

**2023 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： 2024 年 2 月 20 日（火）13：30～15：30
2. 会議形式： Zoom 会議
3. 出席者： 堀越 謙三委員長、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、中村 公彦委員、松尾 亮一郎委員
欠席者： 田辺 匡史委員、田中 栄二委員
陪席者： 西村 潤子准教授、木村 智哉准教授、雑賀忠宏講師、KENTOO 准教授
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
4. 会 次 第：
 - 1) 2023 年度 学部運営に関する報告 …資料 3
資料 3 の通り、学部運営について報告された。
 - 2) 完成年度以降のカリキュラム改定進捗状況報告と質疑応答 …資料 4,5,6
資料 4～6 に基づき、完成年度以降のカリキュラム改定進捗状況が報告された。完成年度以降の新カリキュラム改定案（以降、新カリキュラム改定案）の作成方針は、以下の通り前回から変更はない。
 - ・ カリキュラム体系図案（資料 5）の作成方針については、前回の協議会で案内した通りである。
現行カリキュラム（資料 4）は、職業専門科目群のアニメ技術、マンガ技術、キャラクターデザイン技術の各分野内において、ほとんどの科目が前提・後続関係にあるために、学生の履修可能な科目の選択の幅が非常に狭くなる。
さらに、分野を問わず多くの科目において、1 科目単位取得を逃すことにより、自ずと卒業年次が 1 年延びることが決まってしまうほど、拘束的なカリキュラム体系になってしまっている。
そのため、新カリキュラム改定案では、全体的に前提・後続科目の関係を、必要な科目以外でできる限り外した体系にしている。
 - ・ 新カリキュラム改定案について、現行カリキュラムからの主な変更点（資料 6）は学部全体として 3 点ある。
 - 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、3DCG の概論が 2 年次 4 期、演習が 3 年次からでは遅いと意見を頂いていたことから、2 年次の前期から概論・演習を学ぶことができるように変更している。
 - 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

現行カリキュラムではアニメーターや漫画家、イラストレーターなどの描き手を育てることが主要であったが、描き手以外の職種や、各産業と関連、あるいは横断した職種・産業でも活躍できる学生を排出し、各産業に貢献したいと考えている。それら職種・産業を総称し、「物語芸術」と表現している。

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にする

現行カリキュラムでは各科目群・分類ごとに臨地実務実習科目が設定されており、前述の通り、分類ごとに各科目が前提・後続科目の関係にあるため、3年次4期、4年次2期の臨地実務実習において、学生はアニメ、マンガ、キャラクターデザインコースのうち、各自の所属コースに係る業界の実習先以外で実習ができない。

業界を牽引する企画・プロデュースができるような人材を育てていく場合や、クリエイター志望であっても、例えばマンガコースに所属しつつ、マンガづくりのためにキャラクターデザインコースで学ぶようなイラストの勉強もしたい場合等、アニメ・マンガ学部で学ぶことができる分野の専門職は、必ずしも1コース（分野）内の学びで完結するとは限らない。また、卒業後の就職先からキャリアをスタートし、ステップアップを経て最終目標の職種に就くことがほとんどであり、それらが異なる業界であることも多い。

そうしたケースにも柔軟に対応するため、コース毎に分かれていた科目を集約し、コースに左右されず学生が希望する実習先を選択できるようにした。

以上の新カリキュラム改定案作成方針について、委員より承認された。

3) コース分科会

① コースの課題について

② 完成年度以降のカリキュラム案について

(a) アニメコース

…資料 4,5,7,8

1. 新カリキュラム改定案について

- ・ 資料 7、8 に基づき説明した。
- ・ 石山桂一委員からは、現在の現場で最も足りていないのはアニメーターであり、その即戦力が欲しいことに変わりはないこと、新カリキュラムのコンセプトは「広く浅く」になっており、即戦力のアニメーターが育成できるかは疑問であるとの指摘があった。
- ・ 小野打恵委員からは、今も昔も動画分野における即戦力は実現したことがないので、むしろビジネス面を知るアニメーター、クリエイティヴを理解するプロデューサーを育成するようなジェネラリスト教育が、世界レベルのクリエイターを育てることに繋がるのではないかとの意見があった。
- ・ 再度、石山委員からは、即戦力が欲しい反面で、流動的なアニメ業界では何が基準か分からないのも確かであるとの指摘があった。
- ・ 松尾亮一郎委員からは、即戦力が欲しいのは確かだが、実際には難しいだろうとの意見があった。また、学生が卒業制作などで自主制作した作品を見ることがあるが、制作時にど

のようなスケジュールや予算の配分を調整して、どのような表現を採用したかまで、制作全体の背景や意図を説明できる人材が欲しいとの指摘があった。

- ・ 以上を踏まえ、現行の新カリキュラム改定案を進めることとした。

2. 臨地実務実習について

- ・ 資料 7 に基づき意見を聴取した。
- ・ 小野打委員からは、ただ学生の受け入れを依頼するだけでなく、何らか企業だけで進めるのが難しい実験的、研究開発的なプロジェクトを産学連携で行うような、企業側にもメリットを示せる具体的提案があるのが良く、そこへ学生を参加させて対等な関係性を築けることが理想だろうとの指摘があった。
- ・ 石山委員からは、大きな企業であれば可能性はあるが、すぐに現状の現場で、そうした実験的なプロジェクトを実現させることは難しいこと、しかし今後のことを考えて検討したいことが述べられた。
- ・ 松尾委員からは、小さいスタジオではそうした実験での受け入れは無理だが、デジタル化で増えた業務のアシスタント（制作の手伝い）などならば可能性があるとの意見があった。
- ・ 大学側でも産学連携の研究開発的プロジェクトの創案を検討することとした。

(b) マンガコース

…資料 4,5,9

1. 新カリキュラム改定案とマンガコースの今後の課題について

- ・ 資料 4, 5, 9 に基づき説明した。
- ・ 中村委員より以下の通り意見を頂いた。
 - ・ マンガ的表現は一人で完結できる総合芸術的なところがある。頭にひらめいたことをマンガという形にしていくことを基本的に一人で行うのがマンガであり、マンガづくりは意外とハードルが高いのであるが、自分の頭の中のイメージを形にしてアウトプットすることを前提にカリキュラム構成や講義が工夫されている。
 - ・ 研究分野や、産業としてのマンガを学ぶ講義は重要である。最近、本の販売価格のうち、著者が 10%、版元の出版社が 30%であることに異論を唱えた作家もいたが、これは 100%売れた前提での話。完売しても 97%ほどであったりする。また、30~40%ほどしか売れずに残り 60%を廃棄することもある。そういったロスの部分を被るのは出版社である。そういった視点が無いことは、作家として好ましくない。学生は是非知っておくべきだと考える。
 - ・ 卒業までにマンガ家になれない学生は、どうしてもコースの過半数になる。マンガ家浪人に対しアプローチができるように、地元産業をマンガという形で表現するのは企業側にもメリットがあることだと思う。ガタケットや新潟コミティア等のリアルイベントを利用して、今までマンガと縁のなかった企業等に接点を持たせたり、学生のうちからでもそういう場で何かをアピールすることは新しい発想をする機会にも繋がると思うので、検討してほしい。

- ・ 先を見据えてあらゆることをブラッシュアップしている。引き続き協力していきたい。
- ・ 以上を踏まえ、現行の新カリキュラム改定案を進めることとした。

(c) キャラクターデザインコース

…資料 4,5,10,11

1. キャラクターデザインコースの課題と新カリキュラム改定案について

- ・ 資料 10, 11 に基づき説明した。
- ・ 栗原委員より、以下の通り意見を頂いた。
 - ・ 入学当初、学生の希望は大手ゲーム会社への就職、イラストレーター職に就くことが半数を占めるが、両者は業界的に飽和状態にあり、業界の需要が多い 3D アニメーター（モデリングやモーションキャプチャーとは異なる）や UI デザイナー等は、学生があまり関心を持っていない。説明を受け、あらためてキャラクターデザインコースは、一番学生数が多いが、何を目指して、卒業までに何を身に付けていけば良いのかを決めることが一番難しいと感じた。3DCG はツールの使い方を習得すれば就職の可能性が高いが、覚えるべきことが本当に多い。自分のイメージしたものをアウトプットすることが、2D に比べはるかに難しい。プロになるために必要なスキルを身に付けることは高等教育機関の授業内だけでは完結できない。新カリキュラム改定案で 3DCG の単位数を増やすことができたのは良かったが、3DCG について学ぶ意欲がある人については、e ラーニング等授業外で自主的に学習ができる環境を作ることができないか、と考えている。ゲーム会社、イラストレーター職での就職を目指す学生にとって、ポートフォリオでここまで到達できれば就職できるというわけではないため、この大学に来てよかった、勉強してきてよかったと思える機会を得難い。一つのアイデアとして、steam（スチーム、PC 用ゲームの配信プラットフォーム）等で学生自らが企画・制作したゲームを無料で配布できると面白いのではないかなと思う。すぐに実現するのは難しいと思うが、将来的には、事業創造が企画、情報学部がプログラム、アニメ・マンガ学部がイラスト部分を担当する等、学部間で協力できると良い。
- ・ 以上を踏まえ、現行の新カリキュラム改定案を進めると同時に、現行のカリキュラムにおいても早期に学生に就職を意識し、目標設定をさせる工夫を続けることとした。

5. 資 料：

- 【資料 1】 教育課程連携協議会に関する規定
- 【資料 2】 2023 年度第 2 回教育課程連携協議会 分科会名簿
- 【資料 3】 2023 年度 アニメ・マンガ学部運営報告
- 【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】 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
- 【資料 6】 新カリキュラムの主な変更点
- 【資料 7】 アニメコース分科会議題
- 【資料 8】 アニメコース新旧カリキュラムの相違点
- 【資料 9】 開志専門職大学アニメ・マンガ学部 2023 年度第 2 回教育課程連携協議
マンガコース分科会資料

【資料 10】 キャラクターデザインコース議題

【資料 11】 キャラクターデザインコース新旧カリキュラムの相違点

以上

**2024 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： 2024 年 10 月 9 日（水）13：00～15：00
2. 会議形式： Zoom 会議
3. 出席者： 堀越 謙三委員長、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、中村 公彦委員
欠席者： 丸山 夕香委員、松尾 亮一郎委員、田中 栄二委員
陪席者： 西村 潤子准教授、渡部 英雄教授、雑賀 忠宏講師、瓜生 幸夫講師、工藤 遥講師
事務局： 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) 2024 年度 学部運営に関する報告（2024 年度 9 月末時点） …資料 3
資料 3 の通り報告された。
 - 2) 就職内々定状況報告（2024 年度 9 月末時点） …資料 4
資料 4 の通り報告された。
 - 3) 2025 年度新カリキュラム改定について（前回協議会からの変更点） …資料 5,6,7
資料 5～7 の通り、新カリキュラム改定案について、2023 年度第 2 回教育課程連携協議会
で提示した新カリキュラム改定案からの変更点が報告された。
現行の新カリキュラム改定案を進めることとなった。
 - 4) コース分科会（コースの課題について）
 - (a) アニメコース …資料 8
アニメコースの課題について、資料 8 の通り報告した。
 - ・ 石山委員からは、業界も教育現場も大変な人材不足であることに変わりない。業界では今年から AI に関しての開発が本格的に進み始めた。業界全体が一斉に取り組みはじめたら展開が早いため、学校側もどのように対処していくか常にアンテナを張り、今後の業界の動向を見つつカリキュラムも検討していくと良いとの意見があった。
 - ・ 小野打委員からは、この数年、アニメ業界自体は好調であると言われてはいるが、同時に人材不足であることが業界全体の課題になっている。自ずと指導者も少ないというのが制作現場、教育機関の現状である。業界の後追いではなく、先を見据えて、学校と企業が産学連携できること、その中で人材育成ができることを提案し、共同で推進できるような関係を持つことができると良い。例えば、個人のアニメーターで CEO をされている方も多いので、一度インターンを受け入れてもらい、その後も関係を持ちつつ、人材バンクのような関係を築くことも可能性として考えられる、との意見があった。

以上の意見を踏まえ、引き続き業界の動向を見定めつつ、教育課程を検討していくことと

なった。

(b) マンガコース

…資料 9

分科会では、マンガコースにおける今後の教育課題について、資料 9 のとおり、前回の 2023 年度第 2 回教育課程連携協議会に於いての中村公彦氏からの提言を受けての報告を行った。

課題① 学内での教育課程について（座学系科目の充実・マンガ産業界との連携強化等）

- ・現カリキュラムでは、座学系の授業に比してマンガコース実技系授業の開始時期が遅め（1 年次第 3 学期からの開講）であり、入学後すぐに制作へと向けた学修に関わることができないことに対する学生の不満があった。

そのため、2025 年度入学生からの新カリキュラムでは、1 年次向けの座学授業であった「マンガ概論」の授業規模を 1・2 学期通期へと拡充し、研究者教員だけでなく実務家教員による授業回も取り入れることで、知識面の学修と実技面の学修とがより連携したかたちでの座学講座開講を 1 年次のはじめから目指すこととしている。

その他、現行の座学系授業に対する学生からの目立った不満や改善要望等はないが、今後より学生にとって意義のある学修機会の提供を目指していく。

- ・本学部での教育課程のなかで、学生が学外＝マンガ産業界との接触を経験し、いわゆる「業界」的視点からの評価を受ける機会を拡充していくことが課題としてあった。

現在、「出張編集部」的な機会は学外からの開催オファーが一定数あり、また、新潟コミティア等でも出張コミック編集部への学生の参加を促進している。とくに、3 年生に対しては、全員が東京コミティアでの出張コミック編集部に参加する機会を設けている。

開学間もなく、出張いただいた編集者が満足出来る学生数に到達できているかという問題はあるが、これからも積極的に編集者の方に、来ていただく努力を重ねてゆく。

課題② 臨地実務実習について（マンガコースのキャリアデザインと合致した実習構築）

- ・より職業マンガ家としてのキャリア形成に強く結びつくかたちでの、臨地実務実習経験の提供が課題としてあった。現行シラバスへの反映は難しいが、2025 年度の完成年度以降における新カリキュラム下では、マンガの制作アシスタントなどをどのように臨地実務実習として実施することができるかについて、その条件などを含め模索中である。

課題③ 学生のキャリア形成および卒業後の進路について（キャリア形成支援の必要性）

- ・いわゆる商業出版での職業マンガ家以外にも、幅広いキャリアコースを提示できることが課題としてあった。現状、マンガ家を目指す学生の初期のキャリア形成支援については、一般職を視野に入れた就職活動を行いつつ、長期的スパンでのマンガ制作・持ち込み活動を継続できるよう支援する、というかたちが多い。
- ・事業としてマンガ制作を行う臨地実務実習先企業（例：ガタケット）からのマンガ家アシスタント業務などの受託を拡げるなど、商業誌連載公募以外のいわゆる「実用マンガ」の教育にも力を入れている。まだ構想段階だが、大学が直接マンガ制作を請け負うというかたちの仕組みを構築できないかということについても、具体的に模索中である。

以上の報告に対し、中村公彦氏から下記提言をいただいた。

課題① 学内での教育課程について

- ・ 学生には実作を重ねることが大変重要と考える。しかしマンガを描くことには多くの経験・体験・知見が必要なことから、座学の面白さも学生には伝えて行けると良い。
- ・ マンガ制作に於いては実作と座学との良いミックスを産む可能性が考えられる。
- ・ 出張マンガ編集部は是非コミティア(新潟コミティアにも少ないが出張編集部がある)を活用してほしい。

課題② 臨地実務実習について

- ・ マンガの「臨地実務」とは即ち、マンガ編集者と対面し作品をブラッシュアップしながら制作し、発表への糸口を掴んでゆくところにある。また、マンガ家のアシスタントとして、作品制作を手伝ってゆくことは長年業界で新人作家の育成に使われてきた手法だ。マンガ家アシスタントや編集者との定期的で業務的なやりとりは漫画家を育成するために有効な「臨地実務実習」となるのではないか？専門職大学の特性の中でマンガを専門職として認めたとしたら業態の実態に添ったインターンシップのあり方を認めて行く方向を探してほしい。

課題③ 大学としてのマンガ事業について

- ・ マンガを求めているのは商業雑誌だけではない。大学にはブランド力が備わっており、マンガ事業を在学生だけでなく卒業生の参加も含めて検討してゆくのは良いのでは無いか？

マンガ教育全体として

- ・ マンガ家になって活躍できるのは実力だけでなくチャンスやタイミングなども含めて簡単ではない。ただ、マンガを学んで、マンガを描くことを選んでいるならば、現在は SNS をはじめとした NET、また全国にあるマンガ同人誌イベントなどを通じて「プロとアマチュア」の境界線はどんどんなくなっている。
- ・ 作家として活躍するのは商業雑誌だけではないことも学生には伝えていってほしい。また、商業雑誌以外にもマンガを活かす仕事は多いことも認識してほしい。

以上の意見を受け、マンガコースは大きなカリキュラム変更はないもののマンガ雑誌・媒体・業態はパラダイムシフトの最中にあり、今後も広い視野でマンガ教育を進めてゆくこととした。

(c) キャラクターデザインコース

…資料 10

1. 現状のキャラクターデザイン分野の授業における各種課題

資料 9 をもとに瓜生教員より説明され、それぞれについて議論を行った。

主に学生のポートフォリオ制作および創作意欲強化について議論を行い、以下のご意見をいただいた。

① ポートフォリオのアーカイブ化

今後、就職が決まった学生のポートフォリオを、該当企業ごとに分類してアーカイブ化

することが提案された。学生の許可が必要だが、同じ企業を志望する後輩にとって良い参考資料になると考えられる。実際にその企業に就職した人のポートフォリオを見ることで、学生の意欲が高まるとの意見をいただいた。

② 企業を招いた講評会の実施

授業内で講評会を実施し、そこに県内の企業を招待してコメントをいただく案が出された。他大学でも講評会の案内が企業に送られることがあり、企業にとっても学生の動向を把握する良い機会になると考えられる。また、気になる学生がいれば企業から面談の依頼があるなど、早期の就職意識づけにもつながるとの意見をいただいた。

③ クリエイターとしての認知向上

学生が自身の名前を出して活動する場を増やすことが重要。学校のホームページなどでクリエイターとして名前を公表されると学生は喜び、創作意欲が刺激される傾向があるため、人前に作品を発表する機会を増やすことが効果的ではないかとの意見をいただいた。

④ 「レコメンド世代」に合わせた指導

現在の学生は「レコメンド世代」と言われるほど、幼少期から情報が溢れた環境で育ち、自ら探さなくてもお勧め情報が提示される中で生活してきた。そのため、自主的に調べことに積極性が欠ける傾向がある。こうした背景を踏まえ、臨地実務実習なども含めて、今の学生に合わせた指導内容を検討する必要があるのではないかと意見をいただいた。

2. 新カリキュラムの変更点について

事前に提示した資料をもとに、瓜生教員より特に大きな変更点がないことが説明された。これに対し各委員から特に異論は示されなかった。

5. 資 料：

- 【資料 1】 2024 年度教育課程連携協議会構成員名簿
- 【資料 2】 2024 年度第 1 回教育課程連携協議会 分科会名簿
- 【資料 3】 2024 年度 アニメ・マンガ学部運営報告
- 【資料 4】 2025 卒就職活動状況 0930 時点
- 【資料 5】 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
- 【資料 6】 2025 年度開始予定 アニメ・マンガ学部新カリキュラム案 前回協議会からの変更箇所概要
- 【資料 7】 【学則・ポリシー含】別表 2-3(第 36 条関係)新旧比較対象表・新旧科目読替表
- 【資料 8】 令和 6 年度第 1 回 教育課程連携協議会資料 アニメコース
- 【資料 9】 令和 6 年度第 1 回 教育課程連携協議会資料 マンガコース
- 【資料 10】 令和 6 年度第 1 回 教育課程連携協議会資料 キャラクターデザインコース

以上

2024 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： 2025 年 2 月 21 日（金） 14：00～16：00
2. 会議形式： Zoom 会議
3. 出席者： 堀越 謙三委員長、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、中村 公彦委員
欠席者： 丸山 夕香委員、松尾 亮一郎委員、田中 栄二委員
事務局： 三上学務課長兼社会連携推進課長、大滝学務課職員
4. 会 次 第：
 - (1) 2024 年度 教育課程に関する報告 …資料 3～6
 - 1) 2024 年度 学部運営報告
資料 3 の通り報告した。
 - 2) 卒業後の進路について
資料 4～6 の通り報告した。
 - 3) 質疑応答
各委員より、以下の通り意見・質問がなされた。
【中村委員】
 - ・漫画家というのはプロデビューすれば（雑誌に載れば）すぐ食べられるようになるわけではなく、正直なところデビューして数年は修行期間である。マンガの収入だけで食べられるようになるまでにどうやって食べていくかということを考えると、社員・アルバイトを問わず、何か別の仕事を掛け持ちする時期が 2、3 年続くのは常識的なことである。そのため、大学のシステム上、卒業したらすぐデビューしてそれで食べていく、ということは考えづらい。それが前提だと考えている。
 - ・それでも書き続けるということが大事で、それに対してモチベーションを切らさないように、ネットで自分の作品をアップすることもできるし、年に数回行われる同時即売会に出店して、実際に読者の生の反応を見ることも結構役に立つだろうと思っている。
 - ・実際、東京コミティアの参加者でいうと、出展者 4、5 千人のうち、マンガの割合は半分ほどであり、マンガを描いている人の平均年齢は 30 歳程である。その中で、専門の漫画家さんもたくさん出ていらっしゃるが、いわゆるサラリーマン的な仕事で収入を得ることを並行している方もたくさんいる。
 - ・最近話題になっているのは、ピエール手塚さん。40 代で会社の課長職でありながら、かなりハイペースで作品を書かれていて、その様子を X 等の SNS で発信している。商業マンガもたくさん出されているが、決して遅れを出さずに作品を描くことと、自分の仕事を両立させるかということを積極的に発信されている。そういった意味でも、マンガ

とは別に仕事を持つといった感覚というのは常識的になっていると思う。

- 学生の皆さんも、なかなか在学中に数年先、5年先、10年先をイメージするのは難しいかもしれないが、焦らずに自分の作品をちゃんと発表できる形になるまで、描き続けてほしいと思っている。

【石山委員】

- 一期生の就職先について、アニメーション業界に進んだ人たちは、臨地実務実習として参加した人たちがほぼそのまま内定を貰っているのが現状である。一年目ということもあるので、今後、この部分をどんどん広げていけば、二期生や三期生の就職先としてもこういった企業が選ばれるようになるのではないかなと思う。
- 講演会の実績について、自社もよく取引している企業が来ている。そういった企業とのつながりを深め、アニメーション業界やイラスト業界で活躍している人たちの後援会を通じて、学校とのパイプをさらに広げていくべきだと思う。そういった活動を積極的に行えば、業界での就職率が広がる可能性もあると考えられる。
- アニメーション業界に進んだ人が少なかったのは意外だったが、一年目なのでまだそんなものかなという気もする。

【小野打委員】

- 今のアニメ業界の働き方について、日本動画協会全体としても、非常に重要な課題となっている。
- たとえば「育成」。これは学生の育成という意味でもあり、学生側から見れば「就職活動」の問題でもあります。一方、企業側から見ると「採用」、さらにその後の「人材育成」にも関わってくる話である。
- 特にアニメーターの働き方については、業務委託のフリーランスと雇用契約が混在している状態で、「収入が少ない」、「本当は雇用されたいのに、実質的にフリーランスを強いられているのではないか」、「毎日通勤を求められているのに、実態は偽装請負ではないか」など、色々なことを言われている。
- しかし、その一方で、私が思うのは、我々の働き方というのは、たとえば市役所に勤める人や、長く安定した雇用を続ける大企業の社員の働き方ではなく、だからこそ誇りを持って良いクリエイティブを生み出すことができるという側面もある。
- 今年、コンテンツ産業は「基幹産業」と位置づけられた。それであれば、たとえば、漫画を学び、学校を卒業したあと、コンビニでアルバイトをしながら投稿を続けて生活するような生き方が、むしろ基幹産業として最も明るい、正しい生き方であって、安定した企業に就職することだけが正解なのではない、というメッセージを、我々はもっと明確に発信していくべきだと思う。
- アニメの世界においても、雇用を望む人は雇用される形で働けばよいし、いろいろな作品に関わりたい、会社をまたいで仕事がしたいという人は、フリーランスを選べばいい。そうした多様な選択肢があること自体が、我々の職業における誇りだと思う。
- アニメーターが元請け会社や製作委員会に搾取されながら奴隷のように働いているといった「残酷物語」で語られるような実態はない、という現実を、私たちはきちんと社

会に示していくべき時期だと感じる。

- ところが、なかなか世の中の人にはそう思って頂けないのが現実で、「アニメ業界としてはどう考えるのか?」「漫画の仕事の立場から見てどうか?」という議論もありますが、一方で「文部科学省としてはどうか?」「保護者の立場からはどうか?」「他学部との比較での評価はどうか?」といった点も、大学側にとっては大きな課題であり、悩ましいところだと思う。
- すべての関係者の立場を調整してみんなが満足という形にするのは簡単なことではないが、アニメ会社に就職した学生も、それ以外を選んだ学生も、ここでアニメを学んだことを誇りに思い、それぞれの人生で生かしていけることが大切で、アニメの場合は組織的な活動に入らないとなかなか商業アニメーションの作者になることは難しいが、キャラクターデザインやマンガコースの学生は、別にコンビニでアルバイトをしているからといって恥じることは全くなく、明日の松本零士先生になれるかもしれないのだから、誇りを持って良いのだということを、学生たちにはしっかりと伝えていただきたいと思う。
- そうした中で、現実的には、アニメ会社への就職率や、他業種への進路、その理由といった点も含めて分析は必要だとは思いますが、それはあくまで後付けで分析できることであり、学生がやりたかったことができたのだろかということが、恐らく一番本質的な評価だと思う。
- 業界と学校が相互に理解し合い、協力していく必要があるということ。アニメーション業界は確かに厳しい側面もあります。たとえば他業界では初任給が 35 万円という話も聞くが、それができるアニメーション会社は少ない。
- しかし、それでもアニメーターという仕事を通じて、世界中の人々に喜びを届けることができる。そういった誇りある働き方を、学校と産業界が一緒に築いていければと思っている。

【栗原委員】

- 私の雑感ではあるが、CG プロダクションの立場から見ると、現時点で CG 関連で就職したのは一名のみである。そのため、もし希望者がいなければ別の話だが、希望者がいるのであれば、今後どのように就職者を増やしていくかが、より大きな課題になると感じている。
- また、私は 15 年間、専門学校で CG アニメ業界への就職を支援してきた立場であり、さらに新潟で長年暮らしている者としての視点も加えると、たとえばハードオフや日本精機など、地元では簡単に入社できるとは言いがたい企業にも、就職が決まっているという事実がある。
- もちろん、全員が希望通りにプロになればそれが理想である。しかし、現実にはそうならない人も少なからずいるし、本人が学んでいくうちに「自分にはプロとしてやっていくのは難しい」と感じるケースもあるだろう。
- そうした人たちが次の進路として一般職を選ぶ場合でも、地元企業として非常に良いところに内定しているというのが率直な印象である。また、そうした結果を導いた先生方

のご苦労も大きかったのだろうと感じている。たとえば Gugenka やビット・エイなど、新潟で活動している企業も、私から見て非常に良い企業だと思う。

- 正直なところ、思っていたよりもずっと良い企業に多くの学生が就職しているというのが、新潟出身者としての率直な感想である。
- 今後は、その中でもプロを目指す学生をどのように育てていくかが課題になる。その点については、私も何らかの形で力を貸せればと考えている。

【成田委員長】

- 栗原さんが新潟の視点からおっしゃっていたのは、新潟の中では評判の良い企業に就職が決まっている、という点である。
- この話は、我々の大学の学生における新潟県内外の出身比率とも関係している。もし間違っていたら指摘してほしいが、おおよそ 5～6 割が新潟県内出身者で、4～5 割程度が県外から来ている学生である。
- この点について補足すると、我々が必ずしも意図的に県外からの学生を多く受け入れようとしているわけではない。ただし、アニメ・マンガ学部に入學しようとする高校生自体の母数がそもそも少ないため、県外にも目を向けざるを得ないという事情がある。
- もちろん、県内の潜在的な入学希望者を取りこぼしている可能性もあると思うが、他学部に比べて母数が小さい分、県外からの学生募集は必要である。とはいえ、関西方面は関西地域に強い大学や専門学校があるため、県外生を新潟に呼び込むのは決して容易ではない。
- また、宣伝や広報にかかる予算などの大学の体制面でもさまざまな課題があるのが実情である。
- 県内出身の学生やその保護者に話を聞くと、目指している業界で新潟県内での就職が可能であれば、できればそうしたいという希望がある。保護者にとっても、地元での就職は安心材料となる。
- ただし、アニメ業界を例に挙げれば分かりやすいが、実質的にその多くは東京に集中している。新潟にもアニメ会社は存在しており、おそらく 11 社ほどあると思うが、地方としては比較的多い方だとはいえ、やはり業界全体から見れば絶対数は少ない。
- 当然、求人の数も少なくなるため、最終的には東京での就職を選ばざるを得ないという状況になっている。これは良し悪しの問題ではなく、現実としてそのような構造にあるということだ。
- この状況を踏まえて、我々としてはどのように学生の就職を考えるべきか。就職は学生の未来に関わることであり、我々はあくまでもそれを支える立場である。学生が何を望んでいるのかに応じて、我々のサポートの方法も柔軟に変えていく必要がある。
- そのためには、さまざまな進路や就職の選択肢を示し、選べる幅を広げていくべきだと考えている。今回の状況を見ても、現実とビジョン、そしてサポート体制をどう構築するかが問われていると感じた。
- 一つははっきり言えるのは、新潟の企業との連携を今以上に密にしていかなければならないという点である。これは間違いなく重要であり、現在もその部分には力を入れて取り

組んでいるところである。

【小野打委員】

- ちょっと難しい話になるが、「就職」や「雇用」といった言葉には、非常にトリッキーな要素というか、世の中の幻想が詰まっているように思える。
- 一方で、芸大や美術大学では、「一般的な就職」を強く蔑視するような教育のあり方も存在する。「お前はアーティストなのだから」、あるいは「就職」や「給料」なんて言葉を口にしたら「人間のクズだ」みたいな教育すらある。
- そして一方で、いわゆる一般的な大学、あるいはこの専門職大学においては、「雇用」や「就職」といったことを学生に教えるのはけしからん、なんてことを言ったら総スカンを食らって、文部科学省からも怒られて、学部ごと廃止にするぞ、みたいなことを生じるかもしれない。
- ただ、自分がずっと言っているのは、そうした「安定したところに就職する」ことに対しての認識についてである。
- 「就職」という言葉一つ取っても非常に幅があり、たとえばアニメ業界では「就職している」と言いながら、実際にはフリーランス契約で業務委託というケースが多い。では、フリーランスは駄目なのか。世間一般の感覚だと、昔の「日雇い」の仕事のように見下されるかもしれない。でも、それは今や「フリーランス」という言葉にすり替わっていて、一つの働き方として認められている。
- だからこそ、自分は子どもたちには本当のことを教えてほしいと思っている。大企業で終身雇用されるだけが人生じゃない。それは必ずしも面白い人生ではない。
- もっとスリルがあって、もっと楽しい生き方はたくさんある。たとえば、コンビニでバイトをしながら、残った時間はすべて投稿用の作品を書いているような生き方の方が充実しているということもある。そういうことを学生に教えてほしいと思っている。しかし、それをあまり強く言いすぎると、たぶん社会倫理の枠から外れてしまうのだろう。だからこそ、自分自身もいつもそのことを自問自答している。

【成田委員長】

- 我々教員も同じことを感じている。特に教員側は一般企業に勤めていた人間が比較的少ない集団なので、芸大の方ではまだそのような傾向にあるという現実も効いている。
- あとは我々のポジショニングをどういう風に持っていくか。前向きにとらえれば、こういったことを日々考えながら生きていける若い大学であるということは、ある意味幸せなことかという風にも思っている。
- 歴史のあるような大学だと、一つのことを変えたいといってもなかなか変えられないということはあると思うが、その点我々はまだ次年度で5年目になるわけだから、教員とも話をしているがいろんな考えの中で話していきなきゃいけない。

【小野打委員】

- 今はだいぶ明示はされているが、それが雇用なのか、就職なのか、多少わかりにくい、ウェブサイトに募集条件が1行しか記載がないような企業もないことはない。そういうところには逆に大学の方から問い合わせてもらって、学生はこういうことを希望してい

るが、それは叶えられるのか、一つ一つの会社、あるいは産業界全体にものを言っていただけで、お互いに働きやすい環境っていうのは作ればいいのかとは思っている。

【belne 委員】

- 大学に勤務してから、京都精華大学も含めて、すでに 20 年が経過した。振り返ると、この 20 年で世の中は大きく変化してきたと実感している。
- 当時、全体の就職率はおおよそ 25% ほどであった。一般企業に就職するというよりも、アルバイトをしながら漫画を描き、いわゆる「就職浪人」のような形で、漫画家を目指す学生が多く見られた。
- しかし、20 年経った現在、我々の時代からはさらに状況がかけ離れている。私自身も一度は就職したものの、その後、いわゆる「食えない漫画家」の時期が 8 年ほどあった。
- その間、他の作家のアシスタントをしながら、自身の作品を描き、兼業しつつも漫画家としての活動を継続することができた。それが可能だったのは、ある程度、家賃や光熱費が払えれば生活が成り立つような社会だったからでもある。当時は今よりも、金銭的に余裕がなくても生きやすい世の中だったと感じている。しかし現在では、若者が十分な経済的基盤を持っていないと、生きづらい社会になってしまっている。これは非常に大きな変化である。
- そのような現状においても、ある程度の生活基盤を持ちながら、自分のやりたい職業を目指すことは可能である。とりわけ漫画に関して言えば、コミティアやコミックマーケットといったリアルイベントの存在が、その道を支えている面がある。
- また、プロの作家の中には、生活を安定させながら別の仕事を持ちつつ、創作活動を続けている者もいる。
- もちろん、漫画業界の構造的な課題は依然として存在している。たとえば、業界全体が「裾野を広く取りながらトップを売っていく」という産業構造になっており、これは世界的にも共通の現象である。そのため、下積み期間が長すぎる、原稿料があまりにも低いといった問題もある。
- 原稿料の低さは、作家側がどうこうできるものではなく、業界構造の問題であり、これは時間をかけて是正していく必要がある。
- とはいえ、それとは別に、経済的に厳しい社会を生き抜くためには、ある程度仕事に就きながら作家活動を継続するという選択肢も現実的である。こうした働き方が今は成立する環境にある、ということを学生にも伝えている。
- もちろん、本人や家庭の事情が許すのであれば、漫画家を目指して就職せず、アルバイトなどで生活費をまかないながら専念するという道も選べる。
- したがって、本学でもフリーランス志向の学生に対して「必ず就職しなければならない」とは指導していない。フリーランスを目指すのであれば、どのようにポートフォリオを作成するか、投稿の方法はどうするかなど、具体的なアドバイスを行っている。
- 大学としても、多くの出版社からのアプローチを受ける機会があるというのは、大きな利点だと言える。
- さらに、就職について補足すると、美術系や芸術系の大学では、「就職したら負けだ」と

いった気質が見られることもある。ただ、そのような風潮があるかどうかにかかわらず、「四年制大学の“新卒カード”」というものは、人生で一度だけ使える特権であると考えている。

- それをうまく活用して社会に馴染んでいくということは、決して悪いことではないと思っている。

(2) 2025 年度カリキュラム改定状況報告

…資料 7・8

1) カリキュラム改定について

カリキュラム改定について、以下の通り説明された。

- 旧カリキュラムについては、専門職大学として文部科学省から認可が下りた際のものである。2019 年～2020 年頃に作成されたものであり、現在までの 4 年間運用されてきた。その中では、臨地実務実習を 4 年間で 600 時間実施する必要があるなどの要件が含まれていた。
- また、「前提後続科目」という制度があり、たとえば 1 年生で特定の単位を取得しないと、2 年生でその後続科目が履修できず、結果として 3 年生の関連科目も履修できない、といった強い縛りが存在していた。そのため、一度どこかの科目を落とすと、次に進めなくなり、極端な話、すぐに留年が決定してしまうようなケースもあった。もちろん、そうせざるを得なかった事情もあったと聞いている。
- それに比べて、新カリキュラムではその縛りを大きく緩和している。もちろん、履修すべき科目の順序には一定の配慮はしているが、「これを取らなければ必ずこれが取れない」といった厳格な連鎖はできるだけ避け、ある程度の救済措置が取れるように設計している。
- 決して「甘くしている」というわけではなく、たとえ科目を落としたとしても、努力すれば 4 年間で卒業できるようにしておかないと、留年者が続出するおそれがある。そのような事情を踏まえたカリキュラムである。
- この新カリキュラムは、分科会などで皆さんからいただいた意見をもとに組み立てており、最終的には総務会を通して決定している。もう少し具体的に説明すると、カリキュラムは「基礎科目群」「職業専門科目群」「展開科目群」「総合科目群」に分類されている。この分類方法自体は従来と変わってはいない。
- ただし、「この科目を落とすと次が取れない」といった連鎖的な制約は、できるだけ排除するようにしている。
- なお、2 年生以上については旧カリキュラムで進める必要がある。そのため、新カリキュラムは 1 年生から順次適用されていく形となり、いきなり 4 年生には適用されない。大学として 4 年間の運用を経たことで、今後はより柔軟な対応が可能になると考えている。

以上について、各委員より質問・意見等はなかった。

(3) 2025 年度 新 1 年生入学予定について

…資料 9

2025 年度の新 1 年生の入学見込みについて、資料 9 に基づき、以下の通り報告された。

- 取り上げたいのは、次年度に入学予定の新入生に関する情報である。

- どう見るかという、簡単な表をもとに説明する。上から順に、現在の 4 年生、3 年生、2 年生、1 年生、そして 2025 年度の合格者（入学予定者）という並びになっている。注目してほしいのは、入学者数と留学生数の推移だ。
- まず、2021 年度は入学者 42 名に対して留学生が 3 名だった。出身は中国である。
- 2022 年度（現在の 3 年生）は 64 名中 3 名が留学生。翌 2023 年度（現在の 2 年生）は 58 名中 4 名。少しずつ増えている。そして今年の 1 年生（2024 年度）は 61 名中 9 名が留学生で、そのほとんどが中国からの学生である。他の国からの学生も若干含まれている。
- そして、現時点での次年度（2025 年度）に入学予定の合格者は、人数に若干のばらつきはあるものの、55 名と仮定した場合、そのうち 16 名が留学生である。この 16 名は、すでに入学の意思を明確に示していると聞いている。
- さらに、2 月にはもう 2 回入試が実施される予定であり、そのうち 2 月 28 日の試験では「外国人留学生選抜」が実施される。この選抜試験は日本語学校などを通じて募集をかけており、私の把握している範囲では、この試験においても 7 名以上の受験が見込まれている。よって、最終的な入学者数は日本人も含めて 60 名台後半から 70 名近くになる可能性が高く、そのうちの留学生は確実に 20 名を超えると見込まれている。具体的には 23 名程度になる見込みであり、全体の約 1/3 が留学生という構成になる。
- 出身国の内訳としては、中国、アメリカ、韓国、ロシアなどが含まれている。昨年の 1 年生は留学生 8 名だったが、来年度の 1 年生はその比ではなく、かなり多くの外国人学生が入学する見通しである。これは事実として捉えておく必要がある。
- このことについて、特に意見を求めるわけではないが、たとえば belne 委員が関わっている京都精華大学では、留学生の数がさらに多いという事情もある。我々の大学としては、まだ若いという事情もあり、今後こうした留学生への対応を整えていく必要がある。
- なお、話が途切れたが、現在うちの大学には助手が 6 名おり、そのうち 1 名が助教に昇任し、もう 1 名が他大学に移籍する予定であるため、2 名分の助手の補充を行っている。4 月から新たに採用される予定の 2 名のうち 1 名は中国人で、日本語が非常に堪能であり、アニメや漫画業界の研究にも携わっている人物である。その採用はすでに決定している。
- このように、大学としても中国人留学生を含む外国人学生に対応できる体制を強化し始めている。結果として、来年度は 20 名以上の留学生を受け入れることになる。
- もしこの状況を踏まえた上で、「こうした方がいいのではないか」といった意見や質問があれば、ぜひ伺いたい。
- なお、これは最近、学部教員にも共有した内容である。なんとなく皆も予想はしていたが、実際には想定よりも多いという事実が明らかになった。これは教員側の教育体制にも大きく関わってくるため、今後の対応にあたって重要な情報である。もし意見等があれば、是非伺いたい。

[各委員からの意見]

【belne 委員】

- 日本語学校を対象とした学生募集イベントに参加したことがある。そのイベントでは、複数の大学が日本語学校にアプローチを行っていた。
- その際、アニメ・漫画系、コンテンツビジネス系といった、いわゆるメディア芸術系の分野を目指している学生が多くいた。単純な美大志望というよりも、漫画、アニメーション、キャラクターデザイン、イラストデザインといった領域を志す中国人の日本語学校生が非常に多く、500名ほどいると聞いた。今後もその数は増加傾向にあると感じた。
- 2007年に前任校に着任した当初、韓国からの留学生は3名程度だった。しかし、2020年には中国と韓国からの留学生を合わせると約35名となり、全体70名のうち半数近くが留学生という状況になっていた。
- 現在、全銀協（全国銀行協会）の統一試験などで相当な倍率が出ているという話も聞くが、それでも留学生の割合が大きく下がっているわけではないようだ。優秀な留学生が多くいたことを思い出す。
- この先、留学生数が増えていくとすれば、入試段階でしっかりと学生を選抜していく体制が整えば、決して悪いことではないと考えている。実際、中国からの留学生の中には、非常に絵の上手い学生が多くいる。以上のような印象を持っている。

【石山委員】

- アニメに関して言うと、制作の現場では、現在海外の人材を採用することがかなり一般的になっている。ただし、当然ながら日本語でのコミュニケーションが取れることが前提である。
- なぜ海外人材の採用が進んでいるかという点、ひとつには、今のターゲットが海外市場であることが挙げられる。また、実際に海外のスタッフに制作のオファーを出して関わってもらっているケースも多く、そうした背景から海外人材の需要が高まっている。
- 実際、制作スタッフの中でも海外出身者を起用する例が増えており、全体としても需要は確実に存在していると感じている。
- それからアニメーターについても、先ほども少し触れた通り、近年は画力がかなり向上している。育て方次第では、十分に戦力として活躍できる人材が多い。ただし、これはあくまで肌感ではあるが、基本的に「日常芝居」が描ける人材は少なく、「アクションしか描けない」という傾向が強い。
- そのため、もし今後育成していくのであれば、日常芝居の演出や表現を丁寧に教える必要があると考えている。もちろん、全体的に画力は高いのだが、「自分のやりたいことしかやらない」傾向もあり、その点が制作側としてはやや扱いにくい部分ではある。
- 実際、我々の方でも発注をするときに、仕事を振るときも結構偏った振り方にはなってしまう。
- とはいえ、ひと昔前と比べれば、制作現場でもアニメーターとしても、海外の人材が活躍する時代になってきたため、需要はあると思う。

【栗原委員】

- 一時期、うちのような小規模なスタジオでは特に顕著だったと思うが、求人を出すと中国からの応募ばかりが集まるという状況があった。

- また、いわゆるジョブホッパーのように、仕事を転々としている印象も強く、正直なところ、やや敬遠していた面もある。
- ただ、最近また CG 周辺の状況を見ると、一時的に増えたあと少し落ち着いて、また再び増えてきている印象を受けている。特にオフショアでスタジオを設立しているケースが増えてきているように感じる。多くは東南アジアに拠点を置いているようだ。
- その中で、個人的に以前から考えていたのは、現地で人材を育て、日本のアニメ制作に関わってもらような仕組みを作れないかということだ。つまり、現地で教育を受けた人材が、現地のアニメーションスタジオで働けるような環境を整えられないかと考えていた。
- また、日本に留学し、母国に戻ってから、現地の人材を活用して日本のアニメを制作する。そうした「橋渡し」のできるような人材、いわばマネジメント層のような存在が、数年かけて育ってくれるとありがたいと感じている。
- せっかく大学で4年間学ぶのであれば、自分で絵を描くだけでなく、日本文化も理解し、さらに自国の文化も理解している人材が、現地の人々をうまくマネジメントしながらコンテンツ制作を進めていく。そんな流れが生まれてくるといいと思っている。
- 実際、うちとしてもそういった取り組みはぜひやってみたいと考えており、そうしたチャンスが今後広がっていけばいいと願っている。

【石山委員】

- ちなみに、2D に関しては、現在クランチロールをはじめ、さまざまなところから話が出ている。しかし、実際に現地へ教えに行ける人材がいないというのが現状だ。
- そうした中で、「それなら日本国内で仕事をしてほしい」というのが、今のアニメ業界における人手不足のリアルな声でもある。現場としては、なかなか外に人を出せる余裕がない。
- また、その点に関しては技術の流出などへの懸念もあり、協力の進め方に関しては、現場でも二の足を踏んでいる部分がある。
- ただし、まだクランチロールを含め数社から話は来ており、国単位でも、たとえば台湾などからは積極的なアプローチがある。台湾やインドは特に多く、その他にも中国、タイなど、関心を示している国は複数存在している。

【栗原委員】

- 任せっぱなしにできる現地の人というのは、そうそう見つかる感じではない。そうすると、誰かが少なくとも一年の半分ぐらいは現地に行かないと、とは思いますが、なかなかそれをやれる人が見つからないのが現状である。

【小野打委員】

- 最初の「募集」や「就職」の話は、我々にとっては「働き方」の話であり、二番目の「カリキュラム」の話は「育成」に関わる話である。つまり、原画・動画をどう育てるかということに直結している。
- そしていよいよ来たか、というのが今回の「海外」の話である。おっしゃる通り、現在の日本のアニメーション制作現場において、原画と動画の関係は逆三角形構造になって

いて、動画が少ないため、原画を育てられない。しかし、その原因の一つは、動画の約8割を海外に外注していることにある。だが一方で、海外に出さなければスケジュールが回らないという悪循環にも陥っている。

- そうした中で、今後海外とどう付き合っていくかを考えると、ここにいるような学生の存在は非常に重要になる。先ほど belne 委員が「しっかり選定していく」と言っていたので大丈夫だとは思いますが、一般的なアニメや漫画の専門学校においては、引きこもりの子どもたちの「シェルター」的な場になっているケースもある。
- 実際、日本人学生の中でも「将来働くかどうか分からない」という学生は一定数存在している。そこに加えて、海外から来た留学生の中にも、母国や親元から逃れて、シェルターのように日本に「遊びに来ている」ケースもある。そうした学生は、現場にとっては足を引っ張る存在となるため、注意が必要だと思っている。
- もっとも、しっかりと選別すれば、そういった学生がいない可能性もある。次に、卒業後の就職についてだが、現状、多くの企業は「雇用」として採用しており、最低賃金を上回っているため、そこに関しては問題ないと考えている。
- ただし、業務委託で新人を扱っている企業では、在留資格の取得要件を満たせない場合があり、結果として日本に残りにくくなるといった課題がある。
- その先の展開については、ちょうど皆さんが話していた内容に繋がる。つまり、東京であっても新潟であっても、日本国内の企業で少し経験を積み、特に新潟のように同士中心のスタジオが形成されるのであれば、現地に戻った際には同士のマネジメントができるようになり、さらにグロス請けレベルのスタジオを作ることも可能になる。
- そうした人材が帰国後、現地にスタジオを構え、日本と連携するグローバルなネットワークを築いていく、そうした流れが生まれれば理想的である。
- トムス・エンタテインメントさんのような大きな会社であれば、それを単独で実現することも可能だが、日本のアニメ制作会社の多くは小規模である。だからこそ、複数の企業が共通して使えるネットワークのような仕組みを学校が主体となって構築し、グローバルな視点で連携していくことができれば、本当に意義のある取り組みになるのではないかと思う。
- もっとも、それは理想論であり、現実にはコストもかかり、実現するには多くの困難が伴うことも理解している。

【中村委員】

- 実際、海外の作家が日本で活躍するケースは確かに増えてきているという実感はある。しかし、学生と向き合う場面においては、特に漫画は個人作業の要素が大きいため、留学生に対しては教員が相応のケアを求められる場面が多くなるのではないかという印象がある。
- 特にメンタル面のサポートが必要になることが多く、言葉が通じにくいだけでなく、ホームシックに陥る学生も出てくるだろう。そうした点で、教員の負担が今後増していくのではないかという懸念がある。そのあたりについて、大学としてはどのように考えているか。

【成田委員長】

- 別のクラスを設けて日本語の学習をさせるといったケアはもちろん行っているが、現状では、それでも授業に来なくなってしまう学生も少なくない。そうすると、技術指導を担当する belne 委員のような教員はもちろんのこと、我々のような座学系の教員にとっても、日本語の能力によっては、授業の内容が全く伝わらない学生が出てくるのが実情である。
- レポートの提出を求めても、最近では自動翻訳や AI を使って、それらしい文章を作ってくる学生もあり、その真偽を見極める必要がある。一方で、口頭試問を実施すると、まったく理解できていないというケースも現実には存在する。ただ、そのような学生が非常に絵が上手いということもあるため、一概に切り捨てるわけにもいかない難しさがある。
- 先ほど中村委員が指摘していたように、現場の教員には相当な負担がかかっているだろうと感じている。

【belne 委員】

- むしろアニメやキャラクターデザインのように、共同作業が求められる分野の学生のほうが、教える際には大変であると感じている。また、座学については、四年制大学を標榜している以上、学生がきちんと授業についてこられるかどうかは非常に重要な要素である。
- 中国の学生は、同じ漢字文化圏に属していることもあり、日本語能力試験では比較的高得点を取りやすい傾向にある。しかし、手紙を書いたり、漫画のセリフを作成したり、日常会話以外の専門的な、いわゆるアカデミック・ランゲージを用いる場面になると、なかなかついてこれないというケースも少なくない。
- ただし、漫画に限って言えば、前任校時代から多くの留学生を指導してきた経験があり、たとえば清華大学から転入してきた3人についても、留学生に対する指導ノウハウはすでに確立している。清華大学時代に教員同士で協力しながら構築した指導システムがあり、それが今も活用できている。
- たとえば、日本語の用法をマンツーマンで指導し、漫画のセリフ一つひとつに付箋を貼って正しい日本語に直す。その後、学生自身が自分で修正できるようになっていくことで、どこが不自然かを理解できるようになる。漫画の場合は、絵とテキストの両方があるため、教える側としても説明しやすく、学ぶ側も理解しやすいという利点がある。
- ただし、アカデミック・コミュニケーションのように、より高度なやり取りにおいては、こちらの意図が相手にきちんと伝わっているのか、意思疎通が成立しているのかを常に意識し、確認しながら進める必要がある。この点に関しては、どの教員にとっても共通の苦労だと思う。

【成田委員長】

- いずれにしても、我々にとってはチャレンジとなる部分もある。しかし、それに対して先ほど石山委員や栗山委員が個人的な印象としておっしゃっていたように、引き受け先はある程度見込める。また、やり方次第では、うまく回すことも可能であるという前向

きな意見もいただいている。

- もちろん現実的な課題はあるが、せっかく学生が入学してくれる以上、我々としても彼らの「出口」をどう整備していくかについては、しっかり考えていかなければならない。
- 私自身、長年海外に関わってきた経験があり、さまざまな国の人々の性格や傾向については、ある程度理解しているつもりである。もちろん、「技術が盗まれるのではないか」といった懸念もあるだろうが、ここでは単に日本人が日本で就職していくという枠を超えた、より広がりのある展開が期待できる点において、前向きに捉えることもできる。
- その一方で、想定外のことが起こる可能性も念頭に置きながら、学生一人ひとりと向き合っていく必要があると感じている。あとは、実際にやってみながら試行錯誤していくことになるだろう。

5. 資 料：

- 【資料 1】 2024 年度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 規定 20191209
- 【資料 3】 2024 年度 アニメ・マンガ学部運営報告
- 【資料 4】 キャリアセンター報告（アニメ・マンガ学部）
- 【資料 5】 2025 年度 アニメ・マンガ学部 キャリアセンター支援スケジュール
- 【資料 6】 アニメ・マンガ学部 2025 年卒 内定状況
- 【資料 7】 20250204_カリキュラム体系図
- 【資料 8】 20250204（5－3）別表 2-2.（第 3 6 条関係）アニメ・マンガ_教育課程等の概要
- 【資料 9】 2025 年 2 月 18 日現在 入学予定（合格者）状況

以上