

**2021 年度 第 2 回開志専門職大学アニメ・マンガ学部  
教育課程連携協議会 議事録**

1. 日 時： 2022 年 2 月 7 日（月）13：30～15：30
2. 開催形式： Zoom ミーティング
3. 出席者： 神村委員長、belne 委員、石山委員、栗原委員、田中委員、  
塚原委員、松尾委員  
江口学務部長、三上学務課長兼社会連携推進課長、大滝社会連携推進課職員  
欠席者： 小野打委員

4. 会 次 第：

- 1) 開会のご挨拶（神村委員長）
- 2) 報告事項

① 2021 年度教育課程について

神村委員長より、2021 年度教育課程について以下の通り報告が行われた。

- 入学当初より対面授業が出来た。年度末の 1 月中旬、新型コロナウイルス感染拡大の影響により、オンライン授業に切り替えた。
- 入学当初より対面授業を続けたことから、教員・学生間の信頼関係が築かれた上でのオンライン授業であった為、困ることは殆どなかった。
- 1 年次は授業の数が多く、中でも必修授業が多かった。その所為で、文部科学省が定める年間履修単位上限の 48 単位を超える事態が発生した。その為、カリキュラムの整理が必要だと考えている。
- 文部科学省の指導により、まず理論・概論から始め、それから演習・実習に移行するカリキュラムになっている。実際行ってみて、理論が頭に入っている点では非常に効果的であった。しかし、各コースに分かれて専門の学習をするのが、若干遅かったと感じる。
- もう少し早くから専門的な知識を学んだり、演習したりする時間が必要。完成年度には検証し、新たなカリキュラムを皆さんと作っていきたい。

3) 審議事項

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関する基本的な事項

2021 年度における各業界の現状を踏まえ、以下の通り各委員より情報交換が行われた。

- 石山委員：
  - ・ アニメ業界において、この 1 年で業界全体としてデジタル化が大きく進んだ。コロナの影響や、労働時間短縮の為、どの会社も本格的に取り入れようという考えになってきた。
  - ・ トムス・エンターテインメント（以下、トムス）では 2021 年 4 月から本格的にデジタル化を進めることになり、社内に講習会のためのスタジオをつくるなど、徐々にデジタル化を促している。
  - ・ 全員がすぐにデジタル制作を覚えられる訳ではなく、他の業務もあるため、デジタルに完全移行できたのは予定の半数程であった。引き続き、デジタル移行を進める。
  - ・ トムスでもう一つ注力しているのは、新規作画担当の育成である。業界が取り巻く環境として、作品

の数に対し、アニメーターの数が絶対的に足りていない。

- ・ 他社では社員としてアニメーターを取り込んでいるが、トムスのように外部スタッフが制作することは、作品規模により不可能な場合があった。その為、外部スタッフも作りながら内部スタッフを増やすと同時に、環境整備・社内の指導者育成も進める予定である。
- ・ トムスではハードは Windows、液タブは Wacom Cintiq 16 を使用している。

● 栗原委員：

- ・ ファンタジスタにおいて、この1年の変化で最も大きいのは、殆どテレワークになったということである。CG・ゲーム業界において、テレワークを全くやっていないところはほとんどない。ただ、予想以上に生産性は落ちなかった。
- ・ テレワークになってから、社員が朝方変わった。クライアント側も全体的に朝方になっている。この1年程で、業界的に健全化している。
- ・ テレワークのメリットは、通勤で疲れることが無くなったことと、実力があれば場所にとらわれないうことである。学生も途中で転職するクリエイターも、地域の壁がなくなるため、実力主義となる。
- ・ デメリットは、直接スタッフと会う機会が減ったこと。新人スタッフは会社と距離を感じるだろうし、リモートで指導する際も、画面共有をすると顔が見えない。業界全体的におとなしい子が多いこともあり、コミュニケーション・教育面が課題となる。
- ・ 社員側の会社に対するロイヤリティが薄くなり、流動性が高くなる可能性もある。人の採用、働き方のシステムを作る必要があることが、最近の一番のトピックである。

● 田中委員：

- ・ 仕事数は少し減った部分もあるが、基本的にはあまり変わらない。
- ・ 制作環境に関しては、一人を除きデジタル化している。
- ・ ソフトウェアは CLIP STUDIO PAINT(以下、クリップスタジオ)を使用し、業界的に印刷する工程があるため、最終的に Photoshop のデータが必要なことが多い。
- ・ ハード面では、ほとんどの方が iPad、もしくはそれに付随した液晶型の端末を使っている。

● 塚原委員：

- ・ 新潟マンガ大賞の募集自体は影響を受けない。審査過程について、以前は対面で実際の原画を囲みながら審査していたが、今はすべてオンラインでの実施。合同添削会もオンラインであった。
- ・ オンラインのメリットは、当初予定していないジャンルの方から意見を貰えたこと。デメリットは、各出版社とのネットワークづくりが出来ず、審査自体の熱量も対面に比べ少ないことであった。
- ・ ガタフェスなどの大きなイベントは殆どが中止となった。
- ・ 今後の展望として、どうやったら安心・安全に活動頂けるかという視点で、なるべく文化施設は休館せずに場所提供したい。すべての施設がクローズ、イベントが中止になると、様々な面に影響が出ることを思い知らされた。クリエイティブな活動が、何らかの形で継続していける環境を提供できるよう取り組みたい。
- ・ 2022 年はガタフェスを計画しているので、是非学部生にはイベントに絡んで頂きながら勉強の機会

にしてほしい。

● 松尾委員：

- ・ ササユリ動画研究所（以下、ササユリ）の教科書完成の連絡はまだ受けていないが、近いうちにササユリと連絡を取る予定のため、そこで確認を取りたい。
- ・ CLAP でも、デジタル化に取り組み始めている。主力は手書きが多い。制作中の劇場作品に関して、キャラクターデザイン・作画監督担当がクリップスタジオでデジタル作業をしているため、全ての工程をデジタル化出来る訳ではないが、クリップスタジオでの制作方法を現在構築中。
- ・ 今年は、少数だが新人の作画が入る。デジタルを学んでもらうが、半年～1年は手書きで適性を確認し、向き不向きも踏まえながらデジタルに移行したい。
- ・ ササユリ出身の方も入るが、専門学校から入る学生には、まずササユリで研修して頂く予定である。

全体を通じ、各業界ではデジタル化とそれに伴う人材育成がこの1年の大きな変化であった。

神村委員長より、本学部教育課程は業界のデジタル化に応じたカリキュラムであることが説明された。1期生の卒業時には業界のデジタル化もさらに進んでいると思われるため、学生がデジタル制作出来ることの必要性が再認識された。

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

報告事項を受け、以下の通り、意見交換を行った。

【新人採用・学生との連携について】

- 神村委員長：トムスで新人採用する場合、社員に取り込む流れはあるか。
- 石山委員：それに近いことは考えているが、正社員ではなく外部と契約社員で考えている。実績がないため、一人でどれだけ業務を回せるかも踏まえた上で、今後会社のルールを変えていこうと思っていますし、社内でも話をしている。
- 神村委員長：トムスに場所さえあれば、学生を実験に使うことも可能。大学の学生はそういう使い方が出来る。企業が何か研究開発をするときに、実験台として使うことも出来るので検討してみしてほしい。2年次だと実力不足だが、3年次くらいからは出来ると思う。
- 現在、アニメアーカイブ研究を新潟大学と本学で、新潟市にも援助して頂き行っている。そういった研究をする際も、作業をするときは学生をアルバイトとして雇うような使い方をするのが大学である。
- 学生にとっても、研究をどのように行うか学ぶ機会になるし、技術が上がる場合もある。大学で専門性を活かしながらアルバイトも出来る。是非活用して頂きたい。
- 石山委員：入った時にある程度の教育は必要だと思うが、それなりに基礎がしっかりしていれば、『それいけ！アンパンマン』や『名探偵コナン』の中で内容が大変でないものから実践導入をし、現場の雰囲気も含めて学んでもらうのが良いと思っている。

- 神村委員長：学生にとってはそれが一番力になる。大学では駄目なところはあまり指摘しない。つまり、今はまだ駄目なところしかない。指摘ばかりしても伸びない。良いところを褒めることで、調子に乗って伸びていく。ところが、現場で扱うのは商品であり、全ての工程で商品としての水準を求められるため、全否定から入る。それもあり、大学では褒めている。

### 【タイミングの指導について】

- 石山委員：パースや動く系のものは学ぶと思うが、タイミングやタイムシートを学ぶ機会はあるか。
- 神村委員長：パースに関しては絵の一部なので、コース分けする前の1年次に必修で学んでいる。いわゆるゲームやアニメのカメラの厳密なパースを教え、集中的に2日間ほどでレンズまで教える。
- タイミングに関して、2年次で本格的にアニメ業界の基本中の基本の概念となる歩きの概念から、ササユリのようにきちんと教える。その後、アニメーションブートキャンプで使われていたようなアクションチェッカーを使い、タイミングを見るところから一通り教える。
- 神村委員長：ササユリの基本的なやり方は王道。非常に良いが、指導できる人数があまり増やせないため、何年後かの計画では指導者を増やすということをおっしゃっていた。業界統一の基準として、会社に入る前に身に付けて欲しい基礎を、大人数で教えられるようになると、長持ちすると思う。
- 石山委員：ササユリさんは、うちが入る余地もない程、物凄く人気がある。開志専門職大学もそうだが、基礎がしっかりしていると制作会社は助かる。テレコム・アニメーションフィルムでは、大塚康生さん（前テレコム・アニメーションフィルム顧問）が「アニメ塾」をやっていた。そこでしっかり学んでいたため、基礎がしっかりしていた。同じような形でやってくれたら、平均くらいのレベルからスタートできるかなと思い、非常に助かる。

### 【アニメーション制作ソフトについて】

- 石山委員：今はクリップスタジオが主流である中、トムスでも試行段階だが、Toon Boom Harmony（以下、トゥーンブーン）に着手している。今は欧米より東南アジアの方が主流だが、もしかしたら主流になる可能性もあるため。
- クリップスタジオよりもすごく難しいため、学校で教育できるか分からないが、トムスでも一度試してみようと考えている。1作品、本格的に動いているものがあるが、これが良ければ、主流になってくると思う。
- 神村委員長：TVPaint Animationがこの後どうなるかわからないが、トゥーンブーンは寄ってもきれいだ。また、アニメーションに特化しているため、使いやすい。クリップスタジオはアニメーションの部分が弱いので、面倒な操作が必要。その辺りが改善されれば良いのだが。
- 石山委員：あとは、日本人に教えられる人がいないこともネックである。トゥーンブーンの日本支社スタッフが昨年指導に来たが、その人自体がトゥーンブーンをわかっていなく、結局何もなくて終わってしまった。まだ外国の人の方が教えられる。
- O.L.Mさんやシンエイ動画さんは本格的にトゥーンブーンに着手している。ただ、まだ試作段階である為、軽い指導は出来るかもしれないが、上手く活用していないかもしれない。
- 神村委員長：業界の標準ソフトが何になるかは大学にとっても大きいことなので、こういった情報を頂けるとありがたい。

### 【3 年次選択科目『立体デザイン』/3D プリンターについて】

- 栗原委員：2022 年 1 月中旬頃に学校訪問し、カリキュラムの詳細を説明頂いた中に、立体デザインという科目があった。4 年間教育出来る大学に期待しているのは、まさにこういうところ。立体デザインは単位数 1 で、比較的柔軟な概論である。もう少し詳細まで指導して頂けると嬉しい。
- 神村委員長：最初はもう少し単位数も多く、実際に制作することも考えていたが、単位数の問題でそこまで出来なかった。CG やマンガを学ぶ学生は、おもちゃ会社に就職することもある。立体デザインは、一通り立体デザインについての概論として、作り方自体を講義で学ぶ。演習も一部あるが、少しデザインをする程度。もう少し膨らませた方が良いということか。
- 栗原委員：以前専門学校で指導していたが、専門学校ではここまで出来ない。デッサンの時間を週 3 時間程入れるのが関の山であった。こういったことに触れずに、3DCG をやるが多かった。
- 現在ファンタジスタで採用しているのは、専門学校出身が殆どであるため、みんな均一化してくる。そのため、数年前から 3DCG を学んでいなくても採る形にしたが、ソフトの使い方から教える必要があるため、一人前に近い状態になるのに 1 年余計にかかってしまう。そこまでするのは、違う育ち方をしている学生が欲しいからである。
- デッサンや立体デザインを学んできた学生が採用できるとうれしい。もし今からでも間に合うのであれば、実習形式でやって頂けると嬉しい。
- 神村委員長：もともと立体を作るための講義科目になっているが、実習を行い、もう少し詳しく立体を学んでから 3DCG に入る流れを考えたいと思う。
- ZBrush 等のデジタル制作ソフトは、立体の感覚がある人が良い。そういったことにも親和性がありそうですし、良いかもしれない。検討する。
- 栗原委員：ZBrush は粘土細工のようなもの。まさに ZBrush に必要な知識・技能である。
- 神村委員長：本学の情報学部には 3D プリンターが 10 台もある。情報学部は、文部科学省の指示により機材を相当充実する必要があるため、3D プリンターを設置している。ただ、現状あまり使われていないので、いずれアニメ・マンガ学部で使いたい。
- 栗原委員：是非ファンタジスタでも使わせてもらいたい。学生と一緒に部活動など、授業以外で取り組んでも面白い。
- 神村委員長：それは良い。ZBrush でつくったものをプリントアウトするような実績が出来れば、私たちも教えてもらうことが出来る。
- 出来上がるまでに一晩かかるものもあるが、3 台ほど動作の速いものもある。殆ど誰も使っていないので、一晩中 10 台使うことも可能だと思う。実際に使ってみてほしい。
- 江口学務部長：情報学部には 3D プリンター等を設置した背景には、企業の皆さんとの共同・協業を想定した部分がある。開学と同時に新型コロナウイルス感染拡大となったため、現状はあまり動いていない。近日中には是非見学頂く機会を設けたい。
- 神村委員長：ZBrush は本当に時代の変化を感じる 3DCG ソフト。本学の担当教員が、自分用の ZBrush と 3D プリンターを買い、勉強しようとしているところであった。栗原さんのところで試してみて頂ければ、我々も教われるしありがたい。
- 江口学務部長：カリキュラム以外にも、このように企業の皆様と協業していくことで何かしらの効

果を出せる大学になりたい。また、立体デザインについては、神村委員長の言ったように進められれば。神村委員長が冒頭にも言った通り、あまり大きな変更が出来る状態にはない。こういう風に変えたいというものをまとめて文部科学省に相談させていただくことになろうかと思う。

- 神村委員長：立体の勉強は絵の勉強にも非常に良いので、シラバス等々検討し、文部科学省に相談差し上げます。学生にとってより良い教育をしていきたい。その為の協議会なので、貴重なご意見ありがとうございます。実現に向けて頑張ってみます。

### 【学部生について】

- 神村委員長：今の学生の学習意欲は非常に高い。1年次に相当課題を出し、基礎画力を上げるところからやったが、その効果はかなり出てきており、非常に伸びている子もいる。ただ、もう少し時間がかかる子もいる。1年次からすぐ伸びる子、2年次の後半から伸びてくる子など、時間的なずれはある。
- belne 委員：マンガの場合、いきなりデジタルでスキルアップをするのは不可能。クリップスタジオは強力な支援システムであるため、背景も素材を貼るだけで完成するようなツールもある。絵のスキルアップには、まずアナログに取り組む必要がある。
- 2年次前期までは徹底的にマンガの書き方を学ばせ、2年次後期からアナログ・デジタルを選択して良いとしている。
- 線画の部分はデジタルもアナログも労力は同じである。むしろ、デジタルはやり直しが効く分、何度もやり直してしまい時間が掛かることもある。アナログで線画をかき、取り込んでデジタル仕上げをするなど、スキルアップと共に効率化も学んでもらうつもりでいる。

### 【ibis Paint について】

- belne 委員：ibis Paint を使っている学生が相当数いる。仕事で提出するときには、どうしてもクリップスタジオが必要。その兼ね合いを悩んでいる。
- 神村委員長：高校生はiPadを持っていない子が多い為、スマホで ibis Paint を使って絵を描く子が多い。その様子を見ると、引いて見て、細かいところを描いて、また引いて見て、という風にやっている。大きい紙にストロークで描くような絵描きとしての勉強が出来ない。
- したがって、絵は細部を描くのではない、ストロークで流れを描くのだという教育を、一年次最初からしつこくやっている。ibis Paint は無くなってほしい。
- belne 委員：クリップスタジオの有用性と ibis Paint に対するアドバンテージをしっかりと教育していこうと思っている。

### 【地方における企業について】

#### (a) アニメーション制作会社のサテライトスタジオ、企業誘致

- 神村委員長：栗原委員によると殆どテレワークになっているという話であったが、地方でも CG やアニメ・マンガの仕事が可能になるのではないか。そういった施策はあるか。
- 塚原委員：テレワークの順応性が高い業界である為、アニメ制作会社から企業誘致といった方面で経済部と連携を取りながら活動している。業界の方々には、優秀な人材を多く育てたいということ

と、県民・市民性として、まじめにコツコツ、一生懸命やる人が多いということから、移転先の有力候補として考えて頂いているように思う。

- 神村委員長：エイトビットは新潟支社のような形で誘致に成功した。企業ではサテライトスタジオ等を見越して置くなどの発想はあるか。
- 松尾委員：そこに常駐できるスタッフがいるなら、考える企業もある。東京に限ると、引き抜き問題が多い。ある程度実力が付くと、大手に引き抜かれるケースが散見される。ユーフォーテーブルさんなど、いくつか地方に支社を持っているスタジオでは、地方スタッフの方が安定している。MAPPAさんも仙台にどちらかの大学と共同でスタジオを持っていたと思う。そういうことも今後は増えていくと思う。CLAPは規模が小さいので、将来的に可能であれば考えたい。
- 神村委員長：新潟にはProduction I.G 新潟スタジオがある。新潟の人間だけでの人材確保は厳しいと思われる。新潟県人の中だけで採用しようとしても才能の限度があるので。
- 松尾委員：新潟だと近県の人たちを巻き込めると思う。
- 神村委員長：新潟市は雪があまり降らない。降っても雪はそれほど積もらない。新潟市もエイトビットの誘致に成功したように、そういった施策を推進していってほしいので、トムスでもどうか。
- 石山委員：是非考えている。その話も聞いていて、トムスにも過去に関わった人がいるので、その情報も聞きつつ検討している。ただし、まずは地固めを行う。去年から育成・デジタル化があったため、2、3年後に本格的に動こうかなとは思っている。

#### (b) マンガ業界における企業誘致／Webtoon

- 神村委員長：マンガも地方でやっている人が多くいる。田中委員が運営されているガタマンという組合もある。マンガも将来的に、アメコミのようなプロダクション形式になるような気がする。そういった場合は、地方にスタジオがあり、アニメで言えば絵を描く人、仕上げをする人のような分業化もあると考えている。新潟市でたくさん誘致して頂けるとありがたい。
- belne 委員：Webtoon(以下、ウェブトゥーン)という新しい業態が出来ている。ウェブトゥーンは、アニメーションと同じく分業の形で作品が制作されていく。ウェブトゥーンの場合は、画面が縦スクロールなので、画面が固定されている。そのため、マンガ家はもちろんネームをするが、アニメーションの脚本や物語づくりの絵コンテをされている方に依頼すると、マンガ家よりもウェブトゥーン向けのネームが上がって来たりする、という報告を頂いたことがある。
- 神村委員長：縦スクロールマンガだと、絵コンテを描くのと同じ。絵コンテを描く人、絵を描く人、色を塗る人というように分業制になっていく可能性が高い。カラーがデフォルトになる可能性が高い。地方で分業の部分だけ受けるということも可能かと思う。
- belne 委員：東京では既にそういったプロダクションが出来ている。ただ、媒体の液晶タブレットが大型化しており、いつまでウェブトゥーンの天下が続くか分からないということも聞いている。
- 神村委員長：地方でアニメ・マンガ・ゲームの仕事をしたいということになると、どういう風にしたいかということでは大学として非常に考えているところ。今のところは東京に行けという話をしているが、最終的に戻ってきて新潟でテレワークが出来るとするのは悪くない話である。

### (c) ファンタジスタの実例

- 栗原委員：ファンタジスタが自慢できる良いところは、退職者が少ないこと。新潟でCG専門なのは、ほぼファンタジスタのみ。立ち上げの時、私を含め8名だったが、その内辞めたのは1名のみ。やはり、新潟に在るというメリットはそこだと思っている。ネックとしては、弊社で何年も勤めた後に転職するとなると、そのスキルを活かせる企業が県内には他に無いこと。採用するときは、一生面倒を見るくらいの覚悟を持って採る必要がある。
- 今まで辞めた人間の中で、いざやってみたらあまり適正が無かったり、自分で限界を感じた時があったりすると、もうつぶしが聞かなくなる前に辞めた方がいいよという話をして納得してもらったということは何件かあった。
- 定着率は業界平均と比べて高い。細かく地道に積み上げていくというのは、特異な県民性なのかなと思う。
- 神村委員長：冬の日本海を見ながら育った新潟県人の方が、沖縄のように暖かく開放的な場所で育った人よりは、地道にやる仕事は得意だと思う。
- 栗原委員：立ち上げの時に白組にお世話になった。白組の方に新人の教育、一番大変な立ち上げの時の仕事を面倒見てもらった。そこから成長の第一歩が刻めて、ちょっとずつ伸びてこられた。新潟県人だけでやろうとすると、先ほどの話にあったように仕事が持ってこれないということがあがる。神村委員長のように、業界に長く居られてネットワークをお持ちの方が関わって下さると、ある程度可能かと思う。東京の第2スタジオであれば良いが、新潟だけの企業が仕事を取っていけるかが今はネックだと思う。

3 年次選択科目『立体デザイン』について栗原委員よりご意見を頂いた。実習の追加と、立体についてさらに詳細を学ぶことが出来る内容への変更を、文部科学省へ献策することとした。

## 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

以上