希望者はMBAも取得できる(メディア芸術では世界初)プロデュース系で、合わせて1学年10~20名(予定)のエリート教育の場とします。さらにその約半数に留学生を想定、特任教授に海外の著名な研究者やクリエイターを迎えて英語による講義もなされ、その授業を反復して専門分野の英語教育を徹底、世界でも稀なプロデュースも含めた国際的なメディア芸術大学院を構想中です。

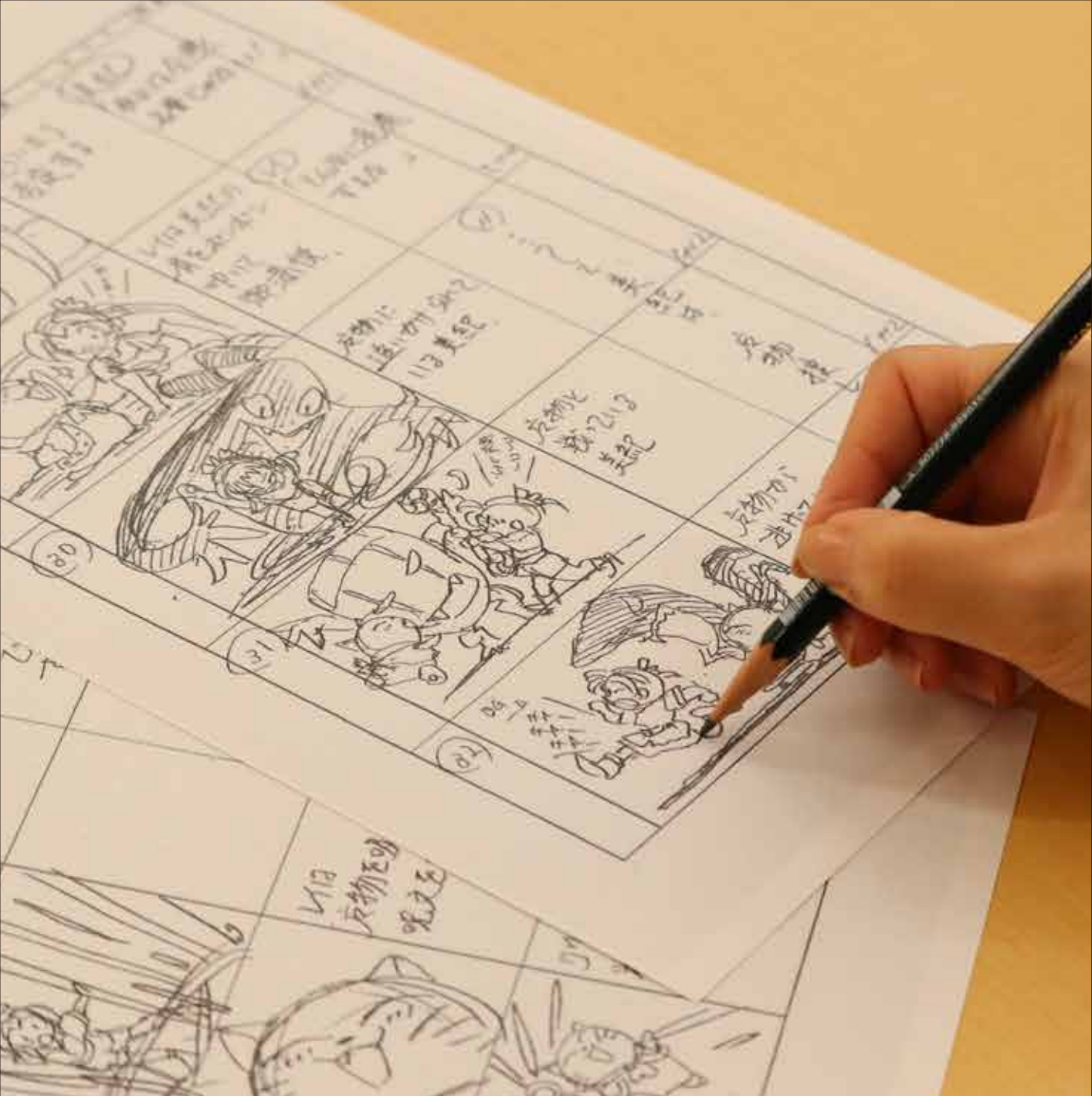
新潟国際アニメーション映画祭 ／新潟アニメーションキャンプ

2023年3月を第1回として毎年開催される新潟国際アニメーション映画祭は、アジア最大の国際長編アニメーション映画祭です。審査委員長に今年はアイルランドの世界的作家、ノラ・トゥーミーを迎え、世界29か国から49本の長編作品の応募がありました。堀越謙三学部長が実行委員長を務め、本学はFORUM部門の会場を提供。また同時開催のアジアの若手作家や学生を20名招待するキャンプには、10か国から700名以上の応募がありました。

ANIMATION

アニメーション分野





ANIMATION

絵を描くことが好きで、職業人として社会に認められ、
自分の仕事に誇りをもって、長く活躍したい学生を応援します。

進路の可能性

2Dアニメーター/デジタル作画/3DCGアニメーター/キャラクターデザイナー/イラストレーター/アニメ監督/
演出家/脚本家/設定制作/プロデューサー/制作進行/色彩設計/背景美術ほか

アニメーションとは何か

「アニメーションにリアリズムを持ち込んで、薄っぺらなセル画にできるだけ存在感を与えようとする努力の意味は何か。そこに描写されるものがファンタジーである場合、その映像をまるで現実に起こったこととして受けとめてもらうためである。そして逆に、現実にざらにあるごく日常的な動作などの場合は、人々の目にかかっているヴェールをはがすためである」

〔高畑勲「アニメーション、折にふれて」(岩波書店,2013年,p.166)〕

教育の目標は

アニメーターや演出家など、アニメのプロフェッショナルとして即戦力となりうる専門的技術を持つとともに、幅広い知識と視野を身につけ、業界全体の発展に寄与する人材を育成します。

本分野の特色は

専任教員を務めるプロのクリエイターによる演習授業と、実際の制作現場で学ぶ長期企業内実習により、プロの世界で即戦力たりうる、高度で実践的な技術が身につきます。しかし、本学で学ぶ意義はそれだけではありません。日進月歩で革新していくデジタル技術や産業構造の中で、明日の現場で役に立つやり方は、来年にはもう古いものになっているかもしれません。

そこで本学では、明日プロになる夢をかなえるだけでなく、長くアニメ業界で必要とされ、職業人として認められる幸福な人生を送るための基礎力と応用力を培うことを支援します。この未来の人材育成こそが、本分野の特色です。

カリキュラムは

キャラクターを描く画力と、アニメならではの「動く絵」を創造するための運動表現の基礎、魅力的なデザインや色彩設計の技術を習得する授業に加え、演出や脚本についても学びます。

求める学生像は

分からないこと、できないことはそのままにしておかず、徹底的に自発的な学習と教員・先輩たちへの質問によって乗り越えていく積極性のある人を歓迎します。

さらには、世界的に独自性を放ちうるアニメ分野のプロになることを志望して集まる、世界各国からの留学生の皆さんと出会えることを楽しみにしています。

自ら目標を定め、課題を設定して、多彩な知識と技術、豊かな感性をもってそれを解決していく若い学生の皆さんとともに、未来のアニメ業界を作っていきたいと考えています。

TEACHERS

アニメーション分野

授業を支える

教員たち



教授
深井利行
FUKAI Toshiyuki

東京ムービー、ウォルト・ディズニー・アニメーションスタジオ・ジャパン、手塚プロダクション、ブレインズ・ベースなどで活動。主な仕事は「ムラン2」ユニット・プロデューサー「ASTRO BOY鉄腕アトム 10万光年の来訪者・IGZA」プロデューサー、文化庁委託事業若手アニメーター等人材育成事業 ヒアリング委員(2010年度~2016年度)。



教授
渡部英雄
WATANABE Hideo

北海道札幌生まれ。アニメ業界で監督・演出・原画を担当。絵コンテ、映像論、アニメ制作実習を教えている。現在は3DCGアニメ制作やVR制作の研究、アニメの現場で演出を担当している。過去に、機動戦士Zガンダムの絵コンテ、北斗の拳2の演出、夢戦士ウイングマンのOP・EDの演出、新世紀エヴァンゲリオンの原画などを多数担当。著書に『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11のコツ』現代書館(共著)。



准教授
西村潤子
NISHIMURA Junko

Production I.Gにて、30年近く動画検査の仕事をする。代表作は、劇場作品「イノセンス」、TVアニメーション「よんでますよ、アザゼルさん」。



Furumachi
Academy
Niigata



教授
室井ふみえ
MUROI Fumie

アニメーションクリエイター、イラストレーター。元神戸芸術工科大学准教授。葦プロダクションにてアニメーターを経験後、「幽遊白書」、TV「アクエリアンエイジ」、「るろうに剣心」、「コレクター・ユイ」などに関わる。「BLACK LAGOON」、OVA「炎の蜃気楼」、「はじめの一步」劇場版「LIP×LIP-FILM&LIVE この世界の楽しみ方」では監督、脚本、作画監督なども担当。絵本の挿絵やゲームのキャラクターデザインも手がける。



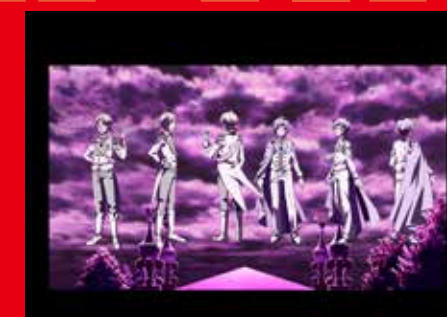
るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 -



マイマイ新子と千年の魔法



BLACK LAGOON
(Blu-ray BOX 発売中)
©2006, 2010 R, S/BLP



LIP×LIP 「ロメオ」 MUSIC VIDEO MAKING より

GALLERY

アニメーション分野・学生の作品



制作過程

TITLE

夢幻の調べに囚われて

制作スタッフ

山崎有花・新潟県 三条東高等学校 出身
 森山凜・新潟県 新潟中央高等学校 出身
 林陽菜・山形県 長井高等学校 出身
 近藤恋・新潟県 村上桜ヶ丘高等学校 出身
 柳沢和心・山形県 鶴岡南高等学校 出身
 渡邊莉菜・新潟県 巻高等学校 出身
 杉崎未歩・新潟県 高田北城高等学校 出身
 山崎玲・新潟県 五泉高等学校 出身



制作過程

TITLE

義足のシンデレラ

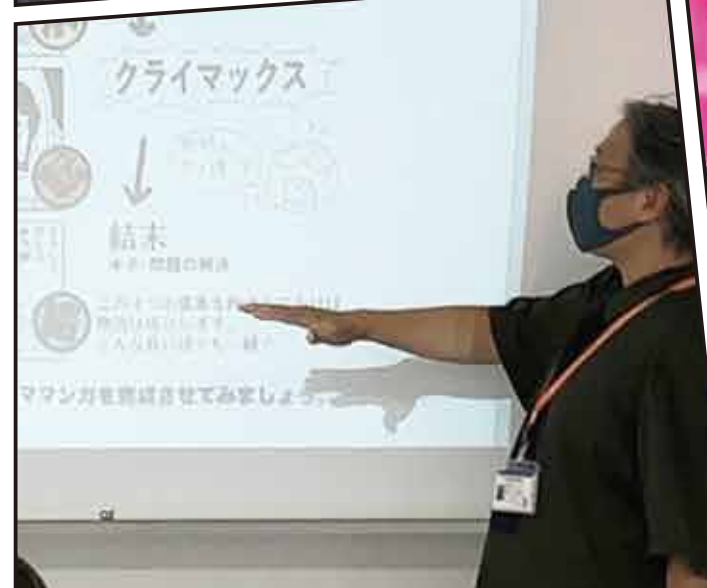
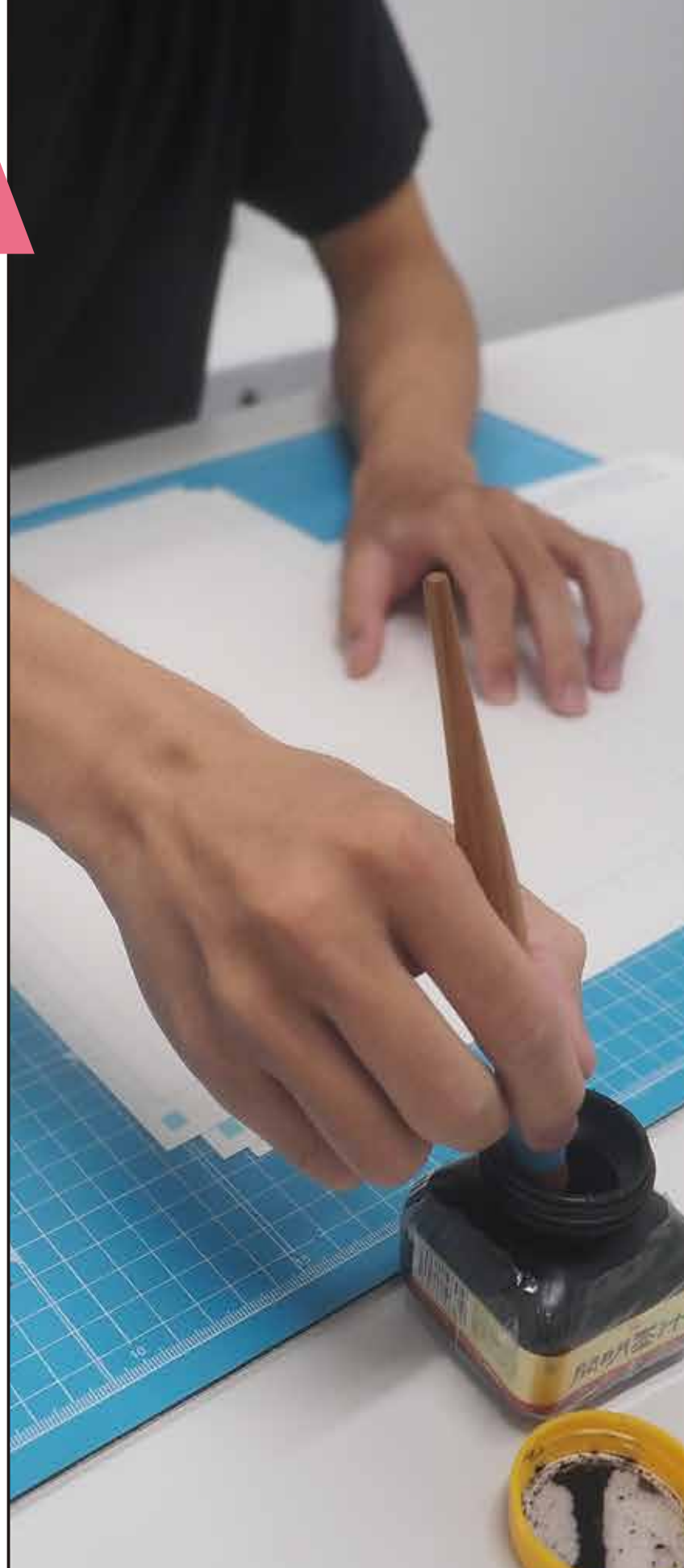
制作スタッフ

池田真菜美・富山県 南砺福野高等学校 出身
 片柳耀能・オーストラリア Rangitoto College 出身
 阪本はるか・福島県 郡山高等学校 出身
 新井友貴・岩手県 江南義塾盛岡高等学校 出身
 熊田舜也・福島県 郡山高等学校 出身
 後藤明寿香・山形県 山形北高等学校 出身
 芦沢颯汰・静岡県 川根高等学校 出身
 池田結賀・新潟県 十日町高等学校 出身
 小林由佳里・新潟県 加茂農林高等学校 出身
 高野光輝・新潟県 三条東高等学校 出身
 高橋空来・新潟県 東京学館新潟高等学校 出身
 渡邊藍沙・新潟県 北越高等学校 出身



MANGA

マンガ分野





MANGA

頭の中にあるあなただけのアイデアを構造的に表現された
ビジュアル・ナラティブとして描き出す、コマにより設計デザインされた
「世界・キャラクター・ストーリー」。

進路の可能性

マンガ家/マンガ原作者/イラストレーター/出版編集者/Webコミックサイト編集者/コミックエッセイスト/ルポライター/
印刷会社デザイナー/グッズ・文具デザイナー/展示プロデューサーほか

ビジュアルで語る「マンガ力」を育む

絵・言葉・コマを駆使して伝えたいことを視覚的にデザインしていく表現、それが「マンガ」です。マンガ分野では、すべての分野の学生が共通して学ぶしっかりした絵の基礎技術に加えて、語りたいたいストーリーをマンガとしてカタチにしていくための技術を重点的に学ぶことができます。学生それぞれに合わせた教員の手厚いサポートのもとで、4ページの作品づくりから着実にステップアップし、マンガとして描きあげた自分自身の表現や物語を、卒業までに成果としてひとつひとつ積み重ねていきます。

どう「マンガ力」を身につけてもらうか

- 自分の作品を1本1本、着実に完成させるチカラを身につけるための学び。
- 2年次の終わりまでに6本分の作品をカタチにする、着実な歩み。
- これまでもプロ作家を輩出してきた教員陣の経験を反映した、独自の教材(テキストや「ネームドリル」)の活用。

マンガ力を 育む授業	(1年次) メディア芸術表現基礎/マンガ基礎演習
	(2年次) マンガ脚本演習/マンガ脚本実習/マンガ表現演習/マンガ表現実習
	(3年次) マンガフィニッシュワーク実習

「自分の中の物語」を世界へ表現したい人のために

誰かに語りたいたい物語や見せたいアイデアが、アタマのなかにたくさん詰まっている。興味があるいろいろな物事について、誰かに伝えたい。そんなあなたにとって、マンガは自分の思考やメッセージを世に出すための方法になり得ます。表現したいものを核にしなが、広く世界へと伝えていく。そのために必要となる知識や、ひとりよがりにならないための幅広い視点なども培える本学のカリキュラムは、きっと意欲と好奇心に溢れた創作者の糧となるでしょう。大学で学んだからこそ描ける「あなたのマンガ」を、カタチにしてみませんか。

どう自分の表現を身につけてもらうか

- 学生それぞれの長所や表現力を伸ばすための、マンツーマンの授業体制。
- 自分のなかのアイデアを捉え直し、人に伝わるよう再構築するための知識と視点も学べるカリキュラム。

表現力を 育む授業	(1年次) マンガ概論/物語概論
	(2年次) マンガ作家研究/マンガ産業論/サブカルチャー論
	(3年次) マンガゼミ

身につけた「マンガ力」が拓く道～進路の可能性～

こんにちは、メディア環境の変化とともに産業としてのマンガは大きく拡がりつつあります。そんななかで、視覚的な語り=「ビジュアル・ナラティブ」をデザインする専門技術としてのマンガは、幅広いフィールドで活躍できる可能性を持っています。出版社の雑誌連載をこなす職業作家から、自らが発信主体となってファンを掴んでいくクリエイター、そしてクライアントの要望に応じて情報伝達の企画制作を担うプランナーやデザイナーまで、本学で学ぶなかで、あなたの身につけた「マンガ力」が活かせる道を見つけ出すことができるはずです。

どう仕事力をつけてもらうか

- 様々な業界・業種の現場を学ぶことのできる臨地実務実習(インターン)。
- プロ作家からセルフ・プロデュースまで、多岐にわたる進路に必要な技術と知識の習得。

仕事力を 育む授業	(2年次) 臨地実務実習I/コンテンツビジネス概論
	(3年次) パブリッシング実習/臨地実務実習II
	(4年次) 総合施策研究実習(卒業制作)

TEACHERS マンガ分野 授業を支える 教員たち



講師
高山瑞穂
TAKAYAMA Mizuho



Interview

マンガ家。アニメーターとして「Zガンダム」「ボトムズ」などに参加。マンガ家に転身後は「霸王マガジン」「コミックボンボン」などでアニメやゲームなどのコミカライズ作品を多数手がける。代表作は「ガンダム外伝」「マクロスダイナマイト7」「ガンダムSEED」「ガンダムSEED DESTINY」「ガンダムALIVE」など。元京都精華大学講師。



講師
日高トモキチ
HIDAKA Tomokichi



Interview

マンガ家・イラストレーター・文筆家。元京都精華大学講師。著書に『レオノーラの卵』『ダーウィンの覗き穴』『水族館で働くことになりました』『原色ひまつぶし図鑑』『トーキョー博物誌』『里山奇談』ほか、小説・エッセイの挿画、ゲームアイデア協力等多数。早稲田大学漫画研究会出身。日本漫画家協会会員・日本SF作家クラブ理事。



教授
バルネ
belne



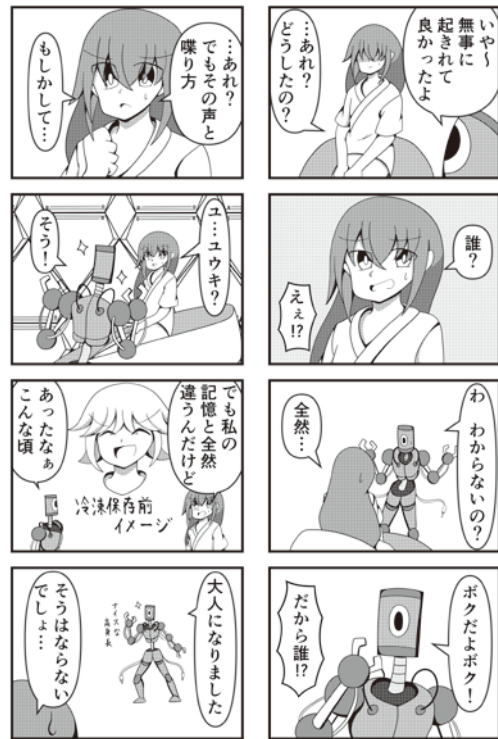
Interview

マンガ家。1976年デビュー。代表作『異端文書』『はないろ語り拾遺帖』朝日ソノラマ刊。京都精華大学マンガ学部で14年マンガを教える。共著に『マンガで読み解くマンガ教育(京都精華大SEIKAマンガ教育研究プロジェクト)』、『ゴッドハンド輝』(山本航暉/週刊少年マガジン)の構成監修原作協力(筆名・天碓莞爾)。新渥マンガ大賞二次審査員。日本マンガ学会・日本漫画家協会会員。第25回文化庁メディア芸術祭功労賞受賞。



GALLERY

マンガ分野・学生の作品



長井海人
新潟県 新潟第一高等学校 出身
(3年・KAISHI トリエナーレ学長賞作品)



市川恵美子
新潟県 新潟西高等学校 出身
(3年ゼミ作品)



水野椋晴
長野県 コードアカデミー高等学校 出身
(1年進級制作)



茂木美祐
群馬県 富岡高校 出身
(1年進級制作)



榎本愛子
新潟県 開志学園高校 出身
(2年進級制作/カラー作品)



清水あやめ
石川県 金沢辰巳丘高等学校 出身
(2年進級制作)



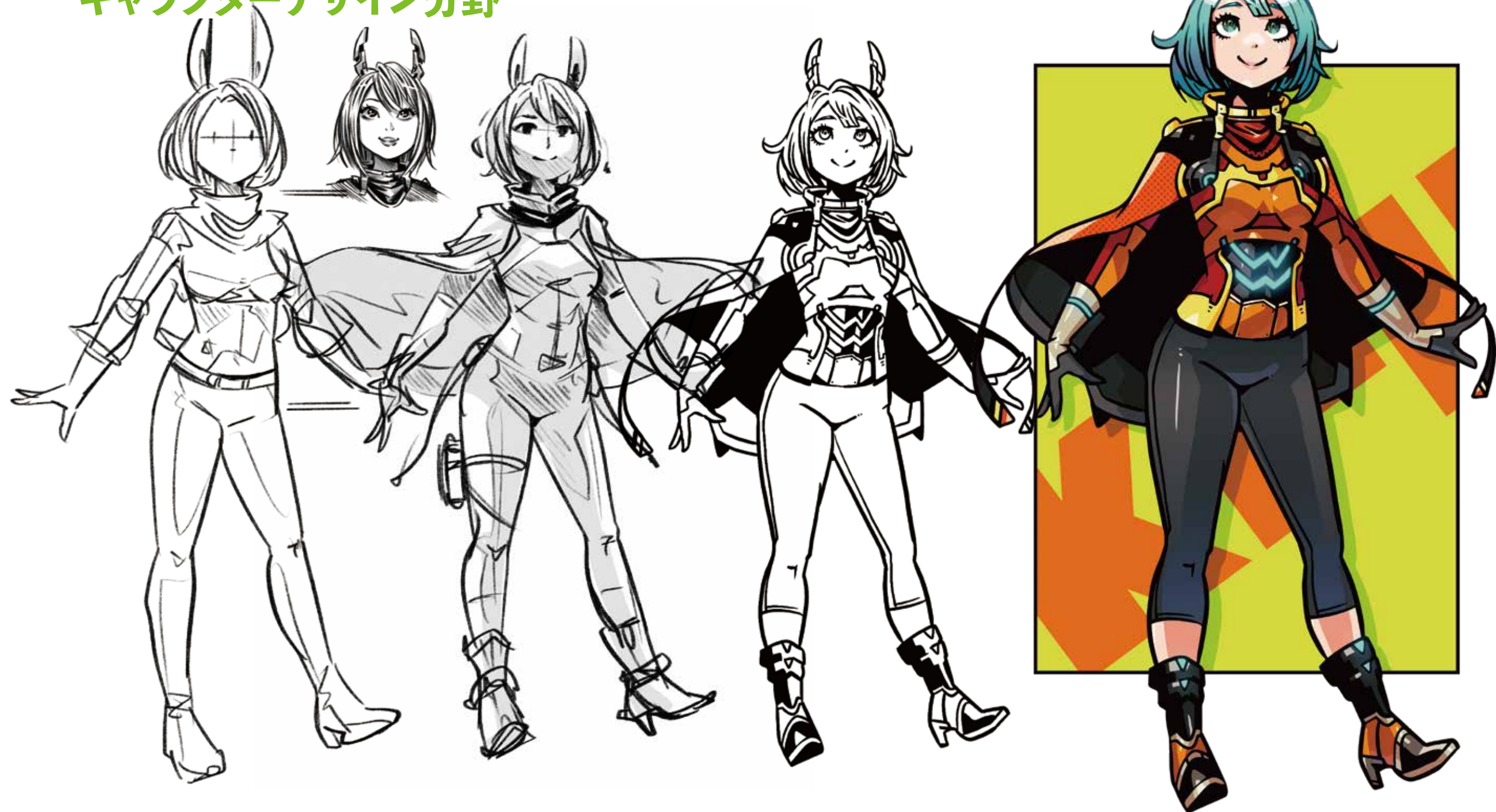
浅羽まな美
福島県 福島南高校 出身
(2年進級制作)



赤塚弥乃
新潟県 見附高等学校 出身
(1年進級制作)

CHARACTER DESIGN

キャラクターデザイン分野





CHARACTER DESIGN

キャラクターとは、愛される伝道師。魅力的なキャラクターが、アニメ、漫画、映画へと昇華して、人々の想像力を刺激する。

進路の可能性

ゲーム業界/キャラクターデザイン(以下CD) 背景美術 エフェクトデザイン UIデザイン 3DCG モーションデザイン
印刷業界/CD グラフィックデザイン イラスト制作 映像関係/CD 3DCG 背景美術 モーションデザイン
玩具・文具業界/イラスト制作 パッケージデザイン 企画立案、その他服飾・広告・空間演出業界ほか

絵を描くことが好き、そしてその先へ

好きだけで終わらせずに、その先を見てみましょう。基本の画力を身につけ、描画技術を学び、表現力を身につける。絵のプロとして働くということを実現させる。

SPECIALIST

様々な業界に対応できるキャラクターデザインのスペシャリストを育成します。ゲーム、印刷、玩具、アニメなど世界に通用するデジタル制作スキルを身につけることが可能です。

ILLUSTRATION, BACKGROUND ART, GRAPHIC DESIGN

キャラクターデザインを中心として、イラスト制作、背景美術、グラフィックデザインなどの専門分野を学び、幅広い分野に展開できます。

GLOBALIZATION

海外展開を見据えた表現力と知識を学びます。実際の仕事現場に合わせた演習、実習で学ぶことにより、実践的な能力が身につきます。

具体的な学びは

① 基礎となる画力を体得する表現力

- キャラクターデザインの基礎の習得、魅力的なキャラクターの作り方。
- 実際の制作現場を想定した演習、実習を行うことによる実践的な能力。

② 多くの技法を学び表現力の幅を広げる

- デジタル表現の技術の習得、クオリティアップ方法を学ぶ。
- プロの制作現場と同じ最新のデジタルツールを使用し、高度な表現技法を学ぶ。

③ クリエイターとしてプロの現場に対応できる能力を身につける

- ゲーム、アニメなどクリエイティブな業界で幅広く活用されている3DCG。
- 実際の現場での臨地実務実習を行い、働くことによるプロフェッショナルな意識。

④ 自らプランニングし、クオリティの高い作品制作に取り組む

4年間で学んだことの集大成として総合制作研究を行い、プロフェッショナルの道に繋がります。実際の制作現場と同じようにグループワークを行うことにより、リーダーシップ、制作の流れや役割を理解し、コミュニケーション能力を身につけます。



esportsチーム「広島 TEAM iXA」のマスコットキャラクター



esportsチーム「広島 TEAM iXA」の所属選手キャラクター



講師
瓜生 幸夫
URYU Sachio

ゲーム開発専門の2Dデザイナー。キャラクターデザイン、コンセプトデザイン、UIUXデザイン、演出デザイン、アートディレクターなど2D全般のデザインに幅広く携わる。またサービス開発やesportsチームの運営も行っている。



教授
ヨシカワゴエモン
YOSHIKAWA Goemon

美術家。店舗・イベント・出版・広告などのアートワークで活動。「ソラヲトブ・・・フシギ・・・」をテーマにスポンジや金属のオブジェ、イラストやミクストメディアの平面作品を制作。ゼンマイや電気で「動き・音・光」を盛り込んだオブジェによる空間作りも手がける。現代日本美術会参与。

スポンジオブジェ「モリノシロイツキ」
W450×H600×D450mm
制作年2018
ウレタンスポンジ アクリル絵の具

DESIGN

TEACHERS
キャラクター
デザイン分野
授業を支える
教員たち

助教
工藤 遥
KUDO Haruka



デザイナー・イラストレーター。博士(美術)。デザイン会社に勤務後、フリーランスとして主にキャラクター玩具業界でのデザインに携わる。女兒向け玩具や食玩フィギュアのプロダクトデザイン、ラインナップ考案、イラスト、ロゴデザイン、パッケージデザイン等を手がける。日本デザイン学会会員。





吉田千花
新潟県 佐渡高等学校 出身



中村亜依
新潟県 北越高等学校 出身



三本木藍
栃木県 さくら清修高等学校 出身



緑川愛
新潟県 新潟青陵高等学校 出身



五十嵐結
新潟県 新津高等学校 出身

GALLERY

キャラクターデザイン分野
学生の作品



森愛海
新潟県 白根高等学校 出身



小林萌奈心
新潟県 北越高等学校 出身



山田にこ
新潟県 巻高等学校 出身



山崎海里
埼玉県 春日部共栄高等学校 出身



工藤そら音
新潟県 三条高等学校 出身

「幾何学を知らざる者、この門をくぐるべからず」



アカデミーとは、古代ギリシアの哲学者プラトンがアテネ郊外に作った学園、アカデメイアを語源とする言葉です。その入口にはこう書かれていたそうです。プラトンにとって幾何学は真理と同義でした。ものごとを深く探究する意思のない者はこの学園で学ぶ資格はないという意味ですね。時代が下ってルネサンス期、ラファエロはこの学堂を題材に一枚の壁画を残しました。そこには、同時代の錚々たる芸術家たちが、古代の哲学者たちになぞらえて描かれています。レオナルド・ダ・ヴィンチやミケランジェロ、そしてラファエロ自身も。フィレンツェやローマにつどった彼らは、お互いに競争し、刺激を与え合い、数々の傑作を生みました。その意気や、プラトンのアカデメイアにつどった哲学者たちと何ら変わらなかったでしょう。彼らもまた、それぞれに芸術の真理を探究していたのです。私たちのアニメ・マンガ学部も、そのような場でありたいと願っています。アニメやマンガは、現代視覚文化を代表する新しい芸術分野です。そこには学ぶべき理論や法則が山のようにあります。それらを学び、問い、自らをこの分野の高みに押し上げたいと願う人に、このふるまちアカデミーの門をくぐって欲しいと思います。



教授
村井さだゆき
MURAI Sadayuki

脚本家。第6回フジテレビヤングシナリオ大賞受賞。映画美術学校にて脚本コース講師を務める。代表作に映画「PERFECT BLUE」「千年女優」(今敏監督)、「スチームボーイ」「轟師」(大友克洋監督)の脚本や、TVアニメ「魍魎の匣」「夏目友人帳」「シドニアの騎士」「錆喰いビスコ」などのシリーズ構成があり、実写、アニメを問わず幅広い創作活動を続ける。



Interview

脚本／プロデューズ領域 DEVELOPMENT

国際競争力を身につけるためには
企画力とプロデューズ力が必須

「日本にディズニーランドがあるんだから、海外にマンガランドがあってもいいじゃないか！」そう言い続けて25年が経ちました。しかしいまだに実現化されていません。なぜか？ひとことで言うと、作品や分野の持つポテンシャルを国際的に最大化するための企画力やプロデューズ力が、外国人に比べて弱いからです。しかしその力は一朝一夕には身につかず、学習と実践の積み重ねがあって初めて培われるもの。

アニメ・マンガ・映画・ゲーム……、なくてもいいけど、あると世界中がうれしい！

海外ではアニメもマンガも人気ですが、日本ほどではありません。「マンガ」「アニメ」という単語を知っている日本人が人口の80%以上だとすると、海外では多く見積もってもせいぜい20%~30%。ただ、20年前は間違いなく数%でした。皆さんが世に出る数年後、あるいは10年後、20年後のマンガ・アニメの海外知名度を想像すると、今からワクワクします。そんな素敵な未来を信じて本学の教員になりました。「あきらめたらそこで試合終了ですよ」。スラムダンクの安西先生の言葉を座右の銘に、変化の時代、皆さんとともに付度抜きで立ち向かっていければ幸せです。



教授
成田兵衛
NARITA Hyoe

1988年より小学館に9年在籍。女性誌やマンガ雑誌編集を経て、1996年小学館・集英社の米国子会社VIZ Media (サンフランシスコ) 上席副社長。2002年北米版SHONEN JUMPを創刊、初代編集長に。2012年~2017年VIZ Media Europe (パリ、ベルリン、ローザンヌ) President。2014年~2017年在任日本商工会議所・副会頭。2019年より(株)ヒューモニー代表取締役、(株)ファンタジスタ取締役会長。



Interview



「ポケモン」



「ドラゴンボール」



「リアル」「スラムダンク」「プラチナエンド」

「新潟国際アニメーション映画祭」



「アネット」



教授
堀越謙三
HORIKOSHI Kenzo

東京藝術大学名誉教授。1982年に「ユーロスベース」設立、ミニシアターブームを牽引。1997年映画美術学校設立。2005年東京藝術大学映像研究科を起ち上げる。プロデューサーとして「スモーク」「ボンヌの恋人」「ライク・サムワン…」など、海外著名監督と多くの映画を製作、世界三大映画祭で数々受賞。個人として日本ペンクラブ賞、川喜多賞、仏・文化功労勲章シュヴァリエ受勲など。近著に「インディペンデントの栄光」(筑摩書房)。

「ボンヌの恋人」



Interview

プロデューサーという、
誰もが思い浮かべるのが、
製作資金集めですが――

それはスポーツに似て、集め方(ルール)は1時間で学べるが、集まる(勝てる)わけではありません。結局はいい脚本、いい演出家、いいスタッフ次第ですから、脚本が読めて、演出を理解できて、マーケットを知っていることが大前提。さらにその作品を、感動を、誰に届けようとして作っているのか―普通の人々か、ある分類に属する人々か、アートコンシャスな人々か―それがマーケティングです。プロデューズの手法は、映画もアニメもマンガも、そして自身も同じ。プロデューサーは作品以前に、人間を扱う仕事です。監督、脚本家を始めとするクリエイターを点(1作品)ではなく、線(作品歴)で理解する必要があります。彼らは立場、年齢によって求められるものが変わるからです。ストリートミュージシャンが、あるポジション(メジャーかインディペンデントか)を獲得するまでの、彼の音楽の変遷を思い出してください。そんな彼に寄り添うのがプロデューサーであり、それはあなたが自分の人生に刻ませる軌跡をプロデュースするのと同じです。

なぜアニメは必ず絵コンテをつくるようになったのか？

アニメの作り手として、スタジオジブリの宮崎駿さんや高畑勲さんが思い浮かぶ人は多いと思います。『機動戦士ガンダム』の富野由悠季さん、『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野秀明さん、『サマーウォーズ』の細田守さん、『君の名は。』の新海誠さんなどを知っている人もいるでしょうか。この方たちはみな、アニメの「監督」です。監督はアニメの絵を一枚一枚描くわけではなく、各シーンの設計書となる絵コンテをまとめて演出上の指示を出し、完成作品に責任を負う仕事をしています。なぜ演出の専門家がアニメ制作を率いるようになったのか。これはアニメ・ビジネスの歴史に関わりがあります。動きの面白さでアニメが作れば、アニメーターが作品作りを引っ張れます。しかし短い期間で作るテレビアニメでは、あまり絵を動かさず、ストーリー重視で見せる必要がありました。そのため見せ方＝演出のプランを絵コンテで統一することで、効率化をはかるようになったのです。テレビアニメの始まりが、作り方の変化を促したと言えます。これはアニメの歴史を、作品内容ではなくビジネスの変化という観点から研究して分かったことです。アニメは商業的に作られる商品でもあります。だからそこには、ビジネスの論理が強く影響を与えているのです。



准教授 木村智哉 KIMURA Tomoya



Interview

アニメーション産業史を専門に研究。千葉大学大学院で博士号取得後、首都圏の複数の大学で、非常勤講師としてアニメーションや映画、大衆文化等についての講義を担当。また、早稲田大学演劇博物館では研究助手を、現・国立映画アーカイブでは客員研究員を務めた。単著『東映アニメーション 経営と創造の底流』で日本アニメーション学会賞2021を受賞。

「見慣れたもの」としてのマンガを

マンガは日常的に親しまれている表現メディアです。それゆえに、私たちは自分の「マンガ経験」をついそのままマンガ全般へ当てはめてしまいがちでもあります。

しかし、時や場所が変われば、マンガがどのように描かれ読まれるかは大きく変わります。たとえば、澤井哲夫先生の人気バトルギャグ作品「ボボボーボ・ボーボボ」(集英社『週刊少年ジャンプ』連載)の仏語版は、現地の出版社から、読み手の理解力を要求する作風の作家を集めた、成熟した読者向けのレーベルで刊行されています。また、1970年代の日本のマンガ雑誌では、皆さんとほぼ同じ年齢のマンガファンたちが、自己表現としてのマンガの可能性について文学青年のような真剣さで議論していたりします。そして、現在の「漫画」という言葉自体が、じつは近代に西洋から入ってきた風刺画表現を指すために生まれた、当時の新しい用法に根ざしているのです。私が専門としている社会学的視座からのマンガ研究では、時代や社会状況など、マンガをめぐる様々な文脈を解きほぐしながら、「見慣れたもの」としてのマンガを新たな視点から見直しています。日常的によく知っていると思っていたものが一変する、その新鮮な驚きを味わってみませんか。

新たな視点から見直してみると



京都国際マンガミュージアム「イストリエタ展」



講師 雑賀忠宏 SAIKA Tadahiro

社会学者・マンガ研究者。博士(学術)。複数の大学でマンガ史・大衆文化論等の講義を担当しつつ、京都精華大学国際マンガ研究センター委託研究員(2014~2020)として京都国際マンガミュージアムのコンテンツ制作などに従事。研究テーマは日本における「マンガを描くこと」の言説史など。



Interview

アニメ／マンガ研究領域 STUDY OF MANGA AND ANIMATION

人間は、視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚の五感を使って世界を認知しています。実は同じモノを見たり聞いたり味わったりしても、それぞれの人間の感じ方は異なります。つまり、あなたが認知している世界はあなただけです。人間の創造力(イメージネーション)はどこから来ると思われますか？

想像力の源は、私たちの記憶です。そして、記憶は私たちが認知したモノにもとづいています。特に視覚と聴覚は、人間のコミュニケーションを支える重要な感覚といわれています。マンガ、アニメ、ゲーム、映画などは視聴覚エンターテイメントでもあり芸術です。

私の研究分野は、物語の映像編集と音響表現です。つまり物語世界の視覚と聴覚に関することです。編集は、ただ映像を繋ぐだけではありません。時間と空間を扱い物語の世界を作り、観客の感情を誘導します。音響は物語世界の声、音、音楽を扱います。観客と作品を繋ぐ重要な役目を担っている分野なのです。クレショフ効果、視線誘導、ライトモチーフ手法、情緒プライミング効果など映像表現技法の研究は今までも行われてきました。しかし、まだ、これからの分野でもあります。映像表現と物語世界、視覚と聴覚の不思議を考え、自分の創造力を広げ実践に活用できる映像表現技法を探究する研究です。



自分が見たり聞いたりしている世界が、他の人と同じ世界だと思ってませんか？



准教授 横山昌吾 YOKOYAMA Shogo

映像編集者としてアップス・キアロスタミ監督作品[Like Someone in Love]、アミール・ナデリ監督[CUT][彼方の閃光](半野喜弘監督)など国内外の作品を多数担当。東京藝術大学大学院映像研究科では、教員として国際プロジェクトを主導する。ASEAN諸国を対象に開催する国際映画制作ワークショップのディレクターを長年にわたり務めている。映像メディア学博士。



Interview



A. キアロスタミ [Like Someone in Love]



助教 青木健一 AOKI Kenichi

京都精華大学 美術学部において版画(シルクスクリーン)を専攻。その後京都精華大学大学院へ進み・修士課程修了。アニメ・マンガ分野に詳しく、映像関係では音響編集だけでなく声優教育に関する知見も豊富。開志専門職大学設立事務局に携わった経験から専門職大学設置基準について理解が深い。現在は授業のかたわら、ワークショップ科目を専門的に研究中。



Interview

「表現」は受け手に届いてこそ完結する

近頃の若者は映画やドラマやアニメを倍速で観ると聞きます。「そんなふうに観て、コンテンツの良さが本当にわかるのか!」と、怒りたくなるのは作り手の思考です。そりゃ、作り手は精魂込めてつくったコンテンツを、隅々までしっかりと堪能してほしい。しかし今の受け手にとって、それは難しい相談なのです。今は、面白そうなコンテンツが数え切れないほどたくさんあります。どうやって効率よく「面白さ」を享受するか。そのことに受け手は心血を注いでいます。そうすると、作り手も対応しなければなりません。受け手が倍速で観るなら、飛ばし読みするなら、それを前提として表現する。「そういう受け取り方もアリだよ」と、言えるようなクリエイターになればいい。作品はつくられた瞬間に作者の手を離れて独り歩きしていきます。誰かに届いて初めて、作品として完結します。届けなければいけない。届かなければ意味がない。「どのように人に伝えるか」。これからの時代に合った伝え方を考え抜いてほしい。本学部では、そうしたトレーニングにも注力しています。



講師
日高千秋
HIDAKA Chiaki

3DCGクリエイター。2013年からフリーランスとして活動し、主にディレクション、3DCGアニメーション業務に携わる。ゲーム、アニメ、映像など、ジャンルを問わず幅広く活動。大学や専門学校にて3DCGに関する教育にも携わる。



©SEGA/PHANTASY STAR PARTNERS

3DCG は、将来の大きな武器となる

3DCGは現代社会において幅広く活用されています。たとえば、映画やテレビ番組の映像制作において、リアルで立体的な映像を作成するために3DCGが活用されています。また、ゲーム業界でも、キャラクターモデリングや背景デザインなどには3DCGが欠かせません。TVアニメでも3Dが使用されている作品が増え、2Dと3DCGを組み合わせるハイブリッドな画面作りの手法も多く採用されています。そしてイラスト専用のソフトウェアでも、背景やキャラクターの素材として3DCGが導入されています。

このように、さまざまな業界で3DCGが活用され、効果的で魅力的な作品を生み出すことができるようになりました。3DCGを効率的に使用することで、新しい表現の可能性が広がっています。3DCGの知識とスキルは、さまざまな分野で求められており、将来のキャリアにおいても大きな武器となることは間違いありません。2D作品にも3DCGを上手く活用して、魅力的かつ効果的に作品に取り入れる方法を学ぶことは、自身の創造力の幅を広げるための一つの方法です。自分の可能性を広げるために、ぜひ本学部で3DCGにもチャレンジしてみてください。



『デザインと死』黒川雅之 著、2009年 [編集]



准教授
野上勇人
NOGAMI Hayato

編集者、ライター。埼玉県出身。中央大学法学部法律学科卒業後、広告制作会社を経て編集プロダクションに入社。以後、実業之日本社、イーブックジャパン、ワークスコーポレーション、SPBS、ソシム、秋水社など出版関連10社近くに所属。広告・販促ツール・雑誌・書籍・電子書籍などの編集を手がける。2012年8月、合同会社CRAZYを設立。2015年に東北芸術工科大学芸術学部文芸学科に着任し、講師、准教授を歴任。日本文化デザインフォーラム会員。

EDUCATIONAL ASSISTANTS

教育助手



助手
落谷雄輝
FUKIYA Yuki

日本文学研究者。専門は平安文学(特に「源氏物語」)。立教大学大学院博士課程修了。博士(文学)。複数の中高一貫校・大学で非常勤講師として教育に携わる。共著に「源氏物語(読み)の交響Ⅲ」(新典社、2020年)。



助手
今井理子
IMAI Riko

武蔵野美術大学油絵専攻卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。2Dアニメーションやインスタレーション作品の他、漫画やイラスト等のアートブック制作を行う。



助手
鈴木潤
SUZUKI Jun

新潟大学大学院博士後期課程修了。博士(学術)。専門は映像文化論(田中絹代、Jホラー)。新潟大学では、アニメ中間素材のデジタルアーカイブ化作業に従事。共著に「グローバル・アニメ論」(青弓社、2022年)など。



助手
岩城つくし
IWAKI Tsukushi

京都精華大学マンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。主にCLIP STUDIO PAINTでマンガ制作を行う。



助手
小針莉緒奈
KOBARI Riona

長岡造形大学 視覚デザイン学科卒業。主にCLIP STUDIO PAINTやAdobeソフトなどのベイトソフトを使用し、作品制作を行っている。



助手
境佑莉
SAKAI Yuri

高岡工芸高等学校 デザイン・絵画科卒業。大阪芸術大学デザイン学科デジタルアーツコース卒業。デジタル作画ツールを学び、特にLive2dを使用した2Dアニメーション作品を中心に制作を行う。

CURRICULUM TABLE

アニメ・マンガ学部カリキュラム一覧

◎必修科目 ○選択科目 □臨地実務実習 △自由科目

2025年度以降は、現行カリキュラムの骨子をそのまま、制作現場で必須となってきた3DCG関連授業の強化、物語芸術に関する教養の幅を広げるための歴史や文化人類学といった科目の追加、臨地実務実習がより履修しやすくなる改定等を計画しています。そのため科目名等を変更する可能性があります。

	1年次	2年次	3年次	4年次	
基礎科目	コミュニケーション情報管理・活用	◎英語コミュニケーションⅠ・Ⅱ ○日本語コミュニケーション ◎情報リテラシー ◎スタディスキル	◎英語プレゼンテーション演習Ⅰ・Ⅱ ◎知的財産概論	△中国語コミュニケーション △韓国語コミュニケーション △ロシア語コミュニケーション	
	教養	◎ビジネスモラル	○表象芸術論 F ○現代社会学	○現代経済学 ○国際動態論 ○心理学概論 ○マーケティング	
	キャリアデザイン	◎キャリアデザインⅠ	◎キャリアデザインⅡ	◎キャリアデザインⅢ	
職業専門科目	共通専門分野				
	アニメ・マンガ基礎理論と研究	◎アニメ概論 ○アニメ史 ◎マンガ概論 ○マンガ史 ◎メディア芸術表現基礎 ○美術史	○アニメ作家研究 ○アニメ産業論 ○マンガ作家研究 ○マンガ産業論 G ○サブカルチャー論 J	○アニメ・マンガ研究ゼミ ○メディア芸術分析実習	
	物語創作	◎物語概論 ○物語記号学 A	○近代世界観研究 H ○映像脚本技術論 ○世界史概説 ○日本史概説 ○文化人類学 ○民俗学 ○文学	○脚本分析実習 ○宗教学	
	作画技法	◎美術デッサン・解剖学基礎および演習 ◎パース・透視図法基礎及び演習 ◎ライフドローイング理論および演習 ◎ライフドローイング演習	◎色彩概論 ○描画ソフト基礎学習	◎連携実務実習	
	企業内実習		□臨地実務実習Ⅰ	□臨地実務実習Ⅱ	□臨地実務実習Ⅲ
	アニメ技術	○運動表現理論 C ○アニメ基礎演習 ○アニメーション技法基礎	○演出表現論 ○アニメ制作工程演習 ○作画演習 ○デジタルアニメ実習 ○彩色・美術・コンポジット基礎 ○空間デザイン・レイアウト基礎	○アニメ制作実習 ○アニメゼミⅠ・Ⅱ ○アニメーション表現実習Ⅰ・Ⅱ ○作画実習 ○背景美術・色彩設計演習	
	マンガ技術	○マンガ基礎演習 ○マンガデザイン	○マンガ脚本演習 ○マンガ表現演習 I ○マンガ脚本実習 ○マンガ表現実習 ○デジタルマンガ表現論	○マンガフィニッシュワーク実習 ○マンガゼミⅠ・Ⅱ	
キャラクターデザイン技術	○キャラクターデザイン基礎演習 ○キャラクターコンテンツ企画演習 D	○キャラクターデザイン演習 ○キャラクターデザイン実習 ○3DCG基礎及び演習 ○3DCG演習	○キャラクターデザインゼミⅠ・Ⅱ ○ゲーム制作実習 ○3DCG実習		
展開科目	隣接芸術	◎身体表現workshop ○物語芸術workshopⅠ(演劇制作) E ◎映像音響概論	○映像編集理論 B ○立体デザイン ○物語芸術workshopⅡ(実写映画制作) E ○ポストプロダクション演習 ○ポストプロダクション実習		
	企画プロデュース	◎企画開発基礎演習 ◎企画開発演習	◎コンテンツビジネス概論 ○映画企画演習 ○企画制作技術演習	○企画プロデュースゼミⅠ・Ⅱ ○コンテンツ英語Ⅰ・Ⅱ	
	商業活用	◎DTPソフト理論および基礎演習	◎DTPソフト演習Ⅰ・Ⅱ ◎パブリッシング実習Ⅰ	○パブリッシング実習Ⅱ	

るまちアカデミー THE★談会

アニメ・マンガ学部での授業や生活は、
ホントのところどうなの？
学生たちが本音で話してくれました！

A 物語記号学

アニメやマンガは「物語」を伝えるメディアです。すべての芸術がそうであるように、「物語」もまた、記号を使って伝達されます。20世紀に入って、記号についての考え方は大きく変わりました。記号学の誕生です。この講義では、比較的新しい学問である記号学の考え方をを使って、さまざまな「物語」の背後に潜む構造を、ていねいに解き明かしていきます。

C 運動表現理論

アニメーターはもちろん、全ての絵を描く仕事に有利に働く、普遍性を持つ知識と技術は、今後の制作スタイルの変化にもしっかりと対応できます。それは、動きをコントロールするための能力です。運動表現理論は、その知識や技術を得るための授業です。

E 物語芸術 workshop

夏休みまたは春休み期間中の集中講義。グループに分かれて他分野の物語芸術を、一流の劇団・監督の指導で実際に短編をつくる体験をします。まず準備期間中に全員が脚本を書き、その中から選ばれた脚本数本で、ワークショップ期間中に制作、最終日に発表を行います。分野として演劇、映画、コンテンツポラリーダーズ(ダンスすら物語!)などを予定。

G マンガ産業論

自分たちが制作したマンガやアニメが、国内に限らず海外でどのように展開されて読者や視聴者の目に触れるのか？メディアミックスはどのように行われるのか？商業マンガを目指すのであれば最低限は知っておきたい知識を身につけ、さらに新しい方法も一緒に探していきましょう！

I マンガ脚本演習+マンガ表現演習

マンガの設計図である「ネーム(絵コンテ)」をマスターする授業。講師とマンツーマンのディスカッションを軸に8ページのネーム3本とオリジナル8Pマンガ制作でマンガ作りの基本を学びます。自分のアイデアをネーム・下描き・ペン入れフィニッシュワークまでひとりで完成させる力を体得します。オリジナルマンガを1本プロレベルで仕上げる後期授業に繋がる授業です。

B 映像編集理論

映像編集とはなにか？それはAとBの映像を“くっつける”という簡単なものではない。映像作品は、編集で物語が初めて出来上がる。物語に流れる時間と空間を操り、観客に何をどのように提示し、何を考えさせるか？これこそが編集である。この講義では、映像編集の歴史や理論、表現技術を実際のアニメや映画を参照しながら、編集のマジックについて学習します。

D キャラクターコンテンツ企画演習

キャラクター商品を企画、制作、販売し、クリエイターデビューの第一歩とするための授業です。企画書の作成から、キャラクターデザインの習作、デジタルイラストの作成、商品規格に合わせた画像処理、Webでの商品販売までを一貫して行います。自分の販売キャラクター商品をつくることは、ポートフォリオの充実にも繋がります。

F 表象芸術論

それぞれの専門家たちによるオムニバス講義。マンガ・アニメ作品はある世界観に基づき、キャラクターと物語を縦横の糸として編み上げていく作業ですが、それを絵として具体的に表現しなくてはなりません。人物には何を着せるか、背景には何を描くか—服装や化粧のドレスコード、背景に描かれる建築的空間、工業製品などの記号性について考えます。

H 近代世界観研究

「世界観」とはなんでしょう？勇者が魔王と戦う世界、吸血鬼が夜の街を跋扈している世界、あるいは探偵と怪盗が知恵比べをしている世界etc. これらすべてが、それぞれの作品の「世界観」だと言われます。こうした「世界観」はどうして生まれたのか。私たちはなぜそれを面白いと思うのか。アニメやマンガに必ず必要とされる「世界観」について一緒に考える授業です。

J サブカルチャー論

この授業では、マンガを基盤として生み出される人々の営み＝「サブカルチャー」の多彩な様相をとりあげます。マンガ独自の表現上の約束事がどう人々へと共有されていくか、マンガに愛着を持つ人々がどのような共同体を作り上げるか、そしてマンガをめぐる人々はいかに衝突するか…「マンガが好きな私」をとりまく社会のありようを捉え直してみませんか。



●キャラクターデザイン分野
小林 萌奈心(2年)
新潟県北越高等学校出身

●アニメーション分野
枝村 悠希(3年)
新潟県新津高等学校出身

●キャラクターデザイン分野
鈴木 雄太(1年)
福島県尚志高等学校出身

●マンガ分野
榎本 愛子(2年)
新潟県開志学園高等学校出身

※学年は取材時(2024年3月現在)のものです。

少人数授業で、先生との距離も近い！

——皆さんはなぜアニメ・マンガ学部を選んだのですか？

枝村：僕は昔から絵を描くことが好きだったので、絵を学べる学校に行きたいという考えが先にありました。しかし絵を描く職業は「安定」しないという印象があったので、大学卒業の資格を取得できる開志専門職大学が将来的にも良いと思い、受験を決めました。

小林：私も同じく絵を描くことが好きで、ただこれと言った職業があるわけでもありませんでした。将来、何をするのか、できるのかわからないなら、まずは好きなことを極めて、それが1つの武器になればと思い、開志専門職大学を選びました。

榎本：私は高校でマンガの授業があったので、卒業後も学び続けたいという思いがありました。高校のときには専門学校に進学するのかなと思っていたのですが、ちょうど3年生になるときに開志専門職大学アニメ・マンガ学部ができたことを知り、大学のほうが良いと思って進学しました。

鈴木：絵を描くのが好きで、他の大学や専門学校などを比較検討したものの地元だとあまり学べる学校がなく、4年

間、時間をかけて学んでいけることに一番の魅力を感じて進学を決めました。

——入学前と入学後では、印象が変わりましたか？

小林：大学というドラマで観るようなイメージじゃなかったのですが、入学してみたら、大講義室がドンとあるような大学とは印象が違うなと思いました。空き時間には空いている教室で友達と絵を描いたり、お菓子を食べたり、話したりしていて、ラフで楽しいなって感じています。

枝村：大学という大教室で真面目に話を聞くような、少し堅いイメージでした。でも入学してみると、高校と変わらないくらいの人数で授業を受けていて、そこは意外でした。それから大学生はけっこう遊んでいるようなイメージもあったのですが、意外としっかり課題がありましたね。もうちょっと遊べると思っていました(笑)

鈴木：僕は逆に、授業課題などが思ったより少ないなと感じました。毎日課題に追われるのかなと思っていたのですが、それほど多くない印象です(笑)

榎本：私は、アニメ・マンガ以外の授業もけっこうあるなという印象を持っています。その授業も思ったよりも楽し



空き教室で友達と絵を描いたり、話したり。ラフで楽しいなど感じています



いつかアニメのクレジットに、名前を載せられたら理想です



先生との距離の近さや相談のしやすさがいいですね



課題に追われるかと思っていたけど、それほど多くない印象です

かったです。それと、大学のイメージと比べると少人数授業なので、高校のクラスの雰囲気似ている感じがありました。

——アニメ・マンガ学部の良いところを教えてください。

小林: 絵を描く授業ばかりではなく、美術史やコンテンツ全体の話や、心理学などいろいろな授業があり、幅広く知識を得ることができます。そういった講義などの授業から、新しい発想が生まれることもありました。大学は研究をする場所だと思うので、幅広く知識を得られていいなと思います。

榎本: 私は、先生との距離が近いと感じています。マンガの同人誌即売会で、先生のブースの隣で売り子をするようなことは、他の大学だとあまりない光景なのかなと思います。そういった距離の近さや相談のしやすさがいいですね。

鈴木: 優しい先輩が多いです(笑)

枝村: 私は話が合う友達が多いところや、目指す道が一緒なのがいいなと思っています。絵に関しても、友達にアドバイスを求めたり、意見を交わしたりと、お互いに切磋琢磨しています。

——印象深い授業はありましたか？

小林: アニメ・マンガ学部ならではの授業だなと思って好きだったのは、ライフドローイングの授業です。モデルをするのも、いろいろな方向から見て描くのも楽しかったです。1日10枚くらいは描いていたので、人体を描くのが苦手な私でも、身体の自然な動きを意識して描けるようになりました。

枝村: 2年次の「物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)」がすごく楽しかったです。グループに分かれて脚本から演技、撮影、編集、演出などを学生だけですべて行いました。構図やライティングなど絵に活かせる学びも多く、グループワークもトレーニングにもなったと思います。

榎本: 「日本語コミュニケーション」の授業が印象に残っています。毎週400字程度の文章を書き続けたり、発表をしたりと、勉強になりました。文章は毎回、先生に添削してもらえたので、だいぶ書けるようになりました。

休憩時間はキャンパス周辺でスイーツ巡り!?

——次にキャンパスライフについてお聞きします。皆さんはサークルに入っていますか？

枝村: 僕はいろいろ入っています。主なものとしては、漫画研究会と音楽サークルのBONDYですね。

榎本: 私も漫画研究会に所属していて、今ちょうど同人誌のβ切間近で、絶賛大変なことになっている人がいます(笑)

小林: 私はサークルではなく、「学生ブランドアンバサダー」に所属しています。その中でイベント企画や運営などを行っています。どのように学部を活性化していくのか、メンバー全員で話し合っ、実現できるかわからないようなイベントなども、和気あいあいと楽しみながら立案しています。

鈴木: 僕も学生ブランドアンバサダーに所属しています。会議の後にはみんなでご飯に行くなど、楽しんでいます(笑)

——アルバイトはしていますか？

小林: 居酒屋でアルバイトをしています。ちょうど1年経ったのですが、今のところ頑張っています！ バイト先は活気あふれる感じのお店で、接客に力を入れているので、お客様と世間話をすることもありますね。

枝村: 僕も居酒屋ですね。3年生になって課題や授業などが落ち着いてきたので、社会経験として、知人に紹介してもらって、アルバイトを始めました。

榎本: 私は課題で精一杯で、やっていないですね(笑)。ただ、人とのコミュニケーションの練習として、学生のうちにアルバイトをしておいたほうがいいのかなと思っています。

——周りの学生はどんなアルバイトをしていますか？

小林: 居酒屋はよく聞くと、カラオケボックスなどでアルバイトしている学生も多いかなと思います。

枝村: 僕もときどきやっているのですが、臨地実務実習の実習先でもある新潟市マンガ・アニメ情報館で、物販や品出しのアルバイトをする学生も多いですね。

——授業の日のお昼ご飯はどうしていますか？

小林: 私は10人くらいの仲良しグループで教室に集まって、コンビニやキッチンカーで買って来たものを食べています。

枝村: キャンパスの1階で売っている唐揚げ弁当が、3年生

男子には人気です。ほぼ週5で唐揚げを食べていますね(笑)

榎本: 私はお弁当が多くて、食べながら制作作業をしているか、黙々と何かをやって、お昼休みを過ごしていますね。

小林: 私たちの仲良しグループは、空き時間があればいつも食べてばかりです！ キャンパス近くのわらび餅屋さんや和菓子屋さん、カフェなどにも出かけています。

学年が上がるなかで将来が見えてくる

——卒業後の進路は、どのように考えていますか？

鈴木: まだ1年生なのでフワフワしているのですが、卒業後は企業に就職して、その後、フリーランスとしても活動してみたいと思っています。

小林: 今行きたい会社はゲーム関連と、あとサンリオが好きなので、かわいいマスコットを作るような会社に就職したいなと考えています。ただ、それらの会社は人気で狭き門なので、イラスト業界でも他の業界でも活かせる3DCGという優位なスキルを身につけたいと思っています。

榎本: 今の段階だと一番目指しているのはマンガ家ですが、マンガに関わる仕事であれば就職してみたいと思うので、印刷会社やグッズデザインの会社なども気になっています。

枝村: 入学したときはマンガ家になりたいと思っていたのですが、いろいろな勉強をしていくなかで視野も広がり、今は3DCGのアニメーションやモデリングに進むための就職活動をしています。臨地実務実習でアニメーションスタジオに行ったのですが、実習内容がとても楽しくて、実習先からもすごく評価していただいたので、そうした職種を目指そうと思いました。いつかアニメなどを作って、クレジットに名前を載せられたら理想だなと思っています。

自分が変わっていくのを肌で感じられる環境

——アニメ・マンガ学部を受験しようと思っている高校生へのメッセージを聞かせてください。

小林: 大きく2つあって、1つは自主性、もう1つは他人の意見を聞くことの大切さです。授業でもいろいろな知識は身につくのですが、自分で普段から絵を描いたり、先生に聞きに行ったりしている友人ほど画力がアップして

います。そうした自主性は重要です。それから絵を描くことでもグループワークでも、他人の意見に対して「いや、それは……」と反発ばかりしていると、成長は見込めません。素直に他人の意見に耳を傾けるのは大切です。

榎本: マンガは、デジタルで描けなくても入学してから学べるので、心配しなくても大丈夫です。必ずアナログでも描かないといけないので、紙に描くの慣れておくことは大事なと感じています。あとは、β切を守れるかどうか。クオリティは大事ですが、就職を見据えても、β切に間に合わせる力は高校生のうちに身に付けておくといいと思います。

鈴木: インプットが必要なのかなと思います。アニメやマンガ、ゲームなどをやったり、観たりして、いろいろな経験をインプットしてほしいです。入学後に絵を描くときに、いろいろなアイデアが思いつくと思いますし、自分の武器になると思います。

枝村: 絵を描いてください！本当に絵を描いてください！！このパンフレットを見た日から、毎日絵を描いたほうがいいと思います！



構成・文：石田雄大、野上勇人

ABOUT

開志専門職大学ガイド

大学以上の実践的な職業教育を実施する大学です。



開志専門職大学学長

北畑隆生

KITABATA Takao

東京大学法学部卒業。元経済産業省事務次官。元三田学園中学校・高等学校長。公益社団法人日本ニュービジネス協議会連合会（JNB）特別顧問。百年経営の会会長。株式会社神戸製鋼所取締役会議長。丸紅株式会社社外取締役。

建学の精神

自ら課題を設定し、自ら学び考えて、それを解決する人間となる。
指示待ち人間ではなく、自ら前に踏み出す勇気のある人間となる。
独創性を発揮して、大小を問わず新しい価値を創造する人間となる。
地域、日本、世界で活躍し、社会の発展に貢献する人間となる。

「アニメ・マンガは、世界の文化だ」

Mangaはそのまま英語になった日本語です。マンガ、アニメ、キャラクターデザイン、ゲームグラフィックなどは、世界中から高い評価を受ける日本の文化であり、芸術であり、国際競争力のある産業です。そして「鬼滅の刃」の大成功やオリンピック・リオ大会閉会式に登場したスーパーマリオ、東京大会開会式に流れたゲーム音楽などは、国境と言葉の壁を超えた世界の文化であることの証明です。

遅ればせながら日本芸術院でも、マンガのほかアニメを含む映画、デザインなどを文芸、絵画、音楽等と同等の芸術と位置づける検討が進められています。

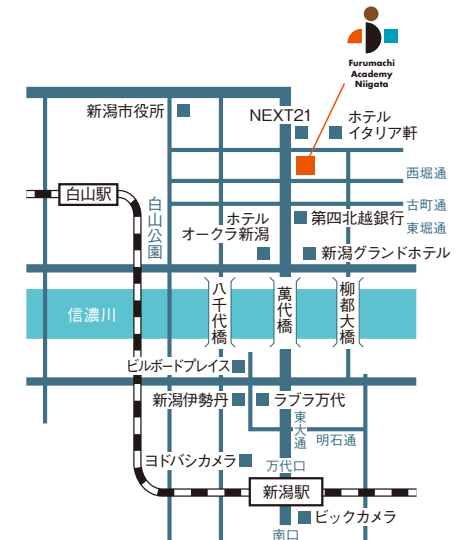
開志専門職大学アニメ・マンガ学部は、少人数クラス、実務家教員による実践的教育、600時間を超えるインターンシップなどで高度な人材を育成し、世界共通の学位である学士号を授与して活躍の舞台を広げ、人材に対する評価と処遇の向上を図ります。

世界の文化をめざす若者の入学を歓迎します。



開志専門職大学アニメ・マンガ学部
ふるまちアカデミー
Furumachi Academy Niigata

アニメ・マンガ学部
古町ルフルキャンパス
〒951-8063 新潟市中央区古町通7番町1010
古町ルフル10F・11F



 **開志専門職大学**
KAISHI PROFESSIONAL UNIVERSITY

学校法人 新潟総合学院 開志専門職大学

本学は専門職大学制度に基づき設立され、
これまでの大学にはない本格的な実践的教育研究を行う大学です

お問い合わせ

TEL 025-240-8118 / FAX 025-240-8123

nyushi@kaishi-pu.ac.jp



紫竹山キャンパス
〒950-0914
新潟市中央区紫竹山6-3-5



米山キャンパス
〒950-0916
新潟市中央区米山3-1-53

INFORMATION

アニメ・マンガ学部の
WEBサイトで
最新情報をチェック!

<https://kaishi-pu.ac.jp/department/anime/>



SNS公式アカウント



Instagram



学生ブランドアンバサダー-SNS公式アカウント



Instagram



発行：開志専門職大学

編集：堀越謙三、野上勇人 アートディレクション・デザイン：山賀慶太、加藤歩美 (Pデザイン研究所)

無断転載禁止



古野ミライ

新潟市
マジック