

マンガ・アニメ分野において 地方から発信できる グローバルな人材育成事業

平成27年度 文部科学省
成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業

事業成果報告書

Contents

I 事業計画	2
II 議事録	18
第1回 推進委員会 議事録	19
第2回 推進委員会 議事録	30
テキスト開発委員会 議事録	44
III 委員会資料	50
IV Manga & Animation Project 2015	102
V 教育プログラム アニメーション	117
VI 教育プログラム マンガ	126
(1) デジタルカリキュラム実施報告	127
(2) グローバルビジネスマンガの取り組み報告	147
(3) ベトナムでのカリキュラム実施報告	164
(4) カリキュラム改善案、総括	178
VII 高知研修	181
VIII 成果発表会	187
IX 総括	202

I 事業計画

平成27年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業 事業計画書

1. 分野名

⑪クリエイティブ(アニメ・漫画)	「その他」分野名	
------------------	----------	--

2. 事業名称

マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業

3. 申請する職域プロジェクト

職域プロジェクト	(1) 職域プロジェクトA (「地域版学び直し教育プログラム」の開発・実証)	○
	(2) 職域プロジェクトB (「特色ある教育推進のための教育カリキュラム等」の開発・実証)	

※申請する取組いずれかひとつに「○」を記入すること。(大学院プログラムは別様式)

「女性の学び直し」に対応する場合、右欄チェック	<input type="checkbox"/>
-------------------------	--------------------------

4. 代表機関

■ 代表法人(申請法人)等

法人名	学校法人 新潟総合学院
理事長名	池田 祥護
学校名	国際アート&デザイン専門学校
所在地	〒 963-8811 郡山市方八町2-4-1

■ 事業責任者(事業全体の統括責任者)

職名	副校長
氏名	中野 寿郎
電話番号	024-956-0040
E-mail	nakano.hisao@nsg.gr.jp

■ 事務担当者(文部科学省との連絡担当者)

職名	教務部長
氏名	高橋 猛
電話番号	024-956-0040
FAX番号	024-956-0023
E-mail	takahashi.takeshi@nsg.gr.jp

5. 職域プロジェクトの構成機関・構成員等

(1) 構成機関(機関として本事業に参画する学校・企業・団体等)

	構成機関(学校・団体・機関等)の名称	役割等	内諾	都道府県名
1	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン専門学校	統括・運営・開発・実証	済	福島県
2	株式会社ヒューマンメディア	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
3	一般社団法人日本学芸振興會	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
4	福島県 企画調整部地域振興課	助言	済	福島県
5	株式会社福島ガイナックス	運営・開発・実証	済	福島県
6	学校法人 龍馬学園	運営・開発・実証	済	高知県
7	学校法人 河原学園	運営・開発・実証	済	愛媛県
8	日本アニメ・マンガ専門学校	運営・開発・実証	済	新潟県
9	株式会社トータルプランニングオフィス	運営・助言	済	東京都
10	株式会社pHスタジオ	運営・助言	済	東京都
11	株式会社バックボーンワークス	運営・助言	済	福島県
12	株式会社ニコ	運営・助言	済	福島県
13	さくやかいし(マンガ家)	運営・助言	済	福島県
14	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	済	福島県
15	学校法人新潟総合学院 事業政策部	運営・開発・実証	済	福島県
16	学校法人新潟総合学院 国際部	運営・開発・実証	済	福島県
17	株式会社 朝日広告社	マーケティング	済	東京都
18	株式会社海外需要開拓支援機構(クールジャパン機構)	アドバイザー	済	東京都
19	イメージスタジオ	コーディネータ	済	福島県

(2) 構成員(委員)の氏名(上記(1)の機関から参画する者及び個人で本事業に参画する者等)

氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 副校長	統括	済	福島県
小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
高田 義宏	福島県 企画調整部地域振興課	助言	済	福島県
浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	運営・開発・実証	済	福島県
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	運営・開発・実証	済	福島県
岩神 義宏	学校法人 龍馬学園 / 副部長	運営・開発・実証	済	高知県
中村 亮	学校法人 河原学園 / 教頭	運営・開発・実証	済	愛媛県
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 / 副校長	運営・開発・実証	済	新潟県
竹治 政枝	株式会社トータルプランニングオフィス	運営・助言	済	東京都
近藤 左千子	株式会社pHスタジオ	運営・助言	済	東京都
飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス	運営・助言	済	福島県
梶本 耕嗣	株式会社ニコ	運営・助言	済	福島県
さくやかいし	さくやかいし(マンガ家)	運営・助言	済	福島県
鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	済	福島県
双石 茂	学校法人新潟総合学院 / 常務理事	運営・開発・実証	済	福島県
水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部 / 部長	運営・開発・実証	済	福島県
柳沼 信之	学校法人新潟総合学院 国際部 / 部長	運営・開発・実証	済	福島県
高澤 祐一郎	学校法人新潟総合学院 国際部	運営・開発・実証	済	福島県
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	済	福島県
佐藤 日和	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	済	福島県
三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	済	福島県
高田 寿広	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	運営・開発・実証	済	福島県
山崎 督	株式会社 朝日広告社	マーケティング	済	東京都
長井 延裕	株式会社海外需要開拓支援機構(クールジャパン機構)	アドバイザー	済	福島県
村山 隆	イメージスタジオ	コーディネータ	済	福島県

(2)-①開発・実証委員会(構成員(委員)の氏名(上記(2)の者うち本委員会構成員))

氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校	統括	済	福島県
村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発・実証	済	福島県
岩神 義宏	学校法人 龍馬学園	開発・実証	済	高知県
中村 亮	学校法人 河原学園	開発・実証	済	愛媛県
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校	開発・実証	済	新潟県
双石 茂	学校法人新潟総合学院/常務理事	開発・実証	済	福島県
水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部/部長	開発・実証	済	福島県
柳沼 信之	学校法人新潟総合学院 国際部/部長	開発・実証	済	福島県
高澤 祐一郎	学校法人新潟総合学院 国際部	開発・実証	済	福島県
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校	開発・実証	済	福島県
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校	開発・実証	済	福島県

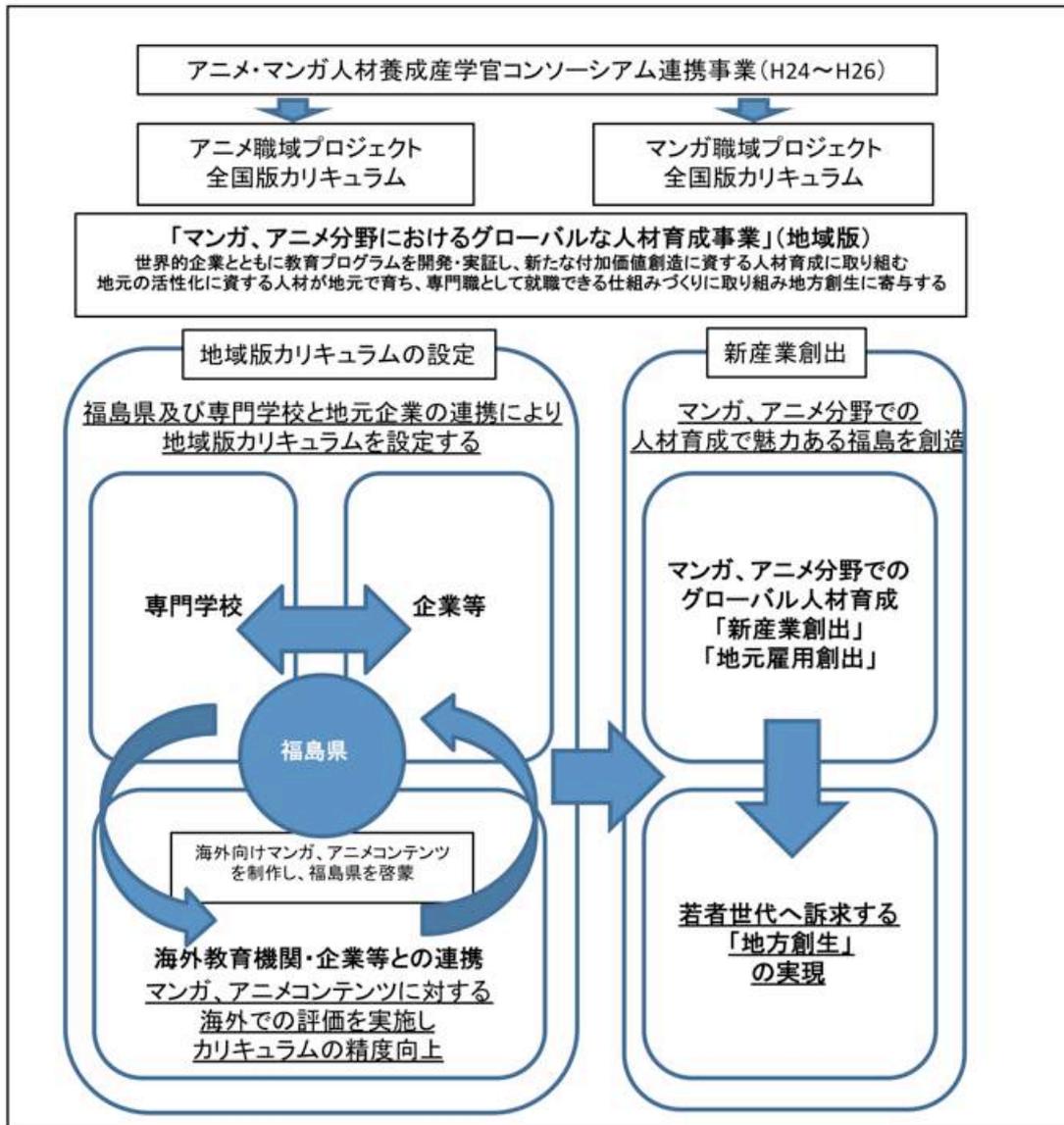
(2)-②テキスト開発委員会(構成員(委員)の氏名(上記(2)の者うち本委員会構成員))

氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校	統括	済	福島県
村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	H26コンソーシアム委員 としての助言	済	東京都
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発・実証	済	福島県
岩神 義宏	学校法人 龍馬学園	開発・実証	済	高知県
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校	開発・実証	済	福島県
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校	開発・実証	済	福島県

(3) 下部組織 (設置は任意)

名称()				
氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名

(4) 事業の実施体制図(イメージ)



6. 事業の内容等

(1) 事業の目的・概要

① 目的・概要

福島県では現在も 12 万人が避難生活を続けており、若者世代の人口減少が続いている。この課題解決と地域活性化のため、マンガ、アニメ職域プロジェクトを組織し地元進出の世界的企業とともに教育プログラムを開発・実証し、新たな付加価値創造に資する人材育成に取り組む。

② 養成する人材像

マンガ、アニメの分野でグローバル専門人材養成に取り組み、作品をインターネットを活用して国内外へ発信できる人材養成に取り組む。地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。

(2) 事業の実施意義や必要性について

① 当該分野における人材需要等の状況、それを踏まえた事業の実施意義

福島県では現在も 12 万人（県内 7.2 万人、県外 4.7 万人、内 18 歳未満 2.5 万人）が避難生活を続けており、若者世代の人口減少が続いている。

福島県知事は、平成 27 年 3 月 11 日の日経新聞において福島県の現状課題と復興の展望について語り、「既存産業の再生に併せ新産業の創出を進めているが、今後はソフトコンテンツの発信戦略も大事であり、クールジャパン、クールふくしまとして発信し、県のイメージを変えたい。」としている。平成 27 年 1 月、世界的にも有名なエヴァンゲリオンで知られるガイナックスが福島県三春町に福島ガイナックスを設立することを発表した。「福島から明るい話題を作り、次世代の若者と世界に向け広く発信し、福島に興味を持ってもらう事でイメージアップを図り福島復興に貢献する」事を設立趣旨としている。

福島から世界へマンガ、アニメのコンテンツを発信することは、災害から復興への道を歩む福島県を啓蒙する強いメッセージを世界へ発信をしていくことになる。

世界的企業の進出で地元雇用創出と観光拠点開発において震災復興に寄与する期待は大きく、新産業創出に合わせて福島県内でのマンガ、アニメの分野を担う専門的人材育成が急務となっている。

「まち・ひと・しごと創生総合戦略」（平成 26 年 12 月 27 日閣議決定）においては、「しごとの創生」と「ひとの創生」の政策パッケージが掲げられている。「地方での人材育成と雇用対策」として、地域ニーズに対応した人材育成が必要とされ、高等教育機関が地元の地方公共団体や企業等と連携した実践的プログラムの開発や教育体制の確立により地域を担う人材育成を促進する必要がある。

具体的には、福島県における地域経済の活性化と地域課題の解決のため、福島での人材ニーズに合わせた教育プログラムを、マンガ、アニメ職域プロジェクトを組織し地元進出の世界的企業とともに開発・実証する。

「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム事業」（H24～H26）で開発された全国版カリキュラムの地方での活用と、平成 26 年度本校が「マンガ分野において地方から発信できるグロー

「グローバルな人材育成事業」に取り組み完成させたデジタルマンガカリキュラム(地方版)を更に発展させ、福島県における「オーダーメイド型教育プログラム」で新産業の雇用創出と専門的人材育成に取り組む。

②取組が求められている状況、本事業により推進する必要性

日本のマンガ、アニメコンテンツに精通し、なおかつ海外の地域社会と文化にマッチングさせ、福島県を世界にアピールする作品を制作できる人材養成を地方から推進することが求められている。福島県及び地元企業との産官学連携でマンガ、アニメの分野でのグローバル人材養成に取り組み、完成した作品をインターネットを活用して国内外へアピールすることが福島への新しい人の流れと需要を取り込む事に繋がり、実質的な「新産業の制作拠点」として機能することになる。

日本のマンガ産業においては、マンガ制作を学んだ学生達の仕事としてマンガ家を目指しストーリーマンガ作品を制作する他に、「教育マンガ」や「ビジネスマンガ」などマンガの手法で物事やサービスを解説するマンガコンテンツ制作で活躍できる場がある。この「教育マンガ」や「ビジネスマンガ」は海外においては未開拓の分野であり、非常に興味関心が高い分野である。今後、日本の新しいコンテンツ産業として海外へ展開できる可能性があり、これを担う人材養成のためベトナムをターゲットとしたビジネスマンガ作品を制作に取り組み、将来的には福島において海外からの受注を目指していく。

新産業の雇用が創出されるとともに、マンガ、アニメ分野での体系的なカリキュラムと社会人に学び直しの機会の提供することで、若者世代が福島に定着する機会を創出する。

平成26年度事業では、デジタルマンガカリキュラムを受講後に福島県を代表する和菓子と日本酒をマンガで紹介するビジネスマンガ制作に取り組み、ベトナム・ハノイの福島フェスティバルにおいて作品展示、アンケート調査を実施し、ベトナムでのマンガの商業利用について高い関心を頂いた。また、フンドン大学、ハノイ芸術工科大学では日本のビジネスマンガについてセミナーを開催し、マンガ制作のカリキュラムを大学のカリキュラムに導入したいとの希望を頂いた。

これを踏まえ、海外の大学との連携で国際的に評価を得られるカリキュラムの開発に取り組んでいく。調査のアンケート結果については地方版カリキュラムの策定にあたりその意見等を反映させ完成させた。

平成27年度事業ではカリキュラムの精度向上と社会人向け短期プログラムの開発、および海外での実践的商業利用ビジネスマンガ制作に取り組む。

マンガの分野では、デジタルマンガカリキュラム(地方版)の実証のため、福島、新潟、高知、愛媛の地方専門学校で実証講座を行い、受講者のアンケート調査による意見を取り入れカリキュラムの精度を向上させる。

より実践的なビジネスマンガ制作に取り組み、ベトナム現地企業との連携で商業利用可能なビジネスマンガ作品を完成させ、現地にて実証・評価を行う。

社会人が学びやすくなるよう、学習ユニット型の短期プログラムを開発し学び直しを促進していく。アニメの分野では、コンソーシアムで開発された全国版カリキュラムを企業との連携で実証し、地方版のデジタルアニメカリキュラムの開発に取り組む。

制作したコンテンツや開発したカリキュラムは海外の連携校でも実証講座を実施し、国際的評価

を受けられる双方向型のカリキュラムとなるよう、国内外でのアンケート等により評価・検討を実施する。

開発・実証にあたっては、国内企業・団体との連携による正規課程検証の他、再就職を目指す社会人や県外に避難している若者にとっても学びやすいユニット型のカリキュラムを開発・実証する。グローバル専門人材養成の観点から、語学学校との連携で実践的な英語教育と異文化理解、国際交流を取り入れるとともに、海外連携校であるベトナム・ハノイのフンドン大学、ハノイ芸術工科大学との双方向型職業教育プログラムの開発に取り組む。

福島でグローバル人材養成に取り組み、地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。

③取組実施にあたっての平成 26 年度までに実施された職域プロジェクト等の成果の活用方針、方法等

【アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム事業 (H24 ~ H26)】

代表校：日本工学院

「マンガ職域プロジェクト」及び「アニメ職域プロジェクト」で全国版のモデルカリキュラム等を開発・実証。

【マンガ職域プロジェクト】

「マンガ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業 (H26・地方版)」代表校：国際アート&デザイン専門学校

全国版のデジタルマンガカリキュラムを一部導入しデジタルマンガ作品を完成させベトナム及び海外マンガフェスタで展示した。

学生と一般の方々を対象に作品に対するアンケート調査を実施し、結果をカリキュラム開発に反映させた。

平成 26 年度成果：デジタルマンガカリキュラム (地方版) の開発

平成 27 年度は、開発した地域版カリキュラムの導入・検証を 4 校の専門学校で実施し精度向上に取り組む。

地域の課題を踏まえ、より海外へアピールできるビジネスマンガ作品作りの視点とインターネット活用を取り入れる。

海外連携校であるフンドン大学、ハノイ芸術工科大学との双方向型職業教育プログラムの開発に取り組む。

制作については、より具体的な内容に取り組む。ベトナム企業との連携でベトナムの子供向けコンテンツの制作に取り組み実証・評価を行う。

【アニメ職域プロジェクト】

平成 27 年度は、平成 26 年度までに開発された全国版のモデルカリキュラムを本科に導入・検証する。

地元企業との共同開発で、アニメ制作スタジオでのノウハウを加えたデジタルアニメカリキュラム (地方版) の開発・実証に取り組む。

海外進出企業との連携で、国際的な職業教育の質保障について具体的方策を検討する。

【アニメ・マンガ職域共通のプロジェクト】

平成 27 年度は、社会人向け短期プログラムの開発、及び学習ユニットの開発に取り組む。

グローバル専門人材養成の観点から、語学学校との連携で実践的な英語教育と異文化理解、国際交流を取り入れる。

新たな知識・技術を含むカリキュラム開発に伴う、教職員の資質向上に取り組む。

(3) 前年度までの取組概要・成果と本事業との継続性

(平成26年度事業)

・取組概要

日本のマンガコンテンツを海外へ売り込む動きが活発になっており、「日本の魅力」であるマンガコンテンツを「産業」に繋げることが必要とされている。日本のマンガコンテンツに精通し、なおかつ海外の各地域社会の文化にマッチングさせ、現地のニーズに合った作品を制作できる人材の育成を福島から推進する。

●日本のマンガコンテンツの知識を持ち、海外の地域社会における文化の違いを理解し、海外地域のニーズに合わせた作品を制作出来る人材

●インターネットを活用し、地方(福島)に居ながらにしてマンガコンテンツを制作し、出版社等と連携して海外に売れる作品を発信できる人材

・事業成果【カリキュラム】

●汎用性の高いデジタルでのマンガ作画技術(ソフトウェア活用技術習得)

●海外向け作品を制作するための国際理解(海外の文化、思想、価値観)

●作品をインターネットを活用して発信する技術(WEB マンガ技術習得)

①グローバル人材育成カリキュラムの作成(全5科目の2年制カリキュラム) ※次年度は社会人向け短期講座カリキュラムも検討する

②コンソーシアムで開発されるデジタル作画カリキュラム「デジタルコミック」(使用ソフトウェア:クリップスタジオ)を導入するとともに、「WEB マンガ実習」「国際マンガ研究」「マンガビジネス英語」「海外研修」の各科目を新規開発し、科目ごとのシラバスを策定した。

・本年度事業との継続性・関連性(成果を本年度の取組にどのように活用するのか)

国際アート&デザイン専門学校 マンガクリエイト科本科に導入し、福島県を啓蒙するデジタルマンガ作品を制作する。

国際デザイン・ビューティカレッジ、河原デザイン・アート専門学校、日本アニメ・マンガ専門学校ほかにカリキュラムの一部を導入予定。

完成した作品を海外で展示・プレゼンテーションシアンケート等で作品評価を行う。また、インターネットを活用した作品出版の仕組みづくりに取り組み、福島産のデジタルマンガ作品を世界へ発信する。

※平成26年度の成果の公開状況も記載すること(web ページのアドレスも掲載)。

<http://www.art-design.ac.jp/houkokusyo>

(4) 事業の成果目標

期待される活動指標 (アウトプット)・成果目標及び成果実績 (アウトカム)

○期待される活動指標 (アウトプット)

- ・デジタルマンガ及びデジタルアニメカリキュラムの精度向上と学習ユニット積み上げ方式の構築
- ・オリジナルテキストと検定の開発
- ・達成度評価基準・方法の開発
- ・学修成果を評価・活用するための単位互換・履修証明の構築
- ・インターネット投稿を活用した大手出版社の作品評価システムの構築
- ・海外連携校との双方向型職業教育プログラムの開発
- ・国際的教育の質保障についての具体的検討

○期待される成果実績 (アウトカム)

- ・デジタルマンガカリキュラムを導入した学校数 4校 学生数 150名
- ・マンガ分野における社会人学習者の受け入れ数 20名 (デジタルマンガ学び直し)
- ・福島を啓蒙するデジタルマンガ作品の公表 20点
- ・デジタルアニメカリキュラムの開発・実証講座 20名
- ・マンガビジネス英語カリキュラムの開発・実証講座 40名
- ・カリキュラム受講生の業界就職 10名

(5) 事業の実施内容 (※本事業の運用方針及び基本方針等を踏まえ具体的な取組内容を記載すること)

① 会議 (目的、体制、開催回数等)

- ・事業推進委員会

目的 : プロジェクトの方向性と重要事項の決定

体制 : 委員全員を対象として召集

開催回数 : 2回 (10月、1月)

- ・開発・実証委員会 及び テキスト開発委員会

目的 : カリキュラム開発、テキスト開発、実証講座について協議

体制 : 委員会メンバー

開催回数 : 2回 (9月、12月)

② 調査等 (目的、対象、規模、手法、実施方法等)

※ 前年度以前に調査等を実施している場合は、さらに必要な理由を含め、以前の調査等との違いを明確にして記載すること

- ・第24回マンガ甲子園 (高知県) への実地調査

目的 : マンガコンテンツでの地域おこしと高校生を対象とした人材育成事業について調査する

I 事業計画

対象、規模 : 高知県マンガコンテンツ課 及び高知市文化プラザ「かるぽーと」
手法 : 現地でのヒアリング調査
実施方法 : 推進委員 5 名、事務局 1 名

・デジタルマンガカリキュラムの講座を受講した学生及び社会人への調査

目的 : デジタルマンガカリキュラムの講座について学びのポイントを調査する
対象、規模 : 講座を受講した学生及び社会人
手法 : 授業終了後のアンケート用紙記入調査
実施方法 : 受講者推定 200 名

・デジタルマンガカリキュラムの講座を受講した学生及び社会人の作品評価調査

目的 : デジタルマンガカリキュラム(異文化理解、国際理解)の講座で制作したビジネスマンガ作品を評価調査し、海外へ発信するアピール力を検証する
対象、規模 : 講座を受講した学生及び社会人のデジタルマンガ作品
手法 : ベトナムでの作品展示とアンケート用紙記入調査
実施方法 : 参加推定 400 名

③ モデルカリキュラム基準、達成度評価、教材等作成(目的、規模、実施体制等)

・デジタルマンガ学習ユニット基準・達成度評価の作成

目的 : デジタルマンガカリキュラム学習ユニット積み上げ方式の開発
規模 : 企業と連携したデジタルマンガの育成に必要なモデルカリキュラム基準・達成度評価をとりまとめ、作成
実施方法 : ②及び④の結果等を踏まえ、委員会委員に執筆を依頼し、委員会で決定
概要 : マンガ制作ソフトウェアの活用方法について学ぶカリキュラム。定められた学習ユニットを履修し、そのシラバスに沿って実習を行い到達度を評価する。

・デジタルアニメカリキュラム基準・達成度評価の作成

目的 : デジタルアニメカリキュラムをアニメ制作スタジオとの連携で評価開発
規模 : 企業と連携したデジタルアニメの育成に必要なモデルカリキュラム基準・達成度評価をとりまとめ、作成
実施方法 : ②及び④の結果等を踏まえ、委員会委員に執筆を依頼し、委員会で決定
概要 : アニメーション制作ソフトウェアの活用方法について学ぶカリキュラム。知識、技術、動き、作品鑑賞のコースでシラバスに沿って実習を行い到達度を評価する。

・オリジナルテキストと検定の開発

目的 : 「マンガビジネス英語」カリキュラム開発に伴うオリジナルテキスト開発

- 規模 : 30 時間相当の講座を想定したテキストを作成 (50 頁)
実施方法 : 語学研修機関との共同開発、委員会委員に執筆を依頼
概要 : 実践的な英語教育でマンガを表現する場合の翻訳の注意点や、異文化理解、国際理解が得られるテキストを開発する。

④ 実証等 (目的、対象、規模、時期、手法、実施方法等)

・デジタルマンガカリキュラム (地方版) 実証講座の実施

- 目的 : デジタルマンガカリキュラム (地方版) の精度向上
対象、規模 : 専門学校 4 校の学生 150 名 / 本科授業 及び社会人 5 名 / 短期講座
時期 : 平成 27 年 4 月 ~ 9 月 12 日間 (1 日 4 時間)
手法 : 講義及び制作ワークショップ
実施方法 : 企業からの講師派遣による実証講座の実施

・デジタルアニメカリキュラム (地方版) 開発・実証講座の実施

- 目的 : デジタルアニメカリキュラム (地方版) 開発
対象、規模 : 本校の学生 20 名 / 本科授業
時期 : 平成 27 年 7 月 ~ 12 月 12 日間 (1 日 4 時間)
手法 : 講義及び制作ワークショップ
実施方法 : 企業からの講師派遣による開発講座の実施

・マンガビジネス英語開発講座の実施

- 目的 : マンガビジネス英語の開発
対象、規模 : 本校の学生 40 名 / 短期講座
時期 : 平成 27 年 4 月 ~ 9 月 10 日間 (1 日 4 時間)
手法 : 講義及び制作ワークショップ
実施方法 : 企業からの講師派遣による実証講座の実施

・デジタルマンガカリキュラム (双方向型職業教育プログラム開発) 実証講座

- 目的 : 海外でのパートナーシップ人材育成とコンテンツ人材のクオリティ向上のため、現地教育機関での学生と教員に対しカリキュラムの内容について実証調査する
対象、規模 : 講座を受講した学生及び教員
手法 : 講座終了後のアンケート用紙記入及びヒアリング調査
実施方法 : 参加推定 50 名

・デジタルアニメーションカリキュラム (グローバル職業教育プログラム) 開発調査・実証講座

- 目的 : 海外でのパートナーシップ人材育成とコンテンツ人材のクオリティ向上のため、現地教育機関での学生と教員に対し教育課程を調査する

- 対象、規模 : 講座を受講した学生及び教員
手法 : 講座終了後のアンケート用紙記入及びヒアリング調査
実施方法 : 参加推定 50 名

(6) 事業成果及び事業終了後の方針 (成果の活用、継続性・関連性、発展性 等)

(事業成果物)

※本事業により作成等される成果物について、個別に列記すること

※前年度までに関連の成果物がある場合は、当該成果物の関連性について具体的に明記すること

- ①事業成果報告書 (200 頁、700 部)
- ②「デジタルマンガカリキュラム」(地方版) (H26 成果物) の社会人向け短期プログラム
- ③「デジタルアニメカリキュラム」(地方版)
- ④「マンガビジネス英語カリキュラム」(H26 成果物) の改訂

(成果の活用等)

※上記成果物の活用方法等について、個別に列記すること

- ①事業成果の周知のため、データの HP での公開、関係教育機関 300 校、地元行政・企業等 200 社(団体)へ郵送配布
- ②成果報告会を開催し、事業取り組みの内容と事業成果を広く周知
- ②実施校及び連携校の平成 28 年度正規課程に試行導入予定。また、社会人向け短期プログラムとして提供予定(4 教科 150 時間)
- ③④上記正規課程の教材として使用するほか、社会人向け短期プログラム化し、企業・業界団体等における活用・評価を実施 産業界の評価を踏まえた履修証明の発行など

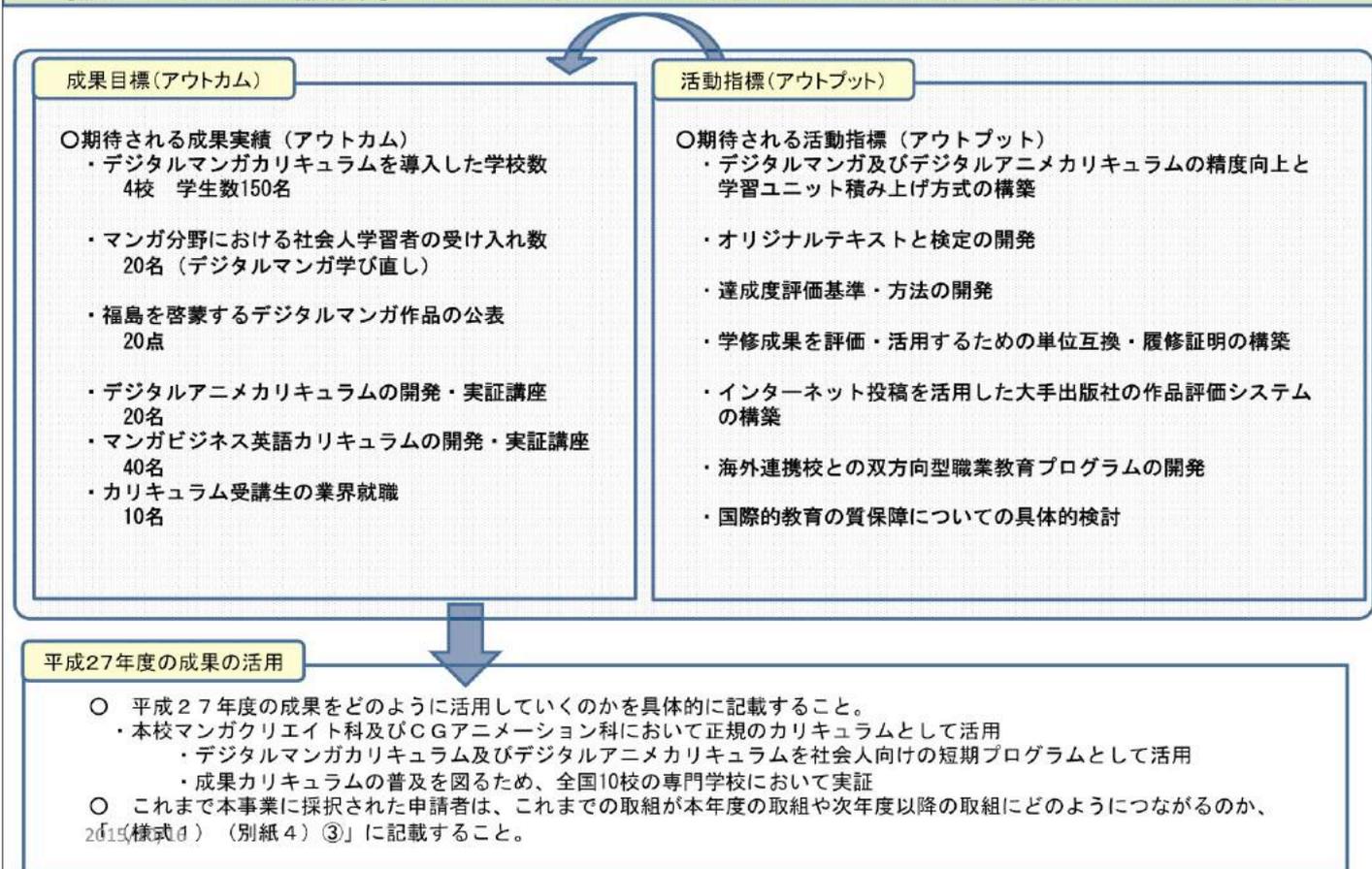
平成27年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業 事業計画概要

【職域プロジェクトA(アニメ・漫画分野)】「マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業」(国際アート&デザイン専門学校)

	23年度	24年度	25年度	26年度	27年度	28年度以降
①全国版モデルカリキュラム開発	アニメ・マンガ人材養成産学連携事業					
②全国版モデルカリキュラム実証		アニメ・マンガ人材養成産学連携コンソーシアム 代表校: 日本工学院				
③地域版モデルカリキュラム開発				マンガ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業		
④地域版モデルカリキュラム実証					マンガアニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業	
⑤全国的な展開への取組						
それぞれの年度における成果			<p>平成25年度までにコンソーシアムで開発された全国版モデルカリキュラムを、福島県の地域特有の課題を踏まえた地域版カリキュラムにするための開発を実施。 マンガの分野で、地方に居ながらにして世界へ発信できるグローバル人材の育成に取り組んだ ・事業成果【カリキュラム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●汎用性の高いデジタルでのマンガ作画技術(ソフトウェア活用技術習得) ●海外向け作品を制作するための国際理解(海外の文化、思想、価値観) ●作品をインターネットを活用して発信する技術(WEBマンガ技術習得) 			<p>平成28年以降は、地域版カリキュラムを全国の専門学校10校にて実証実施する。 ・社会人向けの学び直しプログラムとして、全国10校で、教育カリキュラムを活用する。 ・マンガ、アニメシンポジウムにて、成果を発表する。等</p>
過去から継続した取組の場合には、事業計画書「6. 事業の内容等」の「(3)前年度までの取組概要・成果と本事業との継続性」の記載の内容等を基に記載すること。						
2015/10/16						

平成27年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業 事業計画概要

【職域プロジェクトA(アニメ・漫画分野)】「マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業」(国際アート&デザイン専門学校)



平成27年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業 事業計画概要

【職域プロジェクトA(アニメ・漫画分野)】「マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業」(国際アート&デザイン専門学校)

	23年度	24年度	25年度	26年度	27年度	28年度以降
①全国版モデルカリキュラム開発	アニメ・マンガ人材養成産学連携事業					
②全国版モデルカリキュラム実証		アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム 代表校:日本工学院				
③地域版モデルカリキュラム開発				マンガ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業		
④地域版モデルカリキュラム実証					マンガアニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業	
⑤全国的な展開への取組						
それぞれの年度における成果			<p>・平成25年度までにコンソーシアムで開発された全国版モデルカリキュラムを、福島県の地域特有の課題を踏まえた地域版カリキュラムにするための開発を実施。 マンガの分野で、地方に居ながらにして世界へ発信できるグローバル人材の育成に取り組んだ ・事業成果【カリキュラム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●汎用性の高いデジタルでのマンガ作画技術(ソフトウェア活用技術習得) ●海外向け作品を制作するための国際理解(海外の文化、思想、価値観) ●作品をインターネットを活用して発信する技術(WEBマンガ技術習得) 		<p>・平成26年度に開発したデジタルマンガ地域版カリキュラムを全国4校の専門学校において実証する。 受講予定者数:150人 また、地元進出の世界的企業とともに教育プログラムを開発・実証し、地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。</p>	<p>・平成28年以降は、地域版カリキュラムを全国の専門学校10校にて実証実施する。 ・社会人向けの学び直しプログラムとして、全国10校で、教育カリキュラムを活用する。 ・マンガ、アニメーションボジウムにて、成果を発表する。等</p>
<p>過去から継続した取組の場合には、事業計画書「6. 事業の内容等」の「(3)前年度までの取組概要・成果と本事業との継続性」の記載の内容等を基に記載すること。</p> <p>2015/10/16</p>						

II 議事録

平成 27 年 10 月 16 日

第 1 回 推進委員会 議事録

■日時：10 月 16 日 (金)17:30 ～ 19:00

■場所：国際アート & デザイン専門学校 201 教室

■出席者 (敬称略)

氏名	所属・職名	役割等	出欠
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 副校長	統括	○
小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア	"H26 コンソーシアム委員としての助言 "	
村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	"H26 コンソーシアム委員としての助言 "	○
高田 義宏	福島県 企画調整部地域振興課	助言	○
浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	運営・開発・実証	
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	運営・開発・実証	○
岩神 義宏	学校法人 龍馬学園 / 副部長	運営・開発・実証	
中村 亮	学校法人 河原学園 / 教頭	運営・開発・実証	○
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 / 副校長	運営・開発・実証	
竹治 政枝	株式会社トータルプランニングオフィス	運営・助言	
近藤 左千子	株式会社 pH スタジオ	運営・助言	○
飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス	運営・助言	○
梶本 耕嗣	株式会社ニコ	運営・助言	
サクヤカイシ	マンガ家	運営・助言	○
鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	○
双石 茂	学校法人新潟総合学院 / 常務理事	運営・開発・実証	○
水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部 / 部長	運営・開発・実証	○
柳沼 信之	学校法人新潟総合学院 国際部 / 部長	運営・開発・実証	○
高澤 祐一郎	学校法人新潟総合学院 国際部	運営・開発・実証	○
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	運営・開発・実証	○
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	○
佐藤 日和	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	○
三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	運営・開発・実証	○
高田 寿広	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	運営・開発・実証	○
山崎 督	株式会社 朝日広告社	マーケティング	○
長井 延裕	株式会社海外需要開拓支援機構 (クールジャパン機構)	アドバイザー	○
村山 隆	イメージスタジオ	コーディネータ	○

■議題

1. 挨拶

学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂
国際アート & デザイン専門学校 学校長 柳沼 信之

2. 委員紹介

3. 昨年度事業のふり返り

4. 本年度事業計画の説明

- (1) 事業概要
- (2) カリキュラム開発の取り組み
- (3) アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業
コンソーシアム事業 マンガ領域プロジェクトの取り組み
- (4) 福島県の取り組み
- (5) 株式会社 福島ガイナックスの取り組み

5. 各委員からのご意見

6. 事務局より

(閉会)

■会議の様子

議題1 挨拶



学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂：

昨年度好評だったベトナムでのイベントを継続し、さらなる成果をあげるべき取り組んでいきたい。

国際アート & デザイン専門学校 学校長 柳沼 信之：

今年はマンガに加えてアニメーションというコンテンツを加えていく。引き続き皆様のご協力をお願いいたします。

議題2 委員紹介

各委員が氏名、所属先、業務内容等を自己紹介。

議題3 昨年度事業のふり返り

国際アート & デザイン専門学校 副校長 中野 寿郎：

事業成果報告書より、

- ・デジタル作画講習会「クリップスタジオ」を使った授業。
- ・ベトナムでは「ふくしまフェスティバル in ハノイ」講座と学生作品の展示
- ・フンドン大学、ハノイ芸術工科大学でセミナー開催
- ・アンケートの集計・分析
- ・教育プログラム カリキュラムとシラバスを作成
- ・総括

デジタルマンガのカリキュラムでは、デジタル作画講習会において「クリップスタジオ」を使った授業を行った。学生たちは初めてのソフトであったので戸惑いもあったが、積極的に取り組んでいた。ベトナムではふくしまフェスティバル in ハノイというイベントで講座と学生作品の展示を行った。たくさんの来場者からアンケートを取り、意見を聞いていった。来場者数…

フンドン大学、ハノイ芸術工科大学でセミナーも開催した。これらのアンケートの集計・分析をした。結果を基に新しい人材育成カリキュラムを作り、教育プログラムとしてカリキュラムとシラバスを作成していった。今年度、マンガクリエイト科で実行されている。まとめの総括として委員の方に寄稿していただいた。

議題4 本年度事業計画の説明

(1) 事業概要 国際アート & デザイン専門学校 副校長 中野 寿郎：

- ・アニメーション分野の追加（福島ガイナックスと連携）
- ・福島県と連携
- ・デジタルコミックとアニメーションの特別授業。
- ・ハノイでマンガとアニメーションのイベント
- ・ベトナムにおいてもマンガ・アニメのグローバルなカリキュラム開発

昨年度から変更点として

福島に新たな付加価値創造に資する人材供給の必要性として=マンガ・アニメの分野でグローバル人材養成

アニメーションの分野は福島ガイナックスさまの協力をいただいて取り組んでいく

「地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み、地方創世に寄与する」とあるが、福島県と連携していくことになる。

目的達成のために、小高先生の授業の継続、アニメーションの福島ガイナックスの大谷先生の特別授業。

事業全体では5年目を迎えるプロジェクトである。今回の事業スケジュール。

ハノイ

今年もハノイでマンガとアニメーションのイベントを行っていく。企画趣旨はグローバル化に伴った育成プログラムの開発とベトナムにおいても…プリント

マンガ・アニメのグローバルなカリキュラムを作っていきたい。

(2) カリキュラム開発の取り組み 国際アート & デザイン専門学校 教務部 斎藤 幸佑

- ・ベトナムでもマンガ制作は手書きに加えデジタルも体験してもらう。
- ・日本のマンガ、マンガ論、歴史や作品の見方、マンガの優位性、など理解を深めてもらう。
- ・ベトナムの商品を日本の学生がビジネスマンガをつくる。
- ・日本で海外の仕事をするためのカリキュラム開発

昨年度の報告書では、福島からの饅頭と日本酒のビジネスマンガを制作した。

グローバルな観点、日本とベトナムの考え方の違いもあった。「まごごろをつつむ」とかお酒を女性が飲むとか。

マンガ制作は手書きに加えデジタルも体験してもらう。

日本のマンガ、マンガ論、歴史や作品の見方、マンガの優位性、など理解を深めてもらおうと考えている。ベトナムの商品を日本の学生がビジネスマンガをつくる。本校グループ校の留学生にチェックや翻訳の協力をしてもらう。試験的な取り組みであるがダイレクトな反応を期待している。取材制作翻訳の流れ、日本で海外向けマンガを制作するというビジネスモデルのフローチャートなど、カリキュラムを構築し、ベトナムのみなさんにはより深くマンガを理解してもらう。日本で海外の仕事をするためのカリキュラム開発をする。

(3) アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業 コンソーシアム事業 マンガ領域プロジェクト

一般社団法人日本学芸振興會 村松 誠

- ・プロジェクトの概要と目標
- ・平成26年度までの成果
- ・平成27年度の事業計画
- ・デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラムの事業計画
- ・デジタルマンガセミナー デジタル作画講習会
- ・海外マンガフェスタ

- ・教員向けデジタル教育講習会
- ・デジタルマンガキャンパスマッチ

プロジェクトの目標

プロジェクトの概要

平成 24～26 年までの文部科学省と経済産業省の実績

H24 年ニーズ調査を教育機関、産業界に

マンガの世界では 40% の作家がデジタル入稿をしている。やりかた、学び方はばらばら。デジタルは日本発で海外に配信、紙の方も読んでもらえるようなビジネススキームが作れたらいいと考えた。マンガを使って何かができるのではデジタル化に特化したマンガの推進を分かりやすく行う。マンガの表現はとても自由であり、これをカリキュラムすることは難しいが、技術はできると。最新のソフト・ハードがある環境なら、日本の専門学校のカリキュラムはとても優れており、他の国にはない独自の学習システムであり、よい作家を輩出している。平成 25 年度にはこれを整理するために産業界と教育界の双方に集まっていただいて意見交換をした。ここではマンガ業界が求める人材とその技術や学校教えてもらいたい内容について議論をした。また、留学生のニーズを引き出したり、留学生が日本に残ってマンガを描き続けるにはどうしたらいいのか、具体的な話をしていた。平成 26 年度にはモデルの検証ということで、テキストの開発、全国の地方校でのセミナー実証を行った。デジタルマンガキャンパスマッチにも取り組んだ。71 校の参加を得た。デジタルで入稿し Web で配信するというモデルケースで、70 件は出版社とマッチングができた。今後は高校生にも広げていくので高知県のまんが甲子園ともタイアップする予定。海外マンガフェスタでは日本のマンガを海外に発信するイベントだが、海外の出版社や編集者に来ていただいて、現状の話をしてもらおう。クーリエジャポンにマンガの記事が載っていて、欧州の出版社は直接日本のマンガを買い取りに来ていると伝えている。このようなチャンスが訪れているなら、ここはみんなで一致団結して日本のマンガに力を与えるようなしくみを作っていこう。海外の情報を得て議論をしていくことが必要。今年度はまず指導者を育成していくこと。学校の支援として、どうこのカリキュラムを落としていくか。各校の先生から意見をもらい、プロのマンガ家からの協力してもらおうことをしていきたい。日本漫画家協会に属するマンガ家で指導者になりたい方に活躍してもらおう。

世界マンガフェスタのように世界に響くイベントや、ビジネス面ではキャンパスマッチを通じて普及のモデルケースとしていきたい。次を見据えてコンソーシアムの設立をしていく。デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラムとして事業終了後も継続していけるように組織を準備をしている。形にできる支援をしていきたい。日本と海外で skype で仕事ができたりと。アニメの方も学校の参画が増えてきているようだ。

(4) 福島の取り組み 福島県 企画調整部地域振興課 高田 義宏

- ・「福島県まち・ひと・しごと創生総合戦略」「観光コンテンツ創出プロジェクト」
- 「メディア芸術等を活用した観光コンテンツ創出プロジェクト」
- ・メディア芸術を活用した街づくりの支援、ツーリズムの開発、本県の魅力の発信
- ・コンテンツ関連企業の県内進出に対する支援、クリエイターを目指す人材の育成

現在福島県が進めています、「福島県まち・ひと・しごと創生総合戦略」プロジェクトの素案の中に「観光コンテンツ創出プロジェクト」を設けており、ひとつの視点として「メディア芸術等を活用した観光コンテンツ創出プロジェクト」があります。

- ・ふくしまに縁のあるメディア芸術を活用した街づくりの支援、ツーリズムの開発、本県の魅力の発信
- ・コンテンツ関連企業の県内進出に対する支援、クリエイターを目指す人材の育成

の項目を掲げています。今年度から5年間計画で実施するもので、一部の取り組みを開始しており、関係機関との協力や連携を視野に情報収集をしている。「福島から発信するコンテンツ推進事業」を立ち上げており、コンテンツ企業の集積、創造性豊かな人材育成、県、市町村、民間企業等が協働してコンテンツを活用した地域づくりを推進することで福島への人の流れを作るコンテンツ文化創造発信の地ふくしまを造り上げというのがコンセプトです。ツーリズムの開発として県内全域においてコンテンツのキャラクターと、スマートフォンなどモバイル端末を活用したスタンプラリーのシステム構築を行っていきます。さらに本県の魅力の広く国内外に発信する動画やアニメーションなどのコンテンツを作ることも計画しており、これらの人材の育成をすることが地域の活性化をめざしていく上できわめて重要な位置にあると考えています。

(5) 株式会社 福島ガイナックスの取り組み 福島ガイナックス 株式会社 大谷 美樹

- ・メモ帳の形をしたパラパラマンガ帳を制作して本日 A&D の学生に授業を行った
- ・原画、2D アニメーションが最もデジタル化が遅れている
- ・デジタル作画ができれば地方でもアニメーションをやっていける
- ・将来に向けてデジタル作画ができる人材を育てていきたい

弊社の企画展「アニメーション御殿」ではどのようにアニメーションが作られているかを展示している。本社の許可待ちだがメイキング映像を流す予定。原画の展示もする。海外の方にも見ていただきたい。メモ帳の形をしたパラパラマンガ帳を制作して本日 A&D の学生に授業を行った。このメモ帳は小さな子でもアニメーションを体験してもらえるように考えて作った物で、絵が描けない人でも○や□を描いて動かせばいいので、ベトナムに持って行っても有効に使えらと思います。アニメーションには企画から始まって、シナリオ、絵コンテ、原画、動画、彩色、撮影、編集と様々な工程があるのですが、作画の工程、つまり 2D アニメーションが最もデジタル化が遅れています。デジタル作画ができるアニメーションスタジオはまだ少ないのが現状です。アニメーションを制作会社は東京がメインであり、地方での仕事は難しいのです。というのは、原稿のやりとりを宅配便でしなくてはならないからです。しかし、デジタルであれば宅配便を使わなくてもよくなります。地方でもアニメーションをやっていけるように、弊社では将来はデジタル作画をしていくという目標を持っています。動画から始めて原画が描けるように成長していくようなデジタルに対応できる人材を育てていきたい。なるべく早い時期に実現させていきたいと考えています。

議題5 各委員からのご意見

学校法人 河原学園／教頭 中村 亮 ：愛媛県でのビジネスマンガの取り組み事例

愛媛県の偉人、有名人、産物などの地域を紹介しているマンガを紹介します。地元の人は知っているものですが今年で6年になります。NPO法人で活動しており市から助成金が出ている。スポンサー広告は1冊あたり250万円で、2000部で50万円かかるのですがスポンサー広告で経費をまかっています。企業広告もマンガ科の学生が企業に提案して打合せをして作っている。マンガ家の松本零士さんには幼少期に過ごされた夜空を見て銀河鉄道999が生まれたというマンガを描いていただいた。愛媛県の地域の産業などを紹介するコンテンツを行政とかと連携してできないかという取り組みで、今では県内の小中学校、高等学校すべてに配布しており、観光地、公民館、図書館にも配布している。今後は外国人観光客向けの英語表記のものも発刊したりしていくことを考えている。学生は描きたいマンガではないと抵抗があるようだが、自分たちで企業に取材したりとがんばっている。本校ではデジタル移行への準備も進んでいない中、何かやれるところからやろうじゃないかということでcomico(コミコ※注 ゲーム会社ハンゲームが運営するタダ読み、タテ読みのデジタルマンガサイト)に投稿することを始めました。教員もノウハウがなくて手描きをスキャンして着色というやり方だったのですが、はじめの頃は背景、人物、吹き出しとレイヤー分けをしてなくてやり直しをしたりしてお恥ずかしい話ですが大変でした。デジタル化で地域差がなくなるということは、地方にいる学生にもやる気と勇気を与えてくれると思いました。

株式会社 pH スタジオ 近藤 左千子 ：コンテンツと海外事情

3DCGはデジタルなので昔から海外の会社と仕事をする事が多い。フランスとかドイツの会社とかは、単に安いからという理由ではなく色あいがおもしろいものがでてくるからフランスのあの会社とやろうとか、技術的にもおもしろいからドイツの会社と組もうとか、リアルタイムがおもしろいからベルギーの会社と組もう、みたいな感じで、割と仕事の用途によってセレクトしてデジタルの仕事をやっています。私達の会社にもデジタル作画のチームがあって、海外の作画チームとつながることが多くなった。日本のアニメーションはポーズをとるのがかっこよくて得意ですがすごくはしょったアニメーション制作が得意で、ヨーロッパ、フランスではまた違ったアニメーション教育をしています。フランスの有名なアニメーション学校、「ゴブラン」の卒業生がすごく日本に憧れていて、ウチをしょっちゅう訪ねてくるので、彼ら卒業生たちと組んでフランスのヤピコという会社を迎え入れました。ゴブランはフランスのパリ商工会議所で作った学校で国際的なアニメーションのフェスティバル入賞の常連校です。1学年25人の定員に1000名もの応募がある狭き門の学校で、卒業生はアメリカのピクサーやイギリスの会社に就職していきます。せっかく育てた才能のある人材をフランスに留めておくため、また日本来たいという彼らをウチのスタジオ内に受け入れていろいろな作品制作をしているところです。おもしろいのはゴブランネットワークというのがあって、「こんな仕事があってこのアニメーションをやりたい人いる?」と問いかけると世界中にいる手を上げてきたゴブランの卒業生をその日から料金交渉をして仕事をしたりしています。地球単位ですから24時間体制が可能ですね。最近の仕事ではきのうあたり放映されていた、安室奈美恵と初音ミクのコラボビデオや、コンサートビデオ、TVCFを作っています。昨年こちらの委員会に参加して、A&Dの学生の作品を見て感心したこともあって、私が担当した仕事で、マンガ風のアニメーションを作る仕事があって、そういえばこちらの学生さんに頼んでみようと思ひまして、斎藤先生に連絡をして手伝ってくれる学生を募りました。何人かに作品を送っていたいて、お会いしたことはなかったのですが、選んだ学生に電話で「こういう仕事なのですがキャラク

ターを描いてくれますか」とお願いをしました。あるアイドルグループなのですが、彼女はとても緊張した様子で「わかりました(訛り)」と。普通のマンガではなくてキャラクターのアニメーションなので映像化しますのから私の指示通りにコマ割りして描いて下さいといったら、彼女はとてもよくできた子で、自分からどういう目的でどういう好みであるか、自分から、「キラキラ」させたほうがいいのか、それとも控えめな方がいいのか自分からキーワードを出して行って聞いてきました。地方なので会ったこともないのに的確な仕上がりで描いてもらえました。このアイドルグループは、全国ツアーで回っているのですが、先日いっしょにコンサートに行きました。デジタルになったことでこんなことが起きる可能性がぐっと増えてきましたね。海外に出すアニメーションもあるのですが、その中にはガツカリすることもあります。CG では事前に目的を良く伝えていい信頼関係ができていますのでそういうことは少ないのですが、アニメーションで安かろう早かろうで外注で仕事を出すと、原画が乱れてきたりとか、間違いがあったりするととても悲しい思いをすることも有的のです。やはり日本であればそういったこともあまりないし、地方にすばらしい人材がいるのなら、もっと一緒に仕事がしてみたいし、もっとチャンスがあってもいいのかなとも思いました。

株式会社バックボーンワークス 飯島 貴志 :プロジェクトの目的意識

きょうもだいぶ興奮してますが(笑) 現在郡山市内で3DCGプロダクションを経営しています。社員は14名です。取引のある業種はゲームが一番多いのですが他にアニメ、パチスロです。ガイナックスという超一流のクオリティの会社が福島に来たことで、そこで働く人材に興味があります。アニメ業界が地方で製作をする難しさは私も感じています。アニメのクオリティは作家で決まると思うのですが、東京と原稿の受け渡しをすることは大変なことです。デジタルなら福島でもいいじゃないかと会社を立ち上げて8年になるのですが、たまたま仲間や仕事に恵まれてやっています。社員は全員福島県人で、A&Dの学生の卒業生も社員として採用したのですが、よく成長してくれています。いちばんの地方での障害だと思うのが、データのやりとりではなくて、コミュニケーションだと思っています。仕事を受けるスタッフ側がディレクターの意図をうまく読むことができないことがあること。任されたある仕事をどういうふうに仕上げたらいいのかとか、アピールするポイントや、的確な指示というものが、実際に会ってやるコミュニケーションにはとてもかなわない。Skypeでもだめで、もっと高解像度で、瞬間的に、気軽に呼び出せて、すぐにそこにいるかのように話して伝えられる…それは文章ではなくて目力であったり表情であったりすること重要です。デザイナーを育てるには怒られたり褒められたりといった感情も必要なことです。今後ガイナックスさんの成功があればうれしいことで、学校としても関係していきたいと思います。私自身が昨年度の反省点として、「このプロジェクトは何がいちばんの目的だったのか」ということが捉えきれなかったということです。マンガというコンテンツのグローバル化なのか、日本のすばらしいコンテンツを売り込むことなのか、儲けることなのか、コンテンツを作る人材を育てることなのか、ということを探り損ねていた。今年はまだ決めていて、人材育成だと。マンガであれアニメーションであれ作る人材を育成すること。気になるところは、若者はなぜ子どもを産まなくなったのかということです。これは、なぜ結婚して子どもを産まないのかというのは、端的に言えば雇用と収入が不安定だからだと思うのです。雇用を作るには、逆説的な言い方ですが、人を切りやすくすることが重要だと思っています。企業が社員を雇うということは家族・生活を預かるわけですからおいそれとクビにできません。簡単に明日から来なくていいよとは言えないわけです。そう言われても福島には3Dをやるような仕事は他にはないわけで。学校が卒業生の状況を把握して再就職のマッチングが

できるようなくみがあるといいと思うのですが、合わなかったら次に他をすぐ探せるような、雇いや
すく切りやすい、デザインやCGの人材の体制が福島県内にできることができればいいなど。3DCGは
今すぐ仕事が多くチャンスも多い業界ですが、若い人材を育てるのにいちばん必要なのは、教える
ことができる人材です。このプロジェクトがより多くの人材を育成していくことができるように、協力し
ていきたいと思えます。

マンガ家 サクヤカイシ : デジタルマンガの現場

日本の商品を紹介するといういいコンセプトです。絵で見た方がわかりやすいです。デジタルの
統一した教育カリキュラムもいいと思えます。私自身もデジタルの技術は独学で学びましたから、独
学で学んだ作家の皆さんがそれぞれでやり方が違うということはよくわかります。ただ、基本的なこ
とは共通ですから、統一した内容で教えるべきでしょう。こちらのA&Dの卒業生のアシスタントとして
雇っていっしょに仕事をしているんですが、だいたい下書きと主線のペン入れまではアナログでやっ
て、スキャンしてデータにしてからはトーンを貼って背景の書き込みはデジタルの作業になっていきま
す。アシスタントがやっている作業はパソコンでやるので、元データをクラウドにアップして、それを
ダウンロードして加工し、できあがったデータをまたクラウドに保存する形でやっています。マンガ家
の世界ではデジタルアシスタントといって、職場に直接行かずに仕事ができるシステムが確立していま
す。資料などもネットで検索したり、注文しても翌日には届きますから、地方にいても仕事ができる環
境は整っています。デジタルの仕事を学んで、仕事の幅を広げていくことが必要です。ちょっとだけ
心配なことを挙げるとすると、Webで展開している作品、これは殆どがカラーなのですがそれでもマン
ガは基本的に今まではモノクロの情報です。もてはやされているWebの作品と、商業で本が売れる
作品は乖離しているんです。この問題に学生が臨機応変に対応できるかどうかは私は心配に思ってい
ます。このあたりも教えていかなければならないでしょう。

株式会社 朝日広告社 山崎 督 : 文化を超えたマーケティング戦略

マーケティングを専門としている者の視点から申し上げたいと思えます。ある商品を誰が何のために
買うのか、買っている人は誰かといった普通のことを深掘りしていくことがマーケティングなのですが、
今回のプロジェクトでは技術的なことやカリキュラムのことはおまかせするとして、「グローバルな」い
う大きなテーマ、文化を超えるという側面を発信できる人材の育成ということです。言葉の意味や表
現の違いもありますが、日本人ならわかることが伝わらなかつたりすることもあるわけですね。昨年アン
ケートの分析評価をいたしました。随所にこの点が見られました。マンガやアニメの日本の文化を
発信するという事は、わかりやすいシグナルではあるのですが、珍しいから受け入れられるというこ
ともあります。海外に行ったときに見たことがないから見てみようとか、食べたことがないから食べて
みようというようなことです。これをずっと継続して見たり食べたりできるかというもまた別の問題で、
これが文化という部分と職域に入っていく時に、相手先の国の商品をマンガにすることは文化
を超えることになりますからここを理解してどう取り組める人材を作るかというかというビッグテーマ
になるのであります。FSGでは国際化が進んでいます。首脳陣も自ら海外を飛び回って文化の違いを
感じ取っています。ネットワークを融合させてマンガのカリキュラム開発にチャレンジしていければと
思えます。また、これができれば相当に有意性の高いカリキュラムになると思えますので期待しており
ます。

株式会社海外需要開拓支援機構(クールジャパン機構) 長井 延裕 :投資・ファンド、地方から海外へ

クールジャパン機構は経済産業省の1機関として、日本のマンガやアニメコンテンツを含めてライフスタイル等を海外で稼ごうという、コンテンツの事業化ビジネス化を前提として投資ファンドを国の予算を使って運営しています。今の政権の政府方針として地方創世があって、地方からダイレクトに世界に行くということの事業化を支援しています。日本のコンテンツが海外に出て行くのに課題になるのは、言語の問題もさることながら、ローカライズとかカルチャライズの問題です。オリジナルな部分と2次的に加工する部分とのマッチングの問題が出てくるので一連の工程の中でクリエイターは意識しなければならぬところです。商品として見るのか、作品として見るのかで国際的な競争力が変わってきてしまいます。さらに2D、3Dの問題もあり、海外大きなイベントの現地ではコスプレなんかもはやっています。日本は2Dできていて見慣れているのですが、アメリカでは3DやフルCGアニメーションが多くなってきている。今後のことを考えるとクリエイター育成においてもフルCGを視野に入れた職業スキルも求められてくるかもしれません。人間の心を打つとかプリミティブなクリエイティブワークはこちらにいらっしゃるプロダクション関係の方々には脈々と受け継がれているわけですし、表現手段としてのアニメは避けられないものであるでしょう。福島県の観光創出プロジェクトはとても興味深い取り組みです。クリエイター人材を恵まれた自然環境で、ここにあります「空き家を改修したオフィス」で働き、自らキャリアを育てる、学校で卒業生をサポートし企業と人材のマッチングをしたり、このような豊かな環境のラボを作っていくことは定住化にもつながりますね。

柳沼:なぜベトナムなのかということについてですが、ベトナムと福島の関係の歴史は長く、ベトナムの観光客がいちばん来るのは福島です。チャーター便で来るからというのがありますが。ベトナムは日本と親和性が高く協調性がありパートナーとして適しています。ミャンマーもコンテンツのプロジェクトを進めている。

村松:

例えば日本とタイとアメリカのように3カ国で行うことについてはどうか。グローバルに作品を出していくことを考えると、3ヶ所にそれぞれスタジオがあって共同でプロジェクトを進めるようなことは考えられるでしょうか。

柳沼:

日本と親和性が高い国同士でコンソーシアムを組んでいくこともあり得ると思う。

双石:

これからももっと貪欲に取り組んで情報を発信して欲しいと思います。委員の皆様のご協力に感謝いたします。

中野:

委員の皆様、内容の濃いご意見ありがとうございました。これからも人材育成にしっかり取り組んで

参ります。事業終了後もご連絡をさせていただくこともあるかと思いますが、今後ともよろしくお願
いいたします。

議題6 事務局より（謝金交通費の支払いについて）

（閉会）

以上

平成28年2月12日

第2回 推進委員会 議事録

日時：2月12日(金) 17:30～19:00

場所：国際アート&デザイン専門学校 201 教室

出席者：

氏名	所属・職名	出 欠
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 副校長	○
小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア	×
村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	○
関根 昌典	福島県 地域振興課 主幹兼副課長	○
浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	×
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	○
岩神 義宏	学校法人 龍馬学園 / 副部長	○
中村 亮	学校法人 河原学園 / 教頭	○
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 / 副校長	○
竹治 政枝	株式会社トータルプランニングオフィス	×
近藤 左千子	株式会社 pH スタジオ	×
飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス	○
梶本 耕嗣	株式会社ニコ	×
サクヤカイシ	マンガ家	○
鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	○
双石 茂	学校法人新潟総合学院 / 常務理事	○
水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部 / 部長	○
柳沼 信之	学校法人新潟総合学院 国際部 / 部長	○
高澤 祐一郎	学校法人新潟総合学院 国際部	○
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	○
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	○
佐藤 日和	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	○
三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校 / 教務主任	○
高田 寿広	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	○
山崎 督	株式会社 朝日広告社	×
長井 延裕	株式会社海外需要開拓支援機構 (クールジャパン機構)	×
村山 隆	イメージスタジオ	○

議事次第

1. 挨拶

学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂
国際アート&デザイン専門学校 学校長 柳沼 信之

2. 今年度事業推進の報告

- (1) アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業
コンソーシアム事業 マンガ職域プロジェクトの取り組み
- (2) デジタルマンガ制作カリキュラムの取り組み
- (3) アニメ制作カリキュラムの取り組み
- (4) ベトナム ハノイにて「Manga & Animation Project 2015」及び
海外連携校での実証講座の取り組み
- (5) 先進地 高知研修の取り組み

3. 各委員からのご意見

4. 事務局より

5・閉会

1. 挨拶

学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂
国際アート&デザイン専門学校 学校長 柳沼 信之

双石：

事業の取り組みについては、満足を得られる内容になったかと思います。今後の課題ならびに新たな試みは次年度推進してまいります。ご協力誠にありがとうございました。

柳沼：

今回アニメを含めて事業を進めて参りました。ベトナムでの多くの成果を上げることができました。別件でホーチミンに行ってきたのですが、そちらでもクールジャパンのコンテンツの関心は高く、FSG、福島としてもいろいろな学校から意見や知恵を頂いてきました。次年度も機会があると思いますのでご協力をよろしくお願いたします。

2. 今年度事業推進の報告

中野：

報告の進め方ですが、パワーポイントの資料に基づきまして説明いたします。

1. 目的課題

地元福島の活性化に資する人材が地元で育ち、

専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。

- ①福島県では12万人が避難生活を続け若者世代の人口が減少
- ②今後はソフトコンテンツの発信戦略で県のイメージ払拭が必要
- ③世界的企業「ガイナックス」の福島進出を契機に、次世代の若者と世界に向け明るい福島を発信
- ④福島の新たな付加価値創造に資する人材供給の必要性
＝マンガ、アニメの分野でグローバル専門人材養成
- ⑤マンガ、アニメ分野を目指す若者世代への再就職や学び直しの機会の提供の必要性

2. 事業計画の内容

平成26年度成果：

「デジタルマンガカリキュラム(地方版)」を開発

デジタルツールを使用してマンガコンテンツを制作し、インターネットを活用することで

地方に居ながらにして世界に情報発信できる人材育成カリキュラムを開発

平成27年度は、アニメ分野においても地元進出企業との共同開発で新産業創出と専門人材養成に取り組む

【マンガ分野】

- ・開発した地域版カリキュラムを全国の専門学校4校に導入し精度向上に取り組むとともに社会人向け短期プログラムを開発する。
- ・商業利用できるビジネスマンガ作品の制作とインターネット活用に取り組む。

・海外連携校であるフオンソン大学、ハノイ芸術工科大学との職業教育プログラムの開発に取り組む。

【アニメ分野】

・コンソーシアムで開発された全国版カリキュラムを福島ガイナックスとの連携で実証し、地方版のデジタルアニメカリキュラムの開発に取り組む。

3. 体制イメージ図

中野：

アニメ・マンガ人材養成産学官コンソーシアム連携事業

日本工学院様を中心に事業を行っており、今年度の取り組みを村松様からご報告いただきます

(1) アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業

コンソーシアム事業 マンガ職域プロジェクトの取り組み

村松：

今年度で4年目になります。1年目は出版社のアンケート調査、2年目から全国の学校を回っていった結果、何をテーマにしたらいいのかについては、デジタル作画ということになりました。マンガ・アニメ業界はデジタル作画に移行してマルチデバイス化していこうという状況がわかったので、授業を交えながら現場の先生方と課題の内容と実際にやるマンガとアニメのカリキュラムを作っていました。2年目3年目でわかったことは学生のデジタルの移行と出版社のデジタル化の対応というものはわかったのですが、4年目の目的としては、それを教える人材の不足ということです。それに加えて、プロの漫画家がデジタル作画を教えるに当たってはモラルやマナーの問題があるということです。では、具体的にどんなことをやったかを報告いたします。

1. デジタルマンガ セミナー&作画講習会 京都

京都(京まふ)で午前中にシンポジウムで発表をして午後は日本漫画家協会関西支部に加盟されている方、デジタルマンガ協会、出版社から20名ほどの参加でデジタル作画講習会を行いました。同じ内容で、中高生にも行いました。すごい反応で、定員は一瞬でいっぱいになりました。アンケートもご覧下さい。

2. 学びなおし

こちらは12月に日本漫画家協会の支援をいただいて、700件ほどDMを打って、3日間毎回30名の定員で日本教育会館で基礎編、入門編、応用編という形でデジタル作画講習会を行いました。参加された連載を持つプロのマンガ家さんは、デジタル作画に強い興味を持っている様子でした。「今はできないけれどこれからはやらなければならないだろう」という意識を持っているようです。

3. デジタルマンガ指導者養成・認定講座ワークショップ

1月9日・10日のワークショップでは齋藤先生にも協力いただきました。デジタル作画を教える方法やモラルについて実証していただきました。受講されたマンガ家の先生方も参考になったという意見もありましたが、教えるに当たって、テクニックを教えるということもあるが、マンガを描いていくうえ

での心構えであったり生き方であったり、後進の指導にあたって伝えたい必要なことはいろいろとあるということを反省会の場で聞きました。マンガ家先生方と学校関係の方々が一同に会して参加しました。

4. 職域2 地域からの就学・就業ニーズに対応する学習成果の評価の仕組み開発・普及プロジェクト 「高知まんが甲子園」における展開

文科省事業での高校生へのプログラムで、地方、全国でどのようにオンラインでカリキュラムが組めるかというテーマで取り組んだ実証授業です。まんが甲子園の会場で高校生を対象にデジタル作画講習会を行いました。高校生の興味関心も高く、かなり使いこなせていました。

5. 海外マンガフェスタ

世界のマンガ市場にどう対応していくかを伝えるために開催された。今回はフランスの学校でも教えている方にも参加し、プロの先生方にご登壇いただきました。続いて、教員向けデジタル作画教育実習プログラムではパネルディスカッションや模擬講義を行い、このような授業をしているということを発表していただきました。

6. デジタルマンガ・キャンパスマッチ

教えて、結果発表をしてどうデビューにつなげるかをデジタルマンガ・キャンパスマッチで実証しています。去年は結果を出る物をやろうということで70校あまりの参加でしたが、今年は100校目指していました。日本の専門学校と大学、そして中国、欧州からも参加があった。高校は高知のマンガ甲子園に参加している学校に声をかけていただいて、26校。合計122校の参加があった。1編集部で10人ぐらいマッチングしたいという話があって、

表彰式の後、編集部と審査員のマンガ家の先生と協賛各社、出版社が集まり、各ブースで140人ほどのマッチングを行いました。この先に考えている展開は、Web上で編集部向けに作品をアップロードして投稿することが常時365日でき、どこからでも閲覧できるようなシステムを作ることです。他の投稿サイトとの違いは、デビューしたい人はわざわざ出版社に交通費をかけて持ち込みに行く必要がなく、しかも時間や期限もなく、編集者もいつでもどこからでも閲覧可能なことです。さらにチェックボックスをマークすることで希望のコミックや出版社を選んで投稿することができます。マッチングやオファーのやりやすさも特徴となっています。学校でもうまく使っていただいたりすることや、海外からの投稿や海外の出版社の参加なども今後はあり得るかもしれません。また、イラスト作品で絵がうまかったり表現力がある作家さんに原作者をつけてマンガを売り出していこうということも想定されます。

7. アニメ・マンガ共通カリキュラム

マンガが先行してデジタル化をしてきましたが、アニメも原画を紙ではなくてデータにすることでどこにいても仕事ができるため、地域再生復興になったり、コストの低減もできるということです。さらには、日本でなくても海外のスタジオ、国の垣根を越えていく可能性もあるわけです。アクションのある未来のマンガとうことでモーショコミックについても研究されています。例えば日本でいうと麻雀マンガはシンプルで、デジタルで描くと牌は手で描かなくてもよく、いろいろなツールを使えば手間が省

けます。静と動の表現が良くなりますのでモーショコミックにぴったり合っておもしろいと思います。野球マンガよりも分かりやすいと言われています。

最後に、アニメのコンソーシアムで一緒になった方のプロダクションの求人、採用の話なのですが、アニメ学科を卒業してなくていいから、1. デジタルソフトが使える 2. 絵がうまくて 3. アニメーションが大好きな人という条件であれば面接したいということでした。デジタルのテクニックが使える学生から順番に就職が決まっていくそうです。

(2) デジタルマンガ制作カリキュラムの取り組み

中野：

■デジタルマンガ制作カリキュラムを本科へ導入しマンガコンテンツを制作

⇒最先端の実証講座で精度向上

■小高みちる先生 特別授業「デジタル作画実習」 使用ソフトウェア：セルシス CLIP STUDIO

■マンガクリエイト科1年次デジタル関連カリキュラム(表)

齋藤：

(資料：平成27年度マンガ職域の取り組み報告 A&D デジタルカリキュラムについて スライド)
昨年シラバスを作成、今年度導入しました。目的としては地方から発信できるグローバル人材育成となります。デジタル化は必須。このシラバスを既存の授業に取り入れた物と、新規の授業があります。

カリキュラム実施は

- ・デジタルコミック基礎、発展(Clip Studioの習得)にいちばん力を入れて行いました。
- ・チームティーチングは私を含めて先生は2人体制で実施しました
- ・Webマンガ実習はネットモラル、著作権も取り入れ、comicoの特別授業を行った
- ・小高みちる先生によるデジタル作画実習を特別授業としておこないました。
- ・デジタルマンガのアシスタントをしている卒業生に来てもらい、現場の紹介をもらった。実際にビジネスマン画の制作もしました。

スライド

デジタルマンガの授業の様子です。クリップスタジオの授業です。学生は個人のPC、Macペンタブを購入し所有しており、スタートの段階ではパソコンが苦手な学生もおり専門の講師をはじめ、チームティーチングをしています。小高先生の講義、在宅アシスタントをしている卒業生もいて現場の話をしてもらったりもしています。連載を持っているマンガ家のアシスタントをしている卒業生は3Dのソフトも使っているようで、今後必要なスキルとなっていくかもしれません。液晶ペンタブ、iPadではWebマンガを見たり作品の画面確認をしています。デジタルマンガのメイキング映像も制作して教材として活用しています。これはベトナムでも上映しました。学生は1年生で今年度はじめてClip Studioを勉強し始め、約半年間でここまで習得しました。フルデジタルで描いている様子です。デジタルのメリットである、楽な描き直し、拡大縮小、移動、回転の作業を説明しながら興味を持ってもらえるような映像になっています。この学生も手書きからデジタルに移行したのですが、もうだいぶ使い慣れています。

次に感想となりますが、

- ・Clip Studio の習得率が高い
- ・デジタルの動機付けが必要
- ・制作物が重なることへの負担（ビジネスマンガと通常制作）
- ・納期に間に合わせるスピード向上が必要
- ・取材力の向上が必要

改訂版では…

- ・年間を通してのマンガ制作のスケジューリング
- ・早い段階での専門家による動機づけを導入
- ・作業速度向上のためのツールパレット整理、ショートカットの活用などを導入
- ・作業速度向上のための応用実践の増加
- ・取材前の、ポイントや目的整理、シミュレーションの導入

中野: 導入 1 年ということでカリキュラムは試行錯誤しながら改善を加えていきます。オリジナルの教材コンテンツも制作していきます。

(3) アニメ制作カリキュラムの取り組み

福島ガイナックスでのアニメーション制作 特別授業

三上: 今まで 4 回の特別授業を行ってきました。

■平成 27 年 10 月 2 日 第一回

内容： アイスブレイク アニメに必要な画像枚数について アニメ制作工程について その他 課題

分業化されているアニメの制作工程、キャリアプランについてのお話をしていただき、アニメのことは意外とわかっていなかったなということが感想としてありました。

■平成 27 年 10 月 16 日 第二回

内容： 課題の相互品評会 線の描画練習
原画トレス

課題

1 回目に出された課題、ばらばらアニメの相互評価を行い、そのあとアニメに必要な実際の線、直線 S 字の描画の練習をしました。さらに、実際のアニメの原画をトレース(写し取り)しました。課題として、線の練習、雑誌の模写、顔のアップ、メカの模写が出されました。

■平成 27 年 12 月 4 日 第三回

内容： 中テレ祭動画作成

イベントで流すアニメーションの一部を分業化して作成しました。

■平成 27 年 12 月 17 日 第四回

内容： 中テレ祭反省会 アニメ原画のトレスと中割り動画の作画

その他講座、イベントを実施しました。

■平成 27 年 8 月 27 日 業界講話

- ・リアル作法展（常設展示を実際のスタッフが演じてアニメの制作工程を学んだ）
- ・福島ガイナックスさくら遊学館武田館長のお話
- ・福島ガイナックスの求める人材像

■平成 27 年 12 月 12・13 日 中テレ祭り 2015 運営ボランティア

- ・来場したお客さま（子どもたち）の作画フォロー
- ・制作手伝い（動画の作画の手伝い）
- ・ロゴアニメーションの上映（現場での上映、特集番組での上映がされた）

今後の予定としては、

- ・デジタル作画ツールの選定、これは業界標準のソフトはされていない。
- ・セルシス（ソフト）とワコム（タブレット）の協力が得られる予定

中野:福島ガイナックスさまとは CG アニメーション科 1 年生とコミックイラスト科 1 年の希望者の学生がアニメーションスタジオで学ぶことを継続していきます。さらに 2 年次ではデジタルアニメーションを学ぶことになっています。次年度の協力体制もありカリキュラムの構築を推進して参ります。

(4) ベトナム ハノイにて「Manga & Animation Project 2015」及び 海外連携校での実証講座の取り組み

中野:昨年に引き続き 2 年目となる、ベトナムでの実証講座の取り組みです。今年度はマンガに加えてアニメ分野の展示と講座を女性美術館で行いました。

■マンガプロジェクト

①展示

◆ビジネスマンガ学生作品の展示

- ・日本の学生がベトナムの食文化を紹介する

ベトナムの食文化を日本の学生がビジネスマンガとして描きました。FSG カレッジリーグに在籍しているベトナム人留学生に取材をしました。現地で展示とアンケートを行いました。

マンガ作品を制作し展示

◆デジタルマンガメイキング映像上映

- ・最先端ツールを使用したメイキング映像を

学習教材として開発

◆液晶タブレットの展示とデモ制作

ソフトウェア、タブレットなどのハードウェアを日本から持ち込み体験してもらいました。

②体験講座

◆マンガ体験講座

- ・マンガ家が使用する道具でマンガ制作を体験

◆学生マンガ作品の展示・講座アンケート

2 日間にわたり、マンガ 3 回、アニメ 3 回の計 6 回の講座を行いました。1 回 20 名の定員でした。

いずれも予約で満席となりました。この写真は高校生ですが、子どもから大人まで参加しました。

■アニメーションプロジェクト

①展示

GAINAX 作品

◆「放課後のプレアデス」原画展

◆アニメーション作法展

※原画→動画→着色→撮影→アフレコ→編集

作業の流れを写真やビデオで展示

日本語とベトナム語で書いてあります。

②作品上映

GAINAX 作品

◆「天元突破グレンラガン」

メイキングオブグレンラガン上映(90分)

◆「天元突破グレンラガン」作品上映(120分)

②体験講座

◆パラパラアニメ体験講座

◆展示・講座アンケート

福島ガイナックスの大谷さまに体験講座の講師をしていただきました。ガイナックスのオリジナル教材「パラパラアニメ帳」を使いました。

■海外の連携校で実証講座を開催

フオンドン大学 ハノイ芸術工科大学 実証講座

I 日本のマンガ、アニメ発展の歴史を紹介

1. マンガ講座

■業界統計

■日本のマンガの歴史

■日本のマンガ業界研究

■日本のマンガ教育の取り組み

2. アニメ講座

■日本のコンテンツ産業の現状

■クールジャパン戦略

■日本国内のコンテンツ振興策

■世界のアニメーション制作現場

ワークショップに加えて、日本のマンガとアニメの発展の歴史を知ってもらうためにそれぞれの分野で

スライドを作り、現地での翻訳を加えて解説をしました。多くの質問がありましたし、ハノイ芸術工科大学では次年度に向けて、マンガ・アニメに関する新学科設立の希望を頂きましたので、具体的なカリキュラムの提案にも協力をしていきます。

II .日本のマンガ、アニメ教育カリキュラム講座

1. マンガ講座

- ①アナログワークショップ：Gペン、インク、紙を使ったマンガ制作体験講座
- ②デジタルワークショップ：マンガ専用ソフトウェア、パソコン、液晶タブレット等を使ったマンガ制作を紹介

2. アニメ講座

- ①アニメーション理論：どうして動いて見えるのか?の説明と、アニメーション制作工程を紹介
- ②パラパラアニメーションワークショップ：簡単なイラストを連続して描く、アニメーション制作体験講座

大谷：ハノイに A&D 皆様とご一緒することができてこのような機会をいただけて感謝しております。実は、私はホーチミンで仕事をしていたことがあったので、ベトナムは初めてではなく久しぶりの訪問となりました。ベトナム人は勤勉であることは仕事をしていてわかっていたのですが、日本のマンガとアニメへの関心の高さが、私がいた頃よりもずっと高まっていると感じました。その当時はデジタル作画に驚かれ、タブレットを持って行ったのですが「これは何？」という反応でした。それが今回の訪問では、ペンタブレットを使い、いろいろなソフトを使いながら描いているお客さまが多かったです。そして技術の高さにも驚きました。やはり細かい作業が好きな国民性なのかなと感じました。齋藤先生とアシスタントの渡邊先生とご一緒しまして、マンガ講座はアナログだったのですが、ペンの使い方にもとても興味を持っていましたし、そのあとのデジタルでのマンガの描き方を見ると、さらに受講されたお客さまの関心は高まっていき、授業終了後には先生方にサインを求めている様子がとても印象的でした。日本からアニメーターがやってきたということで私にもサインを求められてびっくりしました。私はパラパラマンガを教えたのですが、それをやる前にアニメーションの基礎、どうして動いているように見えるのかを教えました。一つ確認できたのが、教科書やノートのはしに落書き、マンガ、パラパラマンガを描いたりするのは全世界共通だということです。これをやったことがある人は手を挙げてくださいと聞いたらほとんどの人が手を挙げていました。このパラパラアニメ帳はそのために作ったんだよと言ったら拍手が起きましたから、絵やマンガは言葉を超えてコミュニケーションができる素晴らしいツールであると再認識しました。これからもベトナムと A&D の間で話を進めていただいて、これからも関わっていろいろなものが作って行けたらいいなと思っています。A&D の学生にも授業をしているのですが、時間に限りがありますのでポイントを絞ってお話をしています。私自身、大切にしていることは、学生ひとりひとりにしっかり接していこうということに重点をおいて教えています。クラスで 17 名の課題のチェックをするとすると、一人 5 分程度しか見てあげることができないのですが、自分が描いた物を誰かに見て欲しいという欲求はあるので、ほめてあげること、注意することを伝えてあげています。ソフトウェア会社のセルシスさんとも直接お話はさせていただいているのですが、アニメーションに関してはデジタルのツール（ソフトウェア）の選定ができていないで決めかねて

いる状況です。Clip Studio はタイムライン方式なので映画の手法なのですが、アニメ業界は古い従来の撮影方法でやっています。世界の流れからしたらタイムライン方式の方が主流なので、将来性はタイムライン方式の方が有利だと思います。どのソフトになるかは、開発にフィードバックをしてよりよい方向に向かっていきたいと思っています。

柳沼: ベトナムの学校の状況についてお話をします。アニメーション会社の支社の海外展開は韓国、中国から東南アジアにシフトしてきていて、特にベトナムではホーチミンに集中しており、東京の会社より大阪の会社が多く進出しています。ガイナックスもシンガポールに進出しています。そこで働く人材を教育する拠点はベトナムではハノイ芸術工科大学になると思います。こちらではマンガの学科を作りたいということで、FSG と福島ガイナックスでグローバルとローカルでつながっていき、協力していく形になっていきます。

(5) 先進地 高知研修の取り組み

中野: まんが甲子園でおなじみ、マンガの先進地である高知に視察に行ってきました。ここでは、福島県企画調整部地域振興課と連携をいたしました。まんが甲子園の取り組みについてお話をうかがって参りました。小さい頃から高校生、プロデビューに向かう地域のイベントや連携のスキームがたくさんあって1日目はマンガコンテンツの取り組みとして国際デザイン・ビューティカレッジさまを会場としてまんが甲子園やまんさい(こうちまんがフェスティバル)についてそれぞれご担当の方からお話をうかがいました。2日目は地域における横山隆一記念まんが館とのかかわりということでは、会場では小学生が描いた4コママンガの展示を行っていき、夏休みの宿題で絵を描くように高知の小学生は4コママンガを描くというお話を聞いてびっくりいたしました。コンテンツで地域おこしをしていくためには子どもが小さいうちから育てていくことが必要なのかなと思いました。福島県の職員の方々と共有して次年度に何かできないかなと感じた次第です。

岩神:

まんが甲子園は平成4年からスタートしました。それ以前の5年間に高知で地域おこしのイベントでマンガを取り上げていました。その後知事が替わって全国に発信できるイベントとして始まったのがまんが甲子園です。高校生が主体になったのにちなんで甲子園と名付けさせてもらい始まりました。私たちが小中学生の頃はマンガを描いていると叱られたりするものでしたが、この世代が親になって子どもたちが活躍する時代になるとともにマンガが認知され、県内外の多くの人々の理解を得ることができ、全国からマンガを募集することが可能になりました。今回で25回目を迎えました。8月はまんが甲子園があるから、もっとマンガを使って何かをやろうという気運が高まり、観光客も閑散としている3月ばこまんさい」というマンガのイベントが始まりました。このあと10月に時期を変えてまんさい(こうちまんがフェスティバル)になり、今ではとても大きなイベントになっています。ボランティア団体の活動に支えられており、主催は高知市がしており、声優を招いているおかげか集客力は高知県内でもトップです。県では3月に「まんが大学」を昨年から開催しており、こちらも好評です。このように多彩なまんが関連のイベントもあり、本校にはまんがコンテンツという学科がありまして、人材の育成に力を注いでおります。

中野: デジタルマンガカリキュラムの改訂版、デジタルアニメのカリキュラムなどの事業成果物につきましては現在最終調整中ではありますが、人材育成のためにこれらの成果物を活用し、地方での産業創出や業界就職を果たしていきたいと考えております。もう一つの目的として、福島県を啓蒙していくデジタル作品を制作して支援を続けたり、カリキュラムの応用編として希望する若者への学びなおしや再就職を支援する社会人講座への展開なども予定しております。今後、成果カリキュラムの普及のために全国の専門学校に協力を仰ぎ、実証しながらさらに精度の向上を図っていきます。

3. 各委員からのご意見

高橋:

「福島県まち・ひと・しごと創世総合戦略(仮称)」素案 重点プロジェクト(案)

(5) 観光コンテンツ創出プロジェクト

7月からですが、福島県出身の特撮監督、円谷英二さんのウルトラマン、ウルトラ怪獣を使ったものを実施する予定です。クリエイター人材の育成の準備をしているところです。福島ガイナックスさまの協力やウルトラマンの特撮部門との連携などを含め、協議会で方向性や具体案を検討しています。引き続き皆様のご協力をお願いいたします。

中村:

昨年度の委員会の参加を機に、私どもの学校にここでの内容を生かせないかと思ひまして持ち帰っていろいろ話をしてきました。デジタルに関してはペンタブレットを使っている授業はあるのですが、カリキュラムとしてはまだこれからのようです。この1年間の成果としては、連携してもらえる企業を探していく中で出会ったのが comico さんです。アウトプットできるコンテンツがないとオペレーティングの授業をただだけではモチベーションが上がらないということで、comico のコンテンツを使うことになりました。これは縦スクロール型のデジタルコミックです。1月に comico plus で連載も決まり、毎週水曜日にアップロードされています。この作品はプロットの段階で5本に絞って、コンペ形式で選ばれたものです。しかし、一方でデジタルマンガには抵抗があるのか、手書きの線の魅力について説かれるような、まだ手書きをこよなく愛してやまない方がいらっしゃるの事実でありまして、まだ賛否はあるものだと感じています。学校としてはさまざまなコンテンツがあるわけで、学生も広い範囲で活躍してもらいたいですし、どちらでも対応できる人材を育てる事になると思います。現時点ではアナログもデジタルも両方をやっていく必要はあると考えています。今後とも情報交換の場には積極的に参加していきたいと思ひますのでよろしくお願ひいたします。

岩神:

本校でもこちらの事業での内容をできるだけ授業に還元していこうとしていたのですが、学生の中にはパソコンアレルギーといひますか、デジタルが苦手な学生がおりまして授業を完全にデジタルにすることはできないのが現実のようです。教員の中にもデジタルよりアナログだろうという教員もおりまして、アナログとデジタルの割合をどうするかが悩みどころではありました。手で描けないと、パソコンが描いてくれるわけではないのでデジタルでも描けないという、そのような意見をもとに授業を構築していくこととなります。デジタルの授業の位置づけは、必要なスキルではあるがあくまでもツール

としての使いこなし方の習得であって、アナログ作業をすべてデジタル技術に置き換えるべきものではないという認識となっています。パソコンでページをめくるコンテンツの表現が出てきたときも驚きましたが、Comicoのようにスマホに対応した縦スクロールのコンテンツが出ているわけです。今後どのようなデバイスができてどのような表現方法になるのかはわかりませんが、とにかくデジタルができるということ、メディア、デバイス、表現手法を理解していることや新しい技術に対応できる力があることがクリエイターの前提条件になってくるでしょうから、これらに向けたカリキュラムの構築であったり、学生への動機づけを進めていきたいと考えています。いろいろな事例や情報がありましたらまた教えていただきたいと思います。

高橋：

こちらのコンソーシアムにも参加し、さまざまな取り組みを見聞きしながら勉強させていただいております。私の学校は、授業の内容で学生を引きつけることが得意であったり、教員の個々の経験や能力は高いのですが、なまじ教育の結果が出ているためか、今までの経験と貯金で乗り切ってしまうところがあります。ところが、項目をきちんと書き出して合理的に誰が見てもわかるようなシラバスを作ったりすることとかは苦手な学校なのです。

学校の設備は、液晶タブレットも導入していますが、デスクトップPCと普通のタブレットの組み合わせと約半々です。液晶タブレットは楽で、学生たちも楽をしたがるのですが、就職先の会社がそうであるように、必ずしも最新のハードとソフトが揃っている環境にあるわけではないという理由であって古い環境を残しています。これができないと就職できないということではないのですが、デジタルで直接描くデジタル作画の授業は取り入れていて、この授業は今後、3DCG やアニメーション業界に就職するような学生の進路を考えると必須であると言えます。この先、デジタル化が進んで作業工程も変化の波にさらされていくことは目に見えています。我々教員たちは、正直言うとデジタル化が進みすぎることに少し抵抗はあるのですが、マンガやアニメを学んでいる学生たちがこの変化の波に乗り遅れないように学生を育てなければなりません。アニメーションの方については、いろいろな企業の方のお話を聞きながら、コンソーシアムで勉強を続けていくことがとても重要だと感じております。

飯島：

3Dと映像を専門にしておりますので、マンガ・アニメーションの分野のお話を聞けることがとても刺激になります。ゲームの仕事、キャラクターを作る仕事を多く手がけています。従来の日本においては2次元では魅力的なキャラクターが描かれているのですが、これは3次元にすることを前提に描かれていないものばかりなのです。これはとても難しく、たいがいのマンガのキャラクターは例えば右側と左側で見え方が全然違ったりしますので矛盾点ができてしまいます。現在のアニメではすでに最初のキャラクターデザインから3Dにすることが考えられているものも数多く存在しています。艦隊コレクションがいい例で、これはよくできていると思います。2次元の魅力をそこなわずに3次元にすることができることには制作スタッフの想像力が必要です。クライアントやディレクターは数枚の指示書しか出しませんが、作り手は制作意図を読み取る力、そこで見えていないところをいかに拾うかという想像力が必要なのです。ひとくちに萌えキャラのメイドを描いてという依頼があっても、制作者側がそもそもメイドってどういうものであって、どれだけ知っているかということが重要になります。今でこそ私達は数多くのキャラクターを見た結果としての圧倒的な記憶によって、萌えキャラのメイドの

イメージがありますが。私の会社には若いスタッフが多いのでこういったことを教えることも多いです。クリエイターを目指す若者は映画でもマンガでもいいから、いろいろなものをたくさん見て欲しいと思います。

サクヤカイシ:

今回のご報告大変勉強になりました。プロ向けデジタル作画講座の参加者の中に知り合いが3人いました。機会がありましたら私も参加したいです。私達の世代だとデジタルに関しては独学で身につけてきている方が多いと思いますので、このような企画があるとすごく助かります。私の制作環境も最新ではありません。Clip Studio については可能性もあるし期待もしているのですが、マンガ家さんはいまだに1世代前のComic Studio4.0あたりを使っている人も多いのです。なぜかという、今まで作った素材データの全てをClip Studio に完全移行できないからです。アップデートでこの問題が解決されればみんなClip Studio にアップすると思います。マンガ業界は今、過渡期に立たされているのではないかと思っています。デジタル化によって、誰もがデビューの可能性があるようなフィールドが広がっていると感じています。出版不況の中、印刷会社、出版社、書店と紙媒体に関わる企業・職種はまだ多く、デジタルで淘汰されるとも言われていますが、どういふふうになるかは読めないところがあります。紙媒体とデジタルがうまい具合に共存していければいいのですが。こうしてプロジェクトに関わりながら、自分もがんばっていきたいと思います。

中野:

長時間にわたりご協力ありがとうございました。報告をさせていただきましたが、カリキュラムができたところで満足するわけではなくて、学生たちが進んでデジタルのツールを使って自ら発信ができて、福島県、地域の活性化につなげていくことを次年度の推進の中心としていきたいと思います。また、ベトナムでの海外連携を推進し、ハノイ芸術工科大学での新学科設立のためカリキュラムを翻訳して協議していくことと、アニメーションの分野においては福島ガイナックス様との連携でデジタルツールの選定とデジタル作画カリキュラムの策定に取り組んで参ります。お忙しい中、また遠方よりお越し頂きまして誠にありがとうございます。次年度もぜひご協力の程をよろしく願いいたします。

平成 28 年 2 月 23 日

テキスト開発委員会 議事録

日時：平成 28 年 2 月 22 日 17:30~19:00

場所：国際アート&デザイン専門学校 203 教室

出席：

平田 章	株式会社セルシス	マーケティング部	コミュニケーションフェロー
小林 哲也	株式会社セルシス	マーケティング部	部長
轟木 保弘	株式会社ワコム	ブランドビジネス	チャンネルマーケティング/ JP シニアスペシャリスト
大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス		
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校		副校長
高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校		教務部長
斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校		教務主任
佐藤 日和	国際アート&デザイン専門学校		教務主任
三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校		教務主任
村山 隆	イメージスタジオ		議事記録

議題

1. アニメーション業界のデジタル動向分析
2. 先進的アニメーションスタジオの制作環境事例
3. 先進的専門学校(大学)のデジタル制作環境事例
4. 国際化グローバル人材育成と国際アニメ・マンガ情勢

○デジタルツール(ソフトウェア)の選定やデジタル環境(ハードウェア)の整備を中心に情報交換



中野：

- ・あいさつと本校教務スタッフの紹介
- ・文部科学省事業の説明

大谷：

- ・タイムシートベースの制作からタイムラインに切り替えるのがひとつのポイントです。映画やCGとの親和性を考えるとこれからの時代はタイムラインベースのソフトウェアになっていくでしょう。
- ・自動中割の機能はどうなっていますか？
- ・ガイナックスでもソフトの選定は迷っています。コスト的にはアニメ業界も速くデジタル化した方がいいと思いますがなかなか、紙で手書きのアニメから切り替えはできていません。現場のスタッフは紙での作画にこだわりがある。
- ・福島ガイナックスはデジタルでいくということで設立されました
- ・将来、海外とのやりとりにおいても、デジタルは有利なので必ずデジタル化はやっていくつもりです。

中野：

- ・地方だからこそデジタルを推進していくという考え方でやっています。

平田：

- ・日本工学院の文部科学省事業でも委員しています
- ・マンガ、アニメ、イラストとセルシスのソフトウェアの発達の歴史
- ・ある学校でのやり方ですが、教育、1年次は手書き、2年次にコミックかイラストかアニメかの方向性を決める。
- ・連載をやっているマンガ家は Comic Studio から Clip Studio に切り替えられないでいる
- ・Clip Studio でアニメの制作ができるようになったがレタスのタイムラインのしくみが違う
- ・「カット袋」のしくみを導入するにあたり、業界から意見をもらいました
- ・セルシスは個人のクリエイター向けで業界向けでないという意見も聞きますし、業界と同じもので作りたいし学びたいという要求も聞きます。業界向けにしっかりやっていくつもりでバージョンの改良をしていくつもりです。

小林：

- ・Clip Studio Paint はマンガ、イラスト、アニメが作れる
- ・プロ作家、アニメスタジオにも利用されている
- ・美大、専門学校に導入
- ・PC やタブレットにバンドル
- ・全世界で 150 万人、全体の 40% が海外ユーザー
- ・PRO , EX ,DEBUT の3グレードがあるマンガ、アニメ、イラスト
- ・BCN、アマゾンなどでグラフィックソフト売り上げランキング上位
- ・CLIP STUDIO PEINT EX の説明
- ・紙のような描き味、RETUS との連携、仕上げ

- ・中割の機能はない
- ・低価格（500 円／月から）、サポート体制の対応のよさ

平田：

- ・文科省、マンガの委員昨年よりアニメにも参加
- ・アニメ会社も世代交代してきている
- ・アニメのツールは決めると後で変えにくい
- ・中割、タイムシートの話はバージョンアップの時に優先して考える

大谷：

- ・紙からデジタルに変わるとき、描き心地が優先
- ・手元を見て描くペンタブレットより画面を見て描く液晶タブレットの方が引き幅が短く負担が少ない
- ・これからのツールは若い、新しい人たちが使うので彼らの意見も聞くことが必要
- ・これからアニメの仕事始める人たちはタイムシートのことを知らないなので、考え方を置き換えると、タイムシートはいらないのかもしれない
- ・何年かしたらタイムシートはなくなっているかもしれないし、アニメ業界も変わらないといけないうちかもしれない。

平田：

- ・クラウドにカット袋を置くこと
- ・クラウド上にみんながわかること、ファイル名の付け方や使い方ルールを決めたりすることがこれからは大事

中野：

カット袋とはどのような共同編集作業なのですか？

大谷：

・カット袋とは、アニメの原画や動画の絵を入れる袋なのですが、袋の表面に工程別にセルが何枚、A が何枚、B が何枚とか原画・動画各パートの行程が書かれていて、やり直しならこういう理由でやり直しですよという指示が書いてあったり、タイムシート、撮影に必要な設計図やレイアウト、次の工程の担当に伝えていく役割があるのです。進行管理において重要なツールです。使う会社と使わない会社はありますが、タイムシートにいろいろ工程や指示が書いてあったりもします。クラウド上に工程表のようなものがあって、いつまでにどこで何があって、どうなっているかが見ることができればいいですね。

中野：

デジタル制作環境には必要なことで、これが実現するというのであれば学生も理解しなければなりませんね。

大谷：

・マンガ科の学生には CLIP STUDIO はいいソフトだというのはわかるのですが、PRO のアニメーションの機能については、使おうとすると業界のワークフローを変えていかなくてはいけないかもしれないですね。何人かでシミュレーションしてみたいです。

平田：

・大手のアニメーションスタジオより中小のスタジオの方がデジタル化に積極的で新しいことに貪欲に取り組む姿勢が見られます。当社への期待も大きいものがあると感じています。2D セルアニメの工程の作画、動画の仕上げのところをイラスト、マンガの描き味のところで置き換えている。アニメの本当に必要な機能は足りないところはあるでしょう。ご指摘のあったタイムシートなのかタイムラインなのか、自動中割の機能なのかといったことなのでしょう。

中野：

・私たちも地方にありながらデジタル化を目指す意味と意義がありますので、学校に新しいものを導入し、学生の作品をいろいろな企業に提供したいという目的があります。

平田：

・進行管理は別のソフトなりやり方はあるとしても、ファイルの扱い方がきちんとできていれば地方も東京も関係ないでしょう。

轟木：

・まさにご紹介するのは株式会社旭プロダクションの宮城県の白石のスタジオでの導入事例です。

<以下 ワコムさんの資料より>

アニメーション制作会社・旭プロダクションは、2009年に設立した宮城白石スタジオと東京本社 の作画部に株式会社ワコムの液晶ペンタブレット「Cintiq 24HD」と「Cintiq13HD」を導入。業界でもいち早くデジタル作画環境を構築し、ワークフローの効率化を図っています。

導入前の課題

- 高画質化により複雑になるアニメーション制作の効率化
- 今後ニーズが高まるデジタルアニメ制作におけるアドバンテージ獲得 ● 宮城白石スタジオと東京本社間のワークフローの効率化

導入後の効果

- アニメーターのモチベーションと作品のクオリティが向上
- 工程間の受け渡しや進捗の把握が容易になり制作スピードがアップ ● ペーパーレス化により紙の保管スペースや運送・管理費の削減が実現

Cintiq 13HD

- ・経験の浅い人でも育成を織り込んで雇用し人材を確保している
- ・地方でデジタルのモデルケースとなる会社はいくつもある
- ・デジタルネットワーク活用

- ・基本的リテラシーの部分と社内ルールづくり
- ・デジタル 画力を上げる、動画マンから原画マンへステップアップ
- ・国産のソフトであるありがたさ 他は海外製
- ・13 インチの製品「Cintiq13HD」が出てから仕事で使える性能になったとの評価
- ・ハードの進化、高解像度のニーズ、描き味、紙のアナログ感とは別な物

<以下 ワコムさんの資料より>

仙台デザイン専門学校は、株式会社ワコムのクリエイティブタブレット「Cintiq Companion」を2015 年度新入生の推奨 PC として採用。デジタル時代のクリエイター育成に活用しています。

導入前の課題

- PC 教室の施設や予算の制約のため、デジタル授業に必要な数の大型・高額機材の導入が難しい
- PC に慣れていない学生はデジタル授業に抵抗を感じ、スキルの差も生じて、授業を進めにくい
- ノート PC とペンタブレット両方を持ち運ぶのは、その重さが学生の通学に負担

導入後の効果

- PC に慣れていない学生も違和感なくデジタル授業に馴染め、機種が揃っているため指導がスムーズに
- 即戦力として必要なデジタルスキルの習熟が向上
- コンパクトなタブレット PC だから、通学時の学生の負担も軽減

- ・入学前のモチベーションになる
- ・タイムシートは Google スプレッドシートで

中野：

2 年間ベトナムに行きましたが、他の海外の事情は。

轟木：

早くからグローバル展開をしてきたのですが、シンガポールにアジアパシフィック事業部があり、インド、オーストラリアにも拠点があります。やはり東南アジア諸国に勢いがあります。主に欧米の CG・2D の仕事を請け負っています。国の経済支援策にもマッチしていて、国も教育機関に支援しています。インドネシア、マレーシア、シンガポール、ベトナムではインフラ（回線）も整えばよくなっていくでしょう。「イスカンダル」がインドネシアでのキーワードになっています。デジタルのエンタメのプロジェクト、3DCG のスタジオができて若者が集まってきています。ベトナムでもアニメーションスタジオ、マレーシアにポリゴンピクチャもあります。人に教えやすいのはベトナムかタイでしょうか。

平田：

・出版関係はタイが、凸版印刷があったので関係がある。出版大手の KADOKAWA、講談社、集英社、小学館と、アニメ関連商品販売の大手「アニメイト」が会社を設立しタイに進出している。電子書籍ではインドネシアが日本のものを出している。外注先は台湾、中国、モンゴル。タイ、マレーシアは仏教なので表現上の宗教的な問題イスラム教よりは小さいでしょう。

小林：

・販売実績で言うと、韓国とアメリカがツートップで、桁は一桁違いますが、台湾、香港、カナダ、ドイツ、イギリス、フランス、スペイン、タイ。

轟木：

文化庁の事業のアニメーションブートキャンプ（アニメーション教室）はタイとシンガポール。

中野：

昨年までのマンガに加えてアニメーション分野の展開を考えるとベトナム以外各国の情報収集が必要になってきます。今後も情報収集にご協力をいただければと存じます。本日の委員会でのご意見をもとに、次年度はデジタルツールの選定とデジタル作画カリキュラムの策定に取り組みます。福島ガイナックス様と本校との間での人材育成カリキュラムの開発に、セルシス様とワコム様のお力をお貸し頂ければ幸いです。次年度に向けても、引き続きお世話になりたいと考えております。本日はありがとうございました。

III 委員会資料

平成27年度
文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業
アニメ・マンガ共通プロジェクト

アニメ・マンガ共通プロジェクトの目標

アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業の目標

目的1 アニメ・マンガの一貫した人材養成体制を整備し、小・中学生、高校生から、大学・専門学校生、就業希望者の養成、さらに産業界の就業者のキャリアアップを行う。



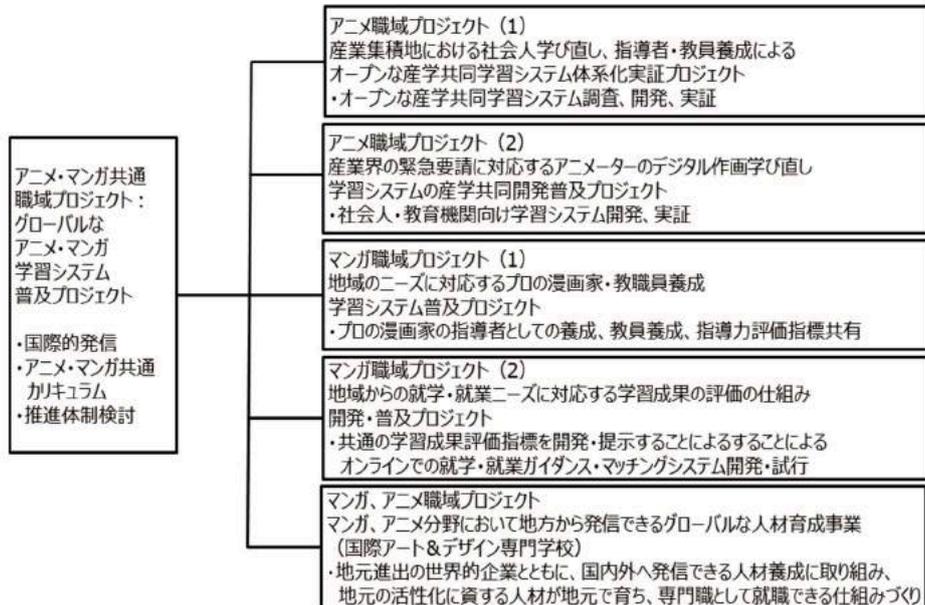
目標1 小・中学校、高等学校には産業体験・理解のために、大学・専門学校には産業ニーズにこたえるスキル・知識養成のために、専門教育機関学生以外の就業希望者向けに、さらに産業界の就業者のキャリアアップ向けに、学習システムを整備する。

目的2 日本ならではのアニメ・マンガの人材養成のための学習システムを整備普及し、両分野の国際競争力向上に寄与する。



目標2 日本のアニメ・マンガ人材養成の、国際的ブランドとしての地位確立。

アニメ・マンガ共通プロジェクト、アニメ・マンガ各プロジェクトの体制



平成27年度 アニメ・マンガ共通プロジェクト概要

アニメ・マンガ共通プロジェクトは、産業面でも、学校教育等での学習面でも、アニメとマンガは関係が深く、共通した能力養成が必要という要望に応えて、アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発を行います。また、この学習システムや、これまで、及び今年度のアニメ・マンガのプロジェクトで開発・実証した成果を生かし、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織を形成し、継続的な自立化を図ります。同時に、アニメ・マンガの学習システムを、日本独自の教育・文化・産業に資する資産として、海外のアニメ・マンガ教育・文化・産業関係者と交流しつつ、国際的に発信していきます。

平成27年度 アニメ・マンガ共通プロジェクト 委員名簿

氏名	所属・職名	役割等
布川 ゆうじ	びえろ創業者会長	顧問
ちば てつや	公益社団法人日本漫画家協会 理事長 文星芸術大学 教授	顧問(予定)
里中 満智子	デジタルマンガ協会 会長 大阪芸術大学 教授	顧問
モンキーパンチ	東京工科大学メディア学部 客員教授	顧問
中村 伊知哉	慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授	委員長
為ヶ谷 秀一	女子美術大学大学院 美術研究科 教授	副委員長
山田 ゴロ	デジタルマンガ協会 事務局長	副委員長
佐藤 充	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長	副委員長
三上 浩司	東京工科大学メディア学部 大学院メディアサイエンス専攻准教授	委員
田中 誠一	文星芸術大学 マンガ専攻 准教授	委員
竹内 一郎	宝塚大学 東京メディアコンテンツ学部 学部長	委員
平井 伸孝	東京コミュニケーションアート専門学校 学科長	委員
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 副校長	委員
金森 吉弘	トライデントデザイン専門学校 校長	委員
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 副校長	委員
松本 悟	日本動画協会 専務理事 事務局長	委員
増田 弘道	日本動画協会 人材育成ワーキング座長	委員
竹内 孝次	アニメーション・プロデューサー	委員
横田 清	コミック出版社の会 小学館 取締役	委員
佐渡島 庸平	コルク 代表取締役社長	委員
平田 章	セルシス フェロー	委員
米嶋 真	ワコム 本部長	委員
豊野 興憲	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科主任	委員
植木 隆文	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ SA/LA科長補佐	委員
村上 信一	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科 マンガアニメーション科四年制 課長補佐	委員・事務局
山田 香織	日本工学院八王子専門学校 マンガ・アニメーション科 マンガアニメーション科四年制 主任	委員・事務局
福井 真美	有限責任事業組合未来創造フォーラム 代表	委員・事務局
植野 淳子	アーイメジ代表取締役	委員・事務局
小高 みちる	デジタルノイズ 取締役	委員・事務局
清水 郁郎	マンガヴィジョン 代表	委員・事務局
森永 祐一郎	海外マンガフェスタ 事務局長	委員・事務局
及川 亞貴	一般社団法人日本学芸振興会 理事	委員・事務局
小野 打 恵	ヒューマンメディア代表取締役	委員・事務局

平成26年度までの統括委員会の成果

平成24・25年度の統括委員会の成果概要

- ・広報イベント「世界のマンガ教育・文化交流シンポジウム」開催
2013年10月20日(日)、「コミティア」会場内「海外マンガフェスタ」ゾーンステージ
中村伊知哉(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授)
ペルトラン・フォル(在日フランス大使館文化部参事官及びアンスティチュ・フランセ日本代表)
ベーター・ビルケモエ(トロント・コミック・アート・フェスティバル代表)
佐藤充(日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジカレッジ長)
フランス・カナダ・日本のマンガ教育についての国際シンポジウム

平成26年度の統括委員会の成果概要

- ・「デジタルマンガフォーラム」(仮称)設立事業計画
本事業を基盤とした、「デジタルマンガ キャンパス・マッチ2014」の開催による、マンガの教育機関、漫画家とその団体、コミック出版社編集部とその団体、マンガ産業関連企業による自主的事業体制の検討
- ・「アニメ人材養成センター」(仮称)設立事業計画
本事業を基盤とした、アニメの教育機関と産業界の連携による、アニメの人材養成の自主的事業体制の検討
- ・「デジタルマンガ普及啓発イベント」
海外マンガフェスタ共催「マンガによる国際交流シンポジウム」
2014年11月23日(日)、「コミティア」会場内「海外マンガフェスタ」ゾーンステージ
中村伊知哉(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授)、ちばてつや(漫画家)、里中満智子(漫画家)
フランス大使館文化部参事官・アンスティチュ・フランセ日本代表クレア・テュオーデ(Claire Thuaudet)、セルバンテス文化センター図書館長 マヌエル・ベレス、イタリア文化会館 東京(文化担当官) エドアルド・クリサフルリ(Edoardo CRISAFULLI)
- ・「アニメ人材養成普及啓発イベント」
ACTF事務局 (JAniCA、株式会社ワコム、株式会社セルシス)共催
「アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)」
『ペーパーレス作画の現状と未来予測』
平成27年2月14日(土曜日)、日本工学院専門学校蒲田キャンパス3号館10階ホール
産業界と共同で、教育機関が制作現場のデジタル化の現状を共有

平成27年度 アニメ・マンガ共通プロジェクトの事業計画

- ◆アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発：
産業面でも、学校教育等での学習面でも、アニメとマンガは関係が深く、共通した能力養成が必要という要望に応じて、アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発を行う。

- ◆複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織形成：
この学習システムや、これまで、及び今年度のプロジェクトで開発・実証した成果を、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織を形成し、継続的な自立化を図る。
これまでコンソーシアムおよび職域プロジェクトとして組織化されたコンソーシアムを原型に、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織形成する。

- ◆日本のアニメマンガの学習システムの国際的発信：昨年度も行った「海外マンガフェスタ」での「国際マンガ文化・教育シンポジウム」等の実績をもとに効果的な発信を行う。
今年度「海外マンガフェスタ」会場で、海外大使館文化担当官、海外出版社代表等と、本プロジェクト委員等から、日本の人材育成指導者、日本の漫画家・アニメクリエイターなどが、日本のアニメ・マンガの海外での評価、人材育成への期待、海外での人材育成状況など、議論して、国際的に発信する。
 - ・日時：11月15日11時～
 - ・会場：海外マンガフェスタ会場
 - ・実施内容
 - アニメ・マンガ共通プロジェクトによるカリキュラム等学習システムの整備状況発表
 - 学習システム普及拡大・継続化・自立化に向けた組織設立構想発表
 - 産業界における人材養成の取り組み発表
 - 各教育機関における人材養成の取り組み発表

文部科学省マンガ人材養成産学官連携事業から デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム 設立に向けて

1013試案

「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」事業計画の背景

文部科学省事業「アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業」(主催:アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム)、**経済産業省「マンガ等のデジタル制作工程の整備に係る調査」**を土台に産学共同事業を創出

「デジタルマンガ人材育成フォーラム」事業計画は、文部科学省事業のアニメ・マンガ人材養成産学官連携事業「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」と経済産業省「マンガ等のデジタル制作工程の整備に係る調査」参加の有志の皆さまの提案により、産学協同で自立・継続した事業の立ち上げを目指すものです。



- ◆ 文部科学省事業のアニメ・マンガ人材養成産学官連携事業は、平成24年度から、日本工学院専門学校を代表機関として、日本の産業の成長分野であるアニメ・マンガに関して、学生からプロまで一貫した人材養成の仕組みを整備する活動を行っています。
- ◆ 経済産業省では、平成26年度、漫画家や、出版社、デジタル配信事業者、マンガ関連専門家・識者の参加により、「マンガ等のデジタル制作工程の整備に係る調査」を行い、デジタルマンガ創作から、国内外での印刷出版・デジタル配信の工程を明らかにしました。
- ◆ 上記の参加者等が母体となって、平成26年度、漫画家団体・漫画家や出版社団体・出版社コミック編集部、関連産業と、マンガの学校が協力、未来のマンガを担うデジタルの才能の発掘を目的に、産学協同の学生とプロのマンガビジネスのマッチングのプログラム「デジタルマンガキャンパス・マッチ2014」を開催しました。

文部科学省事業・経済産業省調査の成果から、産学協同事業の自立・継続化へ。

- 1) 漫画家団体「デジタルマンガ協会」、漫画家、出版社団体「コミック出版社の会」、出版社コミック編集部、配信事業者、デジタルマンガのツールメーカー等関連企業含む産業側と、大学・専門学校等教育機関が参加する協働の場
- 2) プロの漫画家・出版社のデジタル作画導入状況、教育機関のデジタル作画教育導入状況と課題、デジタルマンガ創作から、国内外での印刷出版・デジタル配信の工程まで調査し、体系的に把握できる体制
- 3) プロから学生まで一貫した人材育成・活用の普及、カリキュラム・教科書・講座・検定制度等学習システムの開発
- 4) 産学協同の自主事業として、学校・学生からプロへの道を開く、ビジネス・マッチングのプログラム化

「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」事業計画は、上記成果を産学共同事業として発展、自立・継続化させていくものです。

文部科学省のマンガ人材養成産学官連携事業の成り立ち

- ◆平成24年度からマンガ・アニメならんで活動
アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業のうち、マンガプロジェクトは、大学・専門学校等教育機関14校、3団体、マンガ関連企業10社等が参加し、日本工学院専門学校を代表機関とする「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」として活動
- ◆平成24・25年度はアニメ分野のプロジェクトによる教育機関向けの活動
マンガ分野のデジタル作画人材の養成をテーマに、教育機関を対象にしたカリキュラムを開発、モデル的講座の導入、プロの漫画家向けのモデル的講座を実施
- ◆平成26年度からは産学連携の継続的な活動の体系を検討
平成26年度は、産学共同利用センター計画として、産学連携による継続的な活動の体系を検討
- ◆平成27年度は産学のニーズの高いテーマが対象
平成27年度は、「プロの漫画家の指導者としての養成・マンガの教員の認定」と、「学生等の学習成果評価指標開発（一検定制度）・評価検証、高校生への進路ガイダンス普及」、「国際的発信シンポジウム、アニメ・マンガ共通カリキュラム開発」を実施

これにより、教育機関、漫画家団体・マンガ家と、出版社団体・出版社・企業の共同体制＝デジタルマンガ人材育成パートナーズ・フォーラムの形成を目指します。

参考：アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業組織体制

アニメマンガ人材養成産学官連携コンソーシアム アニメ・マンガ共通委員会

委員長 中村 伊知哉 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授

アニメ職域プロジェクト14校・1団体・7社他		マンガ職域プロジェクト14校・3団体・10社他	
為ヶ谷 秀一	女子美術大学 評議員	里中 満智子	デジタルマンガ協会 会長 大阪芸術大学 教授
佐藤 亮	日本工学院専門学校 クリエイタースカレッジ カレッジ長	ちば てつや	日本漫画家協会 理事長 文芸芸術大学 教授
布川 稔之	びえろ 創業者・最高顧問	モンキー・ハンチ	東京工科大学メディア学部 客員教授
松本 信	日本動画協会 専務理事 事務局長	山田 コロ	マンガ家・デジタルマンガ協会 事務局長
増田 弘道	日本動画協会 人材育成ワーキング 座長	佐藤 亮	日本工学院専門学校 クリエイタースカレッジ カレッジ長
竹内 孝次	アニメーション・プロデューサー	西野 公平	京都精華大学 マンガ学部 マンガ学科 准教授
石黒 竜	動画工房 代表取締役	田中 健一	文芸芸術大学 マンガ専攻 准教授
田中 栄子	スタジオ4C 代表取締役社長 プロデューサー	竹内 一郎	宝塚大学 東京メディアコンテンツ学部 学部長
伊藤 博喜	グラフィカ 代表取締役	藤原 伸浩	専門学校日本デザイナー学院 事務局長
宇田 英男	スタジオコロリド 代表取締役	竹田 卓司	東京デザイナー学院 マンガ科学科長
布山 タルト	東京藝術大学大学院映像研究科 アニメーション専攻 准教授	平井 伸孝	東京コミュニケーションアート専門学校 学部長
三上 浩司	東京工科大学メディア学部 大学院メディアサイエンス専攻 准教授	成 光雄	専門学校日本マンガ芸術学院
井上 博明	吉備国際大学 アニメーション文化学科 教授	高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 副校長
中塚 玲一	城西国際大学 メディア学部	金森 吉弘	トライデントデザイン専門学校 校長
福富 忠和	専修大学 ネットワーク情報学部 教授	山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務総括
森 拓治	デジタルハリウッド大学大学院 専任教授	中野 善郎	国際アート&デザイン専門学校 副校長
中村 泰清	デジタルハリウッド大学 准教授	横田 清	コミック出版社の会 小学館 常務取締役
平井 伸孝	東京コミュニケーションアート専門学校 学部長	野内 雅宏	コミック出版社の会 講談社 第7編集局長
小林 修一	東京アニメ声優専門学校 キャリアセンター 委員長	大野 正祐	コミック出版社の会 少年画報社 メディア事業部長
武田 浩	東京デザイナー学院 アニメーション科学科長	平柳 竜樹	デジタルカタルド 取締役/事業総括
富田 聡	日本電子専門学校 アニメーション科テクニカルチーフ	堀川 朗	漫画家
川田 雅之	東放学園映画専門学校 教務教育部長	木宮 雅徳	ジューシー・コミックス
いからしな おみ	専門学校札幌マンガ・アニメ学院 学部長	佐藤島 康平	コルク 代表取締役社長
轟木 保弘	ワコム	平田 章	セルシス フェロー
平田 章	セルシス フェロー	菜嶋 真	ワコム ハイス プレジデント
福井 真実	有限責任事業組合未来創造フォーラム 代表	栗山 典久	高知県まんがコンテツト課 課長
植野 淳子	アーイメージ 代表取締役	小高 みちる	デジタルノイズ 取締役
小野打 恵	ヒューマンメディア 代表取締役	清水 郁郎	マンガヴィジョン 代表
		藤永 祐一	海外マンガフェスタ 事務局長
		及川 亞貴	日本学芸振興會
		小野打 恵	ヒューマンメディア代表取締役

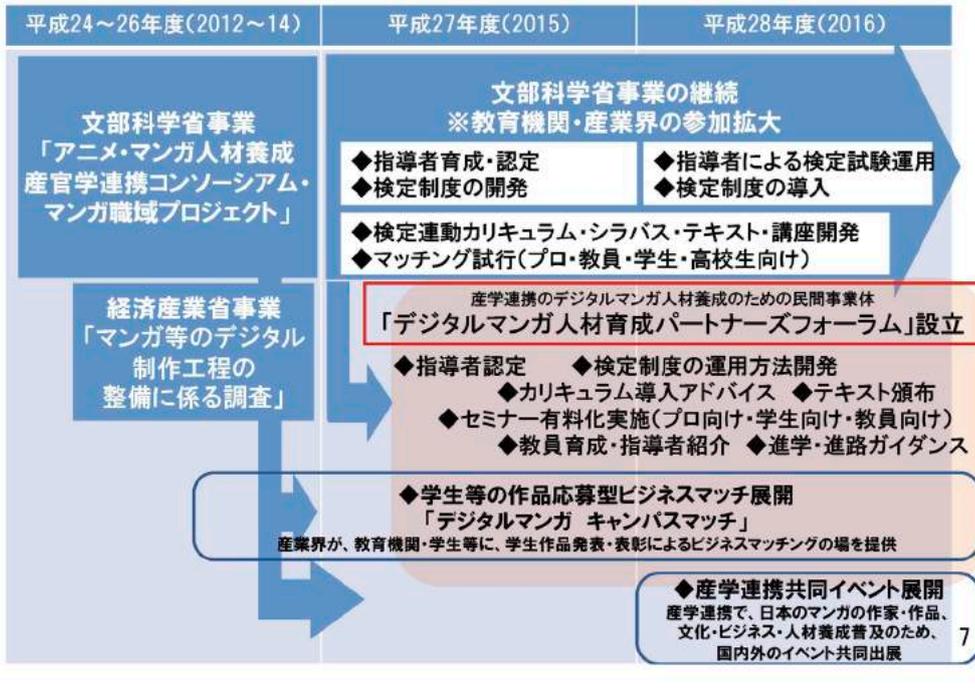
平成24～26年度までの文部科学省・経産省事業の実績

		平成24年度	平成25年度	平成26年度
教育機関 学生向け	カリキュラム テキスト	◆デジタル作画教育 導入状況調査 →多くの学校で、 導入開始	◆モデル的カリキュラム・ シラバス開発、評価 →教育機関では機材導入 進むが、指導者人材、 カリキュラム・テキスト不足	◆モデル的テキスト開発
	モデル的 セミナー		◆首都圏校で モデル的セミナー実証	◆地方校で モデル的セミナー実証
	高校生・ 留学生・ 海外人材	◆留学生・海外人材 実態調査	◆留学生・海外人材向け セミナー	◆留学生・海外人材向け セミナー・マッチング
産業界プロ向け		◆デジタル作画 導入状況調査 →導入率40%	◆東京で モデル的セミナー実証 →大きなニーズ	◆東京・地方で モデル的セミナー実証 →大きなニーズ ◆経産省制作・流通工程調査 →デジタル作画導入率50%、 流通のデジタル化進む
産学共同		—	—	◆産学共同利用センター 計画 →産業界パートナー体制
自主的取り組み		—	—	◆産学共同デジタルマンガ キャンパス・マッチ実施

平成27年度の文部科学省事業の計画

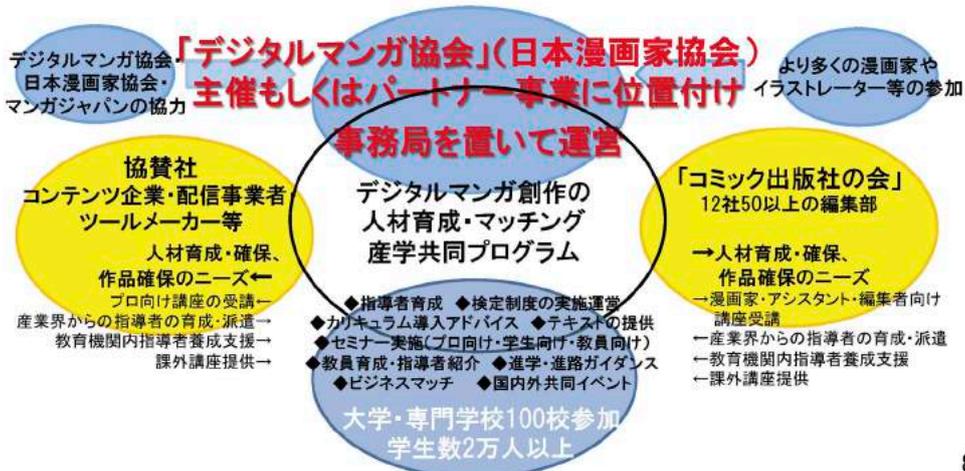
	概要	実施項目
マンガ職域プロジェクト (1) 地域のニーズに対応する プロの漫画家・教員養成 学習システム普及プロジェクト	プロの漫画家の 指導者としての養成、 教員養成、 指導力評価指標共有	・指導者認定指標開発 ・プロの漫画家養成 ・プロの漫画家の 指導者としての養成 ・マンガの教員の養成
マンガ職域プロジェクト (2) 地域からの就学・就業ニーズに 対応する学習成果の 評価の仕組み 開発・普及プロジェクト	共通の 学習成果評価指標を 開発・提示することによ る オンラインでの 就学・就業ガイダンス・ マッチングシステム 開発・試行	・学生等の学習成果 評価指標開発(→検定制度) ・オンラインでの大学・専門学校生 の 学習成果評価検証(デジタル マンガキャンパスマッチ2015 作品応募で検証) ・オンラインでの高校生の 進路ガイダンス検証(デジタル マンガキャンパスマッチ2015 作品応募で検証)
アニメ・マンガ共通職域プロ ジェクト グローバルなアニメ・マンガ 学習システム普及プロジェクト	アニメ・マンガ共通の 学習システムを開発・提 示することによる 国際的発信・ 推進の母体づくり	・国際的発信シンポジウム ・アニメ・マンガ共通カリキュ ラム ・推進体制検討

文科省事業の成果を産学連携自主的活動に引き継ぐ 「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」事業化の工程



文科省事業の成果を産学連携自主的活動に引き継ぐ 「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」設立趣旨

「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」は、デジタルマンガ創作に関する、指導者育成、検定制度の開発運営、カリキュラムの開発普及、テキスト開発頒布、人材・作品のビジネスマッチング等、人材の育成と活用のシステムを産学で共同運営するため、事務局を置いて、共同の広報・イベント・サイト運営等を、産学連携で実施・提供する体制をめざします。



「デジタルマンガ人材育成パートナーズフォーラム」の事業化目標例

◆指導者育成

実施項目	実施内容	対象	対価
指導者向けセミナー	学校等でのデジタルマンガ制作の教員・指導者育成のためのセミナー	学校教員・漫画家等	学校向け基本セミナーは学校会費を含む、その他、個別有償セミナー実施
指導者認定	上記セミナー受講者等、デジタルマンガ制作指導のスキルを認定		認定は学校会費を含む

◆検定制度運営

実施項目	実施内容	対象	対価
デジタル作画検定	デジタルマンガ制作に必要なデジタル作画スキルを、1〜3級等の段階で認定。アシスタント採用、イラスト発注等のビジネス発注の指標となる	学生・プロ志望者・漫画家・アシスタント等	受験者が受験料・認定料負担。学校会費は学内で検定実施可能
検定受験講座	上記検定合格に必要なスキルを習得するための講座		学内での認定指導者による講座実施は学校会費を含む、その他、一般向けは有償の講座実施

◆ビジネスマッチング

実施項目	実施内容	対象	対価
デジタルマンガキャンパス・マッチ	デジタルマンガの人材と作品のビジネスマッチのための作品応募型ブログ。対象は高校生、同人・アマチュア、海外にも対象拡大	学生・高校生・同人・アマチュア、海外等	受験者が受験料・認定料負担。学校会費は学内で検定実施可能
進学ガイダンス	学校への進学ガイダンス	高校生	学校の費用負担で共同開催
進路ガイダンス	学生向けの進路ガイダンス、就職・就業説明会	学生	学校と求人企業の費用負担で共同開催
指導者紹介	学校での指導ができる漫画家等希望者の人材派遣	学校	希望学校の学費負担

◆学校の支援

実施項目	実施内容	対象	対価
カリキュラム導入アドバイス	学校等でのデジタルマンガ制作のカリキュラムを導入する際のアドバイス	学校	個別学校向けに提供
テキスト配布	検定受験用テキストはじめ、各種テキストを開発、学校を通じ学生向けに配布		認定は学校会費を含む
学生向けセミナー	学校等で実施できない分野の講座を、夏休み等に、学校共同実施		共同実施学校負担

◆プロの支援

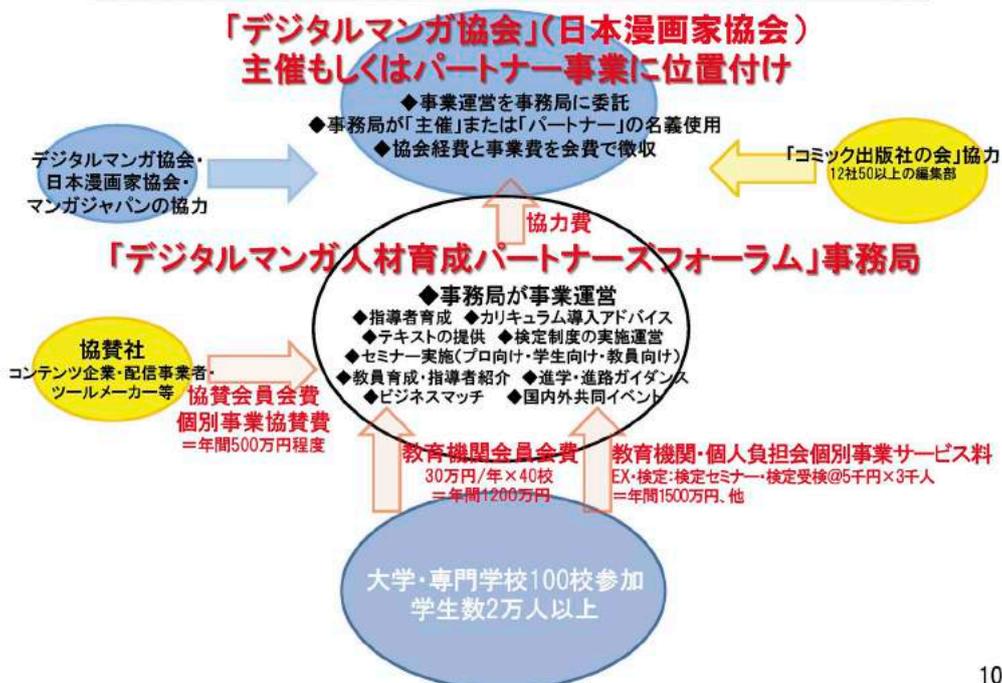
実施項目	実施内容	対象	対価
プロ向けセミナー	デジタル作画スキル向上、検定資格取得、学校指導者になりたい等のプロに向けた講座	プロ志望者・漫画家・アシスタント等	受講者負担

◆広報・社会発信

実施項目	実施内容	対象	対価
産業界共同イベント	日本のマンガ、デジタルマンガの発信。ビジネス促進、人材・作品マッチングのための国内外でのイベント開催	社会全体・ビジネス・学校	参加者共同負担
WE B サイト運営	本事業の広報や、デジタルマンガ関連ニュース発信のためのWE B サイト・ポータルサイトとして機能	社会全体・ビジネス・学校・学生・プロ志望者・漫画家・アシスタント	会費にて運営

9

「デジタルマンガ人材育成フォーラム」事業収支の仕組み案



10

参考:デジタルマンガ キャンパスマッチ2014開催の実績

「デジタルマンガ キャンパスマッチ2014」は、未来のマンガを担うデジタルの才能の発掘を目的に、漫画家や出版社、関連産業と、マンガの学校が協力して、学生とプロのマンガビジネスのマッチングのプログラムとして開催されました。

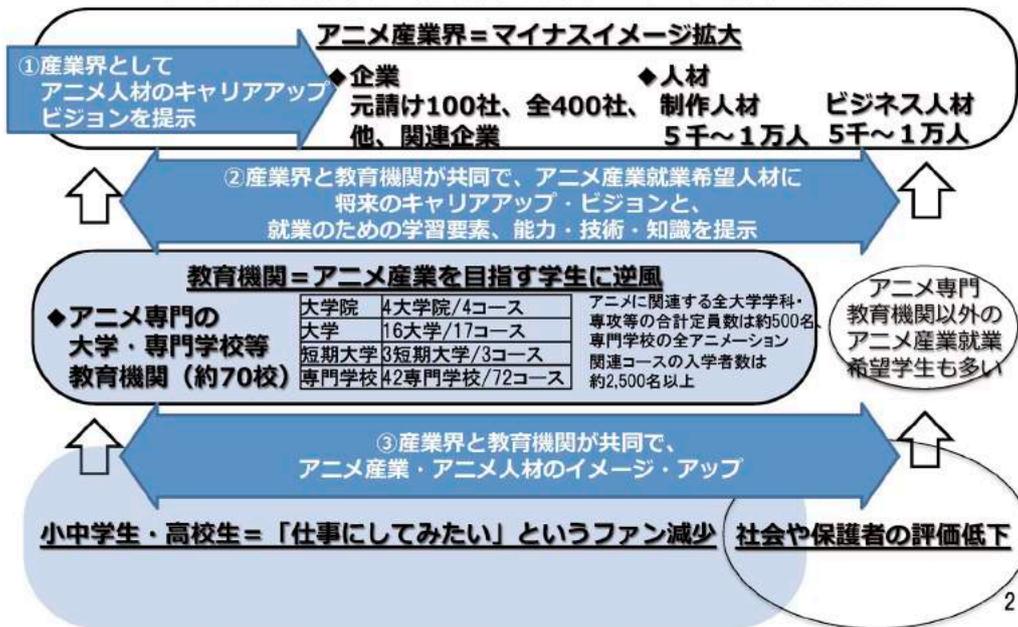


文部科学省アニメ人材養成産学官連携事業から、
アニメ専門教育機関と日本動画協会の産学連携事業
「アニメ人材育成パートナーズフォーラム」
準備会設立に向けて

Ver. 1009

アニメ産業の人材育成の現状と課題、対応策

産業界と、アニメ専門の大学・専門学校等教育機関が共同して、
アニメ産業に就業する人材のキャリアアップ・ビジョンを示すことが必要



文部科学省のアニメ人材養成産学官連携事業の成り立ち

- ◆平成24年度からアニメ・マンガならんで活動
アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業のうち、アニメプロジェクトは、大学・専門学校等教育機関14校、日本動画協会、アニメ企業等が参加し、日本工学院専門学校が代表機関とする
「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」として活動
- ◆平成24・25年度はアニメ分野のプロジェクトによる教育機関向けの活動
アニメ分野の教育機関を対象に、産業界ニーズに応える人材育成要素を抽出、これに基づき、カリキュラムを開発、大学・専門学校等教育機関への導入を推進
- ◆平成26年度からはアニメ産業界内就業人材向けキャリアアップも対象に
平成26年度は、上記を継続する「全国アニメ教育機関向け学習システム普及プロジェクト」、アニメ産業への就業を目指す学生のための「アニメ産業就職セミナー」の開催に加え、一般社団法人日本動画協会の企画運営により、アニメ産業界における若手プロデューサーの育成方法を検討、就業経験3～10年程度の制作進行、デスク、プロデューサーを対象にしたセミナーシリーズを開催
- ◆平成27年度は産学のニーズの高いテーマが対象
平成27年度は、「指導者・教員養成による小中学校から、高校、大学・専門学校、産業界内キャリアアップの体系化」と、「デジタル作画等デジタル制作学習システムの産学共同開発普及プロジェクト」実施

これにより、教育機関、公共団体等と、日本動画協会の共同体制＝アニメ人材育成パートナーズ・フォーラムの形成を目指します。

3

参考：アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業組織体制

アニメマンガ人材養成産学官連携コンソーシアム アニメ・マンガ共通委員会

委員長 中村 伊知哉 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授

アニメ職域プロジェクト14校・1団体・7社他

為ヶ谷 秀一	女子美術大学 評議員
佐藤 亮	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長
布川 ゆづり	びえろ 創業者・最高顧問
松本 悟	日本動画協会 専務理事 事務局長
増田 弘道	日本動画協会 人材育成ワーキング 座長
竹内 季次	アニメーション・プロデューサー
石黒 竜	動画工房 代表取締役
田中 栄子	スタジオ4℃ 代表取締役社長 プロデューサー
伊藤 暢啓	グラフィニカ 代表取締役
宇田 英男	スタジオコロロ 代表取締役
布山 タルト	東京藝術大学大学院映像研究科 アニメーション専攻 准教授
三上 浩司	東京工科大学メディア学部 大学院メディアサイエンス専攻准教授
井上 博明	吉備国際大学 アニメーション文化学科教授
中尾 玲一	城西国際大学 メディア学部
福富 忠和	専修大学 ネットワーク情報学部 教授
森 祐治	デジタルハリウッド大学 専任教授
中村 泰清	デジタルハリウッド大学 准教授
平井 伸孝	東京コミュニケーションアート専門学校 学科長
小林 修一	東京アニメ声優専門学校 キャリアセンター長
武田 浩	東京デザイナー学院 アニメーション科学科長
富田 聡	日本電子専門学校 アニメーション科テクニカルチーフ
川田 雅之	東放学園映画専門学校 教務教育部長
いがらしなおみ	専門学校札幌マンガ・アニメ学院 学科長
轟木 保弘	ワコム
平田 章	セルシス フェロー
福井 真実	有限責任事業組合未来創造フォーラム 代表
植野 淳子	アーイメージ 代表取締役
小野打 恵	ヒューマンメディア 代表取締役

マンガ職域プロジェクト14校・3団体・10社他

里中 満智子	デジタルマンガ協会 会長 大阪芸術大学 教授
ちば てつや	日本漫画家協会 理事長 文星芸術大学 教授
モンキー・パンチ	東京工科大学メディア学部 客員教授
山田 コロ	マンガ家、デジタルマンガ協会 事務局長
佐藤 亮	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長
西野 公平	京都精華大学 マンガ学部 マンガ学科 准教授
田中 誠一	文星芸術大学 マンガ専攻 准教授
竹内 一郎	宝塚大学 東京メディアコンテンツ学部 学部長
慶原 伸浩	専門学校日本デザイナー学院 事務局長
竹田 卓司	東京デザイナー学院 マンガ科学科長
平井 伸孝	東京コミュニケーションアート専門学校 学科長
成 光雄	専門学校日本マンガ芸術学院
高橋 由美	日本アニメ・マンガ専門学校 副校長
金森 吾弘	トライデントデザイン専門学校 校長
山田 裕之	大阪総合デザイン専門学校 事務統括
中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 副校長
積田 清	コミック出版社の会 小学館 常務取締役
野内 雅宏	コミック出版社の会 講談社 第7編集局長
大野 正拓	コミック出版社の会 少年画報社 メディア事業部長
小柳 竜樹	デジタルカナル 取締役/事業統括
堀川 明	漫画家
木宮 雅徳	ジー・ツー・コミックス
佐藤 隆平	コルク 代表取締役社長
平田 章	セルシス フェロー
栄嶋 真	ワコム バイス プレジデント
栗山 典久	高知県まんがコンテンツ課 課長
小高 みちる	デジタルノイズ 取締役
清水 郁郎	マンガヴィジョン 代表
森永 祐一郎	海外マンガフェスタ 事務局長
及川 亜貴	日本学芸振興會
小野打 恵	ヒューマンメディア代表取締役

4

平成24～26年度までの文部科学省事業の実績

		平成24年度	平成25年度	平成26年度
教育機関 学生向け	制作人材 カリキュラ ム	◆制作人材就業時に求める 基礎的能力の抽出 (東京都事業「アニメの 教科書」含めて)	◆制作人材就業時に求める 基礎的能力養成モデル的 カリキュラム・シラバス開発 →教育機関ではほとんど 実施されている	◆制作人材就業時に求める 習得評価表開発 ◆制作人材就業時に求める 基礎的能力養成モデル的 講座カリキュラム企画 (4コース各90分16コマ) ◆デジタル化にこたえる 教育カリキュラムニーズ調 査
	制作人材 スキル	◆制作人材向けの 基礎的デッサン力養成 ワークショップ試行	◆制作人材向け 基礎的デッサン力養成 ワークショップ共同実施	(1)産業界の デジタル制作実態調査 (2)調査結果共有の 産業界・教育機関検討WG
	ビジネス 人材 産業知識	◆産業知識セミナー(10種) 試行 ◆上記のテキスト作成 (15種)	◆就業希望者向け産業知識 カリキュラム・シラバス開発 →教育機関ではほとんど 教育されていない ◆産業知識セミナー(5回) 共同実施	◆産業知識セミナー＝ 「アニメ産業就職セミナー」 (4日間15コマ) 対象：アニメ産業就業希望 学生受講者：延べ1095名
産業界 就業者向け (H25から新設)	-----	-----	◆「若手アニメ制作人のための キャリアアップセミナー」 目的：産業界における 若手プロデューサー育成 監修：南雅彦常務理事 受講者：延べ631名	

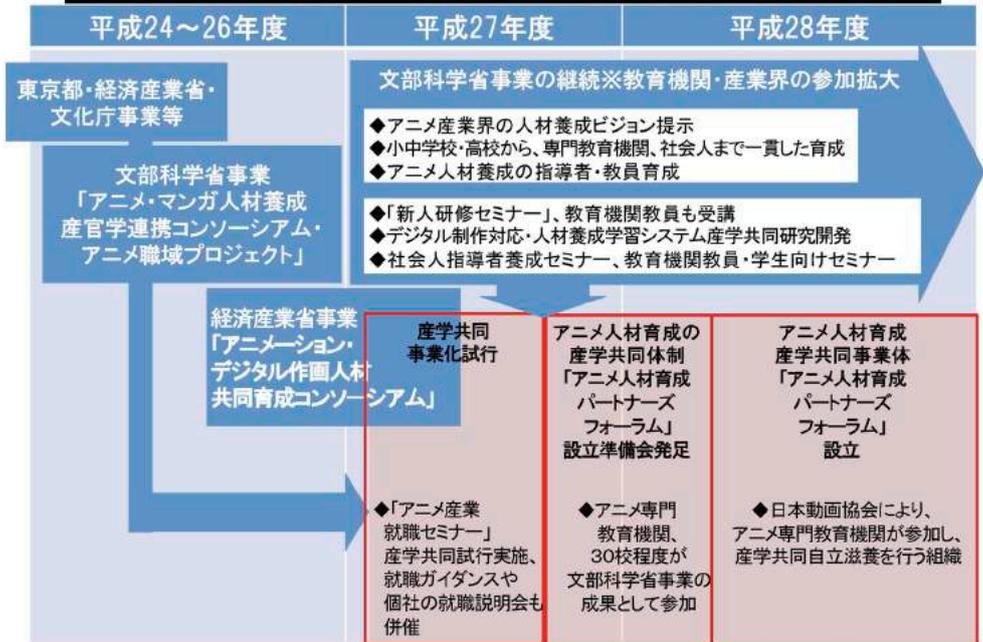
5

参考：平成27年度文部科学省事業実施予定

	実施項目
アニメ職域プロジェクト(1) 指導者・教員養成による 高校、大学・専門学校、 産業界内キャリアアップの 体系化プロジェクト 【日本動画協会協力】	<ul style="list-style-type: none"> ・小学校・高校から、アニメ専門高等教育機関、 専門教育機関外の学生、産業界でのセミナー等人材 養成活動分析、指導者・教員育成、実施体制整備 ・高校生向けセミナーの産学共同試行(10月18日(日)他) ・指導者・教員向けセミナー産学共同試行(1月予定)
アニメ職域プロジェクト(2) デジタル作画等 デジタル制作学習システム 産学共同開発普及 プロジェクト 【日本動画協会受託】	<ul style="list-style-type: none"> ・産業界新人制作進行向けセミナー(9月16日(水)実施済) ・デジタル制作対応人材養成カリキュラム開発 ・デジタル制作対応社会人指導者養成セミナー(11～12月予定) ・デジタル制作対応教育機関指導者・学生向けセミナー (1月予定)

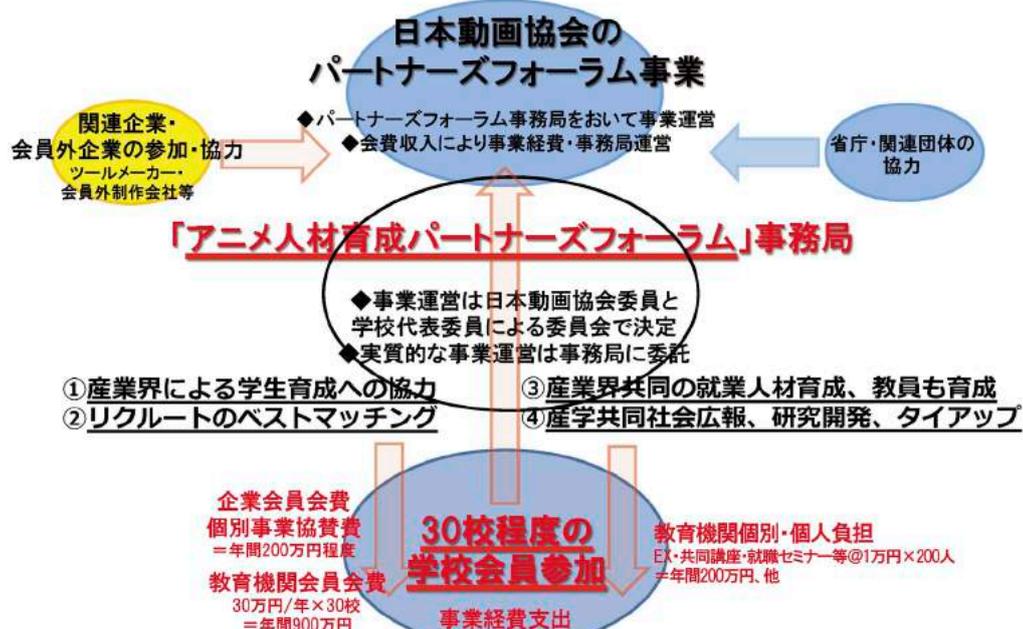
6

文部科学省事業の成果を産学連携自主的活動に引き継ぐ 「アニメ人材育成パートナーズフォーラム」設立の工程



7

「アニメ人材育成パートナーズフォーラム」事業運営の仕組み案



8

マンガ職域プロジェクト(1)

地域の指導者ニーズに対応するプロの漫画家・教職員養成による学習システム普及プロジェクト

(1) 事業の目的・概要

①目的・概要

プロの漫画家のデジタル作画の学び直しニーズに、研修等の学習システム普及で応えとともに、不足している地域のマンガ専門高等教育機関の教員の指導力も養成する。

プロの漫画家のデジタル作画指導能力も合わせて養成し、地域のマンガ専門高等教育機関の教員として、活躍できるように、プロの漫画家と地域のマンガ専門高等教育機関の人材マッチングを促進する。

このようなマンガのデジタル作画指導人材の養成・マッチングをはかるため、指導力評価の指標を明示できるプロの漫画家・教員の指導者リーダーを養成する。

②養成する人材像

・マンガのプロの社会人：現状 50%程度にとどまるプロの漫画家のデジタル作画率を高めたいという業界ニーズにこたえて、プロの漫画家・アシスタント・編集者向けにデジタル作画の学習システムを試行実施し、普及する。

・地域のマンガ専門高等教育機関教員：不足しているデジタル作画を指導できる教員を養成する。

・教育機関で指導できるプロの漫画家：上記養成を通じて、プロの漫画家のデジタル作画指導力を合わせて養成し、地域のマンガ専門高等教育機関で不足している教員として活躍できるように地域のマンガ専門高等教育機関との人材マッチングを促進する。

・プロの漫画家・教員からの指導者リーダー：教育機関で指導できるプロの漫画家や、デジタル作画を

指導できる教員に求める指導力を明示にするため、プロの漫画家・教員の指導者リーダーが指導力養成指標を明確化する

(2) 事業の実施内容

① 会議(目的、体制、開催回数等)

◆マンガ職域プロジェクト(1) プロジェクト全体会議:8月・9月・2月(今回)

② 調査等

◆プロの漫画家・教員の指導者リーダー養成による、地域のマンガ専門高等教育機関教員の養成方法、プロの漫画家の指導者としての養成方法、プロの漫画家の教員としての地域のマンガ専門高等教育機関とのマッチングについての人材像の調査検討

・プロの漫画家・教員指導者リーダー養成委員会委員により、指導者リーダーの養成方法、地域のマンガ専門高等教育機関教員の養成方法、プロの漫画家の指導者としての養成方法、プロの漫画家の教員としての地域のマンガ専門高等教育機関とのマッチング方法について検討する。

・人材養成・マッチングを進めるために、地域のマンガ専門高等教育機関教員の養成、プロの漫画家の指導者としての養成において、指導力評価指標を明確化する。

・指導力評価指標として、修了認定や、検定等の制度を検討する。

・プロの漫画家・教員指導者リーダーを養成し、指導力評価指標目標を策定、指導者人材像を明確化する。

③ モデルカリキュラム基準、達成度評価、教材等作成

◆地域のマンガ専門高等教育機関教員の養成、プロの漫画家の指導者としての養成のための学習システムの開発

・地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成のため、東京におけるデジタル作画指導教員講習の継続的・

自立的な事業化、地域におけるプロ向けデジタル作画講習実施をサポートする学習システムを開発、指導力評価指標を明示(認定)する。

・東京におけるプロ向けデジタル作画講習の継続的・自立的な事業化、地域におけるプロ向けデジタル作画講習実施サポートと合わせ、プロの漫画家の教員としての養成のカリキュラム等学習システムを開発する。この学習システムは指導力評価指標を修了認定等で明示できるものとする。

④ 実証等

- ◆文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ・プロジェクト広報ステージ 30分
- ・会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」みやこめっせ 1階 オープンステージ
- ・時期：2015年9月19日（土） 10：00～10：30
- ・対象：京まふ来場者

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業として出展

- ・会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」みやこめっせ 3階 出展ゾーン
- ・時期：2015年9月19日（土）～9月20日（日） 09:00～17:00（20日は16時まで）
- ・対象：京まふ来場者

地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成講座の実証（9月20日京都国際マンガミュージアム）

- ・会場：京都国際マンガミュージアム会場
- ・時期：9月20日（日） 13：00～15：30
- ・対象：東京・京都共にマンガ専門高等教育機関教員
（プロの漫画家・アシスタント・編集者も受講可能）（定員20名、参加者20名）

◆デジタル作画教習研修プログラム

- ・会場：コミュニケーションプラザ ドット DNP2F
- ・時期：2015年11月16日（月）10:30-17:00
- ・対象：マンガ専門高等教育機関教員（参加者35名）

◆マンガのプロの社会人学び直し：プロの漫画家向けデジタル作画講習の実証

・東京におけるプロ向けデジタル作画講習の継続的・自立的な事業化、地域におけるプロ向けデジタル作画講習実施のサポート。

（規模・内容等）

・東京におけるプロ向けデジタル作画講習（12月14～16日マンガ分野の学びなおし デジタル作画講習）

1日6時間：初日・基礎編、2日目・入門編、3日目・応用編の3日間開催

- ・時期：12月14日～16日
- ・会場：日本教育会館
- ・対象：プロの漫画家・アシスタント・編集者・マンガ専門高等教育機関教員（定員30名）
（14日参加者32名、15日参加者38名、16日参加者34名）

◆プロの漫画家向けデジタル作画指導者養成・認定講座の実証（1月9日、10日デジタルマンガ指導者養成・認定講座ワークショップ）

- ・東京におけるプロ向けデジタル作画講習、地域におけるプロ向けデジタル作画講習実施サポートと合わせて実施、指導力評価指標明示。
- ・東京におけるプロ向けデジタル作画講習に続く4日目として開催・1日6時間
- ・時期：1月9日・10日
- ・会場：日本工学院専門学校
- ・対象：プロの漫画家・アシスタント・編集者・マンガ専門高等教育機関教員
(9日参加者34名、10日参加者33名)

マンガ職域プロジェクト（2）

地域からの就学・就業ニーズに対応する学習成果の評価の仕組み開発・普及プロジェクト

（1） 事業の目的・概要

①目的・概要

地域のマンガ専門高等教育機関で学ぶ学生の学習成果の評価指標（検定制度）を整備し、東京に集中する出版社や漫画家に対して、オンラインで学生の学習成果やポートフォリオを提示できる仕組みを開発・試行し、就業の機会を提供する。

また、地域のマンガの分野に就学・就業を希望する高校生がオンラインで個人の進路希望やポートフォリオを提示できる仕組みを開発・試行し、マンガの学習システムの一環として就学・就業等の進路ガイダンスの提供を受けられるようにする。

② 養成する人材像

・地域のマンガ専門高等教育機関で学ぶ学生のニーズ：東京以外の地方からは就業の機会が得難く、また学習の成果やポートフォリオを示し難い現状に対して、オンラインで評価指標（検定制度）に基づく学習成果やポートフォリオを提示できる仕組みを提供する。

・地域のマンガの分野に就学・就業を希望する高校生：どのようにマンガ分野の仕事についたらよいか、そのためにどのような学校で何を学べばよいかを高校生が理解し、適切な進路を選択するため、オンラインで個人の進路希望やポートフォリオを提示した者に対して、進路ガイダンスが得られるような仕組みを提供する。

（2） 事業の実施内容

① 会議（目的、体制、開催回数等）

◆マンガ職域プロジェクト（2）プロジェクト全体会議

8月2日デジタル作画検定制度取りまとめ委員会会議

9月8日第一回マンガ分科会

9月16日学習成果の評価指標＝デジタル作画検定制度取りまとめ委員会会議

10月19日検定・指導者認定検討分科会

2月8日第二回マンガ分科会

② モデルカリキュラム基準、達成度評価、教材等作成（目的、規模、実施体制等）

◆学習成果の評価指標＝デジタル作画検定制度の開発・試行

④ 実証等

◆学習成果の評価指標＝デジタル作画検定制度の実証

・下記、オンライン上でのマッチング、ガイダンスに、評価指標＝デジタル作画検定項目を取り入れ、有効性を検証する。

◆地域のマンガ専門高等教育機関で学ぶ学生のオンライン就業マッチングの実証

目的

・学習成果の評価指標（検定制度）の評価項目を用い、学生の学習成果とポートフォリオを登録させ、出版社編集部、漫画家、関連企業の評価を得て、就業マッチングができる仕組みを開発・試行する。

◆高校生への就学・就業の進路ガイダンスの実証

目的

・高校生が、作品と就学・就業等進路の希望、ポートフォリオを登録し、これに対してマンガ専門の高等教育機関教員や出版社編集部、漫画家、関連企業が進路のガイダンスを提供する仕組みを開発・試行する。

・マンガのプロを目指す高校生・専門学校生・大学生向け進路相談と画力向上のためのガイダンス開催

日時：2016年2月13日(土) 14:00 - 17:00

場所：Monkey Gallery

東京都渋谷区猿樂町 12-8

東急東横線代官山駅から徒歩 5 分

tel. 03-3464-3766

参加費：無料

デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2015 にて審査員を務めた漫画家や漫画編集者、マンガ投稿配信サイトの担当者らが、プロになるための秘訣や絵が上達する方法、持ち込みのマナーなど、様々な疑問にお答えします。

講評会参加希望学校の教員および学生を募集します（※先着順受付）。

また、観覧のみ参加の教員・学生も募集します。

『講評会参加希望』または『観覧のみ希望』を明記の上、

下記、事務局までお申込みください。

★講評持ち込み作品は先着 10 名まで

★特別指導員：高橋陽一先生・山田ゴロ先生

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
アニメ・マンガ共通職域プロジェクト
グローバルなアニメ・マンガ学習システム普及プロジェクト

(1) 事業の目的・概要

① 目的・概要

・産業面でも、学校教育等での学習面でも、アニメとマンガは関係が深く、共通した能力養成が必要と

いう要望に応じて、アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発を行う。

・また、この学習システムや、これまで、及び今年度のプロジェクトで開発・実証した成果を、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織を形成し、継続的な自立化を図る。

・同時に、アニメ・マンガの学習システムを、日本独自の教育・文化・産業に資する資産として、海外のアニメ・マンガ教育・文化・産業関係者と交流しつつ、国際的に発信する。

② 養成する人材像

・アニメ・マンガ共通の学習システムの指導者：アニメ・マンガの産業界のリーダーや、専門高等教育機関の教員の中から、アニメ・マンガ共通の学習システムにより人材を指導できる教員を養成する。

・アニメ・マンガ共通の学習システムの運営の担い手：上記学習システムや、これまで、及び今年度のプロジェクトで開発・実証した成果を、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織として、継続的な自立的に運営できる人材を養成する。

・アニメ・マンガ人材養成グローバル人材：日本のアニメ・マンガの学習システムの国際的発信や、人材養成に関する交流、海外への学習システムの展開、海外からのアニメ・マンガ人材の受入に資する人材を養成する。

・未来の日本のアニメ・マンガのグローバル展開人材：このプロジェクトの活動を通じて、未来の日本のアニメ・マンガをグローバルに展開できる人材を養成する。

(2) 事業の実施内容

① 会議(目的、体制、開催回数等)

◆マンガ・マンガ共通プロジェクト：プロジェクト全体会議：11月

② 調査

◆複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織形成調査

・これまでコンソーシアムおよび職域プロジェクトとして組織化されたコンソーシアムを原型に、
複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織形成するにあたり、

参加校以外の教育機関、産業団体・企業等の意向をアンケート調査、ヒアリング調査で確認する。

・これにより、複数の教育機関、両分野の産業団体・企業等が共同で参画するコンソーシアム等の組織の規模、自立可能性を検討する。

③ モデルカリキュラム基準、達成度評価、教材等作成

◆アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発

・産業面でも、学校教育等での学習面でも、アニメとマンガは関係が深く、共通した能力養成が必要という要望に応じて、アニメ・マンガ共通の人材養成の学習システム開発を行う。

・カリキュラムの検討、カリキュラムを取得するためのテキストの検討、指導する人材の検討を行い、この学習システムを個別の専門高等教育機関や、その共同で、学生向けに、また産学共同で産業界の社会人学び直しのために、どのように提供するか検討する。

④ 実証等

- ◆複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織形成：
 - ・この学習システムや、これまで、及び今年度のプロジェクトで開発・実証した成果を、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織を形成し、継続的な自立化を図る。
 - ・これまでコンソーシアムおよび職域プロジェクトとして組織化されたコンソーシアムを原型に、複数の教育機関、両分野の産業団体等が共同で参画するコンソーシアム等の組織を形成する。
 - ・教育機関、産業団体・企業等の意向をアンケート調査、ヒアリング調査での確認により、複数の教育機関、両分野の産業団体・企業等が共同で参画するコンソーシアム等の組織の規模、自立可能性を検討する。

◆日本のアニメ・マンガの学習システムの国際的発信
＝「アニメ・マンガ人材養成・国際交流シンポジウム」の開催

- ・11月15日(日) 11時～12時 60分プログラム
- ・会場は海外マンガフェスタ会場

(実施内容・規模)

■アニメ・マンガ教育国際シンポジウム

「世界の、そして未来のマンガ・アニメ」

■主催・企画・運営：文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業

共催：「海外マンガフェスタ」実行委員会

協力：「コミティア」

■参加方法：アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業委員ご招待

アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業ホームページ、

海外マンガフェスタホームページでの告知により

当日自由来場制となっています。

■出演者：中村 伊知哉(慶應義塾大学 大学院 教授)

ちば てつや(文星芸術大学教授・漫画家)

松谷 孝征(手塚プロダクション代表取締役社長)

クレール・ペリエ(トゥールーズ漫画レジャー学校 会長兼校長)

田中 誠一(文星芸術大学 マンガ専攻 准教授)

姫川 明(漫画家)

佐藤 充(日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長)

「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作」 デジタルマンガ セミナー&作画講習会のお知らせ

学校関係者各位および学生、漫画家、漫画アシスタントの皆さま

私ども文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業では、平成24年度より、マンガの制作に携わる方々に向けて、次世代に必要な制作スキルを身につけるための、デジタル作画講習を実施してまいりました。この度は主に近畿圏の学校関係者および学生の皆さまにぜひとも体験していただきたく、京都国際マンガ・アニメフェア2015に参加し、同会場及び京都国際マンガミュージアムで開催の運びとなりました。連休中のお忙しい時期で大変恐縮ではございますが、足をお運びいただければ幸いに存じます。

【デジタルマンガ セミナー&作画講習会】

共催：京都国際マンガミュージアム

日時 ◆ 2015年9月20日(日)13時～15時30分

場所 ◆ 京都国際マンガミュージアム 1F 多目的映像ホール
京都府京都市中京区 烏丸通御池上ル

参加費 ◆ 無料

13時からのセミナーでは、デジタルで制作し、表現するマンガの最新事情について、講師の小高みちる氏とゲストの田中誠一氏によるトークセッションをご観覧いただけます。引き続き、14時からは実際にペンタブレットとクリップスタジオEXを使用してマンガを描く講習を開催します。(作画ソフト・タブレット協力：セルシス・ワコム)

参加方法

申込先 ◆ info@amecon.jp

定員 ◆ 30名(体験機材は20台ですので先着順とします)

お名前・所属・連絡先を明記の上、お申し込みください。
デジタル作画講習の体験もご希望の方は、「体験希望」とお申し込みの際にご記入ください。



その他の文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業の催しについて

@京都国際マンガ・アニメフェア2015 <http://kyomaf.jp>

京都国際マンガ・アニメフェア2015ステージ

日時◆2015年9月19日(土)10時～10時30分

マンガの作品創作・編集のデジタル化が進んでいます。マンガが雑誌やコミックスに加え、タブレットやスマホで読まれる時代、マンガ制作に対してデジタル技術を活用する場合の可能性をお話します。

京都国際マンガ・アニメフェア2015ブース出展

日時◆2015年9月19日(土)・20日(日)9時～17時(20日は16時まで)

- 文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映
- デジタル作画体験コーナー

【お問い合わせ】アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業・推進事務局
〒107-0062 東京都港区南青山2丁目4-6
☎ 03-3475-5377 ✉ info@amecon.jp

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
マンガ職域プロジェクト(1)

地域の指導者ニーズに対応するプロの漫画家・教職員養成による学習システム普及
プロジェクト

京都国際マンガ・アニメフェアにおける展開

(1)「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)2015」開催概要

開催期日:2015年9月19日(土)～9月20日(日)

会場:みやこめっせ会場 09:00～17:00(20日は16時まで)

京都国際マンガミュージアム会場 10:00～18:00

(2)内容

①ブース出展

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業として出展
- ・「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)2015」みやこめっせ 3階 出展ゾーン
- ・2015年9月19日(土)～9月20日(日) 09:00～17:00(20日は16時まで)
- ・実施内容
文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映
デジタル作画体験コーナー
(デジタル作画ソフト+PC・タブレット:セルシス・ワコム協力)

②ステージ展開

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ・プロジェクト広報ステージ
- ・「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)2015」みやこめっせ 1階 オープンステージ
- ・2015年9月19日(土) 10:00～10:30
- ・実施内容 「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作」
 - ◆文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業説明(5分)
 - ◆プレゼンテーション 「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作(パート1)」(15分)
マンガの作品創作・編集のデジタル化が進んでいます。マンガが、雑誌やコミックスに加え、タブレットやスマホで読まれる時代、マンガの作品創作へのデジタル活用の可能性をお話します。
 - ・出演 小高みちる(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
 - 小野打 恵(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
 - 田中 誠一(文星芸術大学 マンガ専攻 准教授、
文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
 - ◆デジタル作画講習デモンストレーション(10分)
9月20日(日) 13時から、京都国際マンガミュージアム1F 多目的映像ホールで行う、

デジタル作画講習の予告編として、デモンストレーションを行います。

- ・出演 小高みちる(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
- ・集客対象：事前・当日告知による、関西のプロの漫画家、アシスタント、編集者、教育機関教員、学生、京都国際マンガ・アニメフェア来場者 ※会場席数 500 席

③デジタル・マンガ・セミナー&作画講習

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ職域プロジェクト(1) 事業
- ・「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ) 2015」 京都国際マンガミュージアム会場
1F 多目的映像ホール
- ・2015年9月20日(日) 13時～15時30分
- ・実施内容 デジタル・マンガ・セミナー「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作(パート2)」&作画講習

◆デジタル・マンガ・セミナー「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作(パート2)」(50分)

スマホ・タブレット普及後に急速に進んだ、国内・海外に向けたEPUBでのサイマル・マンガ出版・配信に対応した、マンガの作品創作・編集・組版のデジタル活用の現状、さらに、急速に盛んになっているデジタル・オンリー、デジタル・ファーストと言われる配信サービスと、その海外展開、カラー化、サウンド、モーション等の事例紹介、可能性をお話します。

- ・出演 小高みちる(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
- 小野打 恵(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
- 田中 誠一(文星芸術大学 マンガ専攻 准教授、
文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)

◆デジタル作画講習(90分)

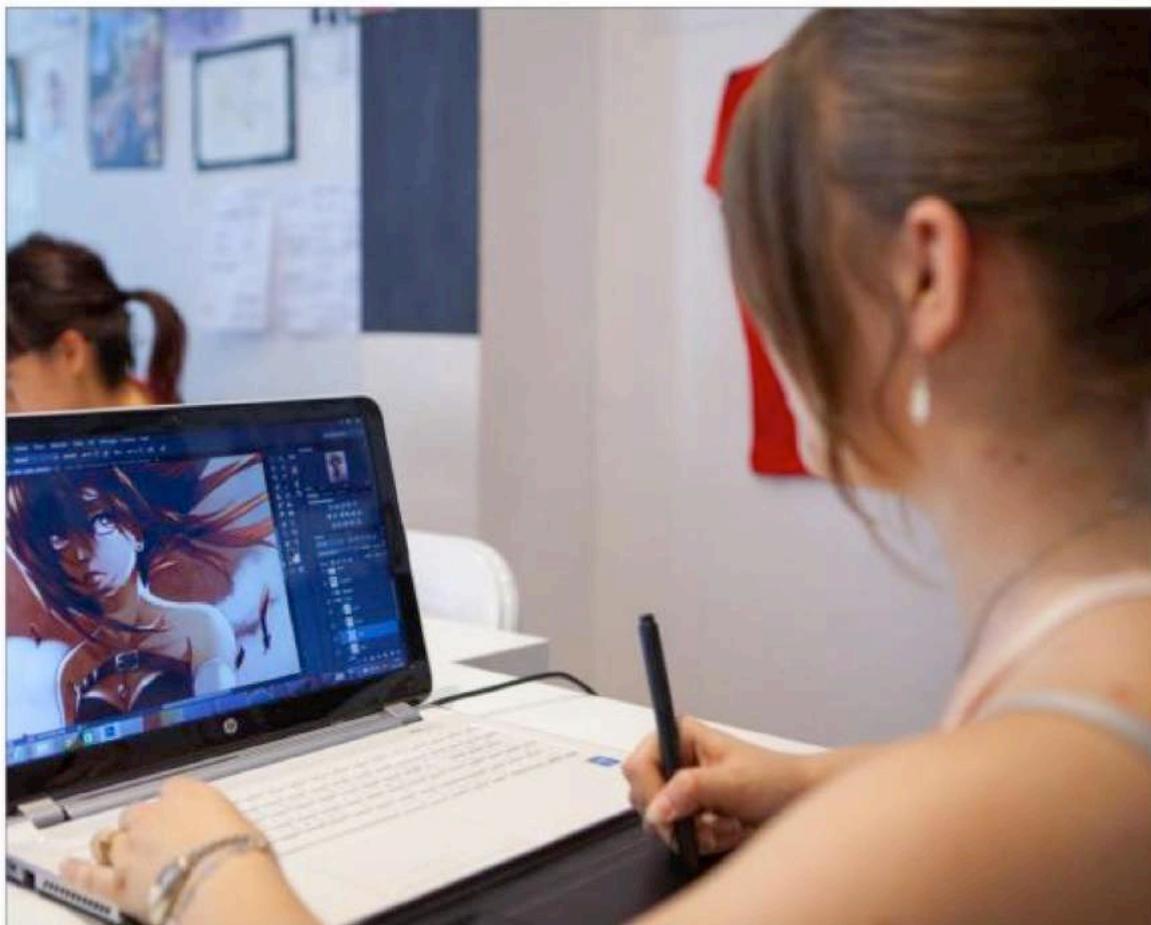
デジタル作画体験によるマンガ創作講習(事前受付・当日参加については空きがある場合、先着順受付：定員20名)

(デジタル作画ソフト+PC・タブレット：セルシス・ワコム協力)

- ・講師：小高みちる(文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員)
- ・集客対象：事前・当日告知による、関西のプロの漫画家、アシスタント、編集者、教育機関教員、学生、京都国際マンガ・アニメフェア来場者
- ・デジタル作画講習定員：20名

III 委員会資料





「マンガ分野の学びなおし デジタル作画講習開催」

日時 : 2015年12月14日(月)～16日(水)

場所 : 日本教育会館 (東京都千代田区一ツ橋2-6-2)

- 都営新宿線 (A1出口) 下車徒歩3分
- 半蔵門線神保町駅 (A1出口) 下車徒歩3分
- 都営三田線神保町駅 (A1出口) 下車徒歩5分
- 東西線竹橋駅 (北の丸公園側出口) 下車徒歩5分

※ご入館の後、8Fの第三会議室までお越しください。

参加費 : 無料



2015年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」マンガ職域①

漫画家団体やコミック出版社の会にご支援いただき、マンガ分野の学校と産業界が共同で進めている文部科学省・アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアムでは、昨年度の開催でもご好評頂いたマンガ分野における「プロ向けデジタル作画講習」を本年度も実施する運びとなりました。

漫画家、アシスタント等マンガに関わるプロフェッショナルの方々を対象に、東京で三日間にわたって開催いたします。講習内容は、デジタルでの作画から編集・入稿・配信に関する知識まで、基礎・入門・応用編の三種となっております。

ご多忙の折に恐縮ではございますが、漫画家やアシスタントの皆様には、ぜひともご参加くださいますよう謹んでお願い申し上げます。

【講習内容】（いずれも文部科学省事業のため受講料無料）

①基礎編：2015年12月14日 ㊦ 15時～18時10分（90分×2コマ）

CLIP STUDIO PAINTもComic Studioもほとんど使ったことの無い方対象

デジタルで作品を描くマンガ家の現状解説

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤベタを塗るなどを予定

②入門編：2015年12月15日 ㊦ 12時～18時30分（90分×4コマ）

CLIP STUDIO PAINTで作品制作をはじめたばかりの方対象

デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤベタを塗る、模様、効果トーンを貼る、集中線を描く、また、印刷出版・配信などさまざまな流通に合わせた入稿用書き出しとデータ入稿の仕方の解説などを予定

③応用編：2015年12月16日 ㊦ 12時～18時30分（90分×4コマ）

CLIP STUDIO PAINTまたはComic Studioである程度作品制作をしている方対象

デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説

実技：デコレーションブラシの使い方、集中線ツールの操作、写真のLT変換、3Dオブジェクトの配置とLT変換、アシスタントとのデータのやり取り方法などを予定

【お申し込み／お問合せ先】

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業運営事務局（㈱ヒューマンメディア内）

〒107-0062 東京都港区南青山2-4-6-201

メールでのお問合せ info@amecon.jp

ファックスでのお問合せ 03-3404-1542

III 委員会資料



2015年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ職域①

プロの漫画家を“学びなおし”で学校の指導者に デジタルマンガ指導者養成・認定講座ワークショップ

日時 2016年1月9日(土)～1月10日(日)

場所 日本工学院専門学校アニメデザイン館2F
(キャラクターデザインスタジオ)

資格 教員志望の漫画家・すでに教員を務める
漫画家・マンガ専門の教育機関教務担当や教員・
マンガ職域委員の教育機関・出版社等



開催趣旨

漫画家団体やコミック出版社の会の支援の下でマンガ分野の学校と産業界が共同で進めている文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業では、学校からの要望に応えるべく、プロの漫画家が後進の育成に携わる機会を促進して参りたいと計画しております。

そこで指導者養成・認定講座を開設すべく様々な立場の方にご参加いただき、優秀なデジタルマンガ指導者を養成するための方策や必要な知識・技量などを測るためのワークショップを二日間にわたって開催いたします。

ワークショップ参加者は、教員志望の漫画家、すでに学校などでマンガ講師として教鞭をとっている漫画家またはアシスタント、そして教員を採用する学校関係者に限ります。模擬講座やディスカッションを重ねることで、新しい時代に相応しい教員を養成するための講座や認定制度のモデルケースを探ることを目的としています。

第1日目には、効果的なデジタル作画指導方法を参加者全員で検証するモデル実習を実施します。また、デジタル制作環境の構築・デジタル時代のマンガビジネス論・著作権に関する事柄の3講座も予定しております。

第2日目には、教員の技量を測るための筆記試験および模擬授業についての考察を行います。採点方法や評価項目などを、実際に筆記試験を受験していただいたり、模擬授業をご覧いただき、皆さまのご意見を集約していく機会として参ります。

【ワークショップ参加お申込・お問合せ先】

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業運営事務局 (株)ヒューマンメディア内)
〒107-0062 東京都港区南青山2-4-6-201

参加希望者は右記メールアドレスまでお申込ください info@amecon.jp

ファックスでのお申込・お問合せ

03-3404-1542

電話でのお問合せ

03-3475-5377

2015年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ職域①

【1月9日(土)：養成講座ワークショップ・第一日目のプログラム】

研修項目	時間割	内容	参加者
デジタル作画 実技実習①	9:30 - 11:00	CLIPSTUDIO PAINTを用いたモデル実習講義を通じて指導のポイントや効果測定	講師役：小高みちる（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員
デジタル作画 実技実習②	11:10 - 12:40	ADOBE PHOTOSHOPを用いたモデル実習講義を通じて指導のポイントや効果測定	講師役：山田ゴロ（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員
デジタルマンガ 知識講座実習	13:30 - 14:30	デジタル制作環境の構築・デジタル時代のマンガビジネス・著作権に関する注意の3点について指導要綱に盛り込むべき内容の検討	講師役：平柳竜樹（デジタルカタパルト） ：轟木保弘（ワコム） ：齋藤俊幸（日本工学院専門学校） 受講役：参加者全員
指導方法と教員 になる心構え	14:45 - 15:45	シラバスの作り方、成績の付け方、学生のやる気を引き出す方法、学生との接し方など、教員になるために必要な事柄について検討	講師役：新井しおり（デジタルノイズ） ：植木隆文（日本工学院専門学校） ：齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校） 受講役：参加者全員
質疑応答	16:00 - 16:30	上記項目を終えて参加者全員による討議	参加者全員

【1月10日(日)：認定講座ワークショップ・第二日目のプログラム】

研修項目	時間割	内容	参加者
筆記試験 解答と解説	10:00 - 11:00	教員に必要な技量と知識を測る模擬筆記試験40分、解答解説を20分の予定で実施	解説役：小高みちる（デジタルノイズ） 受験役：参加者全員
模擬授業①	11:10 - 11:40	様々な講義を通じ、人材養成に効果的なシラバスの策定方法や指導方法について参加者全員で評価	講師役：新井しおり（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員
模擬授業②	11:50 - 12:20	様々な講義を通じ、人材養成に効果的なシラバスの策定方法や指導方法について参加者全員で評価	講師役：クワハラサチ（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員
模擬授業③	13:20 - 13:50	様々な講義を通じ、人材養成に効果的なシラバスの策定方法や指導方法について参加者全員で評価	講師役：齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校） 受講役：参加者全員
模擬授業④	14:00 - 14:30	様々な講義を通じ、人材養成に効果的なシラバスの策定方法や指導方法について参加者全員で評価	講師役：猫島礼（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員
模擬授業⑤	14:40 - 15:10	様々な講義を通じ、人材養成に効果的なシラバスの策定方法や指導方法について参加者全員で評価	講師役：早川修（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員
評価・意見交換	15:20 - 16:20	筆記試験と模擬授業を受けた感想を参加者全員で交換し、優秀なデジタルマンガ指導者を養成および認定する制度の完成度を高める機会とする	

【1月9日(土)：養成講座ワークショップ・第一日目のプログラム】

研修項目	時間割	内容	参加者
デジタル作画 実技実習①	9:30 - 11:00	CLIPSTUDIO PAINTを用いたモデル実習講義を通じて指導のポイントや効果測定	講師役：小高みちる（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員
デジタル作画 実技実習②	11:10 - 12:40	ADOBE PHOTOSHOPを用いたモデル実習講義を通じて指導のポイントや効果測定	講師役：山田ゴロ（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員



デジタルマンガ 知識講座実習	13:30 - 14:30	デジタル制作環境の構築・デジタル時代のマンガビジネス・著作権に関する注意の3点について指導要綱に盛り込むべき内容の検討	講師役：平柳竜樹（デジタルカタバルト） ：轟木保弘（ワコム） ：齊藤俊幸（日本工学院専門学校） 受講役：参加者全員
-------------------	------------------	---	--



指導方法と教員 になる心構え	14:45 - 15:45	シラバスの作り方、成績の付け方、学生のやる気を引き出す方法、学生との接し方など、教員になるために必要な事柄について検討	講師役：新井しおり（デジタルノイズ） ：植木隆文（日本工学院専門学校） ：齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校） 受講役：参加者全員
-------------------	------------------	---	--



【1月10日(日)：認定講座ワークショップ・第二日目のプログラム】

研修項目	時間割	内容	参加者
筆記試験 解答と解説	10:00 - 11:00	教員に必要な技量と知識を測る模擬筆記 試験40分、解答解説を20分の予定で実施	解説役：小高みちる（デジタルノイズ） 受験役：参加者全員
模擬授業①	11:10 - 11:40	様々な講義を通じ、人材養成に効果的な シラバスの策定方法や指導方法について 参加者全員で評価	講師役：新井しおり（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員
模擬授業②	11:50 - 12:20	様々な講義を通じ、人材養成に効果的な シラバスの策定方法や指導方法について 参加者全員で評価	講師役：クワハラサチ（デジタルノイズ） 受講役：参加者全員



模擬授業③	13:20 - 13:50	様々な講義を通じ、人材養成に効果的な シラバスの策定方法や指導方法について 参加者全員で評価	講師役：齋藤幸佑（国際アート&デザイン 専門学校） 受講役：参加者全員
模擬授業④	14:00 - 14:30	様々な講義を通じ、人材養成に効果的な シラバスの策定方法や指導方法について 参加者全員で評価	講師役：猫島礼（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員
模擬授業⑤	14:40 - 15:10	様々な講義を通じ、人材養成に効果的な シラバスの策定方法や指導方法について 参加者全員で評価	講師役：早川修（デジタルマンガ協会） 受講役：参加者全員
評価・意見交換	15:20 - 16:20	筆記試験と模擬授業を受けた感想を参加 者全員で交換し、優秀なデジタルマンガ 指導者を養成および認定する制度の完成 度を高める機会とする	



**文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
マンガ職域プロジェクト(2)**
地域からの就学・就業ニーズに対応する学習成果の評価の仕組み開発・普及プロジェクト
「高知まんが甲子園」における展開

第24回全国高等学校漫画選手権大会

開催期日：2015年8月1日(土)～8月2日(日)

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 8月1日(土) 09:30～18:00

8月2日(日) 09:00～18:00

まんが王国・土佐が誇る
高校ペン児の
真夏の祭典!

24

回目を迎えた「全国高等学校漫画選手権大会(まんが甲子園)」は、「まんが王国・土佐」の誇る夏の一大イベントです。

今年の「まんが甲子園」は、第12回大会以来、12年ぶりに350校を超える357校から応募があり、その中から厳しい予選審査を勝ち抜いた30校が真夏の高知に集結し、日本一を目指して熱い戦いを繰り広げます。

また今年は、ゲスト審査員として「GTO」の作者である種沢とおる先生と「こっちむいて!みい子」の作者であるおのえりこ先生にご参加いただいております。

そして、毎年恒例となりました。出版社の編集部がスカウトマンを派遣して、才能溢れるペン児を発掘するスカウト制度と、漫画家を志す方の持ち込み作品に対しアドバイスを行う出張編集部の開設を今年も行います。

さらに、高知市中心商店街「ひろめ市場」で敗者復活戦作品の一般投票の実施や、美声女アイドルユニット「elfin」を迎えてのイベント、その他キャラクターの塗り方講座やデジタル作画セミナーなど、子どもから大人まで楽しめる企画が盛りだくさんです。

まんがづくしの2日間をどうぞ、お楽しみください。

北海道・東北ブロック

【北海道】北海道札幌北陵高等学校
【青森県】青森県立弘前実業高等学校
【岩手県】岩手県立平舘高等学校

近畿ブロック

【京都府】京都芸術高等学校
【京都府】京都精華女子高等学校
【京都府】京都文教高等学校

中国ブロック

【鳥取県】鳥取県立米子東高等学校
【岡山県】岡山県立備前緑陽高等学校

九州・沖縄ブロック

【福岡県】真織館高等学校
【佐賀県】佐賀県立有田工業高等学校

本選大会出場30校紹介

関東ブロック

【栃木県】栃木県立小山西高等学校
【群馬県】群馬県立高崎東高等学校
【埼玉県】埼玉県立いすみ高等学校
【埼玉県】埼玉県立草加東高等学校
【千葉県】浜谷教育学園 蕨高等学校
【東京都】日本学園 国本女子高等学校
【東京都】女子美術大学付属高等学校
【東京都】多摩大学附属聖ヶ丘高等学校
【東京都】東京学芸大学附属国際中等教育学校
【神奈川県】神奈川県立希望ヶ丘高等学校
【神奈川県】関東学院中学校高等学校

中部ブロック

【岐阜県】多治見西高等学校
【愛知県】愛知県立豊明高等学校
【愛知県】愛知県立明和高等学校
【愛知県】名古屋市立工業高等学校
【三重県】三重県立みえ夢学園高等学校

予選テーマ

「ありのまま」「ハラスメント」

予選では、この2つのテーマのいずれかに沿った作品を募集しました。

まんが甲子園のしくみ

今年は全国から357校が応募。その中から予選審査で本選出場30校が選ばれました。2日間の本選大会では、第一次競技、敗者復活戦、決勝戦が行われ、最優秀賞などが決定されます。

30校で第一次競技

第一次競技通過15校

15校で敗者復活戦

敗者復活戦通過5校

20校で決勝戦

最優秀賞

第2位、第3位
審査委員長賞

まんが王国・土佐推進協議会会長賞
三菱電機賞、全日空賞
高知県市町村振興協会賞
高知県高等学校文化連盟会長賞

85

Ⅲ 委員会資料

① ブース出展

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業として出展
(8月1日(土) 09:30~18:00、8月2日(日) 09:00~18:00)

会場：高知市文化プラザ かるぼーと 7F

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業ブース

実施内容：

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映ブース出展
- ・デジタル作画体験コーナー
(デジタル作画ソフト+PC・タブレット：セルシス・ワコム協力)



Ⅲ 委員会資料

② デジタル作画相談会 (8月1日 15:30~17:00)

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F

第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

実施内容：

- ・デジタル作画体験
- ・講師への質問・相談



III 委員会資料

③ デジタル作画講習会 (8月2日 13:00~14:00、15:00~16:00)

会場：高知市文化プラザ かるぽーと 7F

第5展示室「デジタル作画体験コーナー」

参加者人数： 13:00~14:00 16名

15:00~16:00 16名

実施内容：

マンガ甲子園デ内 ジタルコミック講習会練習内容

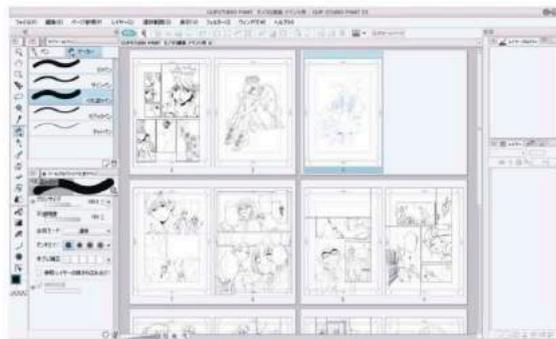
■アプリケーション：CLIPSTUDIO PAINT EX

練習用のデータを容易し、講師の解説に沿って作業。

下描きのデータを用意することで、その場ですぐには絵を描けない、という受講者も一緒に作業できるように工夫した。

もちろん、好きな絵を好きに描くことも自由。

解説後、講師は受講者を回って個別指導。



■練習1：「ペン入れ」

■ペンタブレットの使い方

ペンの持ち方、ペンについているボタンの意味と使い方、ペンの運び方、クリック、ダブルクリックの仕方 など

●主な使用ツール：

「ペン」「鉛筆」＝線を描くツール

「消しゴム」＝線を消すツール

●主な使用パレット：

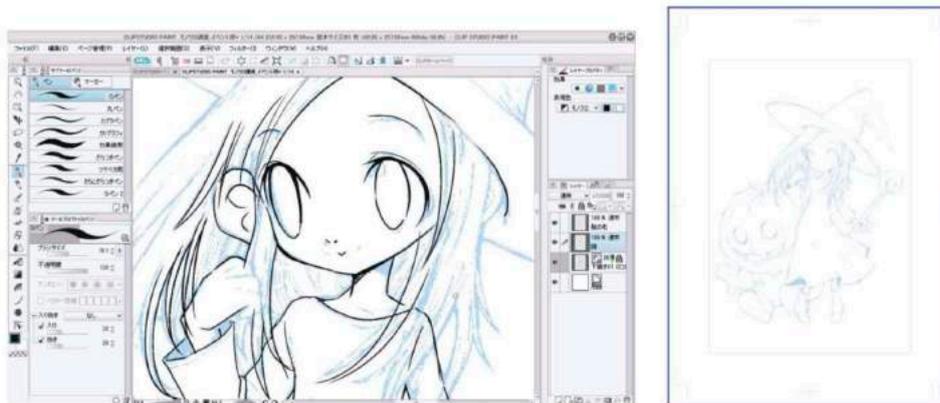
「ツールパレット」「サブツールパレット」＝線を描くツール（道具）の種類と選び方、ツールによる描き味の違い

「黒」の選び方、

「ツールオプションパレット」＝サイズ（太さ）の変え方、入り抜き（描き始めと描き終わりを細くする）などの設定方法

「レイヤーパレット」＝レイヤーの意味と使い方、新規レイヤーの作り方

■主な操作：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「左右反転表示」「取り消し」「やり直し」など



ペンタブレットという機材があることを知っている高校生は多いが、使ってみる機会がほとんどないということで、興味津々という感じだった。初めてペンタブレットを使った、と言う高校生の多くは、描きにくそうにしながらも、目を輝かせていた。初めて使う、とはいえ、鉛筆で描くの比べて少し描きにくい、くらいの感覚で描いている。既存のマンガ家は付けペンで描くことに慣れすぎているので、ペンタブレットに対する違和感が大きいですが、高校生の方は、デジタルに対する抵抗が少なく、むしろ自由に絵を描いている。

■「トーンワーク」練習

●主な使用ツール：

「マーカー」＝トーンを描いたり消したりするツール 「塗りつぶし」＝線で閉じられた範囲を塗りつぶすツール
「スポイト」＝「ctrl」キーを押してスポイトツールに持ち替えて「黒」と「透明」を取得する

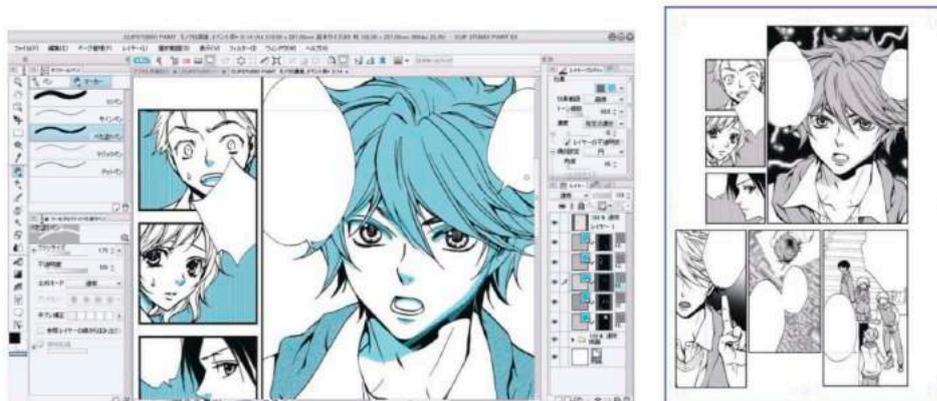
●主な使用パレット：

「ツールパレット」「サブツールパレット」＝塗りつぶしをするツール（道具）の種類と使い分け
色の設定の仕方、「黒」と「透明」の使い分け

「ツールオプションパレット」＝「塗りつぶし」ツール>「隣接」「複数参照」の使い分け

「レイヤーパレット」＝トーンレイヤーの作り方、「レイヤーマスク」の意味

●主な操作 ：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「取り消し」「やり直し」など



ほとんどの受講者が、解説に沿って作業することができた。

手描き作業でトーンを貼る場合、初心者は、30分では1、2箇所貼る程度にしか作業できないが、デジタルで作業すると30分ほどで1ページ全体に色が着くくらいのトーンを貼ることができた。手描き作業でトーンを貼ったことがある高校生は、トーンを貼るスピードの速さに驚いていた。

「アプリケーションの体験版を持っているので、帰ったらやってみよう！」という声が聞こえた。



III 委員会資料

参加者アンケート集計：

アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業 マンガ分科会
学生向けデジタル作画講習会 アンケート<学生用>

学生向けデジタル作画講習会
日程：2015年8月2日
会場：高知市文化プラザ「かるぼーと」

■参加者数：29名

■デジタル作画について

1. 普段から、デジタル作画ツールを使っていますか？	
A. いつも使っている	7
B. 時々使う	7
C. めったに使わない	4
D. 使わない	11

2.1. でAまたはBと回答した方にお聞きします。

(1) デジタル作画ツールを使う理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適しているから	4
B. 最も慣れているから	2
C. 楽に作業ができるから	5
D. 学校で学んでいるから	2
E. その他	3
楽しいから。	
間違えても修正がきくから。	
アナログと違った感じを出せるので。	

(2) いつも使っているデジタル作画ツールはなんですか？

A. COMIC STUDIO	2
B. CLIP STUDIO PAINT EX	2
C. CLIP STUDIO PAINT PRO	0
D. SAI	5
E. その他	7
Photoshop、Illustrator、アルパカ、CLIP STUDIO PAINT、Azpeinter2	

3.1. でCまたはDと回答した方にお聞きします。デジタル作画ツールを使わない理由はなんですか？

A. 自分の表現に適していないから	0
B. 使い方が複雑だから	3
C. PCの操作に慣れていないから	2
D. 使い方を教わったことがないから	3
E. その他	7
購入する為のお金がない。	
デジタル作画ツールを使用する環境がない。	
絵を描かない。	
ペンタブレット、お絵かきソフトを持っていない。	

■講義について

1. 講義に満足していただけましたか？	
A. すごく満足した	13
B. 満足した	12
C. ある程度満足した	4
D. 不満がある	0
E. かなり不満がある	0

2. 1. でA・BまたはCと回答した方にお聞きします。良かった点はどこですか？

A. 自分の技術が上がった	11
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てた	1
C. デジタル作画ツールに興味を持てた	11
D. その他	3

3. 1. でDまたはEと回答した方にお聞きします。悪かった点はどこですか？

A. 知っていることばかりだった	0
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てなかった	0
C. デジタル作画ツールに興味を持てなかった	0
D. その他	0

4. デジタル作画について、これからも学びたいと思いましたか？	
A. 強く学びたい	9
B. 学びたい	11
C. どちらかという学びたい	4
D. あまり学びたくない	0
E. 学びたくない	0

5. デジタル作画について、学びたい点はなんですか？	
A. デジタル作画ツールで、自分なりの表現を行う方法	18
B. 作業の効率化方法	3
C. デジタル作画ツールの仕事への活かし方	3
D. その他	1
基本的な使い方。	

■その他、感想やご意見など、自由にご記入ください。

トーンを貼ったことがなかったので、やり方を教わるのが出来て良かったです。
とても楽しかったし、新しいことをたくさん知ることができました。去年、数回だけですが、部活のペンタブで少し描いたことがあるのですが、何も説明なしでやったのでとても難しかったです。なので今回1から教えていただいて、よく分かりました。
参考になりました。ありがとうございました。
アナログな描き方を相反するものではないとわかりました。ありがとうございました。
少し難しく、もうちょっとたっぷり時間があればよかったです。
普段は触れられないものに触れられて楽しかったです。
普段触れないペンタブでのお絵描きがすごく新鮮で楽しかったです。
トーンの貼り方など学べてとてもよかったです。
途中参加だったので、また機会があれば最初から参加しています。
クリスタ欲しいです。
クリスタを使ったことがなくても、分かりやすく使うことができ、興味をもちました。
クリスタを使っているのですが、知らない機能、使ったことのないものばかりだったので、練習したいと

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
アニメ・マンガ教育国際シンポジウム
「世界の、そして未来のマンガ・アニメ」@海外マンガフェスタ

文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業アニメ・マンガ各職域プロジェクトの活動成果とビジョンを、海外マンガフェスタ 2015 にて国際的に発信いたします。

(1) 「海外マンガフェスタ 2015」開催概要

■開催日時：11月15日(日) 11:00～16:00

■会場：東京ビッグサイト 東2・3ホール「コミティア 114」会場内
「海外マンガフェスタ 2015」ゾーン

■主催：「海外マンガフェスタ」実行委員会

■併催：「コミティア 114」

■実施内容：

- 1) 海外からの来日マンガ家と日本の漫画家のトークステージ
- 2) 海外からの出展者によるアーティストアレイ
- 3) 国際的な企業・学校出展

(2) シンポジウム実施内容

◆アニメ・マンガ教育国際シンポジウム

「世界の、そして未来のマンガ・アニメ」

■主催・企画・運営：文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

共催：「海外マンガフェスタ」実行委員会

協力：「コミティア」

■開催日時：11月15日(日) 11時～12時 60分プログラム

■参加方法：アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員ご招待

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業ホームページ

海外マンガフェスタホームページでの告知により当日自由来場制となっています。

■出演者：

中村 伊知哉 (慶應義塾大学 大学院 教授)

ちば てつや (文星芸術大学教授・漫画家)

松谷 孝征 (手塚プロダクション代表取締役社長)

クレール・ペリエ (トゥールーズ漫画レジャー学校 会長兼校長)

田中 誠一 (文星芸術大学 マンガ専攻 准教授)

姫川 明 (漫画家)

佐藤 充 (日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長)



文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業 マンガ職域①

in-service training for Digital

■デジタル作画教習研修プログラム

日時:2015年11月16日④ 10:30-17:00

場所:コミュニケーションプラザ ドットDNP2F

(東京都新宿区市谷町1-14-1)

●東京メトロ有楽町線または南北線市ヶ谷駅6番出口徒歩1分

●JR市ヶ谷徒歩5分

●都営新宿線市ヶ谷駅1番出口徒歩6分

参加費:無料

【参加お申込みとお問い合わせ】

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業・推進事務局

(㈱ヒューマンメディア内)

〒107-0062 東京都港区南青山2丁目4-6

☎ 03-3475-5377 staff@humanmedia.co.jp

※お申込み締切:11月14日(金) =定員60名

・お申し込み先着順で受講いただきますのでお早目にお申し込みください。



■教員向けデジタル作画教育実習プログラム

文部科学省・アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアムでは、マンガのデジタル作画の指導の普及を通じてマンガ専門の教育機関の人材育成を支援しています。今回、マンガ専門の教育機関におけるデジタル作画指導の講義内容やその方法と課題を共有し、漫画家・出版社編集部・配信事業者等から人材育成への希望をお聞きする教員向けデジタル作画教育実習プログラムを企画・実施することとなりました。教員・教務等の方は、参加無料で、一校あたり何名様でも可能となっておりますので、ふるってご参加ください。

プログラム① ディスカッション 10:30-12:00

講義などで疑問に感じていること、デジタル作画ツールの取り扱いに自信が持てない、教え方について抱えている不安など、参加者全員でのフリーディスカッションを行い、教える側が抱えている問題点を洗い出します。ディスカッションでは田中誠一准教授と小高みちる講師が、個々の質問に答えてまいります。

【登壇者】

- ・田中 誠一 (文星芸術大学マンガ専攻准教授)
- ・小高 みちる (デジタルノイズ取締役)
- ・斎藤 幸佑 (国際アート&デザイン専門学校マンガクリエイト科)
- ・青池 祥子 (日本アニメ・マンガ専門学校マンガクリエイト科) / 佐藤 武 (日本アニメ・マンガ専門学校コミックイラスト科)
- ・すずき 銀座 (日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科) / まつやま 登 (日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科)

プログラム② デジタル時代に対応する 13:00-14:00

デジタルが普及することによって、マンガを取り巻くビジネス環境も大きく変化していくことが予想されます。そこで、創作や出版、配信に携わっている業界の方々から、求められる人材やスキルとは何かを講演していただきます。

【登壇者】

- ・姫川 明（漫画家）
- ・梅岡 光夫（集英社 第1 編集部 1 編コミック企画）
- ・大藤 充彦（NHN comico 株式会社 comico 事業部 事業プロデューサー）

プログラム③ 模擬講義 14:15-16:00

前回の告知にご披露可能とのご連絡をいただいた3校の方に、一校あたり30分間のミニ講義を行っていただきます。受講生役は実習プログラムに参加している各校の教員の皆さまに加え、講師と漫画家等が受講いたします。（※模擬講義毎に5分間の休憩を挟みます）

【登壇者】（学校名50音順）

- ・斎藤 幸佑（国際アート&デザイン専門学校マンガクリエイト科）
- ・青池 祥子（日本アニメ・マンガ専門学校マンガクリエイト科）／佐藤 武（日本アニメ・マンガ専門学校コミックイラスト科）
- ・すずき 銀座（日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科）／まつやま 登（日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科）

プログラム④ 講評会 16:15-17:00

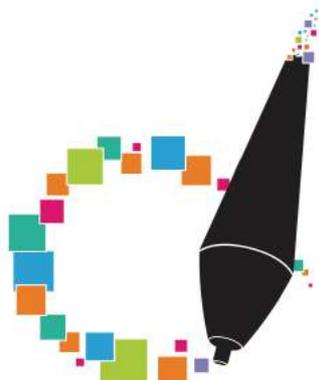
模擬講義の結果を元に、それぞれの感想などを参加者全員で討議します。同じ教員同士、普段はあまり見られない他の授業風景を見て感じたことを共有することを目的とします。

- ・学生に伝わりやすい目線の高さや置き方とは？
- ・デジタル作画ツールのメリットとデメリットを上手に教えられているか？…etc

【アドバイザー】

- ・小高 みちる（デジタルノイズ取締役）





デジタルマンガ
キャンパス・マッチ2015

学校とプロの世界を結ぶ、マンガ人材マッチングプログラム

マンガを学ぶ日本と世界のキャンパスから
雑誌へスマホへタブレットへ
そして未だ見ぬ新たなメディアへ
目指せ！ 未来の漫画家とマンガクリエイター

プロへの道を進め
君たち高校生の
情熱を待つ!!

審査 デジタルマンガ協会のマンガ家による特別審査も実施します!!


星中 満智子 先生


犬木 加奈子 先生


倉田 よしみ 先生


つだ ゆみ 先生


山田 ゴロ 先生

※写真は所属団体の
委員長の先生方です

推薦 新人作家を発掘。隠れた才能と出会いたい!

コミック編集部が講評

秋田書店

小学館

講談社

小学館

白泉社

少年マガジン

少年サンデー

少年ジャンプ

少年ガンガン

少年マガジン

少年マガジン

少年サンデー

少年ジャンプ

少年ガンガン

少年マガジン

少年マガジン

少年サンデー

少年ジャンプ

少年ガンガン

少年マガジン

学校学生 キャンパスから、デビューを目指す学生。未来の才能!

学校単位で応募

1992年にはじまった「まんが甲子園(全国高等学校漫画選手権大会)」に参加する、すべての高等学校、高等専修学校に在籍する生徒を対象とします。作品の応募は学校単位で受け付けますので、部活動に所属している生徒は顧問の先生に、部活動に所属していない生徒は担任の先生に、それぞれ相談し、参加校登録をしてから応募してください。

10月1日(木)作品応募開始→11月13日(金)作品応募〆切

応募の詳細は2P目をご覧ください

www.digital-manga.jp

主催：デジタルマンガ キャンパス・マッチ2015実行委員会 後援：高知県「まんが甲子園」 協力：デジタルマンガ協会/コミック出版社の会
企画協力：電通 運営協力：HUMANMEDIA



高校生作品応募要項

参加高校登録〆切:2015年9月30日

参加をご希望の場合は info@digital-manga.jp までご返信ください。後ほど参加登録フォームのURL を返送いたします。

【募集部門と応募についての注意点】

募集する作品の部門は以下の4部門となります。

応募方法は、デジタルデータの作品を「デジタルマンガ キャンパス・マッチ2015」公式サイトから応募してください。

郵送による印刷物の応募は受け付けておりませんので、あらかじめご了承ください。

各募集部門ごとに、募集作品のレギュレーションが違いますので、詳しくは「デジタルマンガ キャンパス・マッチ2015」

公式サイトをご参照ください ※ 昨年度規定 = <http://www.digital-manga.jp>

デジタルマンガ部門	イラスト部門	キャラクター部門	未来のマンガ部門
ストーリーマンガ、4コマ漫画、1コマ漫画などデジタル技術を活用して制作されたマンガ作品とする。審査希望編集部の絞り込みを推奨	デジタルで制作されたイラスト作品に限る。応募原稿はA4サイズのみ。キャラクターのみの作品は、新設のキャラクター部門へ応募	デジタルで制作されたキャラクターのみの作品。応募原稿はA4サイズのみ。マンガの登場人物やゲームで使用するためのキャラクターを想定	動く(モーション)、反応する(インタラクティブ)、音が出る(サウンド)など、デジタルならではの新しい表現に挑戦したマンガ作品

【作品選考について】

以下の審査結果は公式サイト上で発表するとともに、2016年2月(予定)に授賞式を開催し、作品展示を行います。

受賞・推薦作品については、編集部・協賛社等が望む場合、作者とのマッチングを実施します。

デジタルマンガ大賞・奨励賞	編集部推薦作品	協賛社賞
全作品をデジタルマンガ協会の漫画家が選考します。受賞作品は公式サイトで公表します。	デジタルマンガ部門、未来のマンガ部門から、コミック編集部が自誌にふさわしい作品を推薦します。推薦作品名のみ公式サイトで公表します。	デジタルマンガ、イラスト&キャラクター、未来のマンガの各部門からテーマに応じた作品を協賛各社が選考します。受賞作品は公式サイトで公表します。

【高校参加方法】

作品の応募は、参加登録いただいた学校単位での応募を原則とします。

下記の要領で教員の方に参加登録をいただき、学生作品をまとめて応募してください。

- 応募ご希望の学校は、学校・学科・コースごとに推薦応募を行う教員の方をご登録ください。
- ご登録いただいた教員の方には、学生への募集告知と応募作品の制作指導および推薦応募のとりまとめをお願い致します。

【応募方法】

デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2015 公式サイトのお申し込みページに必要事項をご記入の上、応募してください。

- ① 作品の応募はすべて学校単位での応募となります。
- ② 応募学生作品は、個人またはグループ制作で、商業誌未発表作品。盗用および流用は禁止。
- ③ デジタルマンガ部門、イラスト&キャラクター部門、未来のマンガ部門の各部門ごとに応募してください。
- ④ 投稿者は推薦を得たい漫画雑誌名を応募用紙に記入してください。

★詳細は8月中旬に公式サイト上でお知らせします
www.digital-manga.jp

記載内容は変更になる場合があります。応募の前に公式サイトをご確認ください。

お問合せ: デジタルマンガ キャンパス・マッチ2015事務局 (☎03-3475-5377 ✉staff@digital-manga.jp)

アニメ・マンガ共通カリキュラム

マンガを目指す人が知っておきたい、日本のアニメ

1) マンガとの関連で見る日本のアニメの特徴

- ・6割がマンガ原作のアニメ化
- ・毎週30分放送・1クール13話というフォーマット
- ・多様な年齢向けの作品、大人向け作品の多さ
- ・手描き2D・デジタルでもセルルックの表現：リミテッドアニメーション
海外のフルアニメーション・3DCGアニメーションと比較～手塚アニメの影響

2) アニメとマンガの創作～企画

- ・アニメの企画：脚本・絵コンテ～監督・脚本家の役割
- ・マンガのネーム
上記共に、キャラクター、世界観（設定）、ストーリー・・・共通基本要素

3) アニメの制作方法

- ・分業化したグループ制作、プロデューサー（ライン・ビジネス）とクリエイター
- ・演出
- ・作画監督・原画・動画
- ・色彩と仕上げ
- ・背景美術
- ・撮影

アニメを目指す人が知っておきたい、日本のマンガ

1) アニメとの関連で見る日本のマンガの特徴

- ・毎週発行週刊誌連載から単行本発行というフォーマット
- ヒット作品のアニメ化
- ・青年・大人向けから、レディース他読者層の多様さ
- ・マンガ家の個人創作

連載作品の創作、背景の描き込み等細密化する傾向

バンドデシネ、アメコミとの比較

2) アニメとマンガの創作～企画

- ・マンガの企画：ネーム～漫画家・編集者の役割
- ・アニメの絵コンテ

上記共に、キャラクター、世界観（設定）、ストーリー・・・共通基本要素

3) マンガの創作方法

- ・マンガ家とアシスタントによる制作
- ・ネーム
- ・主線
- ・トーン・効果
- ・背景・小物

デジタル化で多様化・融合するマンガとアニメ

(取材先:アニメ:スタジオコロリド:石田監督・新井監督、コミックスウェーブ:新海監督、りょうちも氏、ポリゴンピクチュアズ、DLE、三鷹の森アニメフェスタ・インディーズアニメフェス受賞者)

マンガ: comico、ENSOKU、MANGAPOLO、文星芸術大学)

1) アニメのデジタル化による多様化と融合

・アニメのデジタル制作

フラッシュアニメ

フル 3D アニメ

2D・3D ハイブリッド

配信向けアニメの短尺化

・デジタルアニメーション事例

個人制作とプロのライン制作

2) モーションコミックとデジタルコミック

・マンガのデジタル化

カラー化

レイヤーの活用(吹き出し・描き文字)

・ページ構成以外のマンガ・音声のあるマンガ・モーションコミック事例

カラー化、音声、動きの演出(クリップスタジオやアフターエフェクト等での制作)

IV Manga & Animation Project 2015

Manga & Animation Project 2015

11月22日

女性美術館 展示 企画

午前の部 AM 9:30~11:45

午後の部 PM 13:30~18:00

学校長挨拶 プロジェクトの概要説明

1. マンガプロジェクト

①展示

- ◆ビジネスマンガ学生作品の展示
- ◆デジタルマンガメイキング映像上映(10分)
- ◆液晶タブレットの展示とデモ制作

②体験講座

- ◆マンガ体験講座
 - ・マンガ家が使用する道具でマンガ制作を体験
- ◆展示・講座アンケート

2. アニメーションプロジェクト

①展示

GAINAX 作品

- ◆「放課後のプレアデス」原画展
 - ◆アニメーション作法展
- ※原画→動画→着色→撮影→アフレコ→編集
作業の流れを写真やビデオで展示

GAINAX 作品

- ◆「天元突破グレンラガン」メイキングオブグレンラガン上映(90分)
- ◆「天元突破グレンラガン」作品上映(120分)

②体験講座

パラパラアニメ体験講座

教育機関でのマンガ、アニメ実証講座



▲会場 女性美術館



▲ビジネスマンガ学生作品の展示



▲マンガ体験講座



▲講師 齋藤 幸佑先生

■マンガプロジェクト



▲マンガ体験講座



▲液晶タブレットと MacBook ソフトは CLIP STUDIO



▲日本のコミックの展示



▲会場は大盛況

■アニメーションプロジェクト



▲アニメーション上映会



▲アニメーション講座



▲講師は福島ガイナックス大谷美樹先生



▲パラパラアニメは世界共通

GANAX presents
ガンバのアニメ作法
アニメ制作の7-ステップ
The Theory of Anime Animation

1.企画 / lập kế hoạch
内容の中心を明確に設定し、その目的を明確に設定し、その目的を達成するための具体的な計画を立てる。企画はアニメ制作の第一歩であり、その重要性は言うまでもない。企画が明確であれば、その後の制作はスムーズに進む。

2.キャラクターデザイン / Thiết kế nhân vật
キャラクターデザインはアニメ制作の重要な要素である。キャラクターの個性や特徴を明確に表現し、視聴者に印象的なキャラクターを創出する。キャラクターデザインは、アニメの成功を左右する重要な要素である。

3.原画 / Phức thảo
原画はアニメ制作の重要な要素である。原画はアニメの動きや表情を表現し、視聴者に印象的なアニメを創出する。原画は、アニメの成功を左右する重要な要素である。

4.動画 / Hình ảnh động
動画はアニメ制作の重要な要素である。動画はアニメの動きや表情を表現し、視聴者に印象的なアニメを創出する。動画は、アニメの成功を左右する重要な要素である。

▲アニメの作り方をベトナム語でも解説



▲パラパラアニメ帳

教育機関でのマンガ、アニメ実証講座

11月23日 フォンドン大学 (6H)

11月24日 ハノイ芸術工科大学 (6H)

①学校長挨拶及び文科省事業の説明

I 日本のマンガ、アニメ発展の歴史を紹介

1. マンガ講座

■業界統計

- ・日本国内でのマンガ業界統計データ
- ・TPP に関連した著作権の重要性

■日本のマンガの歴史

- ・鳥獣戯画から始まる歴史。日本の近代漫画の祖「北澤楽天」
- ・マンガ表現の変遷
- ・新しいマンガ表現(カラー、音声やモーション付)

■日本のマンガ業界研究

- ・業界全体の規模や変遷、原稿料や印税などの収入
- ・クラウド環境を使ったデジタルコミックの制作現場
- ・出版社、編集者、マンガ家の関係
- ・連載マンガ家の生活環境

■日本のマンガ教育の取り組み

- ・日本で実施されているマンガカリキュラムの紹介
- ・大学や専門学校でマンガを学ぶ環境や、マンガ検定
- ・先進的デジタルマンガ制作カリキュラム

2. アニメ講座

■日本のコンテンツ産業の現状

- ・国内コンテンツ市場の全体像
- ・主要国のコンテンツ市場規模

■クールジャパン戦略

- ・コンテンツの海外展開

■日本国内のコンテンツ振興策

- ・ローカライズ・プロモーション
- ・プロデューサー人材育成の必要性
- ・コンテンツ制作技術の基盤整備

■世界のアニメーション制作現場

- ・日本と海外各国の関係
- ・新産業創出と人材育成の必要性
- ・日本のアニメーション教育の取り組み

II . 日本のマンガ、アニメ教育カリキュラム講座 (2H)

1. マンガ講座

①アナログワークショップ

Gペン、インク、紙を使ったマンガ制作体験講座

②デジタルワークショップ

マンガ専用ソフトウェア、パソコン、液晶タブレット等を使ったマンガ制作を紹介

2. アニメ講座

①アニメーション理論

どうして動いて見えるのか?の説明と。アニメーション制作工程を紹介

②パラパラアニメーションワークショップ

簡単なイラストを連続して描く、アニメーション制作体験講座



▲フンドン大学 マンガ講座



▲フンドン大学 マンガ講座



▲フンドン大学 マンガ講座



▲フンドン大学 アニメーション講座



▲ハノイ芸術工科大学 マンガ講座



▲ハノイ芸術工科大学 アニメーション講座



▲ハノイ芸術工科大学 アニメーション講座



▲ハノイ芸術工科大学

(!) マンガ展示アンケート集計結果

アンケート総数 218 件 11/21 アンケート 71 男 39 女 29 不明 3
 11/22 アンケート 147 男 55 女 80 不明 12

展示ポスター 7点

- ①豚肉の角煮
- ②オードブル
- ③豚肉揚げ春巻きのせ漬け麺
- ④卵コーヒー
- ⑤ベトナムコーヒー
- ⑥ブンダウマムトム
- ⑦トヘ

1. ハノイの紹介マンガ(ビジネスマンガ) で気に入った作品の番号①～⑦

1位 ⑤ベトナムコーヒー 50 2位 ⑦ トヘ 39 3位 ⑥ブンダウマムトム 29

11/21

1位	2位	3位			
⑥	13	⑦	11	②	7
⑤	8	③	7	①	6
③	4	⑥	7	⑤	5
②	3	④	4	⑦	5
④	2	②	3	③	4
①	1	⑤	3	⑥	4
⑦	1	①	1	④	3

11/22

1位	2位	3位			
⑤	42	⑦	28	⑥	25
①	20	①	20	⑤	22
②	16	⑤	18	①	21
③	15	⑥	18	⑦	18
⑥	13	③	17	②	16
④	10	②	13	③	15
⑦	9	④	9	④	8

マンガの展示について

2. ハノイ紹介マンガ(ビジネスマンガ) の感想を書いてください。

- ・きれいで素晴らしかった。(29人が同回答)
- ・かわいくて、おもしろかった(26人が同回答)

- ・ベトナムの文化や料理の特徴をよくつかめていた (26 人が同回答)
- ・ユニークだった (17 人が同回答)
- ・色がステキ (15 人が同回答)
- ・子供時代を思い出させた (8 人が同回答)
- ・オリジナリティがある。(5 人が同回答)
- ・美味しそうだった (5 人が同回答)
- ・伝統的だった (5 人が同回答)
- ・たくさんの作品がみれてよかった (2 人が同回答)
- ・日本のマンガでベトナム料理を描いているのがおもしろかった (2 名が同回答)
- ・もっと大規模でやってほしい (2 名が同回答)
- ・広告の効果ができる (2 名が同回答)
- ・料理はベトナムと変わりがないが、顔は似ていない
- ・ベトナム人にベトナム料理を紹介する意味がわからない。
- ・少年ぽいマンガがあればよかった。
- ・つまらなかった。(3 人が同回答)

3. その他のマンガ・イラスト作品の感想を書いてください。

- ・大変よくてすてきだった。(57 人が同回答)
- ・おもしろかった。(33 人が同回答)
- ・ユニークだった (7 人が同回答)
- ・クリエイティブだ (7 人が同回答)
- ・本物のようだった (5 人が同回答)
- ・もっとたくさん作品がみたい (3 人が同回答)
- ・わかりやすかった (2 人が同回答)
- ・ハノイ料理の特徴がわかった
- ・地味な料理もわかりやすく伝えている
- ・こまかくて、ステキな印象を与えている。
- ・日本とベトナムの関係の作品がみたい。
- ・ベトナムに関するマンガがほしい。
- ・デジタルでない方がすき。
- ・作品はプロフェッショナルだった。
- ・初めて本物のマンガにふれて、興奮した。
- ・見てたら勉強したくなった。
- ・マンガ業界で働きたい。
- ・おもしろくない (2 人が同回答)
- ・比例がまちがった絵がある。
- ・ドラゴンボールはおもしろい
- ・「ドラえもん」はとても有名で、世界中のたくさんの人が知っている。そして、私の知る限り若者に人気です。

(2) アニメの展示アンケート集計

総数 218 件

1. 放課後のプレアデス原画店について感想を書いてください。

- ・友情と希望について深い内容がある。
- ・内容がおもしろい
- ・人物がかわいい
- ・魔女みたい人物はとてもかわいい
- ・きれいで生き生きとしている。
- ・ジャンルが好き
- ・友情の美しさをあらわせた
- ・アートはきれいだ
- ・脚本がおもしろい
- ・ベトナムの映画館で上映したら最高だと思う。
- ・おもしろくて、アトラクティブです
- ・映像の質は良いけれど、内容があまりおもしろくない。少女マンガだったらまどか・マジカのほうが好き。

2. 福島ガイナックス紹介、アニメ作法展について感想を書いてください。

- ・おもしろくて、役に立った。
- ・説明がおもしろかった。作り方は手間がかかりそう。
- ・いい作品である。
- ・演出の規模が大きそう。 ・演出のプロセスがよくわかった
- ・詳しく、はっきりとアニメの演出プロセスを説明できた。アニメのプロフェッショナルの作り方がわかった。
- ・手間がかかりそう。
- ・スピードはもうちょっと早いほうがいい。
- ・詳しくて、楽しかった。楽観的に努力している。
- ・役に立ちました。
- ・アニメ演出のプロセスとアニメを作る会社の仕事があった。
- ・威信がある会社なので、アニメの演出も綿密に行う。
- ・最初から最後まで、色々な過程があって、本当に複雑だ。
- ・プロフェッショナルなプロセスに強い印象を受けた。
- ・アンノ先生にエヴァンゲリオン 40 を待ってますと伝えてください
- ・ロボットの人物はかわいい。
- ・複雑だけどおもしろい。
- ・よく工夫している 自分もいつかこのようなアニメを作りたい。
- ・国内だけでなく、海外でも発展しています。どこでも人気があります。
- ・ガイナックスが作ったアニメは大好きだ。観客に最高の品質のアニメを供給するために本当に努力

したと思う。

- ・アニメの演出プロセスも詳しく説明している。

3. メイキング オブ グレンラガン、天元突破グレンラガンの上映についての感想を書いてください。

- ・デザインがキレイで、複雑そう。脚本がよかった。
- ・子供にも大人にもふさわしい作者は色々工夫している。
- ・人物の形成も動きもよくできていて、音楽も素敵。
- ・アニメの人物はみんな生き生きとしてる。宇宙戦争テーマについて内容はおもしろかった。
- ・おもしろくて、若者にあう。
- ・強い印象を受けた。過程が多くて作者の情熱がよく感じた。
- ・絵がかたくて、脚本はおもしろくない
- ・ちょっと堅い
- ・モダンなアニメだ。
- ・伝統的なアニメといえる。
- ・アニメの演出プロセスがはっきりわかりやすく説明している。作成者の努力や工夫がよくわかった
- ・ガイナックスの有名なアニメは演出のプロセスはとても複雑そうだ。
- ・ガイナックスのヒットです。
- ・良い映画です。世界の平和を守ることについての映画です。
- ・簡単に自分の気持ちを言えない。とても素晴らしくて、忘れられないアニメだ。このアニメの40%の投資金は、最後の5冊で傑作を作れた。
- ・このアニメを見た後、ガイナックスが気になり、他のアニメも探してみた。
- ・「確信があれば何でもできる」という古典的な通達を伝え、おもしろくて観客を誘惑できたと思う。

4. あなたが最も好きなアニメを教えてください。その理由は何ですか？

- ・名探偵コナン 理由→子供たちに好まれているから 探偵のマンガが好き
主人公の賢明を敬慕する脚本がおもしろい
- ・ドラえもん 理由→こどもにふさわしい 映像がかわいくて生き生きする。
このアニメを通じて、日本の生活が分かってくると思う。どの年代も知りえる
- ・あの日見た花の名前をぼくたちはまた知らない。 理由→感動した忘れられないアニメ
- ・トリコ 理由→戦闘の背景はかっこいい 怪獣は色々いる 食べ物はおもしろそう
- ・ノラガミ 理由→内容はお笑い 深い意味もある
- ・デート・ア・ライブ 理由→かわいくてツンデレの女性人物が多くいる
- ・進撃の巨人 理由→幽玄で大好きになった。グラフィックがきれい、アクションがかっこいい音楽がすてきイサヤマ先生はおもしろい
- ・ナルト 理由→主人公の強い精神を勉強したい 友情、親子の愛情深いテーマがある
アニメだから 理由→内容は良くて、深い意味を持ちます。戦闘シーンの迫力 深い名言がある
- ・ワンパンマン 理由→内容が簡単だけど、おもしろい人物がたくさんいる。武器もキレイにデザインされた。威力がある人物が好き ヒントがいっぱいあるからです。
- ・インサイド・ヘッド 理由→人情味があって、新規なテーマ

- ・DEATH NOTE 理由→夜紙 月の個性がよく表わしている。生き生きとしている。
- ・ブリーチ 理由→おもしろかったから
- ・D.Gray-man 理由→ おもしろいから
- ・魔法少女まどか☆マギカ
- ・氷菓 理由→幽玄でゆるやかだ
- ・カウボーイビバップ 理由→エピソードのスタイルがあっっておもしろかった。音楽も良かった
エピソードはおもしろかった
- ・ソードアート オンライン 理由→ 誰でもゲームの世界に入りたい。
- ・ソードアート オンライン 誰でもゲームの世界に入りたい。
- ・ノラガミ 理由→きれいで、脚本はドラマチック
- ・神様はじめました
- ・ノーゲームノーライフ 理由→きれいで、脚本と人物の個性はおもしろい
- ・食戟のソーマ 理由→食べ物が好きだからこのアニメが好き。
- ・スタジオジブリのアニメ 理由→アニメの世界がすてきだから
- ・美少女戦士セーラームーン 理由→主人公の奇術がほしい
- ・黒執事 理由→作者は色々な分野の知識を生かして脚本を書いている。
- ・フリー 理由→イケメンが多くいるから。
- ・アカメが斬る! 理由→主人公のアカメちゃんがかわいくて、脚本はおもしろいから
- ・キルラキル 理由→人物の脚本がおもしろかった。お笑いシーンもあるし、感動するシーンもある。
- ・銀魂 理由→お笑いだから 深い意味がある 色々な感慨が起こされた。悲しみも、楽しみもある。
- ・ラブライブ! 理由→主人公がかわいくて歌がうまい ニコちゃんの表現が大好き。 音楽映画が好きだからです
- ・天元突破グレンラガン 理由→アートはきれいで、脚本がおもしろかった よく工夫されたアニメだから 初めてみるアニメで、他のアニメを評価する基準になった。
- ・ワンピース 理由→おもしろくて、アートはきれい 深い意味がある あきない 絵がきれいだから 本物が存在するみたいだ 主人公は自分の夢を叶えるようすごく頑張った。その精神が大好き。
- ・おおかみこどもの雨と雪
- ・東京喰種 トーキョーグール 理由→ 映像がきれいで内容がおもしろい
- ・新世紀エヴァンゲリオン
- ・俺の妹がこんなに可愛いわけがない
- ・コードギアス 理由→内容も音楽もすばらしい主人公と共感できた。
- ・GUILTY CROWN 理由→何回見てもこのアニメの最後の大詰めに感動される。脚本は面白くて劇的です。
- ・こぼと。 理由→音楽はすてき、内容は涙ぐましい。アートもすごくきれいだ。
- ・千と千尋の神隠し
- ・となりのトトロ 理由→おもしろくて、深い意味がある。アートと音楽がすてき。
- ・アオハライド 理由→すごくきれいだから

- ・犬夜叉 理由→マンガからよく脚色された アートも音楽もすてきだ。
- ・コードギアス 反逆のルルーシュ 理由→ おもしろいから
- ・とある魔術の禁書目録(インデックス) 理由→内容がとてもおもしろくて勇敢な主人公が大好き。
- ・やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。 理由→有名なライトノベルから脚色された見るたるアニメだ。
- ・アマガミSS 理由→GAL-GAMEから脚色したアニメ すばらしい
- ・リトルウィッチアカデミア 理由→きれいで、人物の個性はおもしろい。脚本は簡単だけどおもしろかった。
- ・CLANNAD(クラナド)
- ・化物語(ばけものがたり) 理由→すばらしいからです
- ・火垂るの墓 理由→ 感動しました
- ・Angel Beats! 理由→内容が深い意味を持っているからです。
- ・STEINS;GATE
- ・いつか天魔の黒ウサギ
- ・ドラゴンボール 理由→どんなことがあっても、前を向いて考えることを教えてくれている。
- ・Fairy Tail 理由→仲間のために、犠牲にしても、みんなを守るところ
- ・その時放送されるアニメが好き! 理由→そのアニメを通じて、日本をもっと分かったと思ったから。
- ・コードギアス 理由→99%の科学+1%のフィクション。感動した作品です。
- ・ヘタリア 理由→おもしろかったから。
- ・シャーロット 理由→感動した。主人公の「yuu」君の気持ちに共感した。
- ・ポケモン 理由→初めてみたアニメ。
- ・メカクシティアクターズ 理由→脚本がおもしろい。人物はきれい、ちょっと変わっている挿入歌が好き。
- ・らき☆すた
- ・境界の彼方 理由→脚本は簡単だけど、とてもおもしろかった。主人公のミライちゃんの成長と冒険のシーンが好きだ。

(3) マンガ講座アンケート

アンケート回収枚数 33 枚 男 11 女 18 不明 3

1. マンガは好きですか

好き 27 やや好き 6 普通 0 やや嫌い 0 嫌い 0

2. 1時間の講座の長さは

長い 0 やや長い 0 ちょうど良い 17 やや短い 13 短い 3

3. 講座の内容は

面白い 28 やや面白い 5 普通 0 ややつまらない 0 つまらない 0

4. 講師の説明は

分かりやすい 30 やや分かりやすい 2 普通 1 ややわかりづらい 0 分かりづらい 0

5. 今後もマンガを習って見たいと思いますか

思う 22 少し思う 5 とちらでも 5 少し思わない 1 思わない 0

マンガ体験講座を受けた感想を書いてください。

- ・大変おもしろかった (18 人が同回答)
- ・先生が熱心だった。
- ・多くの人と出会えてよかった。
- ・授業を通じて、自分の人物が描けた。難しさも理解できた。
- ・授業を通じて、いろいろなことが分かってくると思った。
- ・授業がたのしくて、やる気が出た。
- ・授業を通じて、日本文化も理解できた。
- ・もっと時間を長くしてほしい。
- ・先生の教え方がわかりやすかった。

今後どんなマンガ講座を受けてみたいですか？

- ・このままがいい。(12 人が同回答)
- ・時間を長くしてほしい。(4 人が同回答)。
- ・もっとくわしく教えてほしい。(8 人が同回答)
- ・ベーシックコースやプロコースで学びたい。(2 人が同回答)
- ・日本で勉強したい。

(4) アニメ講座アンケート

アンケート回収枚数 39枚 男 9 女 26 不明 4

1. アニメは好きですか

好き 36 やや好き 2 普通 1 やや嫌い 0 嫌い 0

2. 1時間の講座時間の長さは

長い 0 やや長い 1 普通 18 やや短い 18 短い 2

3. 講座内容は

面白い 36 やや面白い 1 普通 2 ややつまらない 0 つまらない 0

4. 講師の説明は

分かりやすい 36 やや分かりやすい 3 普通 0 やや分かりづらい 0 分かりづらい 0

5. 今後もアニメを習ってみたいと思いますか

思う 24 少し思う 13 どちらでも 1 少し思わない 1 思わない 0

アニメ体験講座を受けた感想を書いてください。

- ・大変おもしろかった。(25人が同回答)
- ・難しかった。
- ・グレート!
- ・わかりやすかった。
- ・驚かされた
- ・先生が熱心で親切だった。アニメがさらに好きになった。
- ・場所が狭かった。
- ・アニメを作製することがわかった。
- ・アニメを描くのは大変だと思った。
- ・アニメに興味を持った。
- ・ワークショップを通じて、日本語を覚えた。

今後どんなアニメ講座を受けてみたいですか?

- ・このままがいい。(3人が同回答)
- ・時間を長くしてほしい。(13人が同回答)
- ・アートコンピューター
- ・いろいろなワークショップに参加したい。
- ・授業前にビデオを流してほしい。
- ・もっとくわしく教えてほしい。(13人が同回答)
- ・日本で学びたい 秋葉原で学びたい
- ・日本語が理解できなかったの、次回はベトナム語でやってほしい。
- ・もっとプロの環境で学びたい。
- ・日本語を勉強し、自分のアニメを作りたいです。

V 教育プログラム アニメーション

福島ガイナックス連携 カリキュラム開発講座

■福島ガイナックスでのアニメーション制作 特別授業

平成 27 年 8 月 27 日 第一回

内容： リアル作法展

福島ガイナックス さくら遊学館 武田館長の話

福島ガイナックスの求める人材像

【リアル作法展】

常設展示のアニメ作法展のパネルが実際の人になっている特別展示を行って貰った。

実際に、制作進行やアニメ原画、動画の体験を実際のスタッフに指導してもらい学んだ。

【福島ガイナックス さくら遊学館 武田館長の話】

「ガイナックスの名前の由来」

- ・がいな（デカイ）に、X は強そうな感じがするから足してガイナックスとした。

「クリエイターに求める資質」

- ・目的のために手段は選ばない。
- ・失敗した方がいい。徹底的に好きなもの作りましょう。
- ・ものを知らないということは、何でもチャレンジできる可能性があるという事。
- ・やりたいことをやるための知識をきき、やってみる方がノウハウがたまり、知識として習得できる。
- ・一週間で一冊スケッチブックを潰す勢いで描きましょう。
- ・絵で描く仕事したければ、常に絵を描いていきましょう。
- ・電気が通らない地域にテレビを売る。南極に冷蔵庫を売る。それくらいの事をしましょう。

「アニメの話」

- ・1 話 1500 万として、1 クール 13 話で 2 億円掛かる。
- ・ガイナックスはドバイに向けて作っている作品が有る。海外がターゲットになってきている。
- ・ドイツでは、アルプスの少女ハイジはドイツで作られたアニメだと思っている。
- ・絵のみならず、英語を学び、チャンスを掴みましょう。
- ・何度も同じ作品を 10 回見る。するとカットの意味と演出意図が分かる。カットを書き出してみよう。

「将来の話」

- ・福島で作品を作り、国内のみならず、海外に発信する…を理念としている。
- ・近い将来、デジタル作画になると何でもできる能力が必要になってくる時代が来ている。

「最後に」

- ・夢を忘れず描き続けて欲しい。
- ・作品をつくるロケ地として、応相談ですが…さくら遊学館を使ってもいいです。

【福島ガイナックスの求める人材像】

・制作進行 体力と根性を求められます。

・アニメーター 絵以外にもやってもらう事も有ります。

準備品は、書類、ポートフォリオ。

書類選考後に実技試験が有ります。

実技試験のヒント

*顔のアップ、全身ポーズの横写

*デッサンを時間制限付でやってみる。クロッキーしてみましょう。



▲特別授業風景



▲仕事場見学

福島ガイナックスでのアニメーション制作 特別授業

■平成 27 年 10 月 2 日 第一回

内容： アイスブレイク

アニメに必要な画像枚数について

アニメ制作工程について

その他

課題

【アイスブレイク】

3分間で、他人を紹介する。

時間感覚を付ける目的で行った。

【アニメに必要な画像枚数について】

3分のアニメーションで400～500枚が必要。

子供向けアニメーションでは2000枚が必要。

一般的な30分のアニメ番組では最低でも3500枚が必要。

特に初回は、オープニングやエンディング等の制作が加わるため、20000枚が必要。

【アニメ制作工程について】

- ・企画 → 設定 → 色彩設定
↓→ シナリオ → 絵コンテ
→ デザイン
- ・レイアウト → 美術(背景)
↓→ 原画→ 動画(中割り) → 色設定→ 彩色→ 撮影
→ CG(3DCG)

* :「放課後のプレアデス」の場合26秒で303枚を使った。

- ・編集 → アフレコ→ 音楽、効果音 →ダビング(データの書出し)

上記の工程では、それぞれにチェックが入る。

編集が間に合わず、アフレコ時に「動画」を編集したバージョンで行う場合もある。

もっと間にあわない場合は、原画撮、レイアウト撮、コンテ撮でアフレコする時もある。

声優さんは、完成品を想像しながら演技する能力が必要。

【その他】

- ・レイアウトと原画はワンセットでできる必要がある。
- ・新人さんは、動画の工程を学所からスタートする。
- ・アニメーターは、レイアウト、原画、動画も含む一連の作業をする人の事。
- ・作画監督はレイアウトの上において、チェックをしている。
- ・作画監督からアニメーターになる場合がある。

【課題】 次回までに福島ガイナックス特製パラパラマンガ用紙にパラパラマンガを制作してくる

■平成 27 年 10 月 16 日 第二回

内容： 課題の相互品評会

線の描画練習

原画トレス

課題



【課題品評会】

前回の課題で出たパラパラマンガの相互品評会。

感想をとりまとめ感想発表。

大谷さん「枚数内で動きを収める事はじつは大変。初めから順番に書くよりも、キーとなる絵を先に書いて、間の絵を書く方が思った通りの作品になる。キーとなる絵の間の枚数を増やすと遅い表現ができる。逆に枚数を描かないと早い表現ができる。この事を「中ナシ」と言う。このような気づきは工夫につながり、成長につながります。指摘するのは簡単ですが、工夫に繋がらず結果的に成長に繋がらない。

【線の描画練習】

- ・A4 紙を横に、横線、縦線を隙間なく描く。どんどん間を狭めて線を描いていく。
 - ・A4 紙を縦に、S 字を繋いで描いていく。S の字のつなぎ部分が見えないように気をつける。
→特に S 字のつなぎを見せないようにするために、鉛筆の入り抜きに気をつける。
- *：注意するポイントは、手首で描かず、肩を支点に（腕全体で）線を引く。

【原画トレス】

放課後のプレアデスの実際に使われた原画のコピーをトレスした。

上記の線の描画に気をつけ、鉛筆の濃さ、太さを一定にトレスする。

特に原画では、繋がっていない線もあるため、そこをつなげて描く必要があった。

【課題】

- ・線の練習
- ・アニメ雑誌の模写
- ・顔のアップ、メカ各3点づつ

それぞれ、掛かった時間を記述する。



▲授業写真



■平成 27 年 12 月 4 日 第三回

内容： 中テレ祭動画作成

【中テレ祭動画作成】

福島中央テレビ主催のイベント、中テレ祭で福島ガイナックスのアニメーションとして、中テレくんを使用したタイトルロゴアニメーションを制作する。

その中で、様々なキャラクタをアニメーションさせる動画を作画した。

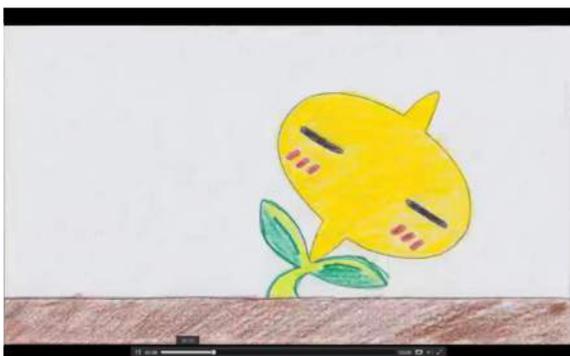
タイムシートを読み取り、自分の担当のカットの次の人に渡し、続きを描いてもらうというコミュニケーションも必要になる作画を体験した。

自発的に、制作進行的なまとめ作業をする学生が現れ、制作はスムーズにできた。

*：平成27年12月12日の中テレ祭で実際にスタッフとしても参加し、来場者の作画手伝い、制作進行を行った。

*：平成27年12月13日には、中テレ祭の中継前に実際に制作したタイトルロゴアニメーションが会場の大型モニターとテレビで上映された。

 **中テレ祭り2015** 12月12日(土)・13日(日) ビッグパレットふくしま



■平成 27 年 12 月 17 日 第四回

内容： 中テレ祭反省会

アニメ原画のトレスと中割り動画の作画

【中テレ祭反省会】

第三回目に実施した中テレ祭への動画制作、および当日のスタッフとして参加した学生の反省会を行った。

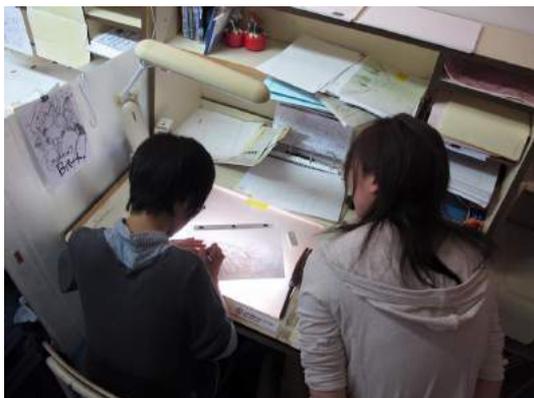
絵的な部分での反省、スタッフとしての反省、今後のアニメ関連の仕事をする上での抱負等を発表しあった。

【アニメ原画のトレスと中割り動画の作画】

放課後のプレアデスのアニメ原画コピーのトレスを行い、福島ガイナックスのディレクター大谷さんのチェックを受けた。実際にプロ目線での修正を受けた。

そのチェックを受けた後は、原画と原画の間に入れる動画の作画を行った。

絵を描く際にはタイムシートを読み取り、今どの部分の絵を描いているのかを意識していく事が必要だという話を聞いた。





▲「パラパラアニメ帳」特別授業「アニメーション制作実習」オリジナル教材

GAINAX

FUKUSHIMA

空想とアートのミュージアム

福島さくら遊学舎

子供達の夢のために、三春から世界へアニメ文化の発信を！
Phim hoạt hình vì tương lai trẻ thơ_ từ Miharu hướng ra thế giới

Animation studio



地元三春を創出し、アニメクリエイターの育成を行います。アニメーションの制作・仕上げなどを委託しつつ、福島ガイナックスが企画したオリジナルのキャラクターやアニメーション作品の製作を行っています。

地元三春を創出し、アニメクリエイターの育成を行います。アニメーションの制作・仕上げなどを委託しつつ、福島ガイナックスが企画したオリジナルのキャラクターやアニメーション作品の製作を行っています。

Museum



福島三春町にある旧中学校を活用したアニメーションミュージアム、常設展・企画展の運営以外にも、イベントや上映会、ワークショップを企画子どもたち、ご家族みんなで楽しむ施設です。

秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。

Events

春の文化祭

3月28日(土)・29日(日)に行われました。福島ガイナックス初のイベント「春の文化祭2015」のおおくり、またはじめよう！のテーマを軸に様々な企画が行われた当日イベントは、2日間で約12,000人を動員し、三春町に大きな賑いを見せました。

秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。秋の芸術祭開催中。



▲ベトナムで展示されたGAINAX紹介パネル

GAINAX presents

FUKUSHIMA

Gainax 流 アニメ作法

人の群れがアニメを創る!

The Theory of Gainax Animation

QUY TRÌNH SẢN XUẤT CỦA HÀNG PHIM HOẠT HÌNH GAINAX

テレビアニメができるまでの制作課程を立体展示! 日頃の作業風景や苦労などが垣間見えます。

Chúng tôi xin giới thiệu một đoạn phim ba chiều về quy trình sản xuất một bộ phim hoạt hình cho đến khi hoàn thiện. Bộ phim sẽ tái hiện hình ảnh các họa sỹ đang làm việc, giúp người xem hiểu được sự vất vả của công việc này cũng như khung cảnh hàng ngày tại một xưởng phim hoạt hình.

1.企画/Lập kế hoạch

作品のテーマを絞り込んで、それに少しずつ肉付けしていく最初の作業です。「ピンときた発想」から導き出した「語るべきこと」と「売れる要素」「ヒットする秘策」を吟味して盛り込んでいきます。

Là công việc đầu tiên bắt đầu từ việc chọn đề tài phim rồi dần dần bổ sung thêm các yếu tố khác. Xuất phát từ "Ý tưởng này sinh ban đầu", suy nghĩ về "Câu chuyện nên kể", "Yếu tố ăn khách" và "Bi quyết để trở thành bộ phim bom tấn" rồi bổ sung nội dung.



3.原画/Phác thảo

レイアウトとラフ原画で演出や作画監督の OK が出ると担当アニメーターが本番の原画を描きます。原画は演技させる物の動きの基本を描いた物です。動きを直接描きながら、行程の指示書「タイムシート」も記入します。

*タイムシートはいわば楽譜のような物で、動画、撮影、音響などこれ以降の各セクションがその指示に従って作業することができる、非常に重要な物です。

Khi đạo diễn hay nhà sản xuất đồng ý với các bản phác thảo ban đầu, họa sỹ sẽ bắt đầu vẽ phác thảo cho phiên bản chính thức. Ở công đoạn này, các họa sỹ chỉ vẽ những động tác cơ bản nhất của nhân vật mà thôi. Các họa sỹ vừa phải trực tiếp vẽ các thao tác chuyển động, vừa lập "Biểu đồ thời gian cho từng công đoạn"

※"Biểu đồ thời gian cho từng công đoạn" có chức năng quan trọng như một bản nhạc đối với nhạc sỹ. Người phụ trách các công đoạn về sau như hình ảnh động, quay phim, âm thanh, v.v chỉ cần nhìn vào đó để thực hiện công việc của mình.

2.キャラクターデザイン/Thiết kế nhân vật

主演俳優の姿勢を決める最重要ポジションです。頭身や瞳の描き方、立体的な影の付き方などに業界全体の流行があります。また原作がある場合は、アニメで動かしやすくアレンジするのですが、さじ加減に神経を使います。

Là công đoạn quan trọng nhất quyết định tạo hình của nhân vật chính. Ngành công nghiệp sản xuất phim hoạt hình cũng có cùng trào lưu, cách vẽ đầu, thân, mắt của nhân vật hay cách đánh bóng 3 chiều, v.v. Có thể chuyển thể từ nguyên tác truyện tranh thành nhân vật hoạt hình, nhưng các nhà thiết kế cũng phải kỹ công thêm bớt ít nhiều cho nhân vật sống động hơn.



4.動画/Hình ảnh động

原画をタイムシートの指示に合わせて一枚ずつ動きを描いていきます。目や口だけを別に描いたり、原画をトレースする以外にも仕上げやパーツ分けしていく作業も含まれます。

ていねいに線を描く精密な作業と、動きが自然に見えるリズム感も重要で複雑なパートです。動画にも線の乱れや絵の間違いがなければ、動画検査がチェックを入れます。

Họa sỹ sẽ vẽ từng bức phác thảo tương ứng với từng cử động theo đúng chỉ thị trong Biểu đồ thời gian cho từng công đoạn. Mắt và miệng nhân vật sẽ được vẽ riêng. Ngoài việc vẽ phông theo phác thảo, thì công đoạn này còn bao gồm các thao tác hoàn thiện và phân chia từng phần.

Đây là công đoạn quan trọng và phức tạp, đòi hỏi các họa sỹ phải vẽ từng nét thật cẩn trọng, chính xác sao cho các cử động luôn nhịp nhàng và tự nhiên nhất. Sau đó đến công đoạn kiểm tra hình ảnh động nhằm loại bỏ hoàn toàn các nét vẽ sai lệch.

▲ GAINAX 流アニメ作法紹介パネル

VI 教育プログラム マンガ

マンガ職域事業報告

国際アート&デザイン専門学校
教務部 齋藤幸佑

- (1) デジタルカリキュラムの実施報告
- (2) グローバルビジネスマンガの取り組み報告
- (3) ベトナムでのカリキュラム実施報告
- (4) 総括、カリキュラム改善案

(1) デジタルカリキュラム実施報告

【デジタルカリキュラムの取り組みの考え方】

- 地方からグローバルに発信できる人材を育成するにあたり、デジタルツール（デジタル作画、インターネット等）の活用は有意義と考える。
- マンガ業界に電子化が進んでおり、今後マンガの仕事をするにあたりデジタルツールが使えた方が有利と考える。
- 以上から、デジタルカリキュラムに注力し取り組む。
- 基礎を習得し、発展応用を身につけ、それを実務的な仕事まで実践する。

【主な実施カリキュラムと目的】

1. デジタルコミック基礎、発展

今後マンガ業界でフラッグシップソフトとなるであろうマンガ制作ソフト（Clip Studio Paint EX）の習得。

2. Web マンガ実習（著作権、ネットモラル、comico 授業）

流行している電子書籍の研究、ならびに今後益々必要になるであろう著作権の知識やインターネットモラルの習得。

3. 小高みちる先生によるデジタル作画実習

業界の専門家による実践的な授業により、発展応用スキルの習得。

4. デジタルアシスタントによる実習（在宅アシスタント、3Dモデル）

業界関係者による実務的なツール使用の習得。

5. ビジネスマンガ実習（取材、制作）

学んだことを生かしながらの実務経験。

1. デジタルコミック基礎、発展

通年のレギュラー授業で1年間実施 1年次基礎・2年次発展



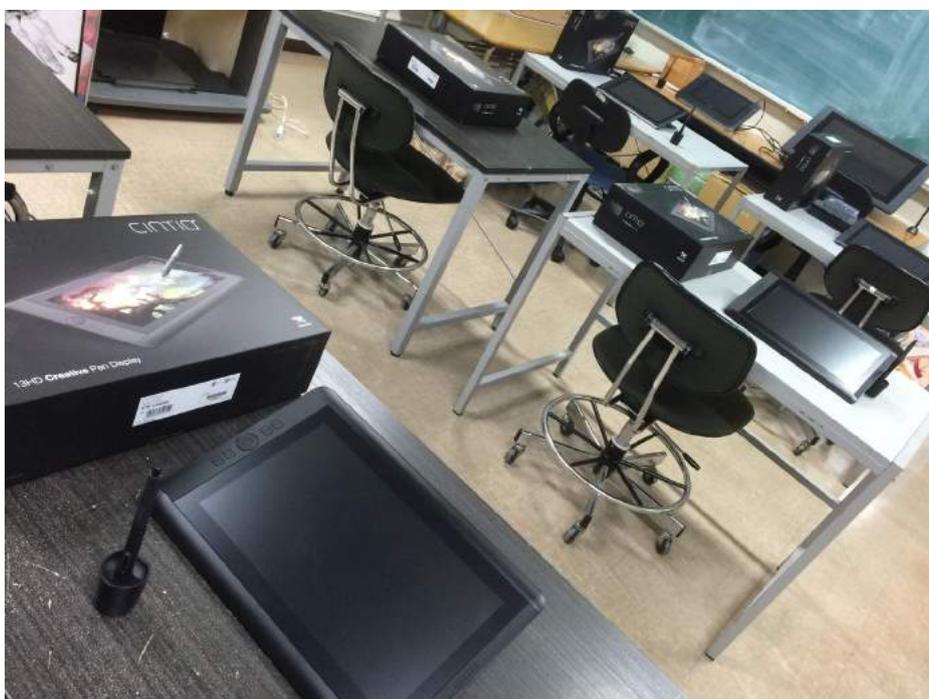
▲使用テキスト：「プロが教える CLIP STUDIO PAINT 最強デジコミ制作講座 / 小高みちる著」



▲授業風景：ティーチングにより、進度の遅い学生のフォロー



▲講師用液晶ペンタブレットの導入により、デュアルモニタとミラーリングの並行活用



▲学生用液晶ペンタブレットを導入し、得意の手書き感に少しでも近づけデジタル作画に親しませる

デジタルコミック授業作品見本②



▲授業開始当時



▲1年次授業終了時

授業担当者講評

画力はもともと高い学生であり、終了時の作品の方がシンプルに仕上がっている感があるものの、作画スピードはかなり上がっていた。特筆すべき点は、開始当時はベタが重なっているところがそのままなので境界が分からなく見辛いままであるが、終了時の作品はオノマトペに見られるようにしっかりと白抜きをしておき、細かいところにもしっかりと気を遣って制作していることが伺える。これもソフトの細かい機能までしっかりと習得した証と言える。

デジタルコミック基礎・発展実施総評および改善点

デジタルカリキュラムの根幹と捉えていた授業であり、1年を通して力を入れてきた授業である。

例年マンガを勉強する学生達は手書きが好きな傾向にあり、当初デジタル作画やPCを使うことにさえ抵抗を見せていた。そのためPCを使った授業では学生の進度に差が出やすく、遅れている学生のフォローに別途時間を割くなど、足並みを揃える指導に手を焼くことも多かった。

それらを踏まえ、当授業では当初から専門講師と補助講師の2人体制で実施。授業の進行をデジタル作画専門講師が務め、補助講師が遅れがちな学生のフォローをリアルタイムで対応。特に授業開始直後は今までPCを触ったこともない学生も多いため、「つまづき」が多く発生する。そうなる後は苦手意識を持ったままになってしまい、PC作業を好きになることも慣れることも無いため、始めは特に丁寧に対応した。

それらの甲斐もあり、全体を通して習得率はかなり高くなったと思われる。当初デジタルに抵抗感を持っていた学生達も、年度終了時には平均して基本ツールは習得しており、自分の作品にどこかしらデジタル処理を取り入れるようになっていた。

そこからも感じられるのは、苦手意識や抵抗感を持つ学生達は、慣れたり使うことのメリットを感じさせてあげれば受け入れていくということ。そのためカリキュラムでは、特に授業の出だしのところでつまづかないよう指導していくことが重要と思われる。

また、基本はあくまで手書きであり、手書きができないとデジタル処理を覚えても作品の精度は上がらないことに留意したい。デジタルツール習得と並行して手書きの精度を他授業で上げていくことも重要であろう。

2. WEB マンガ実習

他授業に組み込む形で実施。流行している電子書籍の研究、ならびに今後益々必要になるであろう著作権の知識やインターネットモラルの習得。

- ・著作権
- ・iPad による WEB マンガ研究
- ・comico 編集部による WEB マンガ業界の動向、新しい縦読みマンガ表現



▲著作権使用テキスト：ウィネット「ビジネス著作権検定 BASIC 初級」

著作権に関しては通年レギュラー授業で実施。著作権法の基礎から情報モラルまでを勉強。デジタル化が進んできたことで複製や無断転載が容易になっており、著作物を取り扱うだけに必須と捉えている。



- ▲著作権、ネットモラル使用テキスト：「デジタルコミックアシスタント概論 / 小高みちる著」アシスタントの実務を題材に、著作物の取り扱い方、更には情報データのやりとり上の方法やマナーなどを丁寧に解説してあるテキスト。デジタルカリキュラムの中で、データの取り扱い上のコンプライアンス習得に使用。



▲ iPad による WEB マンガ研究

単発の授業で数回実施。電子書籍が普及しており、学生達に体感および業界の動向を知ってもらうために実施。タブレット操作の習得という目的もあり、1人に1台のiPadを支給。特にWEBマンガで一番の読者数を誇るcomicoの縦読みマンガを題材にした。その他にもアニメーション付きや音声付きなどの新しいジャンルのマンガも体感。



▲ comico 編集部による WEB マンガ業界の動向、新しい縦読みマンガ表現

普及する電子配信の代表格である comico。携帯コミックで No.1 の読者数を誇り、縦読みマンガという新しい表現を浸透させた。中高校生を中心に人気となっている。その comico 編集部に来校していただき、デジタルマンガ業界の細かいデータの紹介や縦読みマンガの表現についてなど教えていただいた。

WEB マンガ実習実施総評および改善点

紙媒体からデジタル配信へと移行が進む中、その動向と研究を目的に実施してきた。特にデータの取り扱いが増える一方で、その著作権が問題視されることが多いため、著作権の習得にも力を注いできた。

著作権に関しては通年カリキュラムで実施したこともあり、その習得率は高いと感じられた。開始当初は概論系の授業のため興味も低い印象であったが、授業でその都度必要性を説いたり、業界の方からその重要性を教えていただいたこともあり、著作権習得に対する動機付けは成功だったと思える。

その他、WEB マンガに関しては、体験したことも無い学生が多かったため、最新の端末の操作習得やマンガ表現の可能性の理解に多いに役立ったと感じる。中でも comico 編集者からの細かい読者数のデータや、comico で取り組んでいる WEB マンガ新人育成のシステムなどは既存の紙媒体の編集部の取り組みとは根本的に違い、学生達に新しい表現の場や視点の確保に役立ったと思える。

それら研究の中で見えてきたものは、現在マンガ業界は過渡期に差し掛かっており、伝統的な紙媒体のマンガは無くならないまでも明らかに売り上げを落とし、それに代わって電子書籍が普及を見せる中、新しい端末向けに表現が変わり、それに対し賛否あること。そして様々な配信形式がある中、どれがスタンダードになっていくのか業界全体が混乱を見せている印象があることであった。

時代がさらに進みまた新しい端末が出れば、それに合わせてマンガ表現もまた新しくなり、作家にはまた新しい技法が求められていく。それを踏まえ、常に最新の情報や表現を研究し、業界の動向に備えていくことがこのカリキュラムの重要なところであると感じた。

ただそれと同時に既存のマンガ表現に敬意を払い、それもしっかりと身に付けていくことも重要である。それは他授業に任せることとなる。

3. 小高みちる先生によるデジタル作画講習会

デジタルコミックの専門家による特別授業を実施。通常授業で基礎を習得し、専門家による応用技法や現場での実務的技法の習得を目的に実施。

小高みちる先生プロフィール

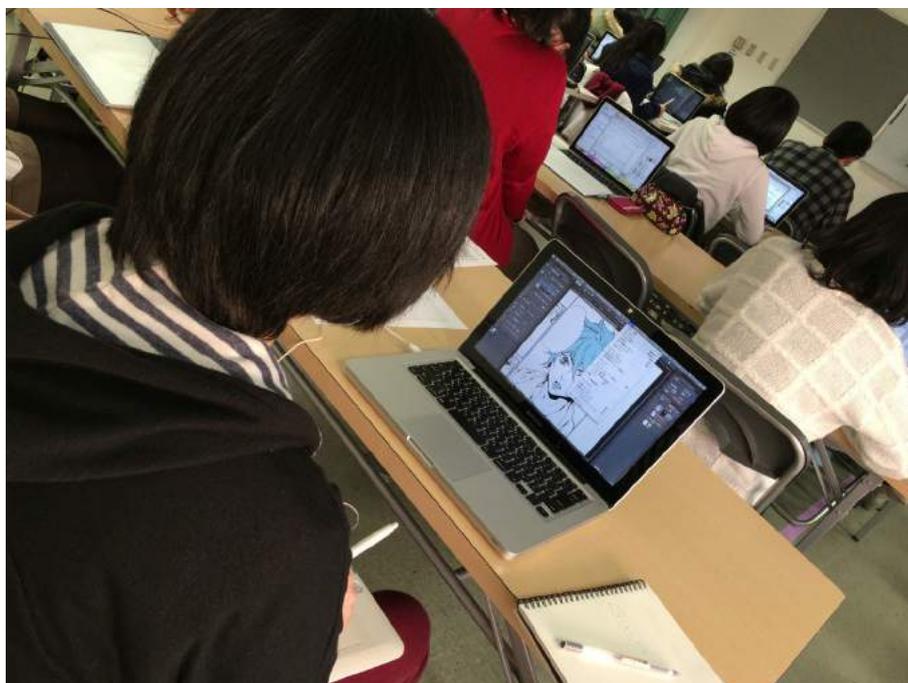
有限会社デジタルノイズ代表取締役。自身もマンガ家として活躍していた。Clip Studio の開発にも携わり、ハウツー本を多数出版。本カリキュラムで使用しているテキストの著者でもある。マンガ家を集めてのデジタルマンガ講習会や、全国の専門学校や大学を対象に講座を開くなど、デジタル作画の普及に努めている。



▲デジタル作画講習会の様子



▲ Clip Studio の技法だけでなく、デジタルマンガ業界の動向やマナーなどもご教授いただいた。

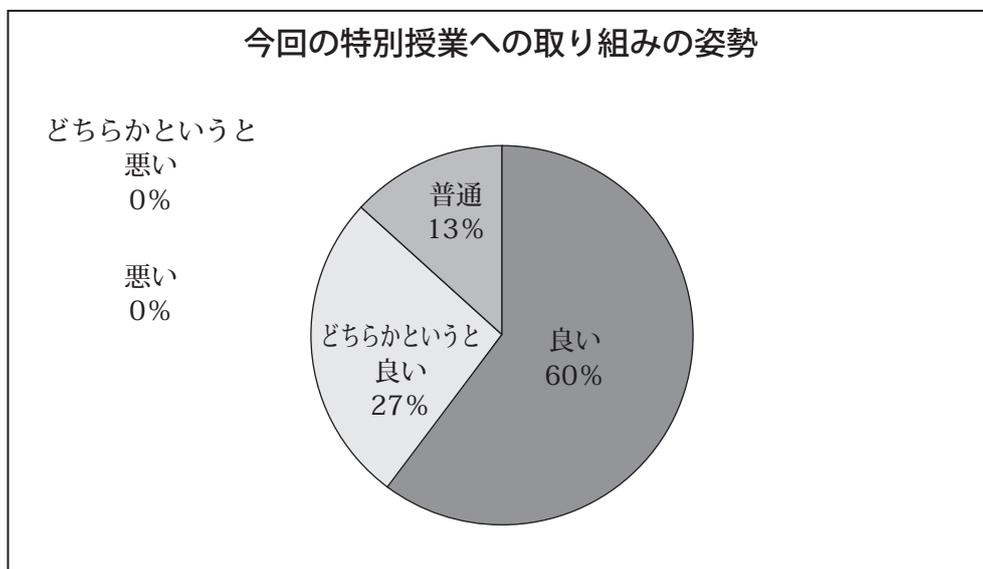
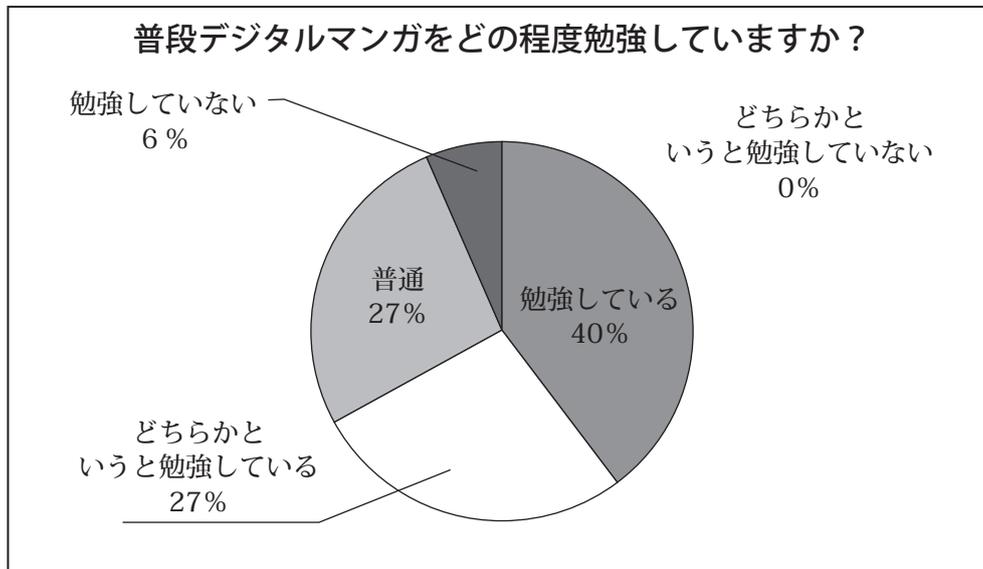


▲独自教材による技法授業。細かい設定や表現など教えていただいた。

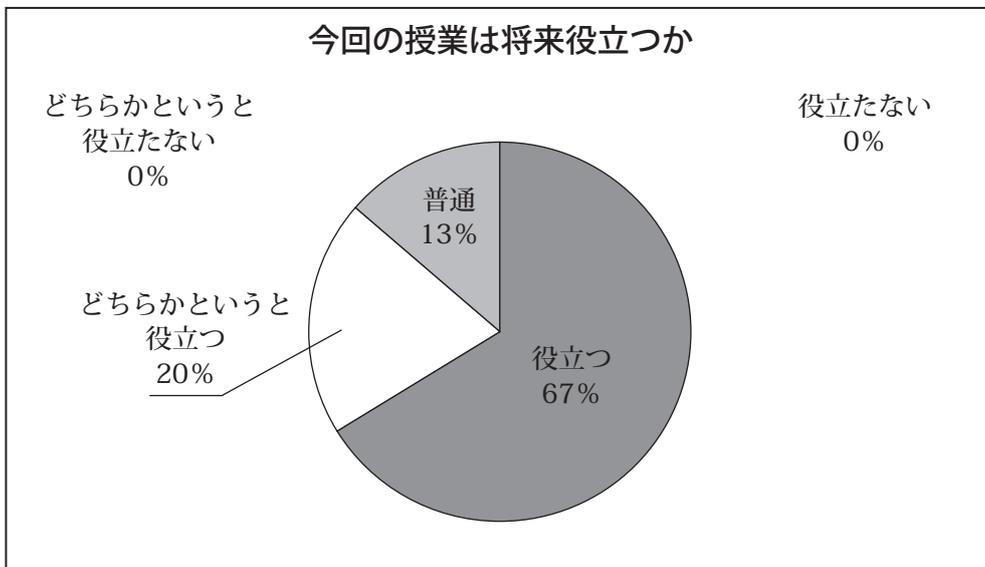
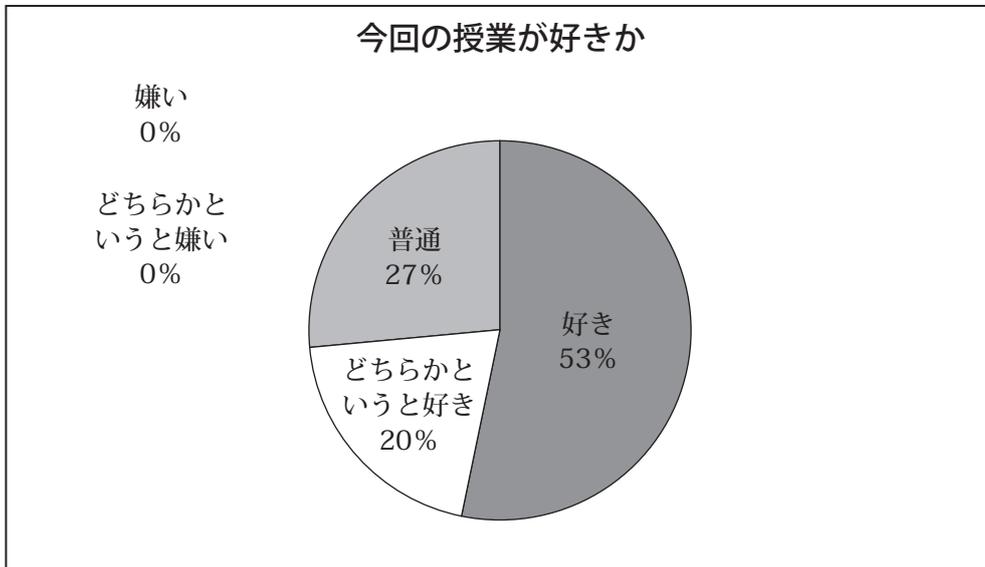
小高みちる先生デジタル作画講習会アンケート集計

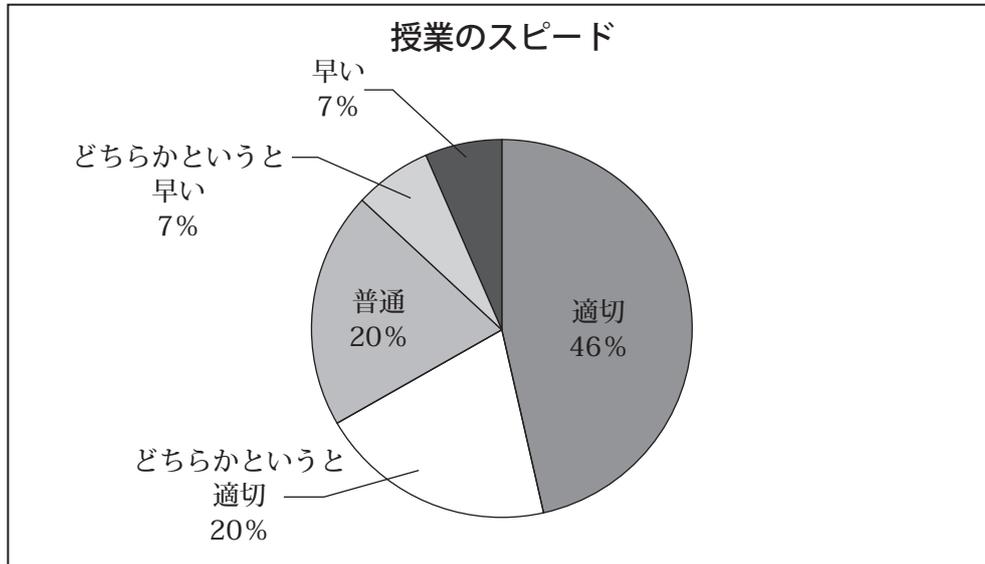
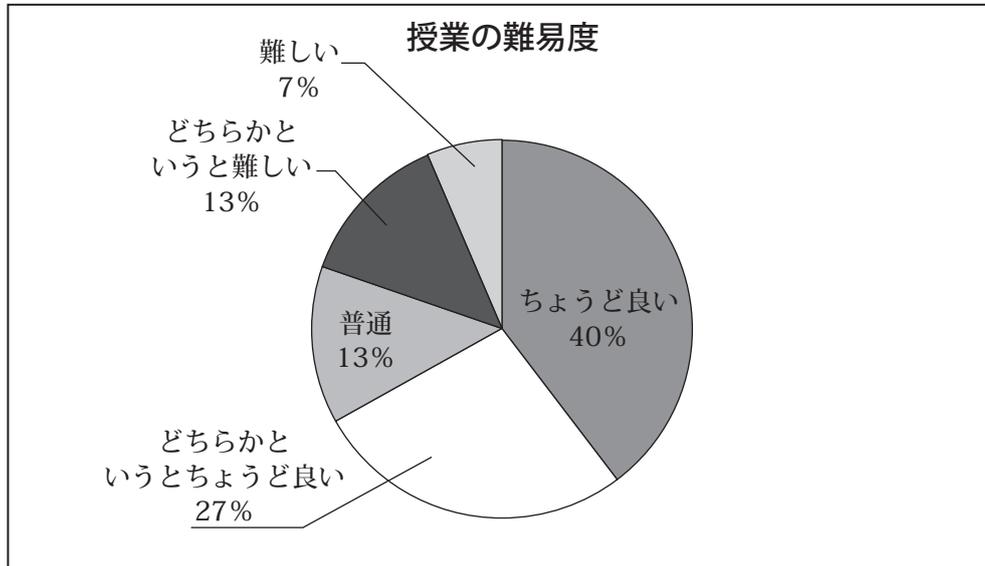
外部講師による授業ということもあり、受講後に学生達にアンケートを取った。

《デジタルコミックへの学生自身の取り組みについて》



《今回の特別授業について》





《受講しての感想（一部紹介）》

- 色々な話を聞いて参考になりました。今後もマンガに生かしていきたいと思います。
- 要点がはっきりとしていて分かりやすい授業でした。デジタルでの作画の利点や技法など、メリットとなるものを改めて意識することが出来ました。
- 漫画を続けて行こうと思えたきっかけになりました。書き上げる事の重要さとデジタルを覚えるのが大変だった分、頑張ってた良かったなど嬉しく思いました。
- 私は手書きが持つ味や質感をととても重要とします。この度の特別授業を受けて
- デジタルの利便性や高機能の数々に驚き、また、これから来る総デジタル時代にも適応すべく、デジタル漫画の勉強も大いに必要であると、考えを改めさせられました。しかし現時点においては、フルデジタル漫画はアナログ作品に比べ絵がキレイ過ぎて淡泊なようになり私が目指している表現とは少し離れております。したがって、私は手書きとデジタル両方を駆使出来るようになり、新たに人機融合の、より面白く高度な表現法を確立できるよう尽力したいと思います。
- デジタルを理解し、アナログと両立しながら作品制作していけたらいいなと思います。
- これから漫画界がアナログからデジタルへと移り変わって行くのに乗じて、いつかは身につけなければならない事をわかりやすく教えてくださったので自分のプラスになりました。また、自分が分からない事だらけだったので好奇心が煽られ楽しく授業を受けることが出来ました。
- 授業のおかげでクリップスタジオが使いやすくなりました。
- 今回の講義ではデジタルマンガの技術はもちろん、小高先生の漫画に対する姿勢や作品作りにおいて大切な事を教えて頂きました。マンガ業界で活躍されている方のお話を聞く事が出来て非常に有意義な講義だと感じました。また、自分の作品制作に対する考え方を客観的に見直すいい機会だったと思います。
- 自分が不安だったところが解消されて良かったです。また、業界の話や講師の方の今までなど、意欲を掻き立てるお話しがありがたかったです。今後業界で間違いなく重要になる分野なので、こういった機会がもっとあると良いと思いました。
- 今回の授業でデジタルへの理解が深まりました。もっとデジタルを勉強したいと強く思いました。

小高みちる先生デジタル作画講習会実施総評および改善点

ソフトの開発にも携わっており、ハウツー本も多数出版されている先生だけに、細かい設定や現場での使用法など技術向上に多いに役立つ授業となった。

通常授業では基礎の習得、そして専門家による応用表現技法の習得と段階を経た良いカリキュラム展開となったと思われる。

技法だけでなく、デジタルやインターネットを活用した実務上の注意点やマナーなどもお話しいただき、仕事上の理解も深まった。

小高先生はカウンセラーの資格も有しており、マンガの仕事をする上での姿勢や意欲の維持や向上についても授業の中でお話ししてくれ、技法・業界理解・意欲など様々なことを得ることができた良い機会となった。それらは学生のアンケートコメントからも伺い知れる。

マンガ制作は工程が長い分、まだ若い学生達はその意欲の維持に苦勞する傾向にある。いかにそれを持続し、作品制作に集中していくかがマンガ制作における一つの課題と感じる。

それらを踏まえ、小高先生の特別授業は年度当初に動機付けとして、そして基礎カリキュラムを終えた後に応用技法習得と2段階で実施するとさらに効果が上がると感じた。

授業スピードや難度に関して、「早い」や「難しい」といったアンケートの答えもあったため、発展応用の段階に入る前に学生達の進捗や理解度をもっと確認し、足並みを揃えてから臨むべきだったか。

今後のカリキュラムに反映させていきたい。

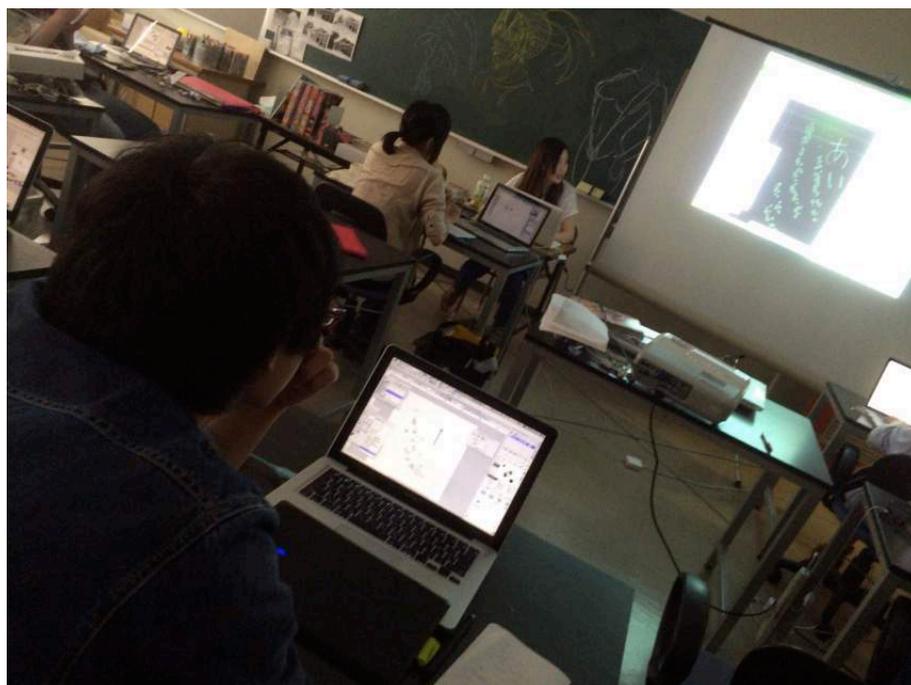
4. マンガ家およびアシスタントによる実習

デジタルツールを活用しているマンガ家およびアシスタントに来校してもらい、デジタルマンガの実務訓練を目的に単発授業として実施。



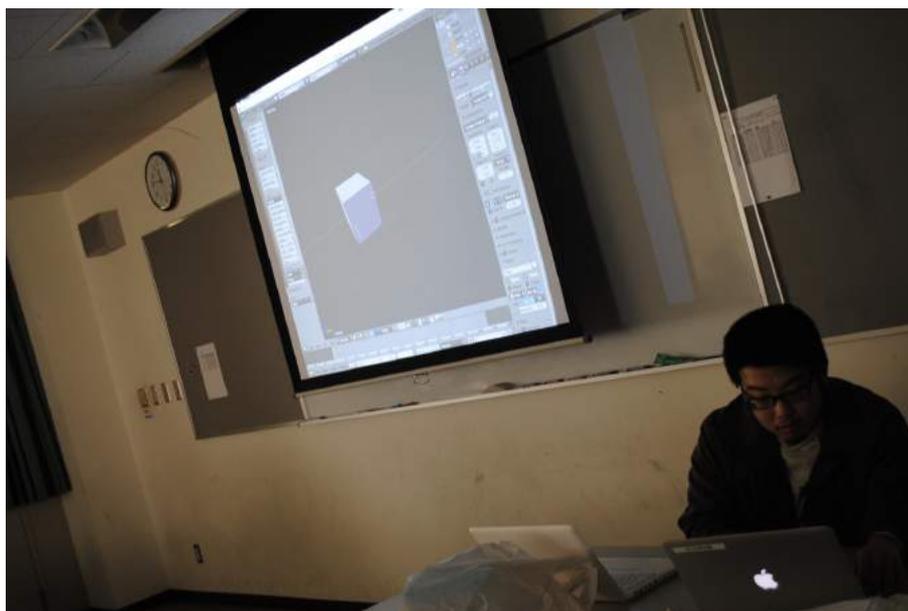
▲在宅デジタルアシスタントを務める方に来校してもらっての特別授業

実際の現場で行われている作業を紹介してもらい、スピードとクオリティの向上を目的に同じ作業を試験形式で実施。現場を多数経験している講師と学生とのスピードの違いが明らかになり、学生達自身の力を知る良い機会となった。



▲デジタル処理を活用するマンガ家に来校してもらい、独自の技法を紹介

独自で開発した表現や覚えておくと仕事で役立つ技法などを紹介していただいた。基礎ツールも工夫次第や細かい設定を変えることでまた新しい表現になることや、独自の素材を作る方法など、今後の表現の幅が広がる良い機会となった。



▲マンガ家アシスタントによるマンガに 3D を生かす技法を紹介

今後益々増えると思われる 3D をマンガに生かすことを紹介していただいた。時間的な問題もあり 3D 習得をカリキュラムに組み込むことはなかなか難しいが、単発授業として最新の表現を紹介してもらい、マンガの更なる可能性を知る良い機会となった。

マンガ家およびアシスタントによる実習実施総評および改善点

デジタルツールを現場で活用しているマンガ家やアシスタントによる実務的な技法を紹介してもらい、基礎を習得した学生達に現場の技法を知る良い機会となった。

一見デジタルツールは、制限された中での表現に収まってしまう印象もあるが、設定の変更やツールの組み合わせなどで表現が更に広がっていくことを知り得た。それぞれの講師が実際に仕事の中で培った使用方法や技法などは、学生達にデジタルの可能性の幅広さなどの新しい視点を与えてくれる良い機会となった。

このことから、通年でのレギュラー授業は講師を定めての授業展開となるが、それによる偏りや固定された技術の指導になってしまう危険性も感じられた。そのため、多くのマンガ家や業界関係者による単発的な授業や指導は、学生達に新しい発想や思考を与える良い機会であり、大変有意義であると感じた。

これらを踏まえ、様々な外部講師を定期的カリキュラムに組み込んでいくことは必要であると思われる、今後のカリキュラムに生かしていきたい。

(2) グローバルビジネスマンガの取り組み報告

前述のデジタルカリキュラムの「5. ビジネスマンガ」の取り組みとして実施。

目的

- デジタルカリキュラムで得た知識や技術を、実際に実務経験を通して発展させる。
- 実務経験を通し、地方にいながら海外の仕事を請け負うフローチャート作成に生かす。
- 昨年度のベトナムでのリサーチを踏まえて制作し、その後のベトナムでのカリキュラム展開に生かす。

昨年度の取り組み

福島の名産品（薄皮饅頭と弥右エ門酒）を取材を通しビジネスマンガを制作。

それをベトナムで展示およびアンケート集計し、海外におけるビジネスマンガの可能性の研究および日本のマンガの許容のリサーチとした。

その結果として、

- 日本のマンガへの理解度は高い。
- 日本において評価が高い絵柄や色使いは、そのままベトナムでも受け入れられる。
- ビジネスマンガが発展していないベトナムでも、今後の広報ツールとしての発展は多いに期待できる。
- それらを踏まえ、ベトナムでのマンガ発展は期待でき、マンガを勉強する機会の無いベトナムにおいてマンガカリキュラムは大変喜ばれる。

大きな改善点は、

- 文化や価値観の違いを更に理解して取り組まないと内容が理解されない。
- 翻訳により伝達力が大きく左右される。

今回の取り組み

- 前回の改善を踏まえ、更に発展させた取り組みとしていく。
- ベトナムをモデル国とするため、ベトナム現地の物をビジネスマンガに起こし、より身近な物でビジネスマンガを提案する。
- 文化や価値観の違いを埋めるため、実際にベトナム人への取材とチェックを通して制作していく。
- 翻訳に差が生まれないため、日本とマンガに理解のある現地の翻訳者とインターネットを通してやりとりしていく。

①ベトナム人への取材1回目



ベトナム人お二人に来校してもらい、ベトナムについてのリサーチを実施。手前のお二人がベトナム人。取材を通してベトナムで流行している物や伝統的な物について調べていく。長い時間をかけて取材を実施し、ビジネスマンガに起こすネタを集めていく。

やりとしていく中で、今回ベトナムの首都ハノイに持っていくことが決まっていたので、ハノイの伝統的な飲食物を題材にすることが決定。

いくつかハノイの料理や観光地や伝統的なおもちゃを紹介してもらい、次回までにそれぞれ調べておくことになった。

また、ベトナム人のお二人も次回までに簡単にまとめておいてくれることを約束。

②ベトナム人への取材2回目



お互いに調べたことを持ち寄り、認識や理解の差を埋めていく。ここからネームに起こすため、取材にも熱が入る。

取材は細かいところまでおよび、アオザイの細かいデザインや、こういった時や誰とその食べ物を食べるのか、更には街並みや歴史などにも触れ、ベトナムについての理解を深めていく。

以下取材を通してまとめた資料サンプル

資料サンプル①

観光

- 文廟「祀られる偉人達」
- ホアンキム湖「亀と剣の伝説」
- 一柱寺「皇帝が見た夢」

食べもの

- bun dau mam tom「ブンドゥマムトム」くさい
- ca phe trung「卵コーヒー」おいしい
- bac xuu「練乳コーヒー」おいしい
- o mai「オマイ・オーマイ」(ベトナム版梅干し?)
- to he(ハノイのおもちゃ)食べれない
- banh com(豆の入ったもち)おいしい めでたい
- Bun Cha「ブンチャ」超おいしいつけ麺
- thit kho tau「ティ コ トゥ」家庭の味 肉と卵
- dua muoi「ズァ モィ」家庭の味 漬け物

資料サンプル②

ブンチャ buncha

肉と野菜、ヌクマムのつけ麺
豚肉に野菜(パクチーなど)
すごくおいしい



thit kho tau ティ コ トアウ

ベトナムの家庭料理
豚の角煮と煮卵
唐辛子を添えたりする



dua muoi ズィモイ

ベトナムの家庭料理
高菜?の漬け物
どうやらすっぱいらしい
よさそうな検索ワード
「伊藤忍のベトナムめし大全第60回 高菜漬けと豚肉の炒めもの」



to he ト ヘ

食べれない飴細工のようなもの
米粉で出来ている?職人によってつくられる

よさそうな検索ワード
「華やかなトーヘ ベトナムの伝統的なおもちゃ」



資料サンプル③

ブンドゥマムトム bun dau mam tom
ブン(米麺)ドゥ(豆腐)マムトムはタレの名前

箸を使いタレにつけて食べる料理
このタレはエビを発酵させたもので、くさい
しょっぱくてすっぱくて甘い

熱い揚げ豆腐
冷たい麺
生野菜(パクチーなど)
ブタ肉
パイナップルなど。



一人で一皿、皿に盛られる。
マムトムには唐辛子やレモン(ライム)などを
入れたりする。音を立てて食べたりしない。

コーヒー ベトナムのコーヒーは外で
のんびり飲むもの

卵コーヒー ca phe trung

若い人に人気のコーヒー
卵コーヒーで有名なお店は
CAFE LAMと
CaFe Dinh(店名は漫画に出さない)

コーヒー：卵 7：3 くらいの割合？
上にチョコパウダーのようなものをのせる



練乳コーヒー bac xiu

下の層から練乳+コーヒー+氷
で構成されている



オ マイ/オーマイ(o mai)
ベトナム版梅干し?のようなもの
おつまみやおやつ、お茶請けのいちづけ
よく瓶詰めで売られている



今回はベトナムというより「ベトナムのハノイ」の漫画となるので
検索をかける際は品名、スペースあけてハノイ、またはhanoiなど
地名をつけることをお勧めする
各サイトを吟味してください。全て鵜呑みにしないように、正しい知識を得ましょう

資料サンプル④

ブンビョウ

ネット検索：「ブンビョウ ハノイ」
「文廟 ハノイ 世界遺産」
「Temple of Literature」など。画像も同様

有力そうなサイト「ハノイ文廟世界遺産」検索、上から2番目
「ベトナムの初の大学とされている文廟 | ハノイ便り - VOV5」

ベトナムで最も古い大学が置かれていた「文廟」。
文廟とは孔子廟の違う呼び方で、ハノイの文廟は1070年に建立されました。
その後、1076年には国内初の大学・国子監が敷地内におかれ、
王族・貴族の子弟や官僚が学んでいましたが、これにより、
学問にご利益のある場所として、観光客だけでなく多くのベトナム人が訪れています。

取材まとめ

1070 文廟建立
1076 国内初の大学開設
1802 ハノイのシンボルのひとつ、奎文閣(ケイブンガク?)建立

亀の上に立つ82の石碑 試験に合格した人の名前が漢字で刻まれている
ネット情報「池の両側には二つの区域に分けられて82の石碑『進士題名碑』が並んでいます。
進士とは、官吏登用試験である科挙に合格した人のことです。」
(検索ワード：奎文閣 上から一番目：奎文閣 - ハノイ歴史研究会 - FC2)

本殿裏の1階には教師の一人であったChu Van An(チュー・ヴァン・アン)の座像
2階にはベトナムの教育の発展に貢献した3人の皇帝の木像
Ly Thanh Tong[1023~1072]
Ly Nhan Tong[1066~1127]
Le Thanh Tong[1442~1497]

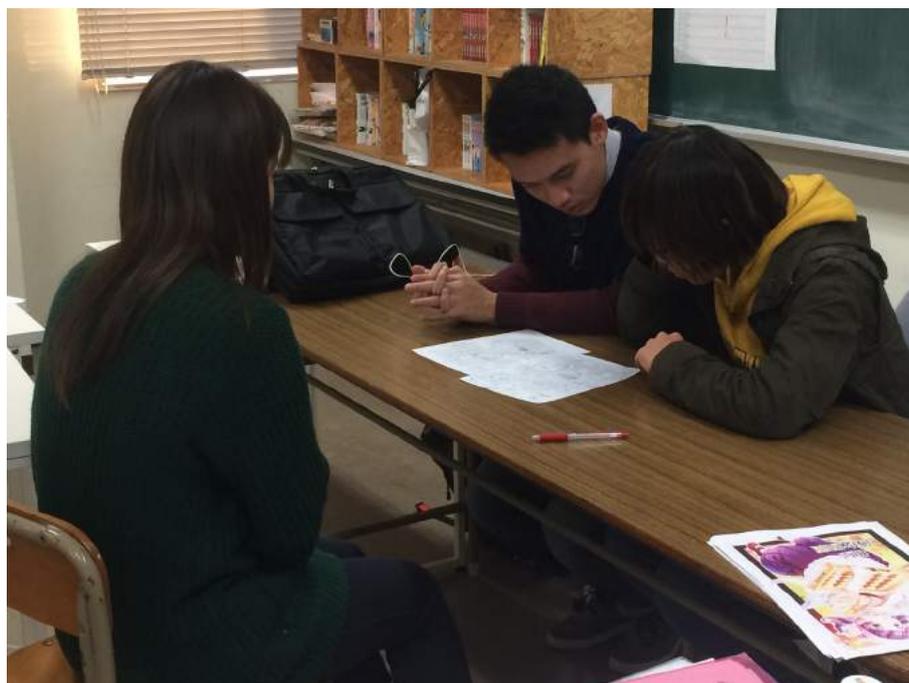
漫画にする際は上手く端折って文字だらけにならないよう注意

③ベトナム人によるネームチェック

取材を通して得たネタを実際にマンガの形に起こし、ベトナム人にチェックしてもらった。

この際のポイントは、

- ✓ 認識や理解に差がないか
- ✓ 服装や表現は合っているか
- ✓ 表現や説明でベトナムの方々が見た時に失礼が無いのか
- ✓ 翻訳しやすい分かり易い文章になっているか



制作班一人一人ネームをチェックしてもらおう。来校してくれたベトナムの方も一人ずつやりとりしながら熱心にチェックしてくれた。



指摘された箇所はその場で修正してブラッシュアップしていく。
今回 GO サインが出たものを実際にマンガに起こしていくので、修正は利かなくなってしまうため時間をかけて双方真剣にやりとりしていた。

大きな指摘ポイント

- ・タマゴコーヒーは一人では飲まない
- ・アオザイの丈の長さ、模様、色、留め具の位置
- ・街並みの風景の違い
- ・トへ（伝統おもちゃ）の歴史

などなど…

以下ネームサンプル

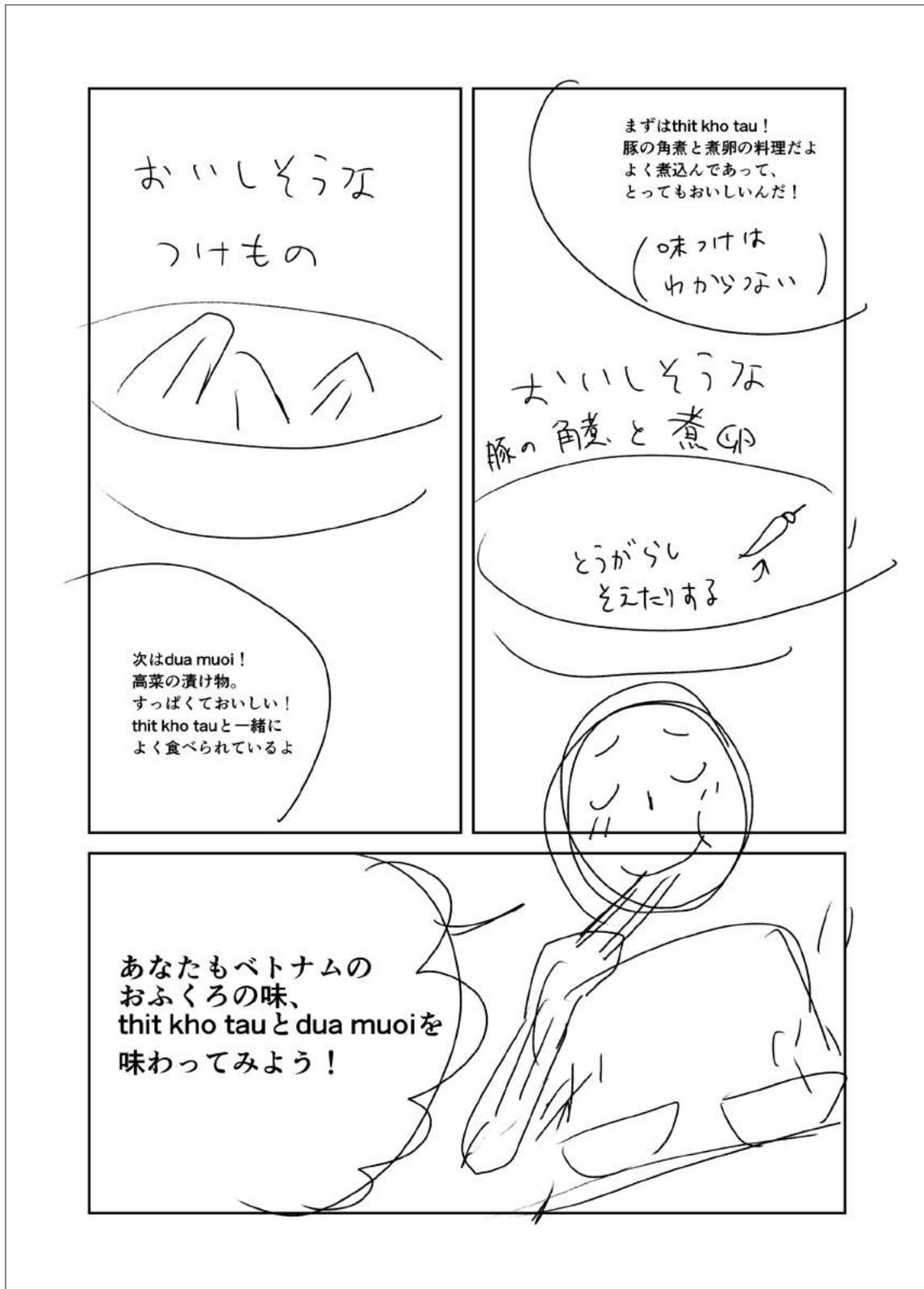
ネームサンプル①



ネームサンプル②



ネームサンプル③



④マンガ制作

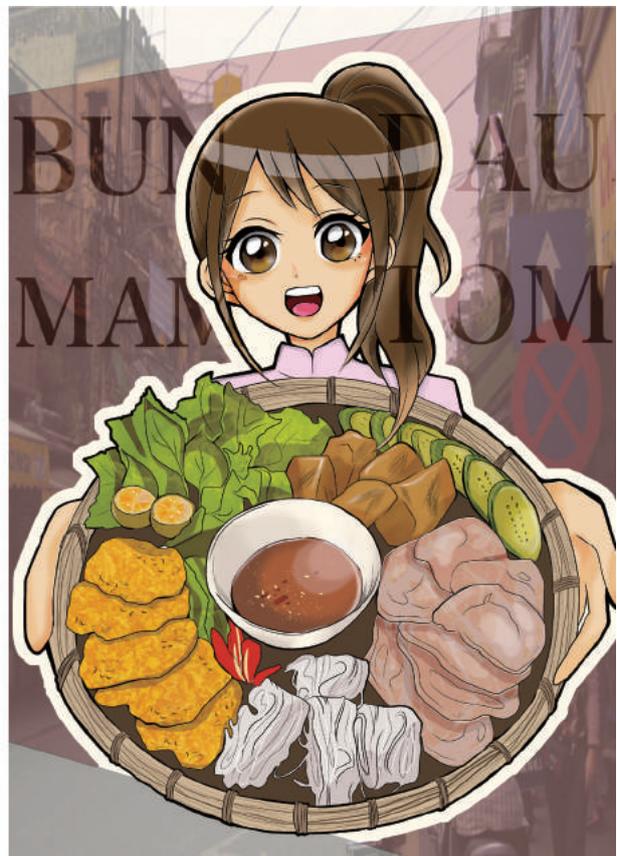
ベトナムの方々にネームチェックをもらい、デジタルカリキュラムで習得した Clip Studio Paint EX を使用して実際にマンガに起こす。

昨年度のビジネスマンガのアンケートも踏まえ、1P(表紙)は必ずカラーで描くこととした。

完成作品サンプル

作品サンプル①

ハノイの伝統料理ブンドウマムトム



作品サンプル②

ハノイの家庭料理ティコトウとズアモイ



作品サンプル③

ハノイの麺料理



⑤ベトナム人による翻訳

前回の反省も踏まえ、翻訳は日本とマンガに理解のあるベトナムの方をお願いをした。それにより内容のチェックにもなり、より現地の方に理解してもらえる翻訳となった。

翻訳作品サンプル

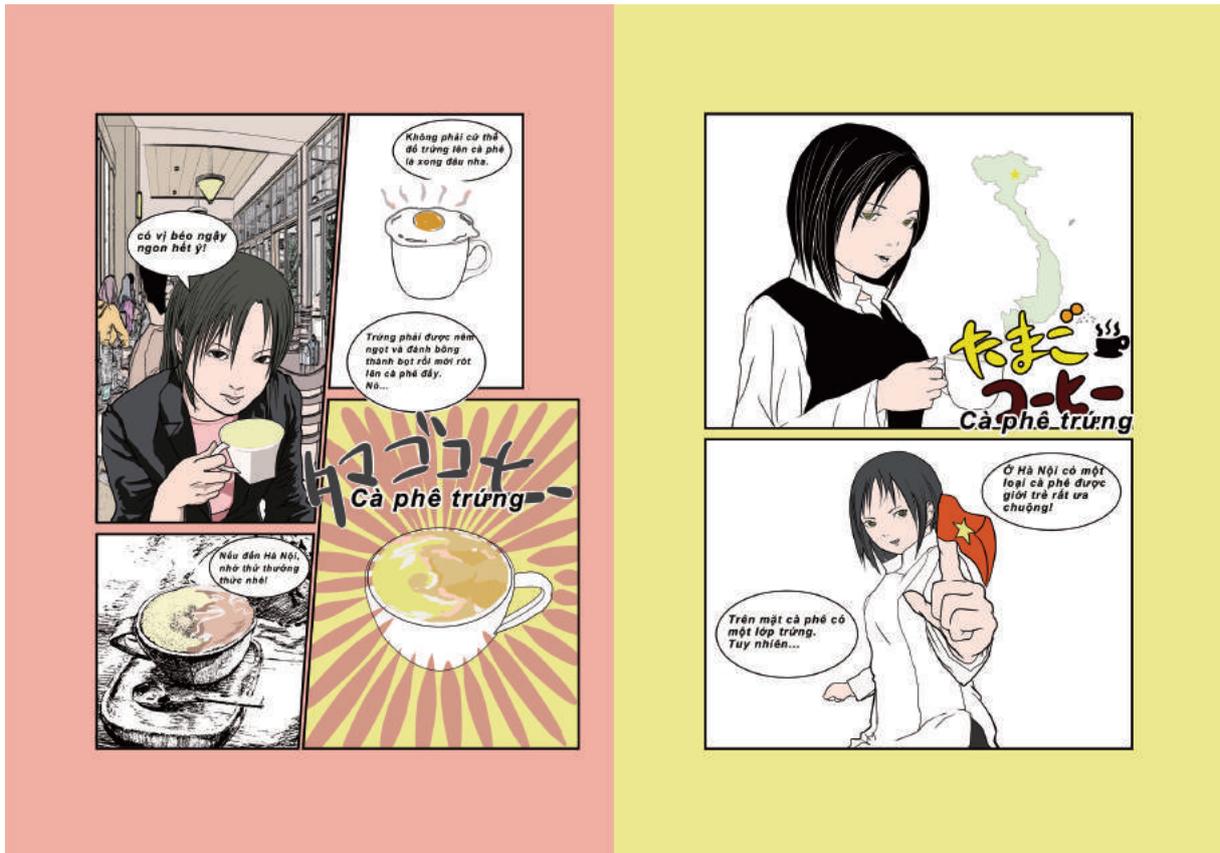
翻訳作品サンプル①

ハノイの伝統料理ブンドウマムトム



翻訳作品サンプル②

ハノイで親しまれているたまごコーヒー



翻訳作品サンプル③

伝統おもちゃトヘ



グローバルビジネスマンガの取り組み報告

デジタルカリキュラムのビジネスマンガ実習として実施。その科目自体は、デジタルカリキュラムの総仕上げとしての意味合いを持つ。更には昨年度取り組んだビジネスマンガの発展形として実施した今回のビジネスマンガ制作。

カリキュラム的には、他授業でスキルや姿勢やマナーを学び、今回のビジネスマンガ実習で実務を体験しながら実際の仕事の流れを習得するという流れ。

結果としては、非常に良い段階を経たスムーズなカリキュラム進行になったと言える。

他授業で Clip Studio Paint EX の操作を習得するだけでなく応用操作まで得ていたため、今回のビジネスマンガ制作は非常に円滑であった。時間的余裕の無い中、制作班の学生達は実質1週間という短い期間で、学校生活や他課題をこなしながら2Pのカラーマンガを仕上げることができた。これはソフトの使用法やマンガ制作に慣れていないと難しいことと思えるため、他授業で培われた技術が発揮されたと言える。

更に、仕事として臨んでもらった今回の制作は、前述した通り時間的余裕の無い中でも誰一人投げ出したり弱音を吐くこと無く、そしてそれぞれの責任を果たそうとベトナムの方々真剣に向き合って取材を敢行し、最終的には完成度の高いマンガを仕上げることができた。これも他授業で学んだ姿勢などが活かされたと思える。

カリキュラムの仕上げとして良い取り組みができたと言える。

ビジネスマンガ制作の観点で言えば、昨年度の取り組みの反省を踏まえ、特に出だしのところに注力した。

ベトナムと日本の文化・価値観の差を埋めるべく、実際にベトナムの方々への取材に長い時間をかけた。更にネームを上げた段階で再度ベトナムの方にチェックをしてもらい、精度向上に務めた。

翻訳も現地の方にお願ひし、そこでもダブルチェックの役目となってもらうだけでなく、ベトナム現地の方により伝わりやすい翻訳にすることができた。

以上の取り組みの結果、昨年度の反省点は改善することができ、次の題目で報告していくが現地の方々にも受け入れられるビジネスマンガを制作することができた。

(3) ベトナムでのカリキュラム実施報告

ベトナムの首都ハノイにて、前述したビジネスマンガの展示・日本のマンガの紹介・現地の方を対象としたマンガ講座を実施した。

実施目的

- 昨年度の取り組みから考案したカリキュラムで作成したビジネスマンガを展示紹介し、その改善度合いを現地の方の反応から測る。
- 地方にいながら海外でのマンガ仕事を請け負う一つのモデルケースとし、グローバル人材育成のカリキュラムに反映させる。
- 日本のマンガ文化を去年に引き続き再度紹介し、ベトナムでのマンガ文化啓蒙を実施。ベトナムにおける事業創出の土台作りの一役となる。
- 去年の取り組みの反省も踏まえ、発展させたマンガカリキュラムを展開・実施。ベトナムにおけるマンガ教育の実証を行う。

実施内容

1. ベトナムハノイ女性美術館でのビジネスマンガ展示
2. 日本のマンガ紹介
3. 現地の方を対象としたマンガ講座の実施
4. 大学でのマンガ講座・日本のマンガ紹介の実施

1. ベトナムハノイ女性美術館でのビジネスマンガ展示



女性美術館

女性をテーマにした博物館の一角を借りてイベントを実施。

この中でビジネスマンガの展示や日本のマンガ紹介、そしてマンガ講座を実施した。

前述のデジタルカリキュラムの仕上げとして取り組んだ、ベトナム人への取材を通して制作したビジネスマンガを女性美術館に展示。

現地の方が多く来場し、自分たちの身近な物がビジネスマンガに起こされたことで、よりビジネスマンガに親しめてその効果性を体感してもらえる良い機会となった。

それも、昨年度より難しい題材のビジネスマンガであったが、ベトナムの方への密な取材や現地の方の翻訳など去年の反省を踏まえて取り組みを変えたことで改善された結果と言える。



▲女性美術館でのビジネスマンガの展示

前回のように「意味がわからない」「この表現はベトナムでは好ましくない」などの評価は無く、改善が感じられた。

2. 日本のマンガ文化の紹介



▲日本で流行しているマンガや、教育マンガやビジネスマンガなどを紹介



▲学生のイラスト作品や、最新のデジタルツールの紹介、更にはデジタルカリキュラムで培った Clip Studio Paint での作画工程を紹介したムービーなどを流した。

デジタルマンガメイキング動画画面





▲女性美術館で流したデジタルメイキングムービー

デジタルカリキュラムの実証として、1年間勉強した後どこまで使いこなせるようになったかを記録した動画。

ベトナムの方々も、最新の道具とソフトでどのようにマンガが作られるのか食い入るように観ていた。



▲最新のマンガ制作ツールの紹介として、PC やペンタブレット（板状タイプと液晶タイプ）、そして Clip Studio Paint の展示を行った。

空き時間にはデジタルカリキュラムの講師による実演も行い、盛り上がりを見せた。



▲ベトナムの方々にも実際に触れてもらい、簡単に絵を描いてもらった。
少し教えただけですぐ描けるようになっており、学習能力の高さが伺えた。



▲ベトナムの子供がデジタルツールで描いた絵。これに限らず、教えたものをすぐ吸収しこのくらいの絵は描けるようになっていた



▲同じくベトナムの子供が描いた絵。ソフトを持っている子もいて驚いた

3. 現地の人を対象としたマンガ講座の実施

カリキュラム紹介とマンガ啓蒙として、ベトナムの方々を招いてのマンガ講座を実施。

講座内容

- ・日本のマンガ業界の紹介
 - ・キャラクターの描き方
 - ・マンガ道具の使い方(原稿、つけペン、インク、スクリーントーン、ベタ)
- ※マンガを描いたことが無い方が多いため、基本的な手描きの講座とした。
- ・実際に原稿に描いて体験



▲使用教材

シャープペン、消しゴム、Gペン、丸ペン、インク、筆ペン、スクリーントーン、原稿、絵が入った原稿(難しい方向けに、プロに描いてもらった原稿にアシスタント経験として用意した)。



▲講師二人体制のチームティーチングで実施。説明と板書が同時進行でスムーズに講座が展開できた。更に机間巡視においても二人体制のため、同時に多くの方のフォローができた。



▲日本の学生が描いた生原稿も見せた。自分達が体験した作業を繰り返していくと最終的にどうなるのかの完成見本として役立った。



女性美術館では全3回講座を実施。どの回も満席となり、後ろには立ち見のお客も大勢並ぶなど大盛況となった。

初めて触れる方が多かったが、教えたものをすぐ吸収し、難しいと言われるつけペンなどもすぐ綺麗な線を描くまでになっていた。

4. 大学でのマンガ講座・日本のマンガ紹介の実施

カリキュラム実証およびマンガ文化啓蒙としてフンドン大学・ハノイ芸術工科大学の2校にてマンガ講座を実施。

フンドン大学

フンドン大学では、女性美術館と同様の道具を使用したマンガ講座を実施。

ハノイ芸術工科大学

ハノイ芸術工科大学では、実習ではなくマンガ概論の授業を実施。日本のマンガの歴史や昨今の業界の動向、教育かり

ハノイ芸術工科大学でのマンガ概論内容

マンガ界の動向

紙媒体からインターネット配信へ

マンガ雑誌、マンガ単行本の印刷出版、電子配信市場（単位：億円）

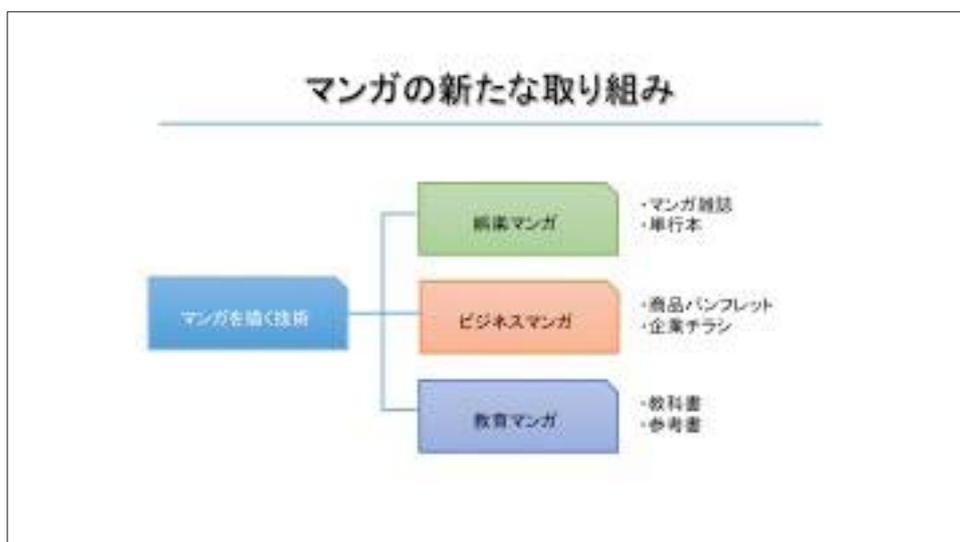
	2009	2013
単行本	2274	2231
雑誌	1913	1438
印刷出版小計	4187	3669
電子配信	423	731

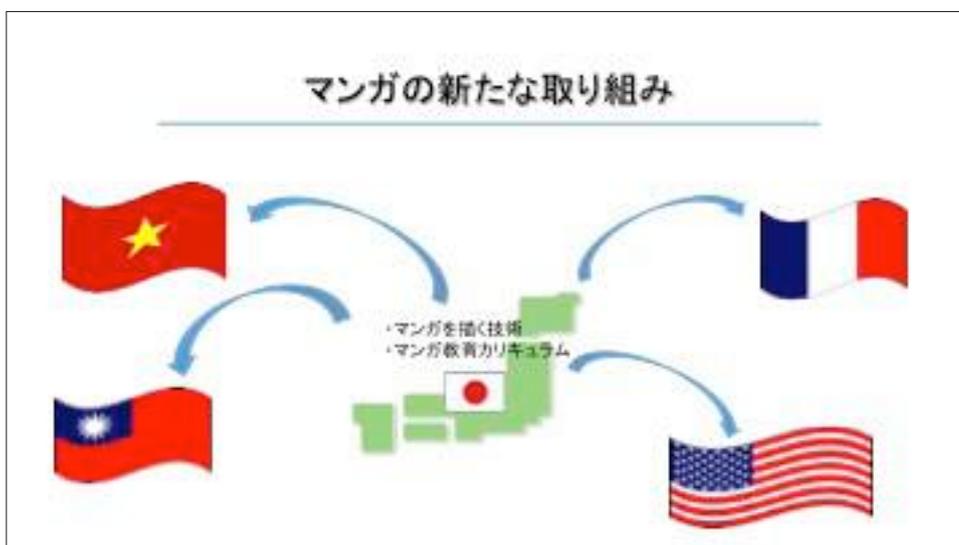
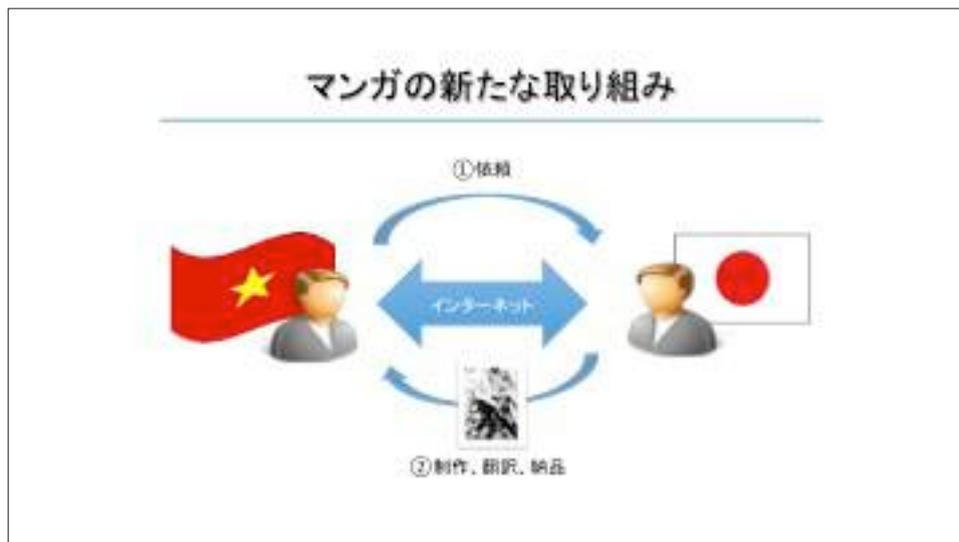
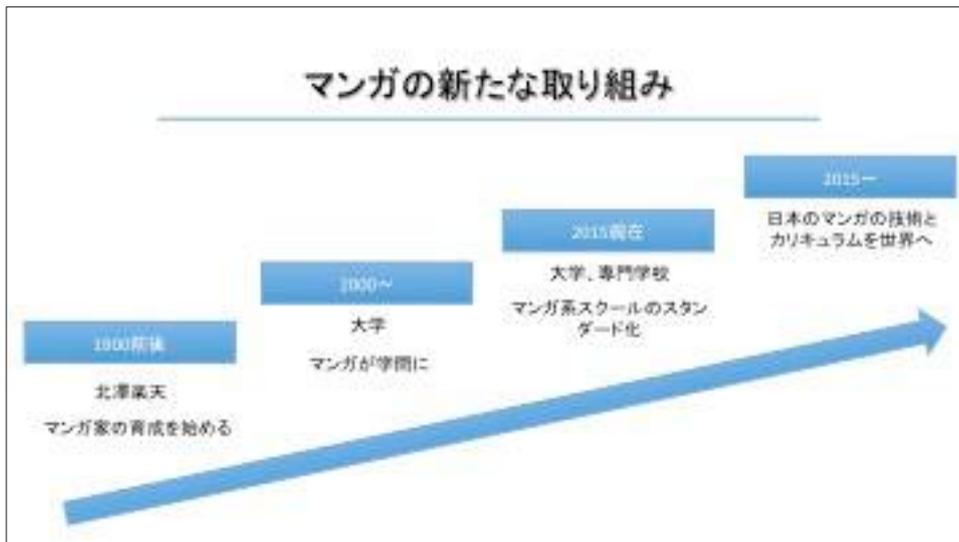
マンガ界の動向

手描きからパソコンでの作画へ

パソコンでの作画の普及率

	パソコンでの制作率
カラー原稿	44%
モノクロ原稿	45%
デジタル入稿率	60%以上
新人の応募作品デジタル率	50%以上





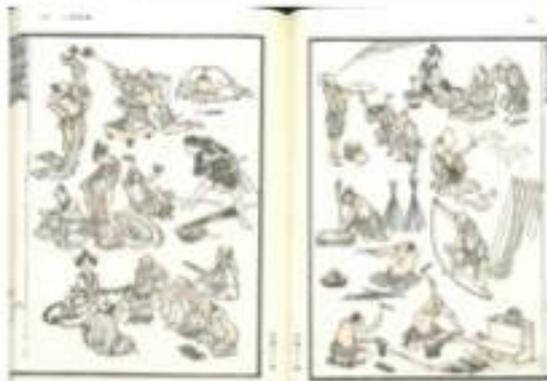
日本のマンガの歴史



日本最古のマンガ

- 「鳥獣人物戯画」
- ・12世紀頃
- ・ストーリー性
- ・キャラクター性

日本のマンガの歴史



葛飾北斎 Hokusai Katsushika

- 「北斎漫画」
- ・19世紀頃
- ・マンガの言葉のルーツ
- ・連続性のある絵
- ・日本の表現を世界に広める

日本のマンガの歴史



北澤楽天 (Rakuten Kitazawa)

- ・20世紀前後
- ・連続コマ漫画
- ・マンガ家の育成
- ・近代マンガの祖



大学での講座報告

日本の大学生と同じ20歳前後の学生達であったが、反応は豊かで、笑ったり拍手をしたりとても素直で明るい印象であった。

その姿勢は女性美術館でのマンガ講座を受講した方々からも感じられたが、その真っ直ぐで謙虚な姿勢から吸収力が高いものと思われる。その姿勢の学生達に、日本でブラッシュアップされたマンガ指導を継続的に行った場合、その学習効果は非常に高いと思える。

ハノイ芸術工科大学では実習ではなく、実際にマンガのカリキュラムに取り入れている内容の概論系の授業を実施。ベトナムでは日本のマンガは人気であるが、そのマンガの歴史や日本のマーケットについて説明し、より日本のマンガに対する理解を深めてもらう良い機会となった。物事の本質を理解してもらうためには技術面だけでなく、こういった思考や姿勢の勉強もカリキュラムに入れる必要性を改めて実感した場であった。

ベトナムでのカリキュラム実施報告

ベトナムでは「ドラえもん」「NARUTO」「名探偵コナン」などを始め、日本のマンガは浸透している。そのためマンガに対する理解や興味は非常に高く、そのため日本に対する関心も高い。そのような背景もあり、ベトナムにおいてのマンガの取り組みはどれも盛況となった。

マンガ講座もとても喜ばれ、あちらでのカリキュラム展開は多いに受け入れられる手応えを得た。特に子供達の吸収力や意欲は非常に高く、日本の子供でさえ難しいと言われるつけペンの慣れも、ものの1時間で綺麗な線を描けるようになるなど、高いポテンシャルを見せてくれた。継続的な指導を行えば、ベトナムにおいて国産の面白いマンガができるだけでなく、ベトナムから世界に発信できるマンガも作られる可能性を感じた。

その他の例としては、ベトナムはマンガ後進国と思われがちであるが、興味の高い子供達は自分達で日本のマンガを調べ、「刀剣乱舞」を知っていたり、Clip Studio Paint を自分で購入して使っていたり、マンガを勉強しに日本への留学を考えている人もいるなど、興味関心の高い人たちは最新の情報や機材を手に入れていることも驚きであった。

まだマンガ家としての職業も確立していない国であるが、ビジネスマンガもベトナムにおいてビジネスとして発展する可能性も見出せた。日本のマンガがそのまま受け入れられているので、価値観や文化の違いに留意して制作する必要があるものの、日本のマンガ表現がベトナムでのビジネスシーンで広く使用される可能性も感じる事ができた。

ベトナムにおいてマンガがもっと発展しビジネスとして確立していけば、日本の地方にしながら国外の仕事をする可能性も広がっていく。今回の取り組みでそれは現実的に思えるものとなった。

(4) カリキュラム改善案、総括

昨年度開発したカリキュラムを今年度①から③の取り組みを通し実践し、そこから見えてきた改善点を取り入れ、カリキュラムの精度向上に取り組む。

取り組みから感じられた点まとめ

① デジタルカリキュラムの取り組み

- 手書きを否定するものではないので、しっかりと力を入れて取り組む目的の説明や動機付けが必要。
- PC 操作に慣れていない学生も多い中、今後のデジタルカリキュラムをスムーズに進行させるためにも、授業開始当初の早い段階で PC に対する苦手意識を払拭させるためにも、特に授業序盤はティーチングによる密な指導は効果的であった。
- 液晶ペンタブレットは、特にデジタル作画に苦手意識を持つ学生に効果がある。
- 手書きがあくまで基本となるため、他授業で画力向上などの補足をしっかり実施しないと、そもそも技術向上には繋がらない。
- 1年間取り組み、明らかな技術向上が図られた。
- 技術向上に合わせて、デジタル環境を取り巻く周辺知識の習得も必要。
- 教える側が常に最新の情報や機材を知り、数年後を見据えた指導が必要。
- 応用発展の実習に入る前に、学生達の基礎の習得率を測る必要がある。
- レギュラー講師以外に、定期的な外部講師による指導は大きな効果がある。
- 発展応用では様々な講師を招いての実習は大きな効果がある。
- 理解度に差が出やすい分野なので、授業の合間も学生達の進捗をしっかりと確認する必要がある。

② グローバルビジネスマンガの取り組み

- カリキュラムの仕上げとして実施するのは、大変意義があった。
- 他授業でしっかりと技術や姿勢やマナーを学んでいると非常にスムーズに進行する。
- 「仕事」になるので、しっかりと「相手」を意識した取り組みが必要。
- 取材の短縮化のためにも、取材のポイントや目的を明確にしたシミュレーションをカリキュラムに取り入れると良い。

③ ベトナムでのカリキュラム実施の取り組み

- 大変喜ばれるので、もう少しレギュラー化した取り組みをしても良い。
- 未経験者が多いが、中には経験者もいるので、レベルに合わせてコース分けしての実施も良いと思われる。
- 実習系と合わせて概論系の授業もしっかりと展開したい。
- インターネットを活用した予約システムを確立したい。

以上の点をカリキュラム改訂版に反映する。

総括

■前回の取り組みを踏まえて実施した今回の取り組み。前回は手探り感があったものの、今回は非常に手応えを得られる結果となった。

■カリキュラムにより授業を展開し、それにより作られたビジネスマンガやマンガ講座もベトナムの方々には大変喜ばれた。地方にいながら海外のビジネスマンガを制作する一例ともなった。学生達の技術はカリキュラム実践により明らかに向上し、実際に活躍をしてくれた。

■結果から見れば成功に感じられる取り組みも、今回様々な方とお会いしてお話を伺い、また違う視点も得られた。

■地方での人材育成に際し、デジタルやインターネットの活用は大変有意義で考えているが、そればかりに固執してはならないという視点もある。

■マンガ家の方々の中には、手書きから出る風合いを大事にしておりデジタル作画に反対する方も多くいらっしゃった。電子書籍化が進むマンガ業界を心配される方も多数いらっしゃった。

■紙媒体の印刷物の売り上げが落ちる一方で電子書籍はマーケットを拡大させ、既存のマンガ表現に囚われない新しいマンガが登場している。縦読みのマンガやカラーマンガ、音声付き、モーション付きのマンガまで登場している。紙に白黒で印刷されページを捲って読んでいくという既存のマンガが、「昔ながらの伝統的なマンガ」と呼ばれてしまう日が来るのではと思えるほど、デジタル化の波は大きい。

■PC、インターネット、スマートフォン、タブレットなどの登場で、世界が一気に変わったように、その波が今まさにマンガ業界にも押し寄せている。

■そのデジタル化の波に飲まれ、業界やマンガ家たちが混乱している様相さえ感じられる。新しいマンガ制作ソフトや全く新しい機能が登場し、編集者でさえデジタルに関しての理解が様々であり、フォーマットや見せ方が定まっておらず、今後マンガ業界がどこに落ち着くのか、またはこのまま進んでいくのか不明確な部分もある。

■さらにゲーム業界にソーシャルゲームの波が来たように、携帯マンガにも無料で読めるマンガや、課金制度や月額制など様々な購読システムも出来上がり、その読み方も多様化してきた。

■制作の現場においても、今まではマンガ家のもとにアシスタントが通い、師弟関係のようにやりとりしてきたものから、インターネットを介したデータだけで原稿を仕上げていく、いわゆる在宅アシスタントが増えてきた。

■読み方も制作の現場もデジタルやインターネットの登場で劇的に変化していく中で、戸惑いが出るのは当然のことである。

■その中で、マンガを学生達に教える現場において取り組むべき内容も見えてきている。

■紙媒体の白黒表現から、デジタルでの作画でカラー表現、もう少し経てば3D モーション、さらに音声なども近い将来必要になるかもしれない。新しい表現方法も登場している。マンガを教える学校には未来ある若者が多く通い、彼らの活躍するであろう数年後を見据えていくことが大事と考える。

「現在」ではなく「未来」である。時代は明らかにデジタル化が進んでおり、数年後となれば尚更であろう。専門家の中には反対意見もあるが、デジタルツールをカリキュラムに取り入れることは彼らの可能性を広げる意味でも重要であると考えている。

■今回我々が取り組んでいるものも、まさにデジタルカリキュラムである。

■その中で、今回様々なご意見をいただく中で、注意しなければならない点も多く気づかされた。

■1つが、手書きもしっかりと学生達に覚えさせるということである。

■デジタル化が進んでいるとはいえ紙媒体の商業誌がやはりメインであるし、デジタルツールが発展しようが基本はあくまで手書きがベースとなるからである。改善点のところにも記載したが、デジタルは「楽」をするためのツールではなく、手書きの先にある一つのツールであり、手書きができない者がデジタルツールを活用しても作品のクオリティは上がらない。「1」をやらずに「2」をやることはできない。デジタルカリキュラムを謳ってはいるが、我々は決してアナログを軽視しているわけではなく、それを学生達にも伝えていかなければならないと考えている。

■今後のカリキュラムの改善では、そのあたりも含めてブラッシュアップしていきたい。

■2つ目は、技術の習得だけに囚われてはいけないということである。

■本カリキュラムの目標到達点は、「仕事」として活躍できる人材の育成と捉えている。そうなったときに、高い技術はもちろん必要になるが、それ以上に必要と思われるのが、心構えや責任感である。多くのマンガ家の方や編集の方とお会いしてお話を伺ってきたが、口を揃えておっしゃるところはやはりそういった姿勢のところであった。

実際仕事となったときは、今回の取り組みで実施した取材もそうであるが、やりとりできるコミュニケーション、仕事を締め切りまで仕上げる責任感などが無いと仕事としてそもそも成立しない。

■そのような能力の向上もカリキュラムに取り入れていくことは意義があると、今回の取り組みを通して考えさせられた。

以上を踏まえ、より良い人材が育成できるようカリキュラムをさらに良いものにするとともに、次年度においては、実証講座の数を更に増やし、学生たちからのアンケート等により精度向上に取り組んでいきたい。

国際アート&デザイン専門学校
教務部 齋藤幸佑

VII 高知研修

先進地 高知県研修（福島県企画調整部地域振興課連携）

1. 高知のまんがコンテンツ取り組み

■日 時：平成 28 年 1 月 15 日（金） 14：30～17：00

■会 場：国際デザイン・ビューティカレッジ 1F 会議室

■内 容：

○まんが甲子園

○まんさい（こうちまんがフェスティバル）

※司会進行：国際デザイン・ビューティカレッジ 岩神

1. 研修趣旨説明 国際アート&デザイン専門学校 副校長 中野寿郎

2. 参加者自己紹介

3. 高知のまんがコンテンツ取り組み（各プレゼンテーション 20 分程度）

①まんが甲子園（高知県）まんが・コンテンツ課 栗山 or 田村

②まんさい（高知市）実行委員長 吉村・吉村

③横山隆一記念まんが館 館長 大家・寺尾

④国際デザイン・ビューティカレッジ（専門学校）教務部副部長 岩神

※④は時間に余裕があれば行います。

4. 意見交換

研修参加者予定者

●まんが・コンテンツ課 1名

課長 栗山 典久もしくは、チーフ（まんが文化担当） 田村 知之

●横山隆一記念まんが館 2名

館長 大家 賢三 ・寺尾 志保

●「あったか高知」まんがフェスティバル実行委員会 1名

会長 吉村 領

●まんさい - こうちまんがフェスティバル実行委員会 1名

実行委員長 吉村 光司

●国際デザイン・ビューティカレッジ 1名

教務部副部長 岩神 義宏

●国際アート&デザイン専門学校 2名

副校長 中野 寿郎・教務部 齋藤 幸佑

●福島県地域振興課 1名

主査 八島 ゆかり

決勝戦/入賞作品 **テーマ** スター

24th MANGA KOSHIEEN

第2位

京都芸術高等学校
[京都府]

24th MANGA KOSHIEEN

第3位

三重県立みえ夢学園
高等学校 [三重県]

24th MANGA KOSHIEEN 08

決勝戦

決勝戦テーマは
【スター】

24th MANGA KOSHIEEN

最優秀賞

青森県立弘前美業
高等学校 [青森県]

24th MANGA KOSHIEEN 07

決勝戦/競技作品 **テーマ** スター

京都府立西宮高等学校 [京都府]

群馬県立高崎高等学校 [群馬県]

東京都立大塚高等学校 [東京都]

宮城県立大崎高等学校 [宮城県]

徳島県立徳島女子高等学校 [徳島県]

多摩大学の風雲ヶ丘高等学校 [東京都]

東京都立大塚高等学校 [東京都]

神奈川県立希望ヶ丘高等学校 [神奈川県]

東京都立大塚高等学校 [東京都]

24th MANGA KOSHIEEN 10

決勝戦/入賞作品 **テーマ** スター

審査委員長賞

青森県立弘前高等学校 [青森県]

三菱電機賞

東京都立自由高等学校 [東京都]

**高知県市町村
振興協会賞**

岡山県立備前緑蔭高等学校 [岡山県]

**まんが王国土佐
推進協議会会長賞**

福岡県立下田工業高等学校 [福岡県]

全日空賞

青森県立弘前高等学校 [青森県]

**高知県高等学校
文化連盟会長賞**

土佐高等学校 [高知県]

24th MANGA KOSHIEEN 09

こうちまんがフェスティバル2015

平成27年度 第65回高知県芸術祭協賛行事

まんざい 13th

2015
11/7・8日

高校生以上(各日) 500円
小中学生(2日間有効) 500円
小学生未満 無料
※別途入場料が必要なイベントがあります。

10:00~16:00
(一部イベントを除く)

高知市文化プラザ かるぼーと ほか

無料で参加OK!
中学生以下対象
2029 in まんざい 開催!
ラリー制覇者には
コロコロスペシャルセットをプレゼント!
※まんざいパスポートがなくても参加できます。

ショップ&ブース

今年もたくさんのブースが集結!
詳しくは裏面をCheck!

アニメイトカフェキッチンカー
高知初登場!

ゲストまんが家

ふきだして吹き出せ! ほか

くざかり樹
「ヘルプマン!」

正木秀尚のまんがラボ/コスプレバースほか
正木秀尚
「TOTEMS-トートテムズ」

村岡マサヒロすみっこであいましょう ほか
村岡マサヒロ
「きんこん土佐日記」

まんがもアニメも
皿鉢盛り!

7日 まんざい×台地まこり×ホビー館コラボイベント
声優トークショー&サイン抽選会

ゲスト
古谷徹
「機動戦士ガンダム」
アムロ・レイ役
「ドラゴンボール」
悟空役
「新撰 轟天録」
大友龍渓役
「美少女戦士セーラームーン」
地場衛/タキシード仮面役
「ONE PIECE」
サボ役 など

記念ミニトークショーも開催!
高知大会 in まんざい

ゲスト
西山宏太郎
「美男高校地球防衛部LOVE!」
鬼怒川熱史役
「ジュエルペット マジカルチェンジ」
真母翔太郎役
ゲーム「あんさんぶるスターズ!」
深瀬義法役 など

サイン会も実施!
7日 まんざいアニソンライブ
in BeeStation

ゲスト
喜多修平
「Breakin' through」
「ベルツナートリニティソウル」OP主題歌
「一斉の声」
「夏目友人帳」OP主題歌
「世界で一番恋してる」
「世界一初恋」OP主題歌
「RISE OF SOULS」
「PARLUSピリッツ」OP主題歌 など

8日 声優トークショー

ゲスト
小野大輔
「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース」
空条承太郎役
「宇宙戦艦ヤマト2199」
古矢明彦役
「ぼらかもん」
柴田清良役
「GOTHAM/ゴッサム」
ジェームズ・ゴッドム/ゴッドム役 など

8日 永遠だして吹き出せ! ×
少年シリウス「オヴァグラハ」

ゲスト
近藤孝行
「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない」
久川敬道役
「新テニスの王子様」
大石秀一郎役
「東京喰種トーキョーグール/A」
早川文彦役 など

まんざい特別延長戦!
小野大輔・近藤孝行 出張DOT
「オヴァグラハ」トークショー開催!
最新情報はまんざいHPをCheck!

主催 こうちまんがフェスティバル2015実行委員会、高知市、高知市教育委員会、公益財団法人高知市文化振興事業団 横山隆一記念まんが館
後援 高知新聞社、NHK高知放送局、RKC高知放送、KUTVテレビ高知、KSSさんテレビ、KCB高知ケーブルテレビ、エフエム高知、高知シティFM放送、朝日新聞高知編集局、毎日新聞高知支局、読売新聞高知支局
協賛 アニメイト、ANA、旭食品、あざち食品、合同会社アロマティックワールド、内田文彦堂、海洋堂ホビー館四万十、KADOKAWA、金高堂、講談社、高知銀行、サークルケイ四国、成時記念、サニーマート、四国銀行、四国文教サービス、四国ろうきん、シティネット、遊谷食品、小学館、シルバーリンク、スクウェア・エニックス、セルシス、中納言、TSUTAYA、日本航空、ほりまや橋商店街連携組合、ひまわり乳業、ヒューマンアカデミー、徳木ユニティ病院、ホテル日航高知ロイヤル、三井サービス、ウコム
協力 NPOマンガミット、高知市文化プラザ共同企業体、高知漫画グループくじらの会、高知漫画集団、国際デザイン・ビューティカレッジ、まんが王国・土佐推進協議会、一般社団法人国際声優育成協会
お問い合わせ先 横山隆一記念まんが館 〒780-8629 高知市九反田2-1 高知市文化プラザかるぼーと内 TEL.088-883-5029 FAX.088-883-5049



最新&詳細情報は
公式HPでゲット!
mansai.org

2. 地域における横山隆一記念まんが館とのかかわり

- 日 時：平成 28 年 1 月 16 日(土) 9:00～12:00
- 会 場：横山隆一記念まんが館
- 内 容：
 - 横山隆一記念まんが館のご紹介及び展示資料の説明
 - 「4 コマまんが展」と地域との関わり等

会 場：横山隆一記念まんが館
 館長 大家 賢三 様によるご対応
 時 間：9:00～12:00



■福島県におけるこれからの課題

- 福島県の子供たちにもマンガ・アニメを体験できる場を提供する必要
- 小学生→中学生→高校生→専門学校→社会人それぞれの学びのステージで、チャレンジできる仕組みづくりが必要
- 福島県、地方行政、教育委員会、企業などの連携でソフトコンテンツの文化を醸成する必要

VIII 成果発表会

マンガ・アニメ分野において 地方から発信できる グローバルな人材育成事業

平成27年度
「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進事業」
【クリエイティブ(アニメ・漫画)(職域プロジェクト)】

学校法人 新潟総合学院  **ART and DESIGN**
国際アート&デザイン専門学校

1

目的・課題・ニーズ・背景

地元福島の活性化に資する人材が地元で育ち、
専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み
地方創生に寄与する。

- ①福島県では12万人が避難生活を続け若者世代の人口が減少
- ②今後はソフトコンテンツの発信戦略で県のイメージ払拭が必要
- ③世界的企業「ガイナックス」の福島進出を契機に、次世代の若者と世界に向け明るい福島を発信
- ④福島の新たな付加価値創造に資する人材供給の必要性
=マンガ、アニメの分野でグローバル専門人材養成
- ⑤マンガ、アニメ分野を目指す若者世代への再就職や学び直しの
機会の提供の必要性

2

事業計画の概要

平成26年度成果：

「デジタルマンガカリキュラム(地方版)」を開発

デジタルツールを使用してマンガコンテンツを制作し、インターネットを活用することで
地方に居ながらにして世界に情報発信できる人材育成カリキュラムを開発

平成27年度は、アニメ分野においても地元進出企業との共同
開発で新産業創出と専門人材養成に取り組む

【マンガ分野】

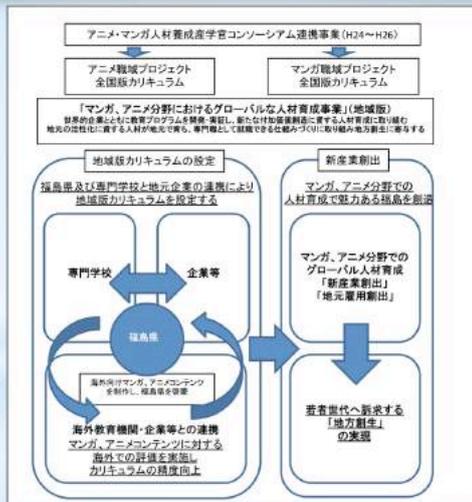
- ・開発した地域版カリキュラムを全国の専門学校4校に導入し精度向上に取り組むとともに
社会人向け短期プログラムを開発する。
- ・商業利用できるビジネスマンガ作品の制作とインターネット活用に取り組む。
- ・海外連携校であるフオンドン大学、ハノイ芸術工科大学との職業教育プログラムの開発に
取り組む。

【アニメ分野】

- ・コンソーシアムで開発された全国版カリキュラムを福島ガイナックスとの連携で実証し、
地方版のデジタルアニメカリキュラムの開発に取り組む。

3

体制イメージ図



4

参加・協力機関等

企業・団体		学校法人
株式会社ヒューマンメディア	株式会社バックボーンワークス	学校法人新潟総合学院
一般社団法人 日本学芸振興會	サクヤカイシ (マンガ家)	国際アート&デザイン専門学校
福島県 企画調整部地域振興課	株式会社アイ・シー・オー	日本アニメ・マンガ専門学校
株式会社 福島ガイナックス	<アドバイザー>	学校法人 河原学園
株式会社 pHスタジオ	株式会社海外需要開拓支援機構 (クールジャパン機構)	学校法人 龍馬学園
株式会社 朝日広告社		フオンドン大学
		ハノイ芸術工科大学

5

成果目標(アウトカム)

- デジタルマンガカリキュラムを導入した学校数4校 学生数150名
- マンガ分野における社会人学習者の受け入れ数20名 (デジタルマンガ学び直し)
- 福島を啓蒙するデジタルマンガ作品の公表20点
- デジタルアニメカリキュラムの開発・実証講座20名
- マンガビジネス英語カリキュラムの開発・実証講座40名
- カリキュラム受講生の業界就職10名

6

成果目標(アウトカム)

- デジタルマンガカリキュラムを導入した学校数4校

今年度導入→実証講座→検証→精度向上

学校法人新潟総合学院

国際アート&デザイン専門学校 (福島県)

日本アニメ・マンガ専門学校 (新潟県)

学校法人 河原学園 (愛媛県)

学校法人 龍馬学園 (高知県)

7

活動指標(アウトプット)

- デジタルマンガ及びデジタルアニメカリキュラムの精度向上と学習ユニット積み上げ方式の構築
- オリジナルテキストと検定の開発
- 達成度評価基準・方法の開発
- 学修成果を評価・活用するための単位互換・履修証明の構築
- インターネット投稿を活用した大手出版社の作品評価システムの構築
- 海外連携校との双方向型職業教育プログラムの開発
- 国際的教育の質保障についての具体的検討

8

取組内容①

デジタルマンガ制作カリキュラムを本科へ導入し
マンガコンテンツを制作
⇒最先端の実証講座で精度向上



小高みちる先生 特別授業「デジタル作画実習」
使用ソフトウェア：セルシス CLIP STUDIO

9

取組内容①

■マンガクリエイト科1年次デジタル関連カリキュラム

科目名	内容
PC基礎	Mac 基礎
Photoshop基礎	Photoshop CC 基礎
Illustrator基礎	Illustrator CC 基礎
デジタルコミック I	Clip Studio Paint EX 基礎
著作権概論	著作権
マンガ概論 I	業界研究



セルシス CLIP STUDIO

10

取組内容②

福島ガイナックス アニメーション制作 特別授業 ⇒アニメ制作カリキュラムの開発

CGアニメーション科1年生及び
コミックイラスト科1年生選択授業

- 第一回
アニメ制作工程について
 - 第二回
線の描画練習・原画トレス
 - 第三回
中デレくんを使用したタイトルロゴ
アニメーションを制作
 - 第四回
アニメ原画のトレスと中割り動画の
作画
- ※上記の他、業界研究講話や
イベント運営ボランティアを実施し
アニメによる地域啓蒙活動を体験

講師：福島ガイナックス 大谷美樹先生



12

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介



「春の文化祭」及び式典 (H27.3.28-29)

13

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介



特別授業「GAINAXの歴史とアニメ業界について」(H27.8.26) 14

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介



新卒採用試験(H27.9.28)、内定式(H27.10.20) 15

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介



特別授業「アニメーション制作実習」 16

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介



特別授業「アニメーション制作実習」オリジナル教材

17

取組内容②

福島ガイナックス様との今年度の取り組み紹介

アニメ祭2015 12月12日(土)-13日(日) ビッグパレットふくしま



特別授業「アニメーション制作実習」

18

取組内容③

ベトナム ハノイにおいて マンガ・アニメの作品展示と体験講座を実施

Manga & Animation Project 2015



19

取組内容③

マンガプロジェクト



① 展示

- ◆ ビジネスマンガ学生作品の展示
- ・ 日本の学生がベトナムの食文化を紹介するマンガ作品を制作し展示
- ◆ デジタルマンガメイキング映像上映
- ・ 最先端ツールを使用したメイキング映像を学習教材として開発
- ◆ 液晶タブレットの展示とデモ制作



② 体験講座

- ◆ マンガ体験講座
- ・ マンガ家が使用する道具でマンガ制作を体験
- ◆ 学生マンガ作品の展示・講座アンケート

20

取組内容③ ビジネスマンガの展示とアンケート



取組内容③

マンガ体験講座



講師：国際アート&デザイン専門学校 齋藤幸佑

22

取組内容③

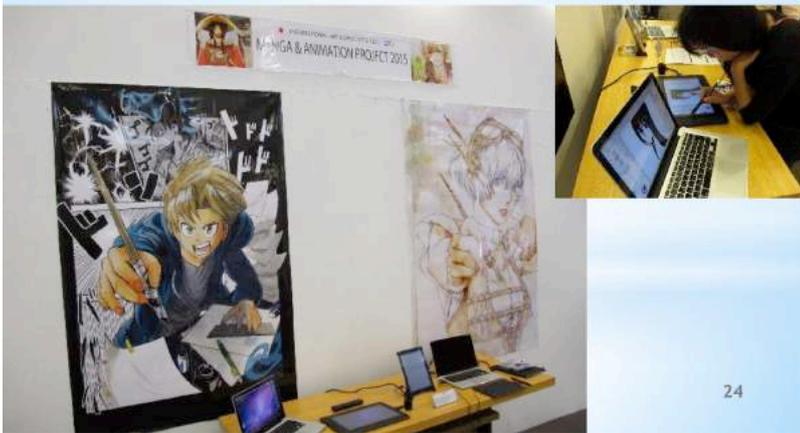
マンガプロジェクト 展示



23

取組内容③

マンガプロジェクト 展示



24

取組内容③

アニメーションプロジェクト

① 展示

GAINAX作品

◆「放課後のプレアデス」原画展

◆アニメーション作法展

※原画→動画→着色→撮影→アフレコ→編集
作業の流れを写真やビデオで展示

② 作品上映

GAINAX作品

◆「天元突破グレンラガン」

メイキングオブグレンラガン上映（90分）

◆「天元突破グレンラガン」作品上映（120分）

② 体験講座

◆パラパラアニメ体験講座

◆展示・講座アンケート



25

取組内容③

アニメーションプロジェクト 上映

GAINAX作品

「天元突破グレンラガン」作品上映



29

取組内容④

海外の連携校で実証講座を開催

フンドン大学 ハノイ芸術工科大学 実証講座



30

取組内容④

フンドン大学 ハノイ芸術工科大学 実証講座

I 日本のマンガ、アニメ発展の歴史を紹介

1. マンガ講座

- 業界統計
- 日本のマンガの歴史
- 日本のマンガ業界研究
- 日本のマンガ教育の取り組み

2. アニメ講座

- 日本のコンテンツ産業の現状
- クールジャパン戦略
- 日本国内のコンテンツ振興策
- 世界のアニメーション制作現場



31

取組内容④

フONDON大学 ハノイ芸術工科大学 実証講座

II.日本のマンガ、アニメ教育カリキュラム講座

1. マンガ講座

①アナログワークショップ
Gペン、インク、紙を使ったマンガ制作体験講座

②デジタルワークショップ
マンガ専用ソフトウェア、パソコン、液晶タブレット等を使ったマンガ制作を紹介

2. アニメ講座

①アニメーション理論
どうして動いて見えるのか?の説明と、
アニメーション制作工程を紹介

②パラパラアニメーションワークショップ
簡単なイラストを連続して描く、
アニメーション制作体験講座



32

取組内容④



実証講座：フONDON大学にて

33

取組内容④



実証講座：ハノイ芸術工科大学にて

34

取り組み⑤

先進地 高知県研修(福島県企画調整部地域振興課連携)

1. 高知のまんがコンテンツ取り組み

- 日 時：平成28年1月15日(金) 14:30~17:00
- 会 場：国際デザイン・ビューティカレッジ1F会議室
- 内 容：
 - まんが甲子園
 - まんさい(こうちまんがフェスティバル)

2. 地域における横山隆一記念まんが館とのかかわり

- 日 時：平成28年1月16日(土) 9:00~12:00
- 会 場：横山隆一記念まんが館
- 内 容：
 - 横山隆一記念まんが館のご紹介及び展示資料の説明
 - 「4コマまんが展」と地域との関わり等

研修参加者

●まんが・コンテンツ課 1名 課長 栗山典久もしくは、チーフ(まんが文化担当) 田村知之●横山隆一記念まんが館 2名 館長 大冢賢三・寺尾志保●「あつたか高知」まんがフェスティバル実行委員会 1名 会長 吉村 錦●まんさいこうちまんがフェスティバル実行委員会 1名 実行委員長 古村光司●国際デザイン・ビューティカレッジ 1名 教務部副部長 岩神義宏●国際アート&デザイン専門学校 2名 副校長 中野寿郎・教務部 齋藤幸佑●福島県地域振興課 1名 主査 八島ゆかり



取り組み⑤

先進地 高知県研修(福島県企画調整部地域振興課連携)

1. 高知のまんがコンテンツ取り組み



36

取り組み⑤

先進地 高知県研修(福島県企画調整部地域振興課連携)

2. 地域における横山隆一記念まんが館とのかかわり



37

取り組み⑤

先進地 高知県研修(福島県企画調整部地域振興課連携)

2. 地域における横山隆一記念まんが館とのかかわり



38

取り組み⑤

先進地 高知県研修(福島県企画調整部地域振興課連携)



これからの課題

- ・福島県の子供たちにもマンガ・アニメを体験できる場を提供する必要
- ・小学生→中学生→高校生→専門学校→社会人それぞれの学びのステージで、チャレンジできる仕組みづくりが必要
- ・福島県、地方行政、教育委員会、企業などの連携でソフトコンテンツの文化を醸成する必要

39

事業成果物と活用

「デジタルマンガカリキュラム」(地方版) H26改訂

「デジタルアニメカリキュラム」(地方版)

⇒本科カリキュラムとして活用し、地方での業界就職を果たす

⇒福島県を啓蒙するデジタル作品を制作し、世界へ発信する

社会人向けの短期プログラムの開発と学習ユニット積み上げ方式の構築

⇒再就職や学び直しを希望する若者世代に対し社会人講座を開催

成果カリキュラムの普及を図るため、全国10校の専門学校において実証し、更に精度向上を図る

40

成果の活用と普及の詳細

事業成果物

- ①事業成果報告書（200頁、700部）
- ②「デジタルマンガカリキュラム」（地方版）（H26成果物）の改訂 社会人向け短期プログラム
- ③「デジタルアニメカリキュラム」（地方版）

成果の活用等

- ①事業成果の周知のため、データのHPでの公開、関係教育機関300校、地元行政・企業等200社（団体）へ郵送配布
- ②成果報告会を開催し、事業取り組みの内容と事業成果を広く周知
- ③実施校及び連携校の平成28年度正規課程に試行導入予定。また、社会人向け短期プログラムとして提供予定（4教科150時間）
- ④上記正規課程の教材として使用するほか、社会人向け短期プログラム化し、企業・業界団体等における活用・評価を実施 産業界の評価を踏まえた履修証明の発行など

41

IX 総括

成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業 「マンガ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成授業」について

学校法人龍馬学園
国際デザイン・ビューティカレッジ
教務部 副部長 岩神 義宏

今年も企画に参加させていただき昨年以上に勉強させていただきました。今年は以下の4項目でまとめてみたいと思います。

- ①自校におけるマンガ(アニメ)制作の取り組みと地域の関わりについて
- ②地域版カリキュラム(地元で活躍できる人材育成)
- ③デジタルツール学びの現状(学生や指導する先生の現状)
- ④これからの課題(次年度へ向けて)

記

①自校におけるマンガ(アニメ)制作の取り組みと地域の関わりについて

高知県内においてマンガ科(現在本校はアニメーション制作の授業は行っていない)を持つ学校は本校だけであるため、人材育成において地元の期待は高い、本校ではプロのマンガ作家排出が一番の目標ではあるが、高知県(まんが・コンテンツ課)や地元企業からの依頼のある、職業漫画が制作出来る人材育成にも努めてきた。と、いうのも最近まで高知県内にはサブカルチャーを扱う企業がほとんど無く本校マンガ科の目標としても「作家としてのプロ漫画家育成を中心に職業漫画制作も出来る人材育成」が中心であった。

学校のカリキュラムも、まずアナログで制作出来る技術を習得し、完成原稿まではアナログで仕上げ、入校時にデジタルにするという手法を多く取っていた。

ただデジタル制作について何もやってこなかったわけではなく最小限の時間でソフト(コミックスタジオ・フォトショップ・イラストレーター)の基本的な使い方は履修できるカリキュラムで行っていた。

しかし、やっとここ2~3年の間に高知県内にもソーシャルネットワークゲームのイラスト制作を行う会社や、アニメなどの関連グッズの二次制作を行う会社、ゲーム関連の会社が複数進出してきたこともあり、要求される人材像にデジタル制作技術のウエイトが高くなってきた。

そんな中高知県まんが・コンテンツ課が中心になって、そういった県内企業と教育機関等を集めた意見交換会が開かれた。

そこで、企業側からは現在企業が求めている人材像から将来的に必要な人材像が、各教育機関側からは学校での育成目標や授業内容などの意見交換ができ、企業側は現在高知県内において、求人にも備える潜在的なレベルの情報を得ることが出来、また我々教育機関としては、これから何を強化して人材育成に努めていけば良いのか、ある程度の方向性を見出すヒントをもらえた。

一教育機関では集めることが難しい県内同業者メンバーによる意見交換会が開ける事に付いて高知

県がバックアップしてくれている事は非常に大きいと感じている。

今後も高知県や高知市はも夏の「まんが甲子園」秋の「まんさい」そして春の「漫画学会」等のイベントの継続を発表している、そういったイベントや行事に積極的に参加をし、まんがの技術や知識を生かして地域貢献ができる人材を育てていきたい。

②地域版カリキュラム（地元で活躍できる人材育成）

先に述べたサブカルチャーを取り扱う会社が増えてきたこともあり、地元企業が求める人材を育成、輩出すべく本校のカリキュラムにおいても今までの「作家としてのプロ漫画家育成を中心に職業漫画制作も出来る人材育成」に加え、デジタルでのマンガ制作や、イラスト制作の出来る人材を育成するという欲張りな内容に変化させ始めている最中である。

イラストレーションの授業は、現在職業実践専門課程の協力企業から講師を派遣していただき現場での作業工程を授業の中で教えていただいている。

制作現場では幅広いイラスト表現が要求されるためそれを生かした授業内容でカリキュラムを立ててもらい、単一のイラスト表現にとどまらずいくつかの表現方法を学ぶことができている。

しかし、授業の内容によっては学生たちの現在の技術レベルを超える内容も出たりしているため、もっと企業側と、学生たちの技術レベルにつて綿密な摺合せをしなくてはいけないという問題点も見えてきた。

アニメーションの二次創作を行う会社などでは、グラフィックデザイナーの技術も必要とされるので学内の連携を取りグラフィックデザイン科の学生でマンガやイラストレーションの得意な学生を対応させたりマンガ科でイラストレーションの得意な学生の技量を上げさせたりと授業外でのフォローもかなり重要になってきた。

また、二次制作では企画力も要求されるため商品知識だけでなくある程度のマーケティング能力を身に付けさせる必要もあり、通常のカリキュラムでは限界があるため、選択授業の導入や、ゼミ・研修形式など新たな教育プログラムを考えていく必要が出てきた。

地域版カリキュラムとは、地域の企業と密接に関わり、教育機関は現在または将来的に企業が必要とする人材育成を目標に設定し時代とともにもしくは時代よりほんの少しでも先を見据え変化させていくものであろうと思う。

③デジタルツール学びの現状（学生や指導する先生の現状）

本校においてのデジタルツールは、昨年まではコミックスタジオを使用していたが、次年度からはクリップスタジオに移行することになっている。他には、フォトショップとイラストレーターを使用している。

フォトショップとイラストレーターは基本操作を覚え検定取得を目標にした授業を展開し、デザイン業界へ就職を希望する者には別途補習授業を実施している状況である。全体のデジタル系の授業を10とすればクリップスタジオ5・フォトショップ3・イラストレーター2の様な割合で展開している。

クリップスタジオはリリースされてまだ間もないためカリキュラムは、セルシスから出版されている教本も一部取り入れたりし、ソフトに精通した非常勤講師にお願いしている。担当予定の教員が補佐をしながら授業を進め将来的には常勤で授業を行う予定である。また、教育者向けにクリップスタジオの講座が開催されているので参加も検討している。

学生のデジタルソフトへの反応は全体としては鈍く積極的に学ぼうとしている学生は少数である。無理にハイエンドな技術まで教えても嫌いになりそうなので実用的な部分を中心に教え、年時の集大成の作品を制作する修了制作や卒業制作の制作に使うことが出来ることを目標に指導している。

このやり方は理に適っているようで、ほとんどの学生が、授業の課題制作はやらされ感でいっぱいなのに、自分の大事な作品（主にストーリーマンガ）を仕上げだすと、とたんに積極性がで、自ら取り組むし積極的に質問をし始めるので教える側としては嬉しい悲鳴を上げている。中にはアナログの付けペンで思うような線が引けず悔しい思いをしていた学生がここにきてデジタルのペンで思い通りの線が引けるようになり、アナログ派から急にデジタル派になってしまう事も良くある。

これは我々の世代で漫画を描こうともがいていた時期に色々な付けペンにチャレンジしやっとなら自分合ったペン先に巡り合えた時の感覚と同じなのだよと言える。それに気がついた時、やっとなら他のツールにも興味を持ち始めデジタル制作の便利さが理解できるのではないだろうか…

制作工程が全部パソコンの中で出来てしまうというこれ以上無いほどの便利さに…。

④これからの課題（次年度へ向けて）

本校に入学してくる学生、特にマンガ科に入学してくる学生の多くは出来ることならパソコンでの作業を回避したいという学生が増えている。厳密には、パソコンでデジタル作品を制作していた学生の入学人数が減ったと言った方が正しいかもしれない。

原因の一つとして、地方でのコミックマーケット（以下コミケ）の減少が考えられる。

一部の都市圏では相変わらず盛況な状況が続いているようだが、高知県内を見た場合、一昔前までは主催者が複数有り毎月どこかの会場でコミケが開催されていたが、近年は主催者も数えるほどとなり、開催も年間数回程度と一時期の活気とはかけ離れた状態である。やはりコミケに出店するため最小限でもデジタルに係わって作品制作を行っていた中高校生が減少したことが大きい。

またコミケで販売されている作品もマンガというよりは小説やイラスト、エッセイ、雑貨などが多く以前のようにアンソロジーマンガやストーリー仕立ての作品がほとんどなくなっている。

こういったコミケ等のイベント経験の無い学生たちに、授業だからといってデジタル制作を教えるも、やらされ感で受講するのが落ちである。

まずは、アナログ制作の良い所をしっかりと教え、そこからデジタルで行うことでアナログでは出来ない表現効果が得られたり、制作スピードの短縮が行える部分など利点もしっかり認識させて、できるだけ自発的に作品制作の行程にデジタルが入ってくるようにしていく方が良い結果が出ていたため今まではつづけてきた。今後は、さらにその先に世界各国とグローバルな世界が広がり、今までにない作品制作や表現の有り方が待っているであろうこともしっかりと教えていかなければならないと思う。

そのための足掛かりの一つとして、現在ベトナムで行っているマンガ講座の時間や回数・内容をもっと充実させ、さらに現地のデジタル環境を整えることができれば、通信教育のような感じでデジタルまんが講座が可能ではないかと考える。むしろ言葉や文化の違いがあるのでそこはしっかり解決しておかないと受講者を不愉快にさせてしまえば元も子無くなってしまう。インフラの整備には現地の企業や教育機関に協力をお願いをすれば充実させやすいのかもしれない。

平成27年度成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進事業(アニメ・漫画) マンガ・アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業 委員会を終えて

学校法人 河原学園
河原デザイン・アート専門学校
中村 亮

1. 地方における漫画教育について

漫画教育を行う上で重視している点は、大別すると2つあります。一つは、「地方だからこそできる教育」を具現化すること。もう一つは、「主要都市部に負けない教育」を行うことです。

まず、「地方だからこそできる教育」の一例を紹介します。

本校の漫画クリエイター科で実施していることとして、漫画で地元を紹介する雑誌『Link』の発刊があります。地元の偉人や観光地、産業や産物を題材として取り上げ、取材した内容を漫画として表現します。

この取組みの注目すべき点も2つあって、一つは、制作プロセスの中にあり、もう一つは、制作したコンテンツ(漫画雑誌)にあります。まず、制作プロセスの中にある注目すべき点は、「地元の人と接する」ことにあります。紹介すべき人や場所について、取材しなければなりません。その際、かなりの頻度で電話連絡や面談をすることになります。制作過程においても、確認やチェック、修正等のやりとりを通して関わりが続きます。完成した雑誌は、学生たちが配布していますので、自ずと配布先の方と接することになる訳です。このプロセスから、学生たちは、ビジネスマナーやヒアリング力を含めてコミュニケーション能力を身に付けることができるようになります。

つまり、漫画制作から、間接学習として、社会人基礎力とも言える能力を習得していると言えます。間接学習とは、例えば、スポーツを通して、忍耐力やチームワークを学ぶことを意味していて、間接的に身に付くものに期待する考え方ですが、漫画教育にも全く同じ効果が得られることを表しています。

もう一つのコンテンツ(漫画雑誌)の注目すべき点は、この活動から、地元の人や企業に、情報を伝達する方法の一つとして「漫画」があることを示すことができているということです。この雑誌をきっかけとして、企業から商品の紹介を漫画で行う依頼も出てきています。地元の新聞では、月1回のペースで、学生が制作する4コマ漫画を掲載しています。この活動をきっかけとして、企業から求人頂くこともあり、採用する際の付加価値として認識して頂いています。

今後、更に、様々な場面で漫画を使った情報発信が増えることが期待され、教育の機会としても活用したいと思っています。

次に、もう一つの「主要都市部に負けない教育」の一つを紹介します。

今年度の取組みで、東京の企業と共同でコンテンツを開発することを企画しました。

そのコンテンツは、漫画とアニメとゲーム、更には、グッズへ展開するもので、メインキャラは、企業から提供され、そのキャラを使った漫画を学生が制作しました。

メインキャラの設定を条件として、その他のキャラやストーリーは、学生オリジナルで制作することになり、コンペ形式で商品化に向けて制作しました。

この際、企業とのやり取りは、スカイプを使ったミーティングとメールで行いました。

今回最終選考で勝ち残った作品が、幸いにも comicoPLUS から週刊連載されることになり、1月から配信されています。また、学生が作画した原稿をアニメの制作会社が着色する連携も行っていて、デジタルデータだからこそ、場所を超えて学生と企業がやり取りできていることも注目すべき点です。

この活動の意味としては、地方と東京、企業と学生という属性の違う者がチームとなって、一つのコンテンツを開発することにあります。

取り分け、地方においては、都市部に比べてチャンスが少ないと思われそうですが、そんな既成概念を打ち破る取組みとして評価できると自負しています。

地方の人口流出は、昨今の人口減少問題と相まって顕在化していますが、地域の若者が地域で学び、住み続ける為には、その地域に教育と仕事があることが条件になります。

その可能性を学校現場から広げることができれば、地方創生にも繋がる意味を持たせることができるでしょう。

次年度は、この取組みを更に発展させて、遠隔授業の可能性を検討しています。

今後考えねばならないテーマは、遠隔授業を前提としたシラバスや使用する教材、更には、学生からアウトプットされた成果物のチェックとフィードバックの方法などがあります。

この仕組みができれば、世界中の人を先生として、教室に招くことが可能になり、場所性を超越した教育が実現することになります。

2. アナログとデジタルのコンテンツ教育について

市場の動向で見れば、紙媒体の漫画の発刊部数は減少傾向が続き、その一方で、電子媒体の漫画の市場は拡大傾向にあります。書籍全体の市場規模も減少傾向にあり、それに伴って町の書店が減少し続けていることも顕在化してきました。

一昔前であれば、原作となる漫画が売れば、アニメ化されていたものが、昨今の現象を見ると、まさに逆転していて、web コミックで人気が出た作品がコミックス化される様になってきました。これらの現象は、漫画市場の大きな転換期を象徴している様にも見えます。ちょうど、レコードからCDに移行し、それがネットからダウンロードする変遷と同じ様に、漫画を取り巻く環境は変わっていくことになるでしょう。

そんな変化を前提として、どんな漫画教育が必要か考えねばなりません。

従来のアナログとデジタルを対立軸として見立ててきた論調を見直すべき時に来ていると思います。漫画教育においては、両方必要であり、それぞれの特徴をコンテンツの特性も含めて理解させる必要があります。

例えば、紙媒体の漫画に掲載されるということは、漫画家と称することを承認されることに等しいことに比べて、ネット上のデジタル漫画は、だれでも投稿できるところに価値を見出しています。つまり、受信者でありながら、発信者になることを可能にしたところに大きな意味があるのです。

紙媒体の出版物であれば、出版社のフィルタリングでマーケットに登場するか否かの判断がありますが、ネット上では、それが無くなり、良し悪し関係なく情報が開示されることになりました。映像や音楽なども同じことが言えます。

このような環境だからこそ、アナログ・デジタルそれぞれを経験し評価できる教育が必要だと感じます。

3. デジタルコンテンツの活用について

今年度から実施している取組みとして、ネット上でデジタルイラストのアドバイスが無料で受けられるサービスを行っています。サイト上に投稿されたイラストを教員が具体的にアドバイスするもので、インタラクティブなコンテンツとして活用できています。

誰でも投稿、閲覧、コメントの書き込みができる環境なので、公開型の学習機会として提供できていると思います。

まだ試験的な運用の要素もありますが、デジタルイラストを楽しむコミュニティとして、定着させることができれば、興味関心を持つすそ野を広げることに繋がり、延いては、漫画やイラストを目指す人口が増えることを期待しています。

有能な人材を業界へ輩出させる為には、それをを目指す人口を増やす必要があり、そのチャンネルの一つとして機能させることを目標にしています。デジタルのメリットである即時性や広域性を生かして、より多くの人に利用されるコンテンツに成長させたいと思います。

4. グローバルな教育と漫画の可能性について

今後の計画の中に、台湾との人的交流があります。元々あった愛媛県と台湾の観光交流の関係を利用して、デザインや漫画を学ぶ学生同士で作品を介して交流するものです。

この計画は、産・官・学が連携したもので、企業と松山市、そして本校が連動して活動します。今年の3月から台湾のデザインを学ぶ学生を招待し、企業でのインターンや本校との交流を行います。学生間の交流では、漫画をはじめ、ゲームやアニメに対する考えや価値観について議論する予定にしています。

今後は、本校の学生を台湾へ行かせて、文化や風土、コンテンツに関する認識について学ばせたいと考えています。

これらの交流を通して、互いに刺激しあい、特に、互いの違いを理解する機会にしたいと思います。互いの違いは、相対化することによって認識できるので、「美しい」、「かわいい」、「かっこいい」などの評価の違いを捉える機会にすることができれば、日本とは違うフィーリングや価値観を知ることができます。

もう一つの計画は、外国人観光客をターゲットとして、地元紹介漫画の制作があります。

全国各地でインバウンドの施策が具体化されていますが、今後、外国人観光客が増えることを前提として、様々なサービスの在り方について考えねばなりません。

そこで、外国人観光客が地元の特産品や名所旧跡を含めた歴史を知る機会として、地元紹介漫画を位置づけることができます。

場所や産物、人に至るまで、それぞれに物語性があり、それを漫画として紹介することで、親しみをもって理解することができるようになります。

前述した学生が制作する『Link』の活用も含めて、外国人の方に読んでもらえるコンテンツを制作したいと思います。

今後、特に注力したいテーマの一つとして、地方の一次産業があります。TPPの大筋合意を受け、今後益々競争力を強化しなければなりません。その一方で、一次産業に従事する生産者の多くが高齢化や後継者不足の問題を抱え、自力で競争力を強化することが困難な状況にあります。商品の競争力を強化する施策は、横断的に取り組む必要がありますが、その方法の一つとして、漫画を使っ

た商品紹介があります。生産者が手間暇をかけて育てた物語性を漫画として伝えることができれば、商品に対する付加価値を一緒に売ることができます。

昨今、日本の生産物の質の高さが外国でも受け入れられ、輸出が増加傾向にある商品も出て来ました。愛媛県においては、柑橘類の生産が高く、それに従事する生産者の数も多いわけですが、柑橘類そのものを紹介するコンテンツとして、或いは、みかんジュース等の加工された商品についても、興味をもってもらい物語を付加することによって競争力を強化することができます。

この様に、地方の一次産業の振興に寄与する取組みの一つとして、漫画コンテンツの可能性があると思います。地方にある学校や企業、行政が連携して、地方の産業を発展させる活動を活性化させることによって、住み続けられる地域となり、人材育成という側面から、学校としての役割を全うすべきだと考えています。

5. 最後に

今回の委員会に参加して、改めて、考えたテーマが3つありました。

一つは、成長分野における「中核的人材」とはどんな人材なのか

二つ目は、「社会人の学び直し」の機会を専門学校としてもつくる必要があること

三つ目は、先の二つを「地方」において実現すること

まず、一つ目の「中核的人材」についてですが、単に作画ができるとか、デジタルで描けるといったオペレーティングではなく、質の高い情報を集めて、マーケットが求めるコンテンツを発信できる人材ではないかと思います。特に、三つ目の地方との関係性を考えると、地方のニーズや今後の方向性を見定めて、地方の産業振興に貢献できる人材を地方から輩出することで、地方創生に寄与することに繋がるでしょう。

二つ目の「社会人の学び直し」の必要性について。社会の変化が激しくなり、労働市場がそれに即時対応する為には、レスポンスの良い教育サービスが必要になります。

今の時代性は、「パッケージユニット型」から「個包装型」に移行していると言われています。音楽で言えば、CDというパッケージユニットだったものが、ネットで1曲をダウンロードする変化になり、菓子類に至っては、まさに個包装化されています。

教育業界においても、授業を「個包装化」することによって、ニーズを即時キャッチし、サービスを提供できるようになるかもしれません。今回開発したカリキュラムやプログラムを「1コマ」という「個包装」にすることによって、社会人個々のニーズにあったサービスとして提供できるようになるのではないのでしょうか。

3つ目の「地方」について。地方に目を向けている意味は、地方の創生が、今後の我が国の国力や国益に寄与されることを意図しています。「地方」を元気にすることが、国全体の元気に大きく影響を与えるという考え方でしょう。車のエンジンで例えるならば、東京という巨大なエンジンの出力で、地方という車輪を回すのではなく、車輪(地方)一つひとつにエンジンを搭載することによって、車(国)の推進力が高まるという発想にも思えます。我々地方に住まう者一人ひとりが、地方のエンジンとして推進力となることによって、国全体を動かす動力なることを目指すべきでしょう。

その為には、将来を担う人材を地方で育成し、地方に輩出することに尽力しなければなりません。

地方にある学校群が同じ認識を持ち、場所を超えて「チーム」となることで、大きな動力になるのです。

平成 27 年度 文部科学省
「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業
マンガ・アニメ分野において地方から発信できる
グローバルな人材育成事業
事業成果報告書

発行■平成 28 年 3 月

編集・発行■マンガ・アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業
実施委員会

問い合わせ■連絡先
学校法人 新潟総合学院
国際アート&デザイン専門学校

〒 963-8811 福島県郡山市方八町 2-4-1

024-956-0040

<http://www.art-design.ac.jp>

E-mail : ad@nsg.gr.jp