

**2022 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： 2023 年 3 月 6 日（月） 13：30～15：30
 2. 開催形式： Zoom ミーティング
 3. 出席者： 堀越謙三委員長（代理）、成田兵衛委員、belne 委員、石山桂一委員、
小野打恵委員、栗原弘樹委員、田中栄二委員、松尾亮一郎委員
欠席者： 神村幸子委員長、田辺匡史委員
陪席者： 深井利行教授、木村智哉准教授、森岡淳准教授
事務局： 三上真紀学務課長兼社会連携推進課長、大滝智菜社会連携推進課員、
西條海人社会連携推進課員
 4. 会 次 第：
 - 1) 構成員・教職員紹介
三上学務課長兼社会連携推進課長より、各構成員・教職員の紹介がなされた。
 - 2) 2022年度運営状況に関する報告および現状の課題について
 - ① 学部運営
 - ・ 三上学務課長兼社会連携推進課長より、資料3の通り学部運営について報告がなされた
 - ・ 成田兵衛委員より、定員は80名であるが、本学部の文部科学省への認可申請に時間が掛かり、初年度の入学者募集開始時期が遅れた為、約半数の入学者となったことが補足された
 - ② 教務運営
 - ・ 資料4の通り、三上学務課長兼社会連携推進課長より教育課程等の概要について説明された
 - ・ 資料5の通り、木村智哉准教授より、アニメコースの理論・研究系科目について報告がなされた
 - ・ 資料6の通り、深井利行教授より、アニメコースの実務系科目について報告がなされた
 - ・ 資料7の通り、森岡淳教授よりキャラクターデザインコースについて報告がなされた
 - ・ 資料8の通り、belne教授よりマンガコースについて報告がなされた
- 【委員からの意見】
- アニメコースについて
- 小野打委員：
- ・ 実技について、遠い未来の話に入ってしまうかもしれないが、フルの日本の 3DCG アニメーションも出来て、2D 作画もデジタル化している中で、ハイブリッドが非常

に重要であるが、実際にいずれも作れるクリエイターはほとんどおらず、理解出来ている人すら少ない。3DCG の工程、2D 作画の工程分担や作画監督がどのようなチェックを行っているか等、お互いに知らないことが現実である。出来れば両方で作ることが出来る、作れなくとも両方分かっているクリエイターを育てることが非常に重要である。

- ・ 理論について、技術的な表現論としての議論があるとするれば、美大・芸大でやっていることであるとするならば、専門職大学がやるべき理論というものもある気がする。表現がどうやって金を儲けているかということだと思う。こういうカットが、こういうシーンが、こういう表現が、誰に受けて、いくら儲けてきているというような学術的な分析と理論はあまり聞いたことはない。恐らく、ビジネスの現場にいらっしゃる方は非常に気にかけていることであると思う。金と表現というのは密着しているんだ、ということを専門職大学であれば是非教えて頂きたい。表現が自立して、良いクリエイターということはあまり求められていない。アニメやゲーム、マンガというのは、みんなが歯車として金儲けに一心に向かっていくことを一緒に出来るクリエイターやプロデューサーが必要なのではないかと思う。

石山委員：

- ・ 核心をついているところもあり、2D と 3D 方たちのアニメーションの現状で考えると、全く別のところで進んでしまっていることがあり、融合して進めているところはほぼ無いに等しいと思う。是非この機会に両方を教育してほしい。
- ・ 小野打委員のおっしゃる通り、作品とお金儲けが密着した業界である為、クリエイターの個の能力を大事にしなければならない。お金になることを考えて、個を磨いていかなければ、結局量産する人だけを育てるものであると、そこまで価値が無いのではないかと思う。僕らの求めるものは、作業を行ってくれる人も大事だが、特別な人を雇って、業界を大きくしていきたいというものがある。カリキュラムで、オンリーワンを育てるというチャレンジも含めて考えて欲しい。昨年実際に視察した際にも感じたが、ありきたりなものよりも、おっと思わせるような絵やアニメーションを 4 年間で出してほしい。雇うとなると、そういったところが大事になる。専門職大学ということもあるので、そういった人材も出してほしい。

松尾委員：

- ・ CG も視野に入れて使っている人が増えているので、導入できれば学生としては興味を持てると思う。専門職大学として即戦力を求めるのであれば、原画、動画の「後工程」のことを知らない人が多い。作品を作るという観点で、撮影や仕上げ等、最終的な絵がどうなるのかを考えた上で学んだ人が現場に来てくれると即戦力になると思う。

栗原委員

- ・ 2022 年度の夏に臨地実務実習で 3DCG の基礎を指導した。出来上がったものを見たところ、2 週間という短期間の割に、よく頑張っていると感じた。わずかな時間にプラスアルファを考えて自分なりに何かを加えることが出来ていたことを、非常に頼もしく感じた。

- ・ ただ、弊社ではイラストのみを制作することが殆どなく、アニメーション（3DCGを使ったセルルック）である。基本的には動くものを作っているのので、最終的にどこをゴールにすれば良いのか迷った。弊社と、キャラクターデザインコースの学生が求めるものが違っているのかなと感じた。
- ・ 3DCGで就職するとなると、採用試験ではほぼ100%ポートフォリオを使用される。ポートフォリオを企業に送って、面接に繋がるまでに、ポートフォリオが重要視される。
- ・ 3DCGの業界で言えば、良いポートフォリオを作ることが1つのゴールとなる。そこから逆算して、勉強する必要がある。これぐらいのレベルのポートフォリオをこのぐらいの時期に作る、そのためにこれだけの作品が必要となる、そういったことから逆算して考えていき、カリキュラムが出来ていくのだと思う。
- ・ ただ、キャラクターデザインコースとなると、それとも異なるのかもしれない。今後、インターンシップや非常勤講師で関わることもあると思うので、すり合わせを行い、より良いものを提供できればと考えている。

③ 臨地実務実習

大滝社会連携推進課員より、資料10の通り2022年度の臨地実務実習実施報告がなされた。

④ 学習支援センター・キャリアセンター

資料11・12の通り、大滝社会連携推進課員より学習支援センター・キャリアセンターの活動報告がなされた。

5. 資 料：

【資料1】開志専門職大学教育課程連携協議会規定_2109

【資料2】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

【資料3】2022年度 アニメ・マンガ学部運営報告

【資料4】教育課程等の概要

【資料5】教務運営報告_理論・研究系科目_アニメコース

【資料6】教務運営報告_実務系科目_アニメコース

【資料7】教務運営報告_キャラクターデザインコース

【資料8】教務運営報告_マンガコース

【資料9】臨地実務実習科目概要

【資料10】2022年度臨地実務実習実績等

【資料11】学習支援センター活動報告

【資料12】キャリアセンター活動報告

以上