

**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へ関わる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