

2023 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： 2023 年 10 月 26 日（木）13：30～15：30
 2. 会 場： 開志専門職大学 古町ルフルキャンパス F126
(オンラインでの参加者は Teams にて参加)
 3. 出席者： 成田兵衛委員（委員長代行）、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、中村公彦委員、
松尾亮一郎委員
 4. 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
 5. 欠席者： 堀越謙三委員長、田中栄二委員
 6. 会次第：
 - 1) 委員のご紹介
 - 2) 2023 年度 第 1・2 学期 学部運営に関する報告と質疑応答
- 【報告事項】
- ・ 三上真紀学務課長兼社会連携推進課長より、資料 2 に基づき 2023 年度第 1・2 学期の学部運営について報告された。
 - ・ 成田兵衛委員より、2023 年度入学者もまだ定員充足していないが、定員充足が本学部の最優先事項であることが報告された。
- 【各委員からの意見・質疑応答】
- 中村公彦委員：専門職大学の位置づけは何か。大学や専門学校との違いは。
 - ・ belne 委員：いわゆる専門学校とは全く異なるもの。ある産業・職業に特化して、その教育の実務を主軸に授業は行うが、専門学校との違いは実務家教員だけではなく、教養科目も卒業単位の中に多く組み込まれている。
いわゆる美術大学、芸術大学との違いは、その職業と、その周辺産業に関する学問を座学で相当数学ぶことが出来る上、実務家教員が教える実務授業も、美術大学と並ぶ程の単位数がある。
ただし、美術系の専門職大学については、今年は他の専門職大学も認可され始めているが、本学が先行して開学したため、その前例が無い。そのため、模索しながら運営をしており、本学が前例を作っているような状況である。
 - ・ 成田兵衛委員：座学について、美術大学の場合は文学やそれ以外の一般的な教養科目であ

るが、本学の場合、「マンガ産業論」や「コンテンツビジネス概論」など、実務家教員が実地で経験してきたことを指導する科目や、「アニメ研究史」や「アニメ産業論」などの研究系科目など、職業やその周辺産業に特化した、専門的な教養科目が大半を占めている。

- **中村委員：マンガ家やアニメーターになりたい学生が多いと思うが、マンガ編集者やアニメのプロデューサーになりたい学生もいるか。**
- ・ belne 委員：入学時の目標はアニメーターやマンガ家であるが、入学後にマンガ編集者やアニメのプロデューサー等になりたい学生も出現する。入学試験の際に絵を描いてもらう為、学生は絵を描く大学という認識で入学するが、その職業の業界・産業について学ぶにつれて、周辺産業の方へシフトしていく学生も当然現れるのだと考えている。
- ・ 成田委員：そういった周辺産業を志望する学生にも対応できる科目も用意している。

- **松尾亮一郎委員：入学試験で志願者に描かせる絵とはどういったものか。絵がしっかり描ける人を合格させているのか。また、試験会場で、その場で描かせるのか。**
- ・ belne 委員：志願者が考えた物語に登場するキャラクターを主軸としたイラストを、出力はA4版サイズで指定（データサイズは出力サイズと同じで良いとしている）、画材や描画ソフトを問わずに3枚描いてもらう。
絵の巧拙を問うものではなく、自分の物語やキャラクター、絵を描くことに対する意欲を見る為の資料として、提出してもらっている。また、絵は出願書類と一緒に提出してもらっている。
- ・ 成田委員：入学試験の際、面接官は事前に出願者の出願書類に目を通し、その後に面接を行う。その面接の際に、提出した三枚の絵について説明をしてもらっている。美術大学であれば、その場でデッサンを行うことを試験に入れていることもあるが、本学部開設から今までのコロナ禍の状況もあり、試験会場に受験生や試験監督者が集まってデッサンを実施するような方式で、試験を実施することが難しかった。
現状で言えば、三枚の絵を描いてもらっている。昨年度までは絵のテーマは無かったが、今年度から、絵の物語の要素をプラスして描いてもらうように変更した。

- **中村委員：入学者が定員に達していないということは、受験者が全入状態なのか。さすがに入学は厳しいのではないかという受験者もいるのか。現在はどのような状況か。**
- ・ belne 委員：ほぼ全入状態であるが、入学できなかった人がいなかったわけではない。
- ・ 中村委員：例えば、留学生の方が、日本語が全く通じない、またはやる気がない学生とか、そういったことか。
- ・ belne 委員：それもあり得る。前任校（京都精華大学）でもそうであった。
- ・ 成田委員：先日、2024年度の入学試験があり、面接官として留学生2名の面接を行った。その内の1名は、日本語でのコミュニケーションが相当取れる。日本に住んでいないが、アニメ・マンガ業界が好きで、日本に行きたくて、本学で勉強したいというのが志望動機であった。現地にある日本語学校に通い、2、3年間勉強した。そのため、コミュニケー

ションについては、ネイティブとは程遠いが、会話レベルのやり取りであれば問題なかった。

もう一方については、日本語でのコミュニケーションが相当難しい印象であった。

- ・ belne 委員：本学部では、単位のある授業ではないが、日本語リテラシーを高める授業を学習支援センターで用意している。中国語も堪能な日本語教師に、留学生の日本語教育を行って頂いている。また、「ポケットーク（AI 通訳機）」も導入している。

3) 完成年度以降のカリキュラム改定進捗報告状況と質疑応答

【決定事項】

- ・ アニメ、マンガ、キャラクターデザインコース、それぞれ専門性が高い為、今後の教育課程連携協議会において、学部全体の「全体会」に加え、各コースに分かれて「分科会」を実施することが決定された。実施形式等は後日調整となった。
- ・ 引き続き、現行の新カリキュラム改定案を勧めることとなった。

【報告事項】

belne 委員より、完成年度以降のカリキュラム（以下、新カリキュラム）改定進捗について、【資料 4～7】に基づき報告された。

- 新カリキュラム案について、現行カリキュラムから大きく変更したのは次の 4 項目である。

① 3DCG 制作に関する学習において、その導入的な科目である 2 年 4 期「3DCG 概論」

（1 単位）を、2 年 1・2 期「3DCG 基礎および演習」（4 単位）に変更する。

前回までの教育課程連携協議会でご意見を頂いた中で、特にアニメに関わる委員の皆様より、具体的なスキルアップが必要との意見を多く頂いた。特に、3DCG に関わる実習科目が 6 単位しかないのは、技術を習得するには少なすぎるのではないかと、という意見であった。

これらの意見を踏まえ、新カリキュラムでは、専門科目が本格化する 2 年前期から実技を伴う科目を導入する。現行カリキュラムでは 3DCG に係る科目が 7 単位であったが、演習の単位数を増やし、全体で 10 単位、3 単位の増単位となる。

② アニメ、マンガにとどまらず、その周辺産業も含めた「物語芸術」産業への参加を可能にする教育を強化する。

アニメやマンガ、ゲーム産業等、メディアアート系の産業は多様化が進んでおり、アニメ、マンガ、キャラクターデザインというカテゴリーの中に留まっているものは少なく、各産業全てがクロスオーバーしている。また、クリエイターに絵を描くスキルが無くとも、機材やシステムなどの環境の充実化により、大きな発展を遂げている産業がある。また、メディアアート系産業の発展には、描画クリエイター以外の職種（脚本、企画、プロデューサー等も含む）の活躍も起因している。

以上を鑑み、新カリキュラムでは、描画技術以外の分類である、「企画」、「脚本」、「研究」科目を強化し、描画技術が無くとも、「物語芸術」の周辺産業への参加を可能にする教育を強化する。

③ 臨地実務実習科目について、細分化されていた選択科目を統合し、学生がコースによ

らず実習先を柔軟に選択できるよう変更する。

3 年次 4 期の臨地実務実習科目は選択科目であるが、前提・後続科目の関係上、コース毎に履修科目が決定される。

- ・ アニメコース：「アニメ制作実務Ⅰ」

- ・ マンガコース・キャラクターデザインコース：「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」

上記 2 科目は選択科目ではあるが、現行カリキュラムにおいて卒業要件を満たす為に、事実上の必修科目となっている。また、4 年間で卒業することを前提とした場合、アニメコースの学生が「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」を履修する、またはその逆を行うことは出来ない。コース毎に臨地実務実習科目を設置している都合上、例えばアニメコースに所属する学生は自ずと「アニメ制作実務Ⅰ」を履修することになる為、履修する学生本人の進路希望がどうであれ、シラバスの内容上、アニメ制作会社で臨地実務実習を行わざるを得なくなる。

先述の通り、メディアアート系産業は各業界に跨って発展しており、アニメーターがイラストレーターとして仕事をする、実用マンガを描きつつアニメーターも行う等、各業界の職業を兼業し生計を立てているクリエイターも多い。また、前述の②の通り、「演出」、「脚本」、「研究」分野も強化することから、それらに係る企業を臨地実務実習先として選択することで、より実践的な学びを得られるようにする。

以上のことから、学生が所属コースによらず臨地実務実習先を選ぶことが出来るよう、コース毎に設定していた臨地実務実習科目を、「職業専門科目群」の「臨地実務」分類に統合し、「臨地実務実習Ⅰ（3 年次 5 単位）」、「臨地実務実習Ⅱ（4 年次 10 単位）」として設定した。

④ 各科目の履修条件（前提・後続科目）を緩和し、年次が進んでからのコース変更を可能にするなど、学生の関心のある分野を多面的に学ぶことが出来るよう、選択の可能性を拡げる。

現行カリキュラムでは、職業専門科目について、所属コース毎に分類されており（アニメ技術、マンガ技術、キャラクターデザイン技術）、コース内の選択科目は相互に前提・後続科目の関係（履修条件）になっている。1 年次 3 期より各コースに分かれての学習が始まるが、その後にコース変更を行う場合、たとえ年次が進んでいたとしても、1 年次 3 期の科目から履修し直す必要が出てくる為、4 年間での卒業が難しくなる。

そのため、新カリキュラムでは、「(対象の科目を)履修していることが望ましい」などの表現に変え、履修条件を緩めるなどしている。

3 コースある学部であることを活かし、前提条件を緩め、学生が柔軟に修学できるよう、選択可能性を拡げられるようにしたいと考えている。

- 上記③の臨地実務実習科目の統合について、以下の 2 案が検討されている。どちらが良いか、ご意見を頂きたい。

① 4 年次科目を 10 単位とする

臨地実務実習：3 年次 5 単位、4 年次 10 単位

連携実務演習等：3 年次 5 単位

② 4 年次科目を 8 単位とし、2 年次に 2 単位の科目を追加する

臨地実務実習：2 年次 2 単位、3 年次 5 単位、4 年次 8 単位

連携実務演習等：3 年次 5 単位

【各委員からの意見・質疑応答】

● アニメコース臨地実務実習について

- ・ 石山桂一委員：臨地実務実習受入について、恐らくどのアニメ制作会社も、学生にインターンとして何かを学ばせる「材料」が揃っていないのではないかと。特に、開志専門職大学はアニメーターや制作進行など、色々な職種について学ばせている。恐らく殆どの業界はアニメーター（原画マン）を募集しているということがある。制作進行志望の学生も対応したいところだが、特に歴史の長い企業は簡単にインターン受入れの準備が出来ない。受入先企業とカリキュラムなどについて密に相談をしないと、企業は準備が出来ないのではないかと。

「TMS 作画アカデミー（トムス・エンタテインメントのアニメーター育成プログラム）」で現在教えている子たちには、「先生が教える」という形ではなく、「実践（プロの現場）に入れる」ということをしている。バンダイナムコフィルムワークスの「作画塾」も同様だと思われる。学生が TMS 作画アカデミーの子たちよりも低いレベルだと、実習を受け入れたところで学生は何もできない。学生に対して、実習で何をどうしていくかを事前に企業と話し合っていく必要がある。

制作進行であれば、新入社員研修のようなことは対応できるが、作画を目指す学生にとって学びにならないと思われる。

- ・ 松尾委員：制作進行のアシスタントが一番やらせやすい。どこまでやらせるかは検討が必要だが、電車で外回り、図書館で作品に関する調べもの、タッパ貼り、スキャンなど、実際の現場のことを学生にやらしてもらえるのは助かる。アニメ業界で制作進行を目指す人であれば、学びになる。他の職種を目指す学生にとっても、どういう流れで作品制作が進むのかを見ることが出来るし、スタッフとの会話も学びになると思うが、作画を目指す学生にとって本当に良いことなのかどうか検討が必要である。
- ・ 石山委員：スタッフとの会話の中で学びを得られることはあると思うが、それが授業としてどこまで有効なのか。学生をしっかり育てたいということであれば、大学が望むことを企業に提示し、企業の状況をよくヒアリングすることが必要。
- ・ 小野打委員：ヒューマンメディアは社員が 4 名、制作進行は 1 名しかいないが、常時アルバイトが 3、4 名いる。プロデューサー（社員）が、母校の学生のインターンを毎年 2 名は受け入れている。そうしたローテーションを組むことが出来るのは、インターンの時期にアニメ産業レポートの膨大な集計作業を行う為である。その際、社員は学生を教育的に指導している。

ローテーションを組むことが出来ればある程度運営可能かもしれないが、学生が足を引っ張るくらいの覚悟で、大学と付き合っていくメリットが企業にどれくらいあるか。毎年 2

名くらいは有能な学生が採用できるから、手のかかる学生が2, 3か月いても我慢する。そういうリールになるのではないか。

それを避けるためには、やはり共同研究とか研究開発のテーマを設けて、教員と企業が常時進める研究に対して、「この時期は学生が必ず来る。だからこの手遅れを進めよう。」というように、仕上げにしろ、作画にしろ、どの職種でも何かを共同開発していくことは出来るのではないか。今のアニメ業界で言うと、Unreal Engine や Unity (いずれもゲームエンジン) で作画工程を組んでアニメを作る、あるいは制作管理で言えば、データ管理システムをフルラインで導入し、全ての行程を継続的に管理することなど、どこの企業もやりたいけれどもなかなか手が回らなくてできない研究課題がある。

- ・ 石山委員：新人アニメーターを育てる体制が出来ていない制作会社も多い。使い捨てのような形で使う気があるかもしれない。そういうことをさせない為に、しっかりとした方針で臨地実務実習を行う必要がある。どうしても若手の育成はやっていかなければならない中で、こういったスタートの部分でしっかりとしたフォーマットが出来ると良い。
- ・ 成田委員：規定を満たすことだけやっても何の生産性もないし、教員が変わったらネットワークが変わり、受入先の開拓も一からやり直しになってしまう。実際に今年度がそうであった。戦略的、研究開発的に実習を組み立てることが出来るのであれば、教員のネットワークに影響されることは無くなるだろう。あるいは、制作進行であれば受入れ可能なのかもしれない。いずれにしても、実習開始までに1年程度猶予があれば検討可能か。
- ・ 石山委員：やはり会社としての体制があるので、直前では対応できない。どういったことが学生にしてあげられるのか、検討して準備するには、最低でも半年は必要。
- ・ 小野打委員：TMS はデジタル作画が欲しいから、Clip Studio が出来る人が欲しい。別のソフトウェアを使用している企業であれば、そのソフトが使える人が欲しい。TV アニメーションだけ制作するのであれば、デジタルスキルは必要ないかもしれない。それくらい、企業毎にニーズは異なる。本当に細かく調べて、事前にこの会社に送る人を育てる、だからこのプロデューサーに見てもらって、3人くらい採用してもらおうというように、戦略的にやっていかないと難しいし、専門学校ではそういったことを、インターンではなく、学生を就職する時に実際に行っている。
- ・ belne 委員：「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」の企業開拓は、数年がかりで行った。「アニメ制作実務Ⅰ」に関しても同様に準備を進めていたのだが、今年2月に学部長が代わったこともあり、アニメコースの教員も移動があった為、体制が整えにくかったことが大きく響いている。学生にはそれは関係無いので、教職員一丸となって、皆様のところにお伺いしたという経緯がある。引き続きよろしく願いしたい。

● 3DCG について

- ・ 栗原弘樹委員：2022 年度に引き続き、2023 年度も「デジタルペイント実務Ⅰ」、「デジタルペイント実務Ⅱ」の臨地実務実習を受け入れた。3DCG については、入門授業をインターンシップでやらざるを得ないカリキュラム体系になっている。そのため、昨年度はプロとして 3DCG を制作していきたいのか、学生の意思が分からないまま授業を進めざる

を得なかった。

今年は3回生も受け入れたので、プロを目指している学生もいるのかと思ったが、指導した内容から言うと、今の時期にこれをやってもプロになるのは無理だな、と思う内容だった。体験的に少し触れば良いのか、それともプロを育てたいのか、指導者も分からないまま進めていた。来年は目的を明確にしていければ良いと思う。

日本アニメ・マンガ専門学校に非常勤講師として社員を派遣している。その中で、ここ数年で実感してきたこととして、特に3DCGについては覚えることが多い為、授業で扱えていないことが非常に多い。新卒採用で応募してきた学生たちを見ても、良し悪しの判断をしようにも、そもそも習っていないことが本当に多かった。そういう学生の中に原石はいるのだと思うが、センスを問う以前の問題であることが多い。

学校の授業だけでは、3DCGはカバーできないと思っている。弊社も出来れば新潟の人材を採用したいとずっと考えてはいるものの、近年は新潟の学生を採用できていない現実がある。授業外でカバーする仕組みを考えないと、良い人材は育てられない。一つ考えた例としては、プロになりたい人が、これを見てまず自力でやってみる、というような動画・課題を作る。課題が完成したタイミングで、その時のみ対面でチェックする、ということ。

これくらいはやらないと、就職したい人が来る一般的なインターンの形にもたどり着けないのではないか。幸い大学と近い距離にいたので、何とか解決したい。1年では難しいかもしれないが、数年かけて大学と一緒に実現に近づけていけると嬉しい。

- ・ 中村委員：学生側に心構えが出来ていない気がする。その覚悟で行けと話をするしかない。それとも、あまりにも実力が無さすぎるというのは、大学の教育内容として教えた内容自体がそうになっているのか。
- ・ belne 委員：学生が、授業で習ったことをきちんと習得していなかった、ということが大きい。原因の一つとして、デバイスの問題がある。学生には入学時に iPad pro を持たせているが、PCに触れるのは授業時間内がほとんどである。
そのため、新カリキュラムでは実務授業を3単位増やし、事前学習に時間をかけて対応していく。

● 臨地実務実習の学習目標について

- ・ 成田委員：3DCG 業界もアニメ制作会社（作画）と同じ問題を内包していると思うが、よほど飛びぬけた才能がある学生以外、即戦力ということは求められないという現実があるということでしょうか。そういった平均的な学生を受け入れてもらうためには、それを受け入れてもらう代わりにメリットを提供することが必要。もう一つは、数年かかるかもしれないが、学習用の動画等を作り課外学習をする。大学の方で全て指導用動画や課題を作り上げることは難しく、やはり実際に制作されている現場からの提案や、準備にお骨折り頂くことが必要。今であれば YouTube 等の動画コンテンツもあるので、恐らく授業ではカバーできないであろうアニメーターのいろはのようなもの等、準備出来ることはあるか。

- ・ 石山委員：協力するとしたら、例として、3 回生対象のキャラクターデザインの添削である。イラスト、動画、原画でも良いが、1 学年程度の人数であれば対応できるかもしれない。「プロとしては全然出来ていない」ということを、今のうちに知っておくのが良い。
- ・ 小野打委員：なぜ学生が、アニメーターとして即戦力にならないといけないのか。産業界に教育機関が合わせるということになりがちであるが、本質的には間違っていると思う。作品が上手いからこの学生を採ろう、ではなく、本来は教育機関が企業より先に進んでいなければならない。業界の発展のためには、教育機関が研究・開発を進め、企業に示すことが必要。明日の実務の人材にあてがうことが目当てでは、業界の発展は上手くいかない。
- ・ 中村委員：インターンでアニメーターになりたい人が全然違うことをするということは、当然発生すると思う。しかし、産業の在り方を教えるということに必要な経験であると思う。マンガコースの学生が印刷・出版系の企業で本を作る過程を学ぶということは、知らなかったことを知ることが出来るし、どんなところで苦労をするのかを知ることが出来る。学生のうちだからこそ、出来る経験だと思う。自分のやりたいことに直結していなくとも、意義がある。
- ・ belne 委員：マンガ家の場合、どのようなインプットが行われても、最終的に自分の作品に活かすことが出来るという利便性がある。また、デビュー出来たら個人事業主、デビューできなければ社会人として、就職しながらデビューを目指す学生が多い。そういった意味では、マンガコースに関してはマイナスになることは無い。
- ・ 成田委員：学部への認可申請をする当初、文部科学省からは、まずは概論を学んで理論を理解し、その後、演習・実習を経て、実地経験を積む、と指導されたと聞いている。そのため、実習が 1 年次前期（1・2 学期）は殆どない。しかし、その間に専門学校は、その間にも演習を行っている。
 専門職大学は専門学校とは違う。専門学校との違いをさらに打ち出していく必要があるのではないかと。例えば、業界の方が即戦力に近い方が欲しいとなれば、恐らく専門学校でも良い。しかし、我々は知識も身に付け、その後に実際演習を行い、現場でも体験してもらい、22 歳でもそれなりに大人になっている、という形が作れていないと意味が無い。
 メディアアート系の産業界は、実際に働くとなると厳しい。学生からすると夢のある世界だが、実際に作品を生み出している側に就くと厳しさがある。ある程度、社会経験を積んでからであれば、学生が就職してからドロップアウトしにくいのではないかと。そのために 4 年間のカリキュラムを作っておかなければならないのではないかと考える。
- ・ 田辺匡史委員：地域との関係ということで申し上げれば、市役所でも毎年大学からのインターンシップを受け入れている。就業体験から、課題解決型の学生との交流というのが十数年前から課題になっている。いわゆる作業をして頂くということに留まってしまっていることもある。ただ、意識の高い学生については、積極的に議論に加わり、業務についての携わりを自ら進んで行っている。
 産業部門に所属していた際に経験したこととして、例えば工学系の大学生であれば、民間の方が研究開発を求めている。若い研究員と学生が一緒になって課題解決をしていくということで育成も叶えるという思惑もあり、行っている状況であった。

そのため、実務という言葉が出ると違和感が無い訳では無いが、その体験なのか実務を吸収するような思考でいくのか、実態とネーミングのずれはあるのかもしれない。

● アニメ業界の新卒採用について

- ・ 小野打委員：専門学校は2年で即戦力を育てていると言っているが、業界では誰もそうは思っていない。専門学校で習っても、業界に入ってからまた半年～1年かけて教え込む必要がある。ただし、3、4年の専門学校が増えている。Blenderも学ばせる専門学校もあるようである。3DCGについては、専門学校も2年では教えきれないと言っている。
作画の新卒採用では、まじめでコツコツやってくれるかどうか、というところで採用していることも多いのではないかと。
- ・ 石山委員：制作進行だけで言えば、ほぼ大卒を採用している。1割程が専門学校卒である。作画に関してはこれからではあるが、究極で言えば、高卒から採用した方が良い人材がいるのではないかと考えている。現状、若いころからプロの現場に入れた方が良いのではないかと思う。
- ・ 小野打委員：制作進行は大卒が増えている上に、ほぼ社員化されている。作画は社員化されておらず、半年から一年後、原画に上がる時に社員になるところは多いが、一年生から社員というところはまだまだ少なく、1～2割である。一年生で入ると、3～4か月は固定の支援金、あとは出来高制で、高くて17万円というのが現実である。動画から育てて原画に行かせる会社と、動画は動画専門で、一生動画で良い、原画はエリート教育をさせよう、という分け方をする会社も増えている。
- ・ 松尾委員：制作進行の新卒は全員大卒、作画は社員化出来ていないが、実力があるのであれば色の付いていない高卒の方が良い。
会社としては出来れば即戦力が一人入ってほしい。教え直すのは、なかなかコストがかかる。専門職大学からきちんとしたスタッフが排出され、即戦力が入ってくれるのであればすごく良いと思っている。

● キャラクターデザインコースの卒業後の進路について

- ・ belne 委員：イラストレーターを目指す学生の卒業後の進路に関し、コミティアに参加しているサークルについて、マンガとイラストの割合はどのくらいか。
- ・ 中村委員：イラストジャンルが現在が一番大きく、25%である。マンガは全ジャンル含め、15%程度である。それ以外は、小説等、絵を描く以外のジャンルである。
- ・ belne 委員：新潟コミティアでも、コミック編集部がイラストレーターを募集していた。編集部の中でイラストレーターを募集しているのはどのくらいいるか。
- ・ 中村委員：明確に出している企業とそうでないところがある為、具体的な数字は分からないが、社内の別の部署を紹介するということがよくある。
- ・ belne 委員：コミティアからプロのイラストレーターになっていく人も少なくはないのか。
- ・ 中村委員：イラストは基本的に一枚絵の勝負である。まずはWeb上で発表し、そこで人気が上がって、SNSのフォロワーが増えて、ということが大切である。実際に本を作る

とか、直売会で本を売り込むということは、「やる気がある人」という意味で言えばバイアスがかかるといえることはあるかもしれない。

編集さんは、まずは Web 上探して声を掛けると言っていた。ただ、そういう人たちはなかなか締切を守ってくれず、直売会で活動している人の方が締切を守ると言っていた。

そのため、すごく裾野は広く、良くも悪くも玉石混交の世界でもある。

イラストレーターの活躍できる分野として、広告のイラストも主軸になってきた。以前はアニメチック、マンガチックなイラストは扱われづらかったが、ここ数年では当たり前になってきた。そういった意味でも、裾野は広がってきていると思う。

- ・ belne 委員：本学のキャラクターデザインコースには、ゲームのキャラクターデザインを目指す学生も多い。コースの教員も、現役でゲームのキャラクターデザインを行っている。また、何となくイラストレーターになりたい、と思って入学してくる学生もいる。
- ・ 小野打委員：現実的には、アルバイトをしながら、お金の儲かるイラストの仕事ではなく、オンラインでウェブトゥーンの塗りの部分だけ任せられ、色指定されたものをひたすら塗り捲るのが人生だという現実を、学生も知らなければならない。
- ・ 中村委員：現実はそのようなところもある。また、イラストレーターは人気が出た後、すぐに飽きられるという側面もある。そういった意味で、その後も続けていく難しさはある。ゲームのデザイン等でも、一時的な契約で、社員にはなれないのではないかなと思う。
- ・ belne 委員：自分の好きなスタイルだけ描くというわけにはいかないが、専門誌のイラスト等で安定的にイラストレーターとして月収 2、30 万稼ぐ人は多い。自分の好きなイラストが描けるわけではないが、きちんとポートフォリオを作ることが出来れば、そういった需要もある。
- ・ 小野打委員：株式会社 MUGENUP には、約 2 万人の登録者（イラストレーター）がいるが、イラストで生計を立てられる人はその内の 1000 人程度とのことだった。それ以外に、10 万～2、30 万を稼ぐ人もそれなりにいるのかもしれないが、多くの場合は、塗りや線の補正で食べていくわけで、それでもイラストに携わる仕事と言えるのだから、それでも良いのだと思う。

● 地域との連携について

- ・ 田辺委員：新カリキュラムでは地域に関する学びの優先度が下がったということであるが、是非を唱えるつもりはない。産業界で活躍できる学生を育てるというためだと理解している。
- ・ 成田委員：学生も理解しているが、新潟は人口 1 万人あたりの漫画家の人数が全国 3 位である。新潟出身の有名な漫画家さんが多くいらっしゃることは、学生も理解している。マンガ、アニメの街、新潟ということを新潟市と今後も連携して打ち出していきたい。

● 臨地実務実習時の学生の宿泊先について

- ・ 中村委員：関東の会社にインターンシップに行く場合、その間学生の生活はどのようなになっているか。

- ・ belne 委員：大学で契約した宿泊先に泊まる。完全無償ではないが、大学が宿泊費を負担する。そのため、関東や広島を受入先もある。
しかし現在、漫画の仕事はその 99%がリモートである。そのため、その企業で行うことは、現実にはあまりない。リモートで臨地実務実習を行う方が、社会実情に合っている。

7. 資 料：

【資料 1】 2023 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 2】 2023 年度上期 アニメ・マンガ学部運営報告

【資料 3】 2023 年度 開志専門職大学学事暦

【資料 4】 開志専門職大学 アニメ・マンガ学部カリキュラム体系図

【資料 5】 教育課程の概要

【資料 6】 授業科目の概要

【資料 7】 完成年度見直し（案）開志専門職大学 アニメ・マンガ学部 カリキュラム体系図