

**2022 年度 第 1 回開志専門職大学アニメ・マンガ学部
教育課程連携協議会 議事録**

1. 日 時： 2022 年 11 月 14 日（月） 14：00～16：00
2. 開催形式： Zoom ミーティング
3. 出席者： 神村幸子委員長、belne 委員、石山桂一委員、小野打恵委員、栗原弘樹委員、
田辺匡史委員、松尾亮一郎委員
欠席者： 田中栄二委員
事務局： 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、
西條社会連携推進課職員

4. 会 次 第：

1) 報告事項

① 2021 年度 教育課程に関する報告

神村委員長より、以下の通り報告がなされた。

- ・ 2021 年度 4 学期中、新潟市でのコロナウイルス感染拡大に伴い、本学危機管理委員会の判断により一時期オンライン授業となった
- ・ 学生には同年 3 学期までにオンライン授業の仕方を教えていた為、スムーズにオンライン授業に移行できた
- ・ オンライン授業はウェビナー形式に近く、また、課題の提出はデータで行われる為、学生一人一人に絵の指導をすることが難しかった
- ・ ライフドローイング（クロッキー）の授業については、オンライン授業での実施が難しかったため、対面授業を行うこととなった
- ・ 3 学期までは対面で授業が出来ており、学生と教員のコミュニケーションが取れていたため、オンライン授業も何とか乗り切ることが出来た

② 2022 年度 第 1・2 学期 教育課程に関する報告

神村委員長より、以下の通り報告がなされた。

- ・ 現在、2022 年度も 4 学期に差し掛かり、初年度入学生は 2 年次最後の学期を迎えようとしている
- ・ 3 年次になると、4 月からゼミに入り、就職を睨んで授業の内容をより濃くしていく
- ・ 3 年次後期には各企業の新卒採用募集要項が出され、就職活動がはじまる
- ・ 2023 年度は教員・学生ともにいかに学生を就職させるかが勝負の年となるため、就職活動に向け教育課程において何が出来るか、ご意見を賜りたい

2) 審議事項

① 2021 年度 教育課程に関する課題と評価

② 2022 年度 第 1・2 学期 教育課程に関する課題と評価

審議事項①・②について、各委員より以下の通り意見が出された。

- ・ アニメ・マンガ系の専門学校に通う学生を見ると、どちらかというとおタクと感じるような、社会に出たいのか出たくないのか分からない、この学校なら行けるかもというようなマイナス思考的発想で通っている学生がいるように思う。

しかし、世の中を見ると、アニメ・マンガの他に海外進出して成功している産業は自動車産業くらいである。そうした中でも、コロナ禍でありながら例えば『鬼滅の刃』が世界の興行収入を上げ、アメリカやフランスでもマンガが売れている。日本もそうであるが、世界の出版の売り上げで、印刷の出版ですら上がるのは、日本のマンガが原動力になっていると言える。

そのため、専門職大学初のアニメ・マンガ系学部として、そうした分野を学びに来ている学生に誇りを持たせて欲しい。「あなたたちは日本のビジネスのトップを走っている人たちであって、あなたたちが頑張らないと日本がダメになる可能性が高い」ということを、はっきりと教えて欲しい。(小野打委員)

- ・ 大手の制作会社なら、CG 部隊があり、作画部隊もあり、作画も動画から原画に上がっていくということが行われているが、出来れば CG も作画も分かって、両方を翻訳しながら、タイムシートとタイムラインが分かり、その上で最高の動きを作ることができるというような人材を育ててほしい。

単に作画のことだけでなく、背景とキャラクターの取り合い、撮影で付けられるエフェクトと作画の時に付けておいた方が良いエフェクトが分かるような人が本当は必要とされている。どのポジションについても、クリエイターが自分の工程だけでなく前後の工程、最終的にそれが良いアニメになる為にはそれぞれのパートの中で何をやったら良いかが分かるような人材になれると良い。

今後は日本のアニメも、デジタル作画、3DCG アニメ、それらのハイブリッドなどから、ゲームエンジンを使っていくなど、新しい工程で作られていく。その上で、ハリウッドに比べればスタッフが少人数、低予算かもしれないが、世界の人から見てもらう時には、10 倍のお金で作られたディズニーアニメーションよりも、日本の方が面白いと言ってもらえるようなアニメを作ることが期待される。学生の時にいくつかの経験をしておけば、どのポジションに就いても他の工程のことが分かるので、是非やってもらいたい。(小野打委員)

- ・ アニメ制作会社による作画スタッフの社員化の流れは素晴らしいことであるが、社員でいる限りはその企業の作品しか作ることが出来ない。フリーランスになれば、作りたいものを選んで、指名されて作のような生き方も出来る。

働き方改革以後、アニメ制作会社も雇用におけるマイナスのイメージを払拭しようとしているが、これからの生き方としては、フリーランスも社員としての生き方もいずれも素晴らしいと思う。

一生努めてその会社の作品を素晴らしくしていくのも良いこと、複数の会社を渡り歩いて、

色んなアニメの中で、例えばアクションが得意だからアクション作品を作って生きていく、ということも素晴らしい。そういった素晴らしい選択が出来る業界であるということを学生に伝えて欲しい。(小野打委員)

- ・ インターネットで調べれば、業界でどういう仕事をやるのか分かるのだが、面接でも、実際はちゃんと調べていないだろうなという人もいる。制作進行なら Excel や Word、スキャン、Photoshop は教えておいてもらいたい。スキャンができないと困る。稀に、コピー機を使ったことがない人もいる。CGに興味があるなら、Blender も触っておいてほしい。興味があっても触っていない人がいる。制作進行でも、そういうソフトがあって、どういう風に使われているかを調べておいてほしい。(松尾委員)

⇒ 一通りは教えている。Excel・Word も 1 年生から教えている。書類は Word、何かあれば Excel でだせという課題はあるのである程度は使えるが、表計算は出来ないと思う。所詮クリエイターの学部なので、あまり興味がないようである。それよりも iPad で絵を描いている。(神村委員長)

⇒ 前任校でも、希望職種で何の仕事をするのかを十分に把握していない学生がいた。ポートフォリオも、大きなものを 1 つ作らせた。希望の企業を良く調べて、相手の求めるものにあわせて 1 社 1 冊作るようにと教えたが、3 年生くらいだと、相手を知る方法をきちんと教えていかないとそこまで思いがいたっていないレベルだった。

これから強化して、キャリアセンターも使ってもらい、相手を知れという教育を強く行っていきたい。(belne 委員)

③ 産業界および地域社会との連携による授業展開について

各委員より、以下の通り意見が出された。

- ・ 新潟市は、「マンガ・アニメのまち にいがた」として、イベントにも力を入れている。学生には「がたふえす」への参加や、ボランティアとして協力する経験をしてほしいと思っているが、「がたふえす」は 2022 年も縮小傾向と聞いている。

「がたふえす」には様々なイベントがあり、他県からの参加者も多い。新潟市と本学との連携の観点から、本学にとっても有難いイベントである。今年度のイベント状況について聞きたい。(神村委員長)

⇒ 2022 年 11 月 19 日、20 日開催予定の「がたふえす」が縮小傾向となった理由は、国の補助金が付かず、予算が例年の半減となったことである。国の方針として、イベントの開催そのものについての補助金付けよりも、専門機関での育成などへの補助金付けにシフトしてきている。2022 年度にその採択が行われるまで、我々がその事実が把握できなかったため、結果として予算半減の中で開催することとなった。

現在、3 年ぶりの開催に向けて準備を進めている。古町ルフル広場をメイン会場とし、七番町商店街も使いながら催事を進める。

古町ルフル広場では対戦型の人気ゲーム等を e スタジアム風に仕立て、コンテンツを通じた交流会を行う。また、AR 技術を使い、疑似水族館も開催する。

新潟市に進出頂いた株式会社エイトビット(以下、エイトビット)にも協力を賜り、PV、

関連コンテンツの掲示等も行ってもらく。次年度に向けてさらに深めていきたい。

その他、例年行っているまんが教室、アフターレコードといった職能体験可能なものに加え、今年は「楽しむ+α」として、アニメ・マンガ発展の背景にある事柄を知る・学ぶ要素も取り入れながら進める。(田辺委員)

- ・ 株式会社トムス・エンタテインメント（以下、トムス）のように大規模の会社になると、スタッフ採用に関し、欲しい職種やその人数はどの程度考えられているか。(神村委員長)
⇒ 2021 年まではスタッフを社内に入れず、社員はほぼ制作進行のみで運営していた。作画スタッフの育成を 2021 年の秋頃からはじめたが、まだ育成の場で、社員の形ではない。

5. 資 料：

【資料 1】2022 年度 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 教育課程連携協議会構成員名簿

以上