

**2021年度 第1回開志専門職大学アニメ・マンガ学部
教育課程連絡協議会 議事録**

1. 日 時： 2021年11月2日（火）15：00～16：30
2. 開催形式： Teams 会議
3. 出席者： 神村委員長、belne 委員、小野打委員、栗原委員、塚原委員
田中委員、石山委員、松尾委員
三上學務課長兼社会連携推進課長、大滝社会連携推進課職員

4. 会 次 第：

（1）開会のご挨拶（神村委員長）

（2）出席者紹介（自己紹介）

各委員より、資料1の委員名簿順に自己紹介がされた。

（3）開志専門職大学 教育課程連絡協議会について

神村委員長より、資料2に基づき、教育課程連絡協議会の目的、組織、構成員、審議事項について説明がされた。

（4）報告事項

1）2021年度1，2学期教育課程について

神村委員長より、1，2学期教育課程について説明がされた。

- 本学の教育課程は4学期制、前期・後期に分かれており、1年生の1，2学期までは絵の基礎を徹底的に学んだ。マンガ・アニメ・キャラクターデザインのコースに分かれるのは後期の3学期からであった。
- 描画指導はアナログ（手書き）での練習からスタートする。2年生の1，2期まではアナログでの練習を続ける。それ以降にデジタルでの練習に移行する。
- Maya（3DCGモデリングソフト）による3DCG制作指導を行い、3DCGアニメーション制作会社への就職を目指す。

（5）審議事項

報告事項を受け、以下意見交換を行った。

1）産業界及び地域社会との連携による授業の開設その他教育課程の編成に反映すべき事項について

【産業界からの見解】

- 小野打委員：Netflix（以下、ネットフリックス）という巨大な世界向け配信サービスが出来て、日本動画協会のアニメ産業レポートという統計でも、テレビ番組になっている作品からの収入より配信からの収入の方がアニメーション制作会社の収入としても多くなった。視聴者の払うお金も、テレビ番組を見るお金（結局は制作委員会が負担していたりするが）より配信を通じてアニメを見ていて払うお金が大きくなっている。アニメーション制作の在り方が大きく変わっていくだろう。

出版社とアニメーション制作会社が組むことによって、今まで大きな力を持っていたテレビ局やレコードメーカー、映像ソフトメーカーがなくてもビジネスが成立していくだろう。それは、アニメ・マンガ学部の良い効果をもたらすと考えられる。

テレビ局、映像ソフトメーカーの下請けのような仕事をせざるを得ず、東京に立地せざるを得なかったアニメーション制作会社が、もっと自由に人を育てながら仕事ができるようになるだろう。

株式会社トムス・エンタテインメント（以下、トムス・エンタテインメント）でも人材育成を行っているが、株式会社サンライズ（以下、サンライズ）も作画担当を育てる塾（給料をもらいながら教えてもらえるもの）、背景担当を育てる塾を作った。ネットフリックスと株式会社ウィットスタジオも人材育成をしていた。人材育成の重要性が、ここにきてアニメーション制作会社にとって非常に脚光を浴びている。

デジタル制作について、デジタル制作管理委員会でも、原画・動画制作においては CLIP STUDIO PAINT（デジタルペイントアプリ・グラフィックスソフト。以下、クリップスタジオ）で組織的な仕事をする必要とする意見について、管理者・プロデューサー側はほとんど同意しているが、現場の方々にデジタル移行させるのは簡単ではない。

アニメ・マンガ学部に求められることとして、原画の子を育てるのは難しいと思うが、原画の人の指導がありながら、クリップスタジオを原画・動画でラインとして機能できる人たち、一人の作画マンではなく、ラインとして機能できるような人材、グループ、人材チームを育てて行くことが出来れば引く手あまたである。産学共同のようなスタジオとして、新潟であってもそういうことが出来る人たちがいると良い。人手不足で人より注文があるアニメーション業界の現状であるが、CG 系のスタジオはテレワークを進めていて、テレワークでほとんどの業務ができる会社も出てきている。神宮前にあった本社をたたんで三軒茶屋に集約する会社が出てきたり、サンライズも複数の社屋を1つの広い敷地に集約したりするなど、社屋・スタジオの集約と地方立地、テレワーク化はこれからも進んでいくと考えられる。コロナ禍で大変な時期での開学であったが、非常に時期を得た開学であったとも言える。

- 栗原委員：株式会社ファンタジスタ（以下、ファンタジスタ）について、3DCG 専門のCG系制作会社は新潟ではファンタジスタだけであり、社内で得たスキルを活かして新潟で転職できる会社はほとんどない。セルアニメ系、遊技機系（CG業界は一時期パチンコ業界が支えていたため、最近は仕事量を減らしているが行っている）、ゲーム系の仕事もあるため、アニメで動きを付ける専門、仕上げ、モデリング専門などの垣根を一切作っていない。全員何でもできることを大前提として育てている。

前述の点を考えると、キャラクターデザイン・アニメコースの場合は、3DCGとアニメーションのどちらもできる人材を育てること、マンガコースの場合は、マンガを描くだけでなく、それをビジネスにつなげていく、作家は描くだけでなく、サッカー選手の代理人のようなことが出来る人がこれから増えていけば良いと考える。

- 田中委員：新潟まんが事業協同組合（以下、ガタマン）を立ち上げて4年が経った。アナログからデジタルへの移行が第一優先で動いている。マンガ家の先生たちがクリップスタジオを使って作画をしていくことが大前提でスタートした。スタート当初、マンガ家の先生たちはアナログで作業されていて、それを印刷会社にデータとして渡す方法を知らなかった。今では9割ほどの作家の先生はデジタルへの移行がすすんだ。端末はPC、iPad等、使っているものは先生により違うが、ソフトは全員クリップスタジオである。

マンガ家さん本人は営業がなかなかできない。編集者の担当がついている人は編集さんとやり取りやればよいが、個人的に営業活動してマンガの仕事を取ることは基本的にはしていच्छらないため、組合を立ち上げた。相変わらずそれを続けている。

ガタマンの金巻理事長からは、マンガ家は仕事を受けるだけではなく、マンガを使って新しいものを生み出して、受け身でなく攻めの形でマンガを活かすことができないと言われており、近年ずっと模索している。

【地域社会との連携】

- 塚原委員：学部としては充実したカリキュラムに取り組まれている。まだ立ち上げたばかりで、これからということではあると思う。

行政の仕事には、説明が難しいものがある。マンガやアニメーションは、市民の皆さんにわかりやすく伝える力をもっている。学生のみなさんには、せっかく新潟で学ぶ上で、新潟市の歴史や名誉市民の活躍など、新潟ゆかりのものをテーマとして、1つの作品を書き上げるということを繰り返してもらうと、良い宝になるのではないかな。新潟市ゆかりの先人には魅力的な人が多くいるが、若者にはなかなか知られていない現実がある。

【産業界との連携】

- 小野打委員：日本動画協会では、文化庁委託事業の令和2年度アニメーション人材育成調査研究事業「あにめのたね2021」（2020年以前は「アニメミライ」、「あにめたまご」として推進）を行っている。10分ほどの短編アニメをつくり、その中で人材育成をしていく事業である。かつては作画の新人アニメーターだけを育成していたが、現在はデジタル案件が多く、ブレンダーを使いこなしたい、背景にアンリアルエンジンをつかいたい、作画もクリップスタジオでなく Moho（Moho pro、アニメーション作成ソフト）を使いたいなど、様々な需要があった。文化庁は4、5月に参加者を公募し、6、7月に受託団体を決定、2月に公表という短期スケジュールであった。要望のあった様々な指導を盛り込んだが、短期間の為、本当に使いこなせるレベルには到達出来ず、結局作画のみの育成に戻ったという背景がある。

このような事業を展開するには、本気で取り組んで使いこなす時間と予算が必要である。時間に追われず、ある程度予算がつけられているのが前提条件である。産学連携でやっていくことにふさわしいと考える。

ツールの使いこなし方プロジェクトを、産学連携、一般の大学でいう大学院にあたるような活動としてやってもらいたい。新たにデジタル制作にトライしたいアニメーター、学生、経験者がつどってプロジェクトを行い、必要であればツールのメーカーにも要望状だすなど、そこまで突き詰める活動が出来るのが理想。アニメ業界の現場だけでは、本当に時間がなくてできない。必要があると思っても、間に合わないから普通のやり方に戻そう、というようになってしまう。役所（文化庁）の単年度の仕事でも失敗したので、産学連携でやってほしい。

- 栗原委員：ファンタジスタも設立から17年目になり、オリジナル作品を少しずつでも作る必要があるため、ラボを作ろうと思っていた。短期で見ると、非営利なところに取り組まないといけな。そういうところを、アニメ・マンガ学部と一緒に取り組みたい。
- 神村委員長：大学院にラボのようなものも作っていきたいと考えている。ぜひ一緒に取り組みたい。

【モーションキャプチャー技術とアニメーション制作の関係性】

- 塚原委員：モーションキャプチャーとアニメーション制作の関わりについて、これから先のアニメーション制作に、モーションキャプチャーはどう影響するか。
- 栗原委員：モーションキャプチャーはファンタジスタでは主にゲームで使用する。格闘ゲームだとモーションを行う役者さんの動きを取り込む。海外はわからないが、日本のアニメは紙の時の良いところをそのまま残しているイメージが強い。フル3DCGでモーションキャプチャーを使っ

ているアニメはいくつかあるが、無駄な動きが多く、見ると違和感がある。日本のアニメは、ところどころで動きが止まるころが良い。学校にはモーションキャプチャーはあると思うが、現場だと使わないことの方が多い。モーションキャプチャーで撮影しても手直しをしないと、ノイズが多くて使えないこともある。ファンタジスタでも、ここ5年間でモーションキャプチャーのデータはほとんど使っていない。必須ではないと思っている。

- 小野打委員：日本のアニメでは、CGを取り入れたハイブリット作品でも、モーションキャプチャーはダンスシーンくらいしか使わない。日本のアニメCGに求められているのは、もっと特殊である。ネットフリックスでこれまで作画でやっていたものを、フル3DCGでつくって世界に公開したところ、「こんなの見たいために日本アニメのファンになったんじゃない。セル画に戻せ。」という評価をされた。3DCGでアニメを作っている人たちも、必死で手書きに近づけようとしている。3DCGで制作する人たちも、日本のアニメを作る限りは、アニメの動きをもっと学んでほしいというのが現場の要望である。アニメ用のCGであっても、モデリングからポーズを作って動きをつける。この作業を完全分業で行うスタジオと、一人のアニメーターが全部やった方がよいスタジオもあり、その備え付け方がどうなるのかということも考える必要がある。作画をやる子も、できるだけCGをやった方がよい。手書き作画が出来てデジタル作画も出来て3DCGも大体わかっている子が求められている。個々の知識を繋ぐことが必要である。
- 栗原委員：手書き、デジタル、3DCG、それぞれの良い部分を引き出せる人材が、最も求められる人材だと思われる。
- 神村委員長：モーションキャプチャーがよく使われているのはVtuber（ブイチューバー、バーチャルチューバー）である。Vtuberは簡単なモーションキャプチャーを使って自分でつくったキャラを動かしている。Vtuberはもはや飽きられてきていると思う。
- 田中委員：モーションキャプチャーの需要について、戦国時代が終わり、天下統一がなされて、飽きられてきているように思う。ゆるキャラと同じ流れだと思われる。今から始めるものではないという気がする。
- 神村委員長：ただ、モーションキャプチャーに関して、アニメーションを勉強する学生にとってモーションキャプチャーの動きを勉強することは大事であると考え。モーションキャプチャーの全ての表現が、リアルの上に乗っている。リアルの動きを勉強するのは重要である。大学でモーションキャプチャーの機械が使用できるので、学生指導に使ってみようと思っている。

【アニメコース作画指導について】

- 松尾委員：アニメーション制作会社において、動画担当の人を採用するが、入社した瞬間には動画の仕事が出来ないことが多い。専門学校で何を学んできたのかと思われることが多い。ササユリ動画研修所（アニメーターの館野仁美代表取締役社長が開くアニメーション制作技術に関する教育機関）で、手書きで3か月間指導してもらえ。様々なケースの動画を制作指導してもらえ。研修所では免許制としており、3か月の指導を終えると、動画担当として基本的なことが出来る人であると認定される。指導もササユリ動画研修所にお問い合わせするとお金がかかるが、そのカリキュラムに関して、館野社長はどこでも使って良いと言ってくれている。アニメーションの作画の基本を教える場面があれば活用してみてもどうか。

【テレワークについて】

- 小野打委員：開学前、文部科学省からはテレワークでの実習は臨地実務実習として認められない

と言われていたのはその後どうなったか。

- 神村委員長：2020 年、2021 年度はテレワークでの臨地実務実習の実施も大目に見られていた部分があったが、基本的には臨地実務実習は企業内実習であるという文部科学省の姿勢は変わっていない。
- 小野打委員：地方スタジオを設立していく企業がアニメ業界でも多くなっていて、リアルで集うのか自宅で作業するのか、実際の現場では様々なケースが考えられるようになってきた。作画担当の場合はテレワークでの作業は難しいとのことだが、他の担当の作業をテレワークで出来るよう育てることも良いのではないかと考える。

2) 産業界及び地域社会との連携による授業その他の教育課程に関する基本的な事項及びその実施状況の評価に関する事項

【3DCG について】

- 神村委員長：3DCG のモデリングソフトについて、本学部では Maya（3DCG モデリングソフト。以下、マヤ）で指導しようとしているが、マヤが最適だと思うか。
- 栗原委員：業界的にはほとんどマヤか 3ds Max（3DCG モデリングソフト。以下、マックス）が主流。ゲームではマヤがまだまだ強い。CG 業界ではソフト会社に対しての不満がよく出てくる。20 人程の CG 部隊でも、毎年何百万というソフトの更新料を支払っている。更新料の獲得の為に、ソフト会社側が無理矢理アップデートしているようにも感じられる。高いお金を払って導入したプラグインも、その後使えなくなったということもある。つい最近、Apple 社が Blender（無料の 3DCG モデリングソフト。以下、ブレンダー）の開発基金に加盟した。スタジオカラー（スタジオ $\chi \alpha \rho \alpha$ 、株式会社カラーのアニメーション制作スタジオ）もブレンダーに移行した。CG 業界的にはブレンダーに伸びてほしいと思っている会社はいっぱいある。
- 神村委員長：ブレンダーは本学部をつくるときにゲーム会社にヒアリングした結果、マヤと遜色ないほど活用できると聞いていた。その頃は、マヤの方が仕事が多かったため、マヤを選択することとなった。大学の場合、マックスもマヤも無料で使用できるので、マヤを使っている。栗原委員の話聞き、ブレンダーは将来性があるように感じた。
- 栗原委員：ブレンダー、マックス、マヤの中で、この先一番需要が減っていきそうなのはマックスである。ブレンダーは世界中の人たちが開発を手伝っている。ブレンダーに足りない機能は、自然と周りの人が補っていくことが出来てきている。現在、ファンタジスタのクライアントは自宅で仕事をしている人が 100%だが、クライアントから来る 3DCG データはマヤ、マックスによるものである。スタジオカラーのような上流のスタジオの使用するソフトの主流が変わってくると、下流の方も一気に変わってくると思う。
- 石山委員：トムス・エンタテインメントでも今年 2021 年 4 月から 3DCG 部門を立ち上げ、3DCG の作品に手を付けることになった。業界のソフトに関しては栗原委員がおっしゃったように、古い作品はマックス・マヤがメインである。
- 神村委員長：本学部生にも 3DCG のアニメーション制作で就職活動をさせたいと考えている。将来的に 3DCG のアニメーションは増え、安定した収入が得られると考えているがどうか。
- 石山委員：3DCG のアニメーションは増えると思うと同時に、3DCG はバジェットが高いので、それを出してくれる企業があるかどうかという問題もある。ネットフリックス等であればお金を出してくれるということもあるが、そうでない企業はコストを極力下げようとして、バジェットもどんどん下がり、業界全体のバジェットが下がるのではないか。CG 作品は元々単価が高いの

で、作品が増えれば増えるほどバジェットが下がるかもしれないという懸念がありながらも、2Dの業界よりは良い環境になっていると思う。

- 神村委員長：東映アニメーション株式会社（以下、東映）は3DCGの聖闘士星矢をネットフリックスで配信しているが、実入りは良いのか。
- 小野打委員：東映の受注単価は知らないが、3DCGアニメの受注単価は1エピソードに高いところだと5,000万円。鬼滅の刃などの作品は、1話3,000万円ないと作ることが出来ないとアニメーション制作業界では主張されている。ただ、とある子供向けのテレビシリーズ作品では、未だに1話1,300万円くらいで作っているなど、作品・スタジオごとの格差はものすごく広がっている。スタジオごとに、全体の収入や制作費収入に開きがある。スタジオにより、権利収入があるところと、権利収入を取れないところとの格差が大きい。これまでは受注型で良かった会社も、ある程度の規模に育ったら権利ビジネスに参入して、民間出資や、作品権利の一部を確保していくようなビジネスの必要性を感じている会社が多いと思われる。

【アナログとデジタルについて】

- 石山委員：トムス・エンタテインメントにおいて、若手の子を育てる動画担当にお願いしていることだが、はじめは紙での指導から行った方が良い。デジタルの限られたスペースに描くよりは、大きい紙に描くことを覚えてからデジタルに移行した方が良いと考える。
- 神村委員長：理由は少し違うが、紙から指導している。教員が見て直して教えるときに、紙の方が楽な為、紙で基本を指導し、デジタルに移行する。
- 田中委員：ガタマンの金巻理事長からの要望であるが、マンガの方でも紙から指導をしてもらいたい。原稿用紙の大きさ、線の強弱の付け方は、デジタルでは表現しづらい為である。金巻理事長は日本アニメ・マンガ専門学校（以下、JAM）で指導する機会があるが、学生は長編マンガを描きたがるが、最後まで描き切れずに終わってしまったり、長編でつまらない作品を読まされたりするのもつらいと言っている。また、短編で面白い作品を描けなければ、長編で面白い作品が描ける訳がないとも言っている。まずは、ショートを何本も描いて直していくべきである。また、JAMの学生には、背景をしっかりと描ける学生が僅かである。スケッチ、デッサン、クロッキーでもそうだが、枚数なのか勉強なのか、練習が足りていない。マンガのクオリティにつながっていくため、基礎画力をしっかりと上げてもらいたい。
- belne 委員：マンガコースの学生は1学年3期からコースに分かれたところだが、1、2年生は短編をマスターするカリキュラムになっている。週刊少年ジャンプで何年も連載する人も、1回の原稿は19ページと決まっている。19ページの中に読者を訴求できるものを描けなければ長編作品にならないので、短編をしっかりと描けるようにというカリキュラムになっている。

3) 産業界および地域社会の現状について

【産業界・地域社会におけるアニメ・マンガ制作のデジタル化について】

- 石山委員：トムス・エンタテインメントにおいて、今年の4月からデジタル作画に移行をはじめた。今までは9割、100%近くがアナログ作画であった。1年に30名ほどデジタルへ移行する施策を行っている。紙からデジタルへの移行は、描く時の感覚が大きく異なるため、元々デジタルに特化していない人たちの移行は難しいという課題がある。作画ソフトはクリップスタジオを使用している。今季、本格的には来季から若手の作画を育成するシステムを始める。デジタル化とともに動いていく。発注先のデジタル化に関し、発注先が会社単位であれば会社で、個人であれ

ばトムス・エンタテインメントでデジタル移行専用の専用スタジオを作り、3か月ほどの教育を行う。その後、実践できるまで慣れたらデジタルに移行、3か月で難しければ慣れるまで練習を続ける。

- 松尾委員：株式会社 CLAP（以下、CLAP）は小さな会社ではあるが、来年から劇場作品を年に1本くらいは作っていきたいということもあり、なるべく社内で人材育成したい。3，4人ずつ制作、動画を取り、教えていきたいと思っている。人材育成について、動画制作は、はじめは手書きで動画を制作する方が良いと思っている。手書きで制作していく中で、基本的なことが身についたらデジタルに移行することを考えている。現在制作を進めている劇場作品のキャラクターデザインで作画監督している人がクリップスタジオを使っているので、デジタルでの作業を行っている。作画監督がクリップスタジオで制作するのが社内的には初めてで、テストケースとしてデジタルでどれだけできるかを模索している。クリップスタジオで作画をする人はアニメーション業界に増えているので、コアな社内のスタッフには、移行できる人はなるべく移行してもらっている。撮影スタッフも入れたりしている。CGはまだいないが、そういった取り組みもしている。
- 塚原委員：業界のデジタルへの移行が大変ということが、今回の教育課程連携協議会に参加して初めて分かった。新潟市として、にいがたマンガ大賞を20年超行っている。デジタルでの作品の受付も始めているが、ほとんどが手書き作品の応募である為、実際の現場がすごい勢いでデジタル化が進んでいることを知り、驚いた。
- belne 委員：マンガ業界において、クリップスタジオで作成した雑誌編集社への応募作品は以前に比べて圧倒的に増えたが、にいがたマンガ大賞の応募の大半は中学生などの学生である。クリップスタジオソフトも iPad も、高価なため低年齢の人がなかなか手に入られるものではない。学校のクラスやクラブで纏めて応募すること多いため、紙作品が多くなる。また、高年齢の応募者もいる。手書きでの応募が可能なことも、にいがたマンガ大賞にたくさん応募されることにつながっていると考えられる。
- 神村委員長：新潟市では中学生全員に iPad を配っている。アップルペンシルは配っていないため、iPad で本格的な絵を描くことは出来ないが、iPad の操作には慣れている。今年2021年10月に、キャンパス内で中学生（新潟市立潟東中学校）が体験授業を行った際、クリップスタジオをやらせたところ、すぐに操作が出来ていた。
- belne 委員：マンガ大賞でもデジタル作品の応募は増えている。今はアイビスペイントという無料アプリ（iOS）もある。クリップスタジオとも連携しているので、今後は徐々にデジタルでの応募作品も増えると思われる。

【アニメーション業界におけるテレワークについて】

- 石山委員：アニメーション業界において、CG部門ではテレワークになっているが、そうでない部分は全くなっていないのが現状。
- 松尾委員：大手の会社ではテレワークを行っているところもあるが、CLAP で去年作った劇場作品では、テレワークを行ってみたものの仕事にならなかった。自宅で作業出来る環境を作っていない方が大半であり、通常は現場で情報共有しながら監督たちと話をすることにより制度を高めていくため、意思疎通の点でテレワークは難しかった。CGの方、作画の方は、元々分業制がしっかりしていることもあり、それほど問題になっていないようだが、昔の集会の現場ではテレワークが難しいケースが多い。

【産業界および地域社会のビジネスモデルや人材育成について】

- 松尾委員：CLAP において、ビジネスモデルまでは確立できていないが、劇場作品メインでやっていきたいスタッフが社内には多い。2年に1本は長編アニメーションを制作していきたい為、取り組むスタッフを確保することを考えている。今年完成した作品の反省点でもあるが、アニメーション制作業界では年々外注に頼るのが年々難しくなっていること、また、業界内でスタッフの引き抜きも横行している為、同業他社もそうだと思うが、人材の確保が死活問題になっている。会社の意思に賛同してくれる人たちをきちんと育成することを始めているところである。現状は若手のスタッフは劇場作品制作に慣れておらず、なかなかベテランスタッフの技術について来られないこともあり、テレビシリーズの会社の手伝いをさせる中で人材育成をしてから、適性を見て劇場作品に投入することを始めている。
- 田中委員：ガタマンについて、ガタマンでの仕事は潤沢ではない。所属している作家さんはガタマンに就職している訳ではない為、各々が別の仕事をしている。出版社の連載を抱えている作家さんが増え、その仕事の合間を縫って組合の仕事をしている。固定の先生にはなるが、電力会社の仕事で地域を応援するマンガなど、長期連載、12回1年通して毎月1本ずつなど、連続で続いていく仕事も増えている。仕事の内、多いのはほとんどがwebで表示するマンガで、地方自治体からの仕事だと紙媒体が主流である。Webで読めるマンガは、雑誌のような形態をとらないことが多い。
- 神村委員長：マンガプラネット（ファンタジスタと大日本印刷株式会社の共同プロジェクトであるマンガ配信サービス）で無料の試し読みから購入につなげるようなことはしているか。
- 栗原委員：マンガプラネットはサブスクリプションであり、今のところ、ファンタジスタにおいて無料の試し読みに力を入れていない。マンガプラネットは月額6.99米ドルで読み放題としている。マンガプラネットの無料ユーザー（会員登録だけして課金、購入をしていないユーザー）はフィリピン、インドネシアが圧倒的に多い。課金しているユーザーの内、50%強がアメリカのユーザーである。アメリカに加え、オーストラリア・イギリスを含めると7割ほどである。このことから、無料ユーザーの多い国々では、まだ値段の折り合いがついていないと考えられるが、今後折り合いつけば、マンガ家の卵さんも含め、ニーズは世界中に山ほどあることになる。マンガプラネットで試したところ、市場がまだできていないのが中南米、東南アジアである。そこを開拓できれば、学生を含めてチャンスはあふれていると考えられる。
- 神村委員長：マンガ家も育成されているのか。
- 栗原委員：直接育成しているわけではない。実験段階であるが、JAMの学生・卒業生に、マンガやオリジナルアニメを作ってもらっている。
- 神村委員長：web媒体はフルカラーか。
- 栗原委員：今のところはフルカラーではない。マンガプラネットを始めた当時は、アナログで作った作品をインドなどで無料版を作り配布していた。現地で印刷して、現地で配るため、紙媒体である必要があった。今後、カラー前提のものは増えてくると思う。
- 小野打委員：日本動画協会ではマンガについても調査しており、2019年に雑誌・単行本よりも、マンガ配信サイトの売り上げの方が上回っている。現在は、紙媒体よりもweb媒体が多い。ただし、webで配信しているマンガについて、フルカラーの作品は手間がかかるが、慣れてくれば人件費もさほどなくなってくるかもしれないが、webで配信したマンガ作品の次のインカムを得るための行為は紙出版である。単行本はモノクロのため、フルカラーで書くと色を抜く作業が必要になってしまうため、未だにwebでも日本のマンガはモノクロである。単行本で人気が出れば次

はアニメ化である。アニメとマンガの距離は非常に近くなっていると言える。2020 年マンガの配信の国内サービス売上は 3000～4000 億に伸びた。その為、配信の会社は金余りで、人材育成とアニメ化に投資したくて仕方がないと考えられる。

- 神村委員長：新潟市においては、マンガ家の卵を育てるような施設、ガタマンのような組合連携制作は考えているか。
- 塚原委員：もともと組合立ち上げには行政も関わりがあった。東京に出なくても地元で作家活動が続けられるような環境をつくるにはどうしたらよいか、若手の卵が育つようなトキワ荘のようなところもつくったが、最近はお金の問題もあり縮小気味になっている。市民に広くわかりやすく物事を伝えるときに、組合の協力を得ながら雑誌などを発行できれば良いが、現状は出来ていない。ガタマンの作家さんも常にすぐ仕事が引き受けられる状況にあるとは限らないし、作家さんには新潟市以外の定期的な仕事が増えてきている為、そちらを優先したい。
- 田中委員：昨年、にいがたマンガ大賞の応募者向けに、マンガの書き方講座の動画を新潟市と連携して作った。線の引き方や、G ペンの使い方など、YouTube に載っていると思う。

全体を通して、アナログでの描画指導から始まる本学部の教育課程に、委員の皆様よりご賛同頂いた。今回頂いた委員からの意見を反映させながら、今後の教育課程の編成を行っていくこととした。

5. 資 料：

【資料 1】アニメ・マンガ学部教育課程連携協議会構成員名簿

【資料 2】教育課程連携協議会に関する規定

以上