

福島県地域啓蒙のための ソフトコンテンツ人材育成事業

平成 29 年度 文部科学省
専修学校による地域産業中核的人材養成事業

事業成果報告書

目 次

1. 事業計画書 (P1)
2. 人材育成協議会 議事録 (P25)
3. 分科会 議事録 (P96)
4. 先進地調査報告書 高知 (P131)
練馬 (P155)
福岡 (P163)
5. 成果報告会資料 (P185)

本報告書は、文部科学省の生涯学習振興事業委託費による委託事業として、学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校が実施した平成29年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

平成29年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」事業計画書

1 委託事業の内容

機動的な産学連携体制の整備

2 事業名

福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材養成事業

3 実施する取組(カテゴリー)

(1)全国版人材育成協議会		分野	
(2)地域版人材育成協議会	○	分野	マンガ・アニメ・IT・ゲーム(クリエイティブ)
(3)分野横断的な連絡調整会議の設置			

※ 実施する取組いずれかに一つ「○」を、(1)又は(2)の場合には、分野名も記入すること。

4 代表機関

■代表機関(申請法人)等

法人名	学校法人 新潟総合学院
理事長名	理事長 池田 祥護
学校名	国際アート&デザイン大学校
所在地	福島県郡山市方八町2-4-1

■事業責任者(事業全体の統括責任者)

職名	学校長
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	佐藤 日和
電話番号	024-956-0040
E-mail	sato.hiyori@nsg.gr.jp

5 事業の趣旨・目的

東日本大震災から6年半が経過した現在も、福島県では現在も5万5千人（県内2万人、県外3.5万人）が避難し人口減少が続いている。

福島県知事は、平成27年3月11日に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12月に発表された「ふくしま創生総合戦略」においては、地方創生と人口減少に歯止めをかける重点プロジェクトとして「県内高等教育機関と連携した地域産業を担う人材の育成確保」、「ふくしまに縁のあるメディア芸術を活用したまちづくりの支援、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」などが必要な取り組みとして掲げられている。

また、平成26年11月には福島県三春町にアニメーションスタジオである福島ガイナックスが設立され、福島県と地域自治体を啓蒙する作品が次々と発表されている。

福島県の地域課題解決のため更には地元雇用創出と観光拠点開発のため、ソフトコンテンツ産業であるマンガ・アニメ・IT・ゲーム（クリエイティブ）分野の人材育成については、これまでも取り組んできた産業界との連携に加え、福島県地域振興課及び県内自治体との関係を構築し県内に点在している数々のコンテンツを繋ぎ、地域に必要な中長期的な人材像を協議して実践的な教育活動が継続できる様に産学官の連携で協議体制構築を進める必要があると考え、「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」を実施する。

6 事業の構成機関等

(1) 構成機関

<教育機関>

	構成機関の名称	都道府県名
1	学校法人新潟総合学院 FSG カレッジリーグ	福島県
2	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校	福島県
3	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校 高等課程	福島県
4	学校法人新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校	福島県
5	学校法人龍馬学園 国際デザイン・ビューティカレッジ	高知県
6	学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校	愛媛県
7	学校法人麻生塾 ASO ポップカルチャー専門学校	福岡県

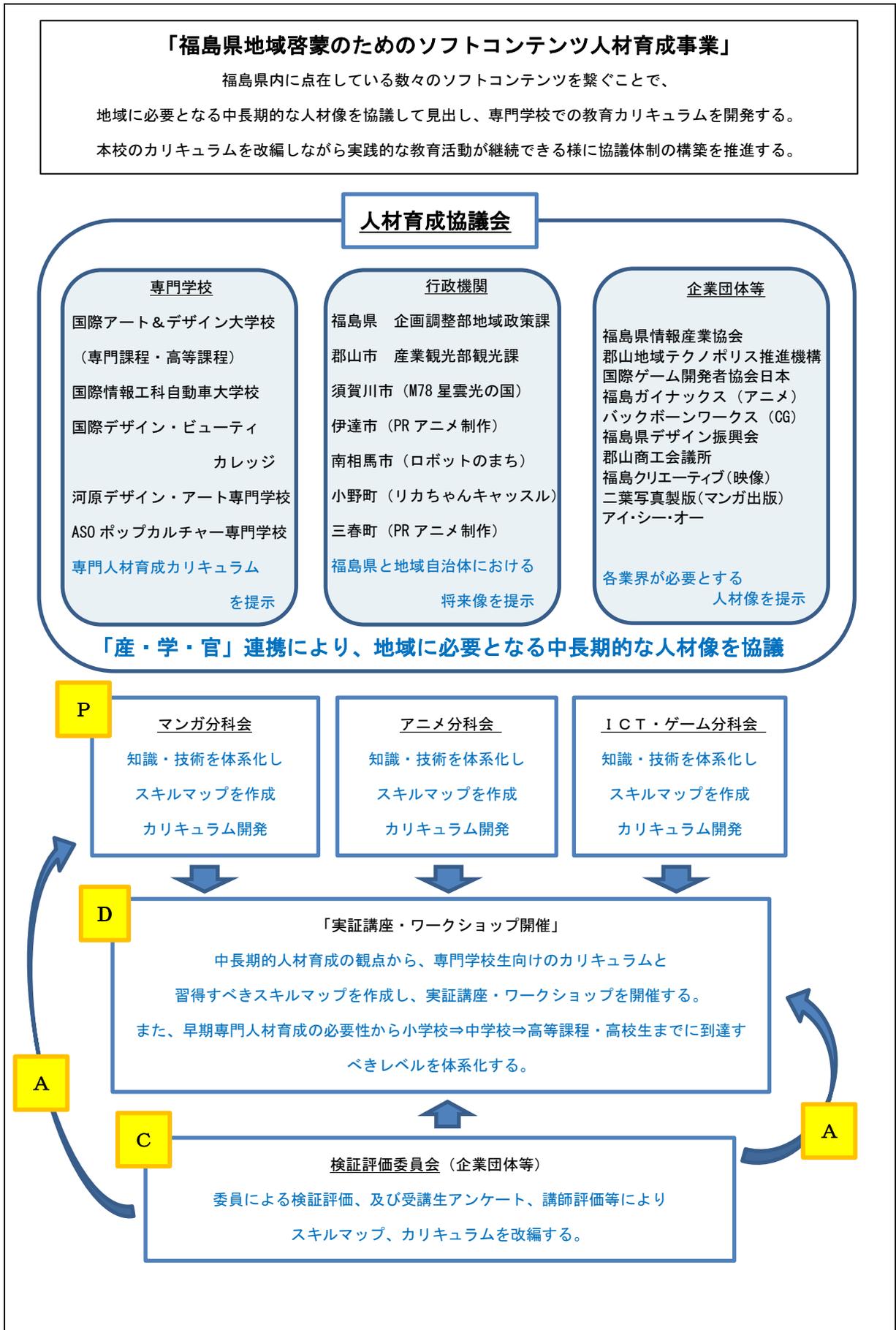
<企業・団体>

	構成機関の名称	参画者の役職	都道府県名
1	一般社団法人 福島県情報産業協会(IT 分野団体)	事務局長	福島県
2	公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構(IT 分野団体)	事務局長	福島県
3	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本(ゲーム分野団体)	副理事長	東京都
4	株式会社福島ガイナックス(アニメ制作会社)	代表取締役	福島県
5	株式会社バックボーンワークス(CG制作会社)	代表取締役	福島県
6	福島県デザイン振興会(デザイン分野団体)	会長	福島県
7	郡山市商工会議所(経済団体)	部長	福島県
8	株式会社 福島クリエイティブ(映像コンテンツ制作会社)	副社長	福島県
9	株式会社二葉写真製版 福島支社(マンガ出版社)	支社長	福島県
10	株式会社アイ・シー・オー(広告代理店)	営業所所長	福島県

<行政機関>

	構成機関の名称	参画者の役職	都道府県名
1	福島県 企画調整部地域政策課	課長	福島県
2	郡山市 商業観光部観光課	係長	福島県
3	須賀川市 文化スポーツ部	部長	福島県
4	伊達市 産業部商工観光課	係長	福島県
5	南相馬市 経済部観光交流課	課長	福島県
6	小野町 産業振興課	副課長	福島県
7	三春町 産業課	課長	福島県

(2) 事業の実施体制(イメージ)



7 設置する人材育成協議会の役割

【福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成の必要性】

平成 27 年 12 月に発表された「ふくしま創生総合戦略」においては、地方創生と人口減少に歯止めをかける重点プロジェクトとして「地方創生のための 7 つの挑戦」項目が掲げられている。

その中にある「しごと」を支える若者の定着・還流プロジェクトでは「県内高等教育機関と連携した地域産業を担う人材の育成確保」、そして「観光コンテンツ創出プロジェクト」では、「ふくしまに縁のあるメディア芸術※を活用したまちづくりの支援、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」が必要な取り組みとして掲げられている。

震災に伴う人口流出に加え、進学や就職を理由とした若年層の首都圏への人口流出が多い福島県であるが、成長産業の人材育成と新産業創出による雇用の創出対策や、ふくしまの未来を担う若年層の県内回帰・県内定着のための魅力ある教育と地元企業への就職支援、更には自らが新たな教育地域産業を生み出す企業支援などの対策が必要とされている。

また、観光交流人口の拡大のためには、「ふくしまの魅力と今」が伝わるよう情報発信し、共感の輪を広げることでイメージアップを図りひとの流れを呼び戻すことが必要とされており、コンテンツを活用した観光拠点開発とインバウンド観光の発信についての必要性も叫ばれている。

平成 26 年 11 月、福島県三春町にアニメーションスタジオである福島ガイナックスが設立された。

「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おり、今日までに、福島県の震災復興をテーマにした「みらいへの手紙」、伊達市PRアニメ「政宗ダテニクル」、三春町PRアニメ「みはるのハルミーゴ」、NHKで全国放送された「想いのかけら」など、福島県や地元自治体の啓蒙アニメ作品を多数制作発表している。

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であり、世界的ブランドを持つアニメ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。

本校では平成 26 年度から文部科学省中核人材養成事業において取り組み、業界企業の方々のご協力により「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」カリキュラム、及び社会人等の学び直しのための「マンガ・アニメ分野の学び直し教育プログラム」を開発し、地元の社会人等が福島県にとってのコンテンツ活用の必要性を理解し業界を支える人材となることが出来る環境づくりに寄与してきた。

県内はもとより、県外に避難している方々に学び直しを提供し、受講した後は福島に戻り就職する機会となるように、学びやすいカリキュラムと学習システムを平成 29 年度も開発・検証を継続している。

今後のコンテンツ産業人材育成についてはこれまでの産業界連携に加え、福島県地域振興課及びコンテンツ活用を推進している自治体との関係を構築することにより、県内自治体に点在している数々のコンテンツを繋ぐことでお互いを知り、地域に必要な中長期的な人材像を協議して見出し、本校のカリキュラムを改編しながら実践的な教育活動が継続できる様に協議体制の構築を進める必要がある。

※メディア芸術：映画、漫画、アニメーション、CGアート、ゲームや電子機器等を利用した新しい分野の芸術の総称（文化庁による）

【福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成協議会の役割】

地域経済の活性化のためにソフトコンテンツ分野での新産業の創出がなされているが、その業界を継続的に支えるためには、マンガ、アニメ、IT・ゲームなど独自文化の醸成と必要となる知識と技術習得のために教育カリキュラムの開発が必要である。例えば、マンガ文化で地域おこしを実践している先進地高知県での取り組みのように子供たちへの学びの訴求が必要であり、作品作りとその作品を評価する仕組みが求められている。また、“九州・福岡を世界が目指すゲーム産業都市にする”を合言葉に誕生した「福岡ゲーム産業振興機構」は、日本ゲーム業界史上初「産・学・官」の人材育成に関する連携機構として全国から注目を集めている。福島県内においても点在するコンテンツ毎の人材ニーズを把握・共有し、適時に改善がなされるプロセスが確立できる PDCA マネジメントサイクルを取り入れ「産・学・官」がそれぞれ必要とする人材像について活発に意見交換することで、中長期的に必要なとされる地域人材像を明確に出来る協議体とする。また、事業終了後の組織の自立化についても検討を重ねる。

計画(Plan)

- ①既存コンテンツ産業の人材ニーズ調査を実施する。(対象：須賀川市「円谷プロ・ウルトラマン」、小野町「リカちゃんキャッスル」、伊達市や三春町の「PR アニメ作成」など)
- ②今後展開される「福島ロボットテストフィールド」(南相馬市)など先端ICTやプログラミング技術が求められる分野、及びICTやプログラミング技術に関連性があるゲームコンテンツ産業の人材ニーズ調査を実施する。
- ③「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の各分科会により、求められる人材像と必要とされる知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定し、ベースとなる専門学校生向けカリキュラムを開発する。
- ④福島県が掲げる復興・創生ビジョンと業界が掲げる将来ビジョンのマッチングを協議する。
- ⑤日本のコンテンツ産業においては東南アジア諸国へのオフショア開発が盛んであることを踏まえ、インターネットを活用した地域と海外を橋渡し出来る人材ニーズを調査しグローバル人材育成にも取り組む。

※特に地域の子供たちが成長し将来的には福島において新産業を支える人材となれるよう、また、どの年代からでも業界を目指すことができるように、学び直しの機会の継続的に提供できるよう検討を重ね、若者世代の定着の機会を創出する。

実行(Do)

平成 29 年度においては

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンシート、スキルマップ、カリキュラム及びシラバスを開発する。

- ・福島県における人材育成ビジョンシート(現状の課題と今後のあり方)
- ・業界スキルマップ(必要なスキルの分類、階層化、基準の策定)
- ・カリキュラム及びシラバス(科目設定、教育内容、習得目標の策定)

平成 30 年度以降においては

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。

※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。

評価(Check)

検証・評価委員会を設置し、評価項目を設定して開発したカリキュラムを検証・評価する。
【実証講座受講者の評価】・各カリキュラムの受講講座毎に、アンケート方式の自己評価報告と、講師による達成度評価を実施。

【企業・業界団体による検証】・受講者及び講師からの達成度評価を基に、目標が達成されているかの観点で検証。

【行政による検証】・受講者が制作する「地域を啓蒙する作品」について、地域の魅力を発信出来ているかの観点で検証。

改善(Action)

評価の結果を検証委員会において協議し、シラバスの内容や実習課題、講座運営の修正でカリキュラム全体に反映させる。

※ Check⇒ Action が速やかに実行できるよう委員会開催に努め、評価の結果により新たに導入すべき項目も検討する。

上記、PDCAサイクルを年度毎に確実に実行し、求められる人材像に合わせてカリキュラムと実証講座・ワークショップの精度向上を目指す。

【委託事業終了後の目指す方向性】

子供たちに対するワークショップを実施し体験させることから、高等教育、社会人の学び直しまですべての世代に対する一貫したスキルマップや教育カリキュラムを策定し、教育の機会を継続することが、地域の文化の醸成と新産業を支える人材育成に必要な事と

考え、人材育成協議会の中で以下の方向性を示して継続的な人材育成協議会の自立化に取り組む。

1.福島県及び地域自治体と業界の将来ビジョンマッチングにより、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における全世代型人材育成カリキュラムを構築し「産・学・官」が協力して教育の機会を継続的に提供することで、地域産業発展に貢献できる人材を育成する。

2.福島県を啓蒙するソフトコンテンツを創造できる人材育成により、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によって、福島への新しい人の流れと需要を取り込み、コンテンツを活用した観光交流人口を増やす。

3.インターネットとデジタルツールを活用することで、地方に居ながらにして新産業の制作拠点の中心となって活躍できる人材を育成することと、福島と海外を直接橋渡し出来るグローバル人材を育成することが、福島での課題解決の一翼を担うことになると考え、留学生を積極的に受け入れる社会支援体制を整備する。

4.委託事業終了後も継続的な人材育成協議会の取り組みとなるよう自立化に取り組む。

①開発したスキルマップやカリキュラム、及びワークショップの手法は誰でも活用できるよう専用ホームページで公開を続けるとともに、その内容や活用方法についての説明会を開催して広く普及に努める。

②全世代に向けた教育が実施できるよう、地域の教育委員会や生涯学習センター、経済団体との連携により、地域のイベント開催に合わせて作品コンテストの開催や作品発表が出来る仕組みを構築し、「産・学・官」が意見交換できる場を継続する。

③ソフトコンテンツを活用したまちづくりの支援、ツーリズムの開発によって交流人口を増やせるよう、インターネットや SNS を活用した情報発信に努める。

④福島県がソフトコンテンツ産業のモデル地域となれるよう、「産・学・官」が連携して東南アジア諸国との交流を継続しコンテンツ商談会が開催できる体制を目指す。

⑤平成 31 年度には、委託事業終了後の取り組み内容について協議された内容を公開し、継続的な人材育成協議会を開催する。

8 事業を実施する上で設置する会議 ※複数の会議を設置する場合には、欄を適宜追加して記載すること。

会議名①	人材育成協議会
役割・目的	カリキュラムの開発方針、事業の推進に関する方針を協議して決定する
検討の 具体的内容	<p>1.事業の趣旨、目的に沿ったカリキュラム等の開発方針の決定 2.事業推進全体の運営スケジュールと予算の協議、確認 3.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善</p> <p>～計画(Plan)～</p> <p>①既存コンテンツ産業の人材ニーズ調査 ②今後展開される先端ICTやプログラミング技術とゲームコンテンツ産業の人材ニーズ調査 ④福島県復興・創生ビジョンと業界ビジョンのマッチング ⑤地域と海外を橋渡し出来る人材ニーズを調査しグローバル人材育成カリキュラム策定</p> <p>～実行(Do)～</p> <p>・必要とされる知識・技術が習得できるよう、福島県における人材育成ビジョンシートを策定し、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発 ・各業界に必要なスキルマップの分類 ・グローバル人材育成カリキュラムを開発</p> <p>～評価(Check)～</p> <p>検証・評価委員会において検証・評価を実施 受講者、企業、行政の評価を実施</p> <p>～改善(Action)～</p> <p>評価結果を検証委員会において協議し改善</p> <p>4.事業終了後の組織の自立化についての検討を重ねる。</p>
会議での 議論結果の 活用方法	<p><福島県における人材育成ビジョンシート> ・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。</p> <p><業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発> ・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。</p> <p><専用ホームページでの情報共有と活用> ・専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物の周知と共有する。 ・実施校及び連携校の人材育成カリキュラムとして提供するとともに実施結果をもとに更なる改編や新規項目追加を実施する。</p>

委員数	30人	開催頻度	年2回
-----	-----	------	-----

【構成員】

	氏名	所属・役職
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
2	双石 茂	学校法人新潟総合学院／常務理事
3	水野 和哉	学校法人新潟総合学院／事業政策部 部長
4	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院／地域連携
5	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
6	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長
7	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
8	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長
9	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
10	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務
11	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長
12	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭
13	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾／校長代理
14	宗形 守	福島県情報産業協会／事務局長
15	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
16	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
17	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス／代表取締役
18	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役
19	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長
20	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課
21	大塚 敏則	株式会社福島クリエイティブ／副社長
22	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
23	佐藤 克幸	株式会社アイ・シー・オー／営業所所長
24	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
25	村上 正則	郡山市産業観光部観光課／係長
26	安藤 基寛	須賀川市文化スポーツ部
27	大友 幸弘	伊達市産業部商工観光課観光物産係／係長
28	涌井 秀之	南相馬市経済部観光交流課／課長
29	赤坂 泰秀	小野町産業振興課／副課長
30	新野 徳秋	三春町産業課／課長

会議名②	「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」(各分科会及び合同会議)
役割・目的	開発推進委員会の決定をもとに、各分野における業界動向や業界ニーズを把握し、スキルマップやカリキュラムを開発する
検討の 具体的内容	<p>「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の分科会と合同会議を同日に開催</p> <p>各分野の有職者を中心とする分科会においては、業界毎の人材ニーズで人材育成のあり方を協議するとともに、分科会後には合同会議の場を設けて分野相互の意見交換や各行政の方々からの意見を頂き以下の内容を検討する。</p> <p>1.最新の業界動向や業界ニーズの把握・共有</p> <p>2.人材像と必要な知識・技術を体系化し、必要となるスキルや資格を分類した専門学校生向けスキルマップを策定</p> <p>3.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善</p> <p>～実行(Do)～</p> <p>・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野において、必要とされる知識・技術が習得できるよう、福島県における人材育成ビジョンシートを策定し、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発する。</p> <p>検討内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・業界スキルマップの策定 ・カリキュラム及びシラバスの策定 ・実証講座 ・ワークショップの教材開発 ・スキル達成度基準 ・作品評価基準
会議での 議論結果の 活用方法	<p><業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発></p> <p>「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における概要を公開する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スキルマップでは、各業界に必要なスキルの分類、階層化、基準を策定する。 ・カリキュラム及びシラバスでは、習得すべき科目設定、教育内容、習得目標を策定する。 ・スキルマップ・カリキュラムの策定・ワークショップ教材開発・スキル達成度基準、作品評価基準を公開する。 <p>※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。</p> <p><専用ホームページでの情報共有と活用></p> <ul style="list-style-type: none"> ・専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物の周知と共有 ・実施校及び連携校の人材育成カリキュラムとして提供するとともに実施結果をもとに更なる改編や新規項目追加を実施する。

委員数	22人	開催頻度	年2回
-----	-----	------	-----

【構成員】(学校及び行政機関の担当者も協議により各分野分科会へ割り振る)

	氏名	所属・役職
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
2	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
3	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長
4	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
5	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長
6	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
7	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務
8	宗形 守	福島県情報産業協会／事務局長
9	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
10	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
11	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス／代表取締役
12	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役
13	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長
14	大塚 敏則	株式会社福島クリエイティブ／副社長
15	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
16	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
17	村上 正則	郡山市産業観光部観光課／係長
18	安藤 基寛	須賀川市文化スポーツ部
19	大友 幸弘	伊達市産業部商工観光課観光物産係／係長
20	涌井 秀之	南相馬市経済部観光交流課／課長
21	赤坂 泰秀	小野町産業振興課／副課長
22	新野 徳秋	三春町産業課／課長

会議名③	検証・評価委員会
役割・目的	各分科会で開発されたカリキュラムの内容や達成度評価基準及び評価方法について検証・評価する
検討の 具体的内容	<p>1.実証講座の成果と評価、及び受講生アンケートに基づき、カリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法について検証・評価を実施する</p> <p>2.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善 ～評価(Check)～</p> <p>【実証講座受講者の評価】 ・各カリキュラムの受講講座毎に、アンケート方式の自己評価報告と、講師による達成度評価を実施</p> <p>【企業・業界団体による検証】</p>

	<p>・受講者及び講師からの達成度評価を基に、シラバスに記載されている目標が達成されているかの観点で検証</p> <p>【行政による検証】</p> <p>・受講者が制作する「地域を啓蒙する作品」について、地域の魅力を発信出来ているかの観点で検証</p> <p>～改善(Action)～</p> <p>評価の結果を検証委員会において協議し、シラバスの内容や実習課題、講座運営の修正でカリキュラム全体に反映させる。</p>		
会議での議論結果の活用方法	<p><専用ホームページでの情報共有と活用></p> <p>【実証講座受講者の評価】</p> <p>【企業・業界団体による検証】</p> <p>【行政による検証】</p> <p>それぞれの検証評価の内容を公開し、連携校及びその他団体が人材育成カリキュラムとして実施する場合の参考として活用する。</p> <p>PDCAサイクルを年度毎に確実に実行し、求められる人材像に合わせてカリキュラムと実証講座・ワークショップの精度向上を目指す。</p>		
委員数	15人	開催頻度	年2回

【構成員】

	氏名	所属・役職
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
2	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
3	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
4	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長
5	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
6	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
7	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課
8	佐藤 克幸	株式会社アイ・シー・オー／営業所所長
9	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
10	村上 正則	郡山市産業観光部観光課／係長
11	安藤 基寛	須賀川市文化スポーツ部
12	大友 幸弘	伊達市産業部商工観光課観光物産係／係長
13	涌井 秀之	南相馬市経済部観光交流課／課長
14	赤坂 泰秀	小野町産業振興課／副課長
15	新野 徳秋	三春町産業課／課長

9 実施する調査等(目的、対象、手法、調査項目の概要を記載)

【平成 29 年度 人材育成の先進地調査】

～「マンガ分野」～高知県

概要:高知県 まんが王国土佐推進課 を訪問し、年代別に取り組まれているまんが分野の人材育成を調査研究する。

「まんが甲子園」・・・全国の高校生を対象としたまんがデビュー登竜門として開催

「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」・・・プロの漫画家の先生方からの指導が受けられる「まんが大学」の開催

「まんが教室」・・・小・中学生を対象にして、まんがを通じて子どもたちの表現力や発想力を高めていくことを目的として開催

目的:マンガコンテンツを活用した産業振興と人材育成の取り組みについて調査する。

項目:・年代別人材育成の取り組み内容について

- ・専門学校教育と地域行政機関の関わりについて
- ・業界出版者やプロマンガ家との関わりについて

～「アニメ分野」～東京都

概要:東京都練馬区は「アニメ・イチバンのまち」を掲げている。

日本のアニメ制作が本格的に始まった「ジャパンアニメーション発祥の地」であり、日本初の連続 TV アニメ「鉄腕アトム」が制作された「アニメ・イチバン最初」のまちである。現在、練馬区内のアニメ産業に関わる会社数は約 100 社を超えており、日本トップクラスの集積地となっている。アニメ業界の人材育成として、子供向け「夏休みキッズアニメワークショップ」やアニメーター養成のための「練馬区アニメ人材育成支援事業」等を実施している。

目的:アニメコンテンツ産業の集積を活用した経済活性化と、教育機関との連携について調査する。

項目:・アニメ制作企業の誘致や業界支援について

- ・アニメ事業者と区内教育機関との教育プログラムについて

～「ICT・ゲーム分野」～福岡県

概要:福岡市役所 コンテンツ振興課内にある「福岡ゲーム産業振興機構」は、官民一体となり“世界的ゲーム都市”を目指すための 1.人材育成事業、2.市場開拓事業、3.広報事業、の 3 事業に取り組んでいる。ゲームコンテストの開催や全国からインターンシップの受け入れ実績を多く持っている。

目的:ゲーム都市宣言の福岡市において産業官連携の組織活動について調査する。

項目:・全国から 18 歳以上のゲームクリエイター志望者を受け入れる「FUKUOKA ゲームインターンシップ」について

- ・専門学校教育と地域行政機関及びゲーム業界の関わりについて

調査の今後の活用方法

人材育成協議会及び分科会において調査内容を踏まえて福島県における人材育成の在り方と教育手法の検討に活用する。また、調査内容は報告書としてまとめ事業成果物として公開する。

【平成 30 年度 ソフトコンテンツ産業のオフショア開発海外現地企業調査】

～「アニメ分野」～

概要:ベトナムホーチミンの日本企業の現地スタジオでは、最新のデジタル作画を取り入れておりデータの管理は専用自社サーバで運用されている。アニメ業界の最先端技術革新であるデジタル作画による制作環境を調査し、これからの人材育成に必要な教育内容をカリキュラムに取り入れる。

～「アニメ分野、ICT・ゲーム分野」～

概要:タイでは近年ハリウッド大作の CG 制作をはじめ、アニメ、ゲーム分野のコンテンツビジネスが産業として大きな成長を遂げており

東京、大阪、福岡ではデジタルコンテンツ商談会 が定期開催されている。現在、プログラミング業界では日本と海外の橋渡しができる人材が求められており、互いの国の事情を知っている「ブリッジ SE」が、オフショア開発における問題の解決に重要な役割を果たしていると言われている。

10 取組の年次計画 ※各年度に実施する取組(当面の3年間)を記載すること。

<29年度>

1.「人材育成協議会」を組織し、PDCAサイクルで事業を推進

～計画(Plan)～

- ①既存コンテンツ産業の人材ニーズ調査
- ②今後展開される先端ICTやプログラミング技術とゲームコンテンツ産業の人材ニーズ調査
- ③「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の人材像と必要な知識・技術を体系化必要となるスキルや資格を分類したスキルマップ概要を策定
- ④福島県復興・創生ビジョンと業界ビジョンのマッチング

～調査～

「マンガ分野」高知県

「アニメ分野」東京都

「ICT・ゲーム分野」福岡県

～成果物～

<福島県における人材育成ビジョンシート>

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。

<業界スキルマップ・カリキュラムの概要>

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における概要を公開する。

- ・スキルマップでは、各業界に必要なスキルの分類、階層化、基準を策定する。
- ・カリキュラム及びシラバスでは、習得すべき科目設定、教育内容、習得目標を策定する。

<人材育成の先進地調査報告書>

- ・マンガ分野
- ・アニメ分野
- ・ICT・ゲーム分野

<30年度>

～計画(Plan)～

- ⑤地域と海外を橋渡し出来る人材ニーズを調査しグローバル人材育成カリキュラム策定

～実行(Do)～

- ・人材像と必要な知識・技術を体系化し、必要となるスキルや資格を分類した専門学校生向けスキルマップ、カリキュラム、シラバス、コマシラバスを策定
- ・アクティブラーニング手法を用いた実証講座・ワークショップを開催する

・海外調査を踏まえてグローバル人材育成カリキュラムの概要を策定

～評価(Check)～

検証・評価委員会において検証・評価を実施

受講者、企業、行政の評価を実施

～改善(Action)～

評価の結果を検証委員会において協議改善

～調査～

「アニメ分野」ベトナム

「アニメ分野、ICT・ゲーム分野」タイ

～成果物～

＜業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。

＜グローバル人材育成カリキュラムの開発＞

海外での人材ニーズ調査を踏まえ、インターネットを活用して福島と海外を橋渡し出来るグローバル人材育成カリキュラムを開発して公開する。

カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。

＜31年度＞

～実行(Do)～

・30年度の実施状況と改善状況を踏まえてスキルマップ・カリキュラム等を再検討する

・アクティブラーニング手法を用いた実証講座・ワークショップを開催する

・グローバル人材育成カリキュラムを開発

～評価(Check)～

検証・評価委員会において検証・評価を実施

受講者、企業、行政の評価を実施

～改善(Action)～

評価の結果を検証委員会において協議改善

最終年度として成果物を精査する

～成果物～

＜業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。

＜グローバル人材育成カリキュラムの開発＞

グローバル人材育成向け、スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を公開する。

・委託事業終了後の組織の自立化に向けた取り組み内容について協議された内容を公開する。

11 事業の実施に伴い得られる成果物(成果報告書を除く。)

【平成 29 年度事業成果物】

＜福島県における人材育成ビジョンシート＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における人材育成ビジョンを公開し、県内現状の課題と今後のあり方を示す。

＜業界スキルマップ・カリキュラムの概要＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における概要を公開する。

- ・スキルマップでは、各業界に必要なスキルの分類、階層化、基準を策定する。
- ・カリキュラム及びシラバスでは、習得すべき科目設定、教育内容、習得目標を策定する。

＜人材育成の先進地調査報告書＞

- ・マンガ分野
- ・アニメ分野
- ・ICT・ゲーム分野

【平成 30 年度以降事業成果物】

＜業界スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発＞

「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野におけるコマシラバス、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準を策定し公開する。

＜グローバル人材育成カリキュラムの開発＞

海外での人材ニーズ調査を踏まえ、インターネットを活用して福島と海外を橋渡し出来るグローバル人材育成カリキュラムを開発して公開する。

※カリキュラム開発にあたっては、専門学校生向けのカリキュラムを中心に開発し、他の世代に対しては世代別に必要とされる参考到達スキルを記載する。

※平成 31 年度には、委託事業終了後の組織の自立化に向けた取り組み内容について協議された内容を公開し、継続的な人材育成協議会を開催する。

【成果の活用等】

- ①事業成果の周知のため、事業成果報告書を地元行政・企業等 200 社(団体)へ郵送配布し、データを HP で公開
- ②成果報告会を開催し、福島県内市町村と教育機関、業界団体に対して事業取り組みの内容と事業成果を広く周知
- ③専用ホームページで、事業成果報告及び事業成果物を公開するとともに、その内容や活用方法についての説明会を開催し広く普及に努める
- ④実施校及び連携校の人材育成カリキュラムとして提供するとともに、広く一般公開し実

施した学校からの意見を抽出して更なる改編や新規項目の追加を実施

⑤社会人向けプログラムは、企業・業界団体等における活用・評価を実施して産業界の評価を踏まえた履修証明の発行を行う

⑥受講生の受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種の転換などを継続的に調査し、希望者に対してカリキュラムの再受講を提供

⑦委託事業終了後も人材育成協議会を継続的に開催し、協議された内容を公開

調査(※)について

目的	<p>「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」 それぞれの日本の先進地を視察し、地域行政と専門学校が取り組む人材育成事業について調査研究する</p>
調査対象 及び 調査内容	<p>【調査対象】 ～「マンガ分野」～高知県 概要:高知県 まんが王国土佐推進課 を訪問し、年代別に取り組まれているまんが分野の人材育成を調査研究する。 「まんが甲子園」・・・高校生対象まんがデビュー登竜門として開催 「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」・・・「まんが大学」の開催 「まんが教室」・・・小・中学生対象講座を開催 目的:マンガコンテンツを活用した産業振興と人材育成の取り組みについて調査する。 項目:・年代別人材育成の取り組み内容について ・専門学校教育と地域行政機関の関わりについて ・業界出版者やプロマンガ家との関わりについて</p> <p>～「アニメ分野」～東京都 概要:東京都練馬区は「アニメ・イチバンのまち」を掲げている。 日本のアニメ制作が本格的に始まった「ジャパンアニメーション発祥の地」。現在、練馬区内のアニメ産業に関わる会社数は約 100 社を超えており、日本トップクラスの集積地。アニメ業界の人材育成として、子供向け「夏休みキッズアニメワークショップ」やアニメーター養成のための「練馬区アニメ人材育成支援事業」等を実施 目的:アニメコンテンツ産業の集積を活用した経済活性化と、教育機関との連携について調査する。 項目:・アニメ制作企業の誘致や業界支援について ・アニメ事業者と区内教育機関との教育プログラムについて</p> <p>～「ICT・ゲーム分野」～福岡県 概要:福岡市役所 コンテンツ振興課内にある「福岡ゲーム産業振興機構」は、官民一体となり“世界的ゲーム都市”を目指すための事業に取り組んでいる。ゲームコンテストの開催や全国からインターンシップの受け入れ実績がある 目的:ゲーム都市宣言の福岡市において産業官連携の組織活動について調査する。</p>

	<p>項目：・全国から18歳以上のゲームクリエイター志望者を受け入れる「FUKUOKA ゲームインターシップ」について</p> <p>・専門学校教育と地域行政機関及びゲーム業界の関わりについて</p> <p><u>調査の今後の活用方法</u></p> <p>人材育成協議会及び分科会において調査内容を踏まえて福島県における人材育成の在り方と教育手法の検討に活用する。また、調査内容は報告書としてまとめ事業成果物として公開する。</p>
調査手法	現地において、行政担当者、業界担当者、専門学校教職員とのヒアリング調査
所要額(概算)	<p>「マンガ分野」 372,600 円</p> <p>「アニメ分野」 100,000 円</p> <p>「ICT・ゲーム分野」 357,600 円</p>

(※)国内・海外を問いません。

再委託について

(1)再委託

※本様式は、該当がある場合のみ作成すること。

事業名			
再委託先	企業名		
	住 所		
再委託の必要性			
再委託を行う業務内容			
所要額	円		
内 訳	経費額		経費積算
	人件費	円	
	諸謝金	円	
	旅費	円	
	借損料	円	
	消耗品費	円	
	会議費	円	
	通信運搬費	円	
	雑役務費	円	
	保険料	円	
	一般管理費	円	

	合計	円	
--	----	---	--

(2) 履行体制に関する事項

※再委託の相手方がさらに再委託を行うなど複数の段階で再委託が行われるときに記載すること。

再々委託の相手方の住所及び 氏名	
再々委託を行う業務の範囲	

人材育成協議会 議事録

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回 人材育成協議会 議事録

【開催日時】 平成30年1月12日(金)14:00～15:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校 201 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

1. 挨拶

FSG カレッジリーグ 常務理事 双石 茂

2. 委員紹介

※オブザーバー 株式会社三菱総研 様

3. 本年度 事業計画の説明

国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎

4. 事例共有

- ・福島県地域政策課
- ・福島ガイナックス(アニメ分野)
- ・株式会社二葉写真製版 福島支社(マンガ分野)
- ・公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構(ICT 分野)
- ・国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本(ゲーム分野)
- ・FSG カレッジリーグ 連携事業

5. 事務連絡

国際アート&デザイン大学校 事務局 小野里 俊哉

6. 閉会

※引き続き合同分科会開催

【配布資料】

第1回人材育成協議会次第

事業計画書

FSGカレッジリーグ合同パンフレット

パブリシティ集

まんがで学ぼう選挙

福島ファイヤーボンズ似顔絵コンテスト募集チラシ

須賀川市円谷プロ「ARスタンプラリー」

「福島 Game Jam」資料

【出席委員】

No.	氏名	所属・職名	役割等	出席
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長	統括	○
2	双石 茂	学校法人新潟総合学院／常務理事	運営	○
3	水野 和哉	学校法人新潟総合学院／事業政策部／部長	運営	○
4	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院／地域連携	開発	○
5	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長	開発	○
6	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	開発	○
7	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長	開発	○
8	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長	運営	○
9	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務	開発	○
10	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務	開発	○
11	中村 亮	学校法人 河原パティシエ・医療・観光専門学校／教頭	開発	○
12	内藤 清吾(代理 宗形 守)	福島県情報産業協会／事務局長	開発	○
13	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	開発	○
14	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長	開発	○
15	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス／代表取締役	開発	○
16	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長	開発	○
17	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課	開発	○
18	伊藤 隆之(代理 佐々木 健一)	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	開発	○
19	佐藤 克幸	株式会社アイ・シー・オー／営業所所長	開発	○
20	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	開発	○
21	大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事	開発	○
22	新野 徳秋	三春町産業課／課長	開発	○
23	大見 友和	三春町産業課商工観光グループ／主査	開発	○
			出席者	23

【議事詳細】

1.挨拶

【学校法人新潟総合学院 FSG カレッジリーグ 常務理事 双石 茂】

FSGグループは福島で開校以来 34 年、地域に根ざした人材育成を目指し職業教育の展開を行ってきたが、今回は新たに文部科学省事業が採択された。

配布資料の FSG カレッジリーグ合同パンフレット、パブリシティ集にあるように産学官連携の具体例が記載されているのでご確認願いたい。

近年は留学生の受け入れも活性化しており、震災以降 0 であった海外留学生の数も 200 名に回復した。留学生たちの中にある日本文化を学びたいという思いとクールジャパンの動きを受けて企画・実行した福島から世界へのコンテンツ発信の試みの成果も事例報告の内容に含めている。本日をスタートに 3 年間の事業ではあるが皆様と意見交換し、この事業が成功となればと思っている。

なお、4 月より「新潟総合学園」から「国際総合学園」へと法人変更となる。

2.委員紹介

3.本年度 事業計画の説明

【国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎】

- 本事業はモデル事業として、全国で 8 事業 8 団体が採択を受けているが、本校と姉妹校である国際情報工科自動車大学校が含まれている。
専門学校においては、平成 26 年から文科省事業職業実践専門課程がスタートし、業界の方々とカリキュラムを共に考え、実習を行い、評価して頂くという実践的授業が必要とされている。
今回の事業では業界企業・団体のほか行政の方々にも加わっていただき、意見交換することで福島県としてのこれからのビジョンにあわせた人材像を探っていきたいと考えている。
- 本事業「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」について
本事業は今後も新産業の創出と、それぞれの業界のニーズに合った人材開発が必要という思いから「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」として企画した。
専門学校、行政機関、企業団体の産学官連携により、地域と地域に必要となる中長期的な人材像を協議することがこの協議会の目的である。
人材育成協議会として本委員会の他に三つの分科会(マンガ分科会、アニメ分科会、ICT・ゲーム分科会)に分かれ、さらに掘り下げていきたい。分科会では人材像を探り、知識、技術、体系化したスキルマップの作成、それからカリキュラムの開発に繋げていきたい。開発したカリキュラムは、専門学校の中で実証講座を行い、また、検証を行ってさらにブラッシュアップをしていきたいと考えている。
これから 3 年間の事業となり、今日がスタートとなる。

震災後の福島県から、明るい発信をしていこうということで、コンテンツというものを活用する事例が非常に多くなってきているので、事例を共有し皆さんから意見を頂きたい。

- 福島県選挙管理委員会事務局との連携事業について
資料「マンガで学ぼう選挙」小冊子について
18歳選挙権が執行された年に、福島県の選挙管理委員会様と学校、学生が作り上げた教材。また、スマホでやっていいこと悪いことも解説されている冊子。教材として4万4千部発行され、県内すべての高校生に届けられる。
- 福島ファイヤーボンズ似顔絵コンテストについて
福島県地域政策課との連携で、福島ファイヤーボンズの選手の似顔絵を漫画イラスト、あるいはアニメーションで応援し、また、地域の子供たちに夢を与えるという目的で実行委員会形式で取り組んでいる。
- 協議会で協議する他に、人材育成の先進地として、高知県、東京都、福岡県へ、それぞれマンガ、アニメ、ICT・ゲームの人材育成先進地を調査する。また、30年度事業では協議会継続の他にグローバル人材育成カリキュラム構築のため海外への調査なども予定をしている。
- 「委託事業終了後の目指す方向性」について
文科省から事業終了後も継続できる仕組みづくり自体も協議してほしいという話もあり、最終的には自主自立できる協議会を目指している。この件についてもつきましても広く意見をいただきたい。
- 専門学校、業界団体・企業、そして行政の人材育成に関する事例共有について
産学官が集合したこの事業、協議会で具体的に何をするかについて、まずはコンテンツ活用事例や、人材育成事業など、それぞれの立場で取り組んでいる事例共有するというのが最初ではないかと考える。福島県地域政策課様、他、アニメ業界、マンガ業界、ICTゲーム、それぞれの業界より事例紹介をさせていただき、事業のスタートとしたい。

3.事例報告

【福島県地域政策課課長 加藤 靖宏様】

- 現在取り組んでいるソフトコンテンツ、メディアコンテンツを活用した地域づくりについて
平成27年3月11日、福島県にとって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、クール福島として発信し、県のイメージを変えていきたいと知事が表明。その後、平成27年12月に人口減少対策ということで「ふくしま創生総合戦略」を策定している。福島にゆかりのあるメディア芸術を活用したまちづくりの支援、ツーリズムの開発、本県の魅力の発信や、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というような取り組みを柱の一つとして現在も行っている。

- 具体的事例について

本委員の福島ガイナックスとは、ガイナックス設立当初から、地域政策課だけではなく、商工関係や文化振興関係、広報関係の方とも連携して仕事をさせていただいている。伊達市においての「政宗ダテニクル」や、三春町の「みはるのハルミーゴ」という形で、その町の歴史的な資産だとか観光的資産を活かしたPRを行っている。また、平成27年には、復興に向けて我々がどのように歩いていくかということをテーマとしたアニメーション「未来への手紙」をYouTubeや各種媒体でも発信。今後さらにこの動きがICTや県内全域に広がっていくような動きとなっている。そうした中で集大成的に行っているものが「マジカル福島」であり、これは後ほどガイナックスからの説明がある。

- 浪江町で共同開催された4つのイベントについて

2017年11月25日、26日に浪江町において共同で開催された4つのイベント

1. 福島の祭

2. 「復興なみえ町十日市祭」(震災以前は3日間で10万人の集客があった大規模な祭)

3. 「ドローンフェスタ」。

4. 「ロボテスわっしょい秋祭り」。

「復興なみえ町十日市祭」は2日間で3万人が来場、「ドローンフェスタ」と「ロボテスわっしょい秋祭り」は、ニコニコ動画で放映したところ、約2万人が視聴、コメントは約1万人を超え、それに対する好意的な評価を寄せられたのが96%ということで大変な好評をいただいた。合わせて約5万人がこのイベントに触れたということで、伝統文化とふるさとの宝、そしてサブカルチャーとハイテクが組み合わさった時、このように大きな賑わいを創出できるという、非常な好事例だと考えており、今後福島を盛り上げる企画を考える際の見本にしていければと考えている。

- アニメ・マンガの人材育成について

プロスポーツと連携してファイヤーボンズの似顔絵コンテストの開催。

来月3日、4日のサポーターマッチにおいて表彰式を行うとともに、現在、内々で作成されている、ボンズさんとキビタンのコラボ動画を放映して試合を盛り上げたい。

- 特撮について

円谷英二監督が福島県須賀川市出身ということで、2年前、2016年から円谷プロの全面協力をいただき、福島県で「ARスタンプラリー」というものを行っている。この事業は専用アプリを使用し、観光スポットに出現するウルトラマンヒーローや怪獣たちと一緒に写真が撮れるというもの。スタンプラリー形式で行い、商品をゲットしていくという、福島の観光案内やARを活用した遊びの部分を含めたコンテンツ事業となっている。今年度はアプリのダウンロードが1万件を越え、このような事業を展開することで、多くの方に福島に来訪いただき、福島の魅力を知っていただきたい。また、福島県にはこのような誇れるコンテンツ、宝があるということを広く県民に知っていただき、郷土への誇りを持って、行動していただきたいと考えている。

- Facebook やInstagramを使っての発信
 内容の多くはプロスポーツの親交と、メディアコンテンツを活用した地域おこし、その紹介ということで、ウルトラマン関係やガイナックス関係、ファイヤーボンズの応援ということでサポート、紹介などを随時タイムリーに更新して情報発信している。
 フォロワー数は 440 人。福島県だけではなく、外国の方など多くの方にフォロワーになっていただいている。こうしたものを充実させ、福島の活動をより多くの方に知っていただき、福島に来たい、という気持ちになっていただければと思っている。
- 「福島が発信するコンテンツ推進事業」3つの柱
 1. 観光振興についてはアニメ、特撮の聖地を目指し、国内外の多くの方々が訪れる場所となるよう活動していく。
 2. 人材育成については FSG ガレッジリーグが中心に行っている。
 3. 産業振興については、コンテンツの活用によって雇用が拡大することを目指す。いかに受け皿となる関連企業を呼びこんで集積していくか、また、そうしたものがベンチャー的に発生するか。商工労働部サイドや教育庁サイドと連携して、輩出した人材が地元に着定できる好循環を生み出せるよう、今後も政策等を、こういった協議会で検討していきたい。

【福島ガイナックス代表取締役 浅尾 芳宣様】

- 「マジカルふくしま」について
 福島県の中で新しいコンテンツの題材を見つけて発信する試みである。
 福島ガイナックスが中心となり、県の協力のもと県内各所でアニメ、マンガ、サブカルチャーを発信する文化祭「マジカルふくしま」を開催している。県内でコンテンツ化できるネタ、歴史的出来事、歴史的人物であったり、現在の面白い取り組みだったり、これから新しくムーブメントを興せそうな題材があれば、アニメやキャラクターやマンガ、イラストやゲームという形で発信し、それを県内だけではなく、県外の方に知っていただき、福島の残念なイメージを払拭する。発信したコンテンツをもとに、観光集客ができるようなイベントを開催するし、人が集まることでおこる経済効果を狙う。福島県のコンテンツ発信、インバウンドも含め、県内外の方々の誘致、そして福島県からの新たなコンテンツをもとにした周辺事業の発信を行う試みである。
- 現在、才能ある人材は、アニメの場合、すべて東京へ流出してしまうのが現状だが、今後県内で就業できるように、その才能を活用して生計がたてられるようにすることを目標に「マジカルふくしま」を開催している。

【株式会社二葉写真製版福島支社 代理 佐々木 健一様】

- 二葉写真製版福島支店の本社は東京都文京区にあり、主にマンガの製版等をさせてい

ただいている。2010 年、膨大なマンガのデータのバックアップの目的で、福島県白河市に福島支社を新設した。弊社は日本で一番早くマンガのアナログからデジタルへ製版を切り替えた会社であり、主に講談社を中心とした週刊少年マガジンなどの製版をさせていただいている。

- 最近、出版社の方からマンガの広告、PR のために、動画、映像を使いたいという要望があり、広告や静止画を、動画のように加工するという映像制作も手掛け、その映像制作の技術を活かしたデジタルサイネージという事業を進めている。また、ペッパーというロボを使って企業さんや展示会での宣伝、広告にも活用させていただいている。
- マイタウン白河という、市民交流施設のエントランスに、デジタルサイネージを設置し、市と連携して地域の情報発信を始めている。

【公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構 鈴木 秀明様】

- 現在、郡山、須賀川、鏡石、玉川、石川、三春、この 6 つの市町村にまたがって事業を展開している。
- 郡山地域テクノポリス推進機構の人材育成事業について
昨年 30 周年の記念事業では、人材育成に関する事業として、技術振興事業「マイスターズカレッジ」「ちびっ子マイスターズカレッジ」、中学生向け医工連携人材育成事業、この三つを記念事業として行った。
働く方のスキルアップのための授業としては「メディカルテクノロジーコース」医療機器の製作に関するコースがある。連続講座となっており、受講生は一人の先生からできるだけ多くのものを学ぶ形となっている。「イノベーションマスターコース」については、エネルギーの話(特に浅部地中熱に関する技術)を学ぶ。「マシニングセンターコース」は 3D プリンターなどについて、ロボットに関する授業を実施。「ちびっ子マイスターズカレッジ」、こちらは小学生高学年を対象とした講座となっており、コースの 1 はコンクリート探検隊、日本大学工学部の先生をお呼びし、実際にコンクリートを扱った共同実験を行うという内容となっている。中学生向け医工連携人材育成事業「医療の道を歩む、未来への第一歩」については日本大学工学部の工学、医学博士である酒谷先生の講義をいただいて、模擬手術体験というものを行った。「ちびっ子マイスターカレッジ」の「コンピューター動かし隊」は、将来情報系の仕事に携わりたいという子供たちの育成の手助けをしている。
- その他の事業についても、色々な研究会の活動などを通じて、地域のモノづくり事業の支援、また、地域の IT、ICT の進展を目標に活動している。

【国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本 副理事長 中林 寿文様】

- IGDA 日本は東京を拠点に現場のゲーム会社が集まり、企業の垣根を越えて勉強会などを実施し、切磋琢磨を図ることを目的としている協会である。
2011 年、震災が起こった際に、我々ゲーム開発者の立場として何かできることはないか、と考えた一つのものとして、「福島 Game Jam」というイベントを開催させていただいている。
- 「福島 Game Jam」について

東京からプロのゲーム会社の方、クライアントや、Wiz の学生、その他東北エリアの学生が集まり、30 時間でゲームの企画から実装までを体験するという、ゲームという立場でデジタルコンテンツの作成というものを体験するイベントである。

インターネット、ソフトウェアビジネスというのはどこかの地域に特定されるものではなく、距離感の関係ないビジネスであり、東京だけではなく世界にも発信することができる。東京の人間と福島の間、仙台、そのほかにも沖縄、九州など、色んな場所の方が参加され、2017 年には台湾やチリ、外国の参加者もいる。

産業が興るにしても人材がいらないといけない。地域の垣根を越えて、人的なつながりにもなるので、IT 産業クラスターの礎になるのではないかと思う。

- 「福島 Game Jam」の効果

郡山地域を中心としたゲーム開発者団体、IGDA 福島支部という形となるが、IGDA 東北という団体が立ち上がった、「福島 Game Jam」で制作したものを毎年東京ゲームショウなどのゲーム展示会に出品されている。

【学校法人新潟総合学院 FSG カレッジリーグ 地域連携 菅野 浩二】

- 「LXD 磐越道プロジェクト」について事例の発表

復興庁から委託を受けたインバウンド目的の事業であり、新たなインバウンドコンテンツを開発して、交流人口の拡大につなげ、福島県を復興させていこうという形でスタートした。事業の概要は福島県を横断する磐越自動車道、国道 288 号線沿いの郡山市、田村市、猪苗代町、西会津の 4 市町を繋いだ、自動車等を活用し、4 市町またがったプロモーションビデオをつくってインバウンドに役立てていくというものである。

- 学生達の体験内容について

日本各県の観光 PR 動画を数多く制作している XPJP 社のプロクリエイターと、FSG の学生たちが連携をして制作を行った。ただ PR ビデオを作ろうというのではなく、戦略的にやっけていこうということで、グーグル、オラクル、Adobe などの協力をいただき、マーケティングを分析し、ビッグデータを解析し、解析したうえで YouTube アップし、再生回数を増やしていくという取り組みとなっている。

実際に一線で活躍しているプロからの講義、使用しているカメラやドローンなどの機材を使い実技を行った。撮影後の編集作業ではプロの方にアドバイスをいただきながら、ブラッシュアップし YouTube へ掲載した。アップして 1 週間ほどで、世界各国で 3 万回ほど再生されているものとなっている。

- 学生達が教育プログラムで地域貢献する活動について

このプロジェクトに関しては、一線で活躍するプロから、学生が得た知識を教育プログラム化して、地域の後続達へ還元していこう、という目的もある。

プロから得たものを後続となる地域の子供たちに還元する、ということで、地域の魅力を簡単に動画化し、発信するワークショップも西会津で実施。他人に教える事が一番のスキルの向上、知識習得の近道となるが、プログラム化することによって、学生たちが指導

側に回ることが可能となり、また、教えるということからコミュニケーション能力の向上も図れる。受講側の子供達にも、どのように撮影し、人に伝えればいいのかを考えること、自分たちが住んでいる地域の魅力、歴史の再認識ができ、思考力の向上が図れる。さらに、動画を作るということが仕事になるという事、福島県でこういう仕事をやっていけるとい認識も身に付く。この双方向のプログラムを行うことによって、地域の活性化や、後続の人材育成、AI ではできない 0 から 1 を作り出す考える力、クリエイティブな発想、アイデアを生み出す力に繋がるのではないかと考える。

5.事務連絡

【国際アート&デザイン大学校 事務局長 小野里 俊哉】

「文部科学省委託事業、謝金、及び旅費交通費の支給について」の説明

6.閉会

【国際アート&デザイン大学校 教務部長 佐藤 日和】

- 第2回人材育成協議会開催の連絡
2月15日(木)14:00~15:00
- 会議後合同分科会開催の連絡

(資料)

アクセスマップ

福島県内主要駅へのアクセス

東京駅	東北新幹線 約1時間25分	新白河駅	約12分	郡山駅	約14分	福島駅	約14分
仙台駅	東北新幹線 約26分	福島駅	約14分	郡山駅	約12分	新白河駅	約12分

マジカル福島2017 協賛各社

主催：マジカル福島実行委員会 (福島県 / FSG カレッジリーグ 学校法人新潟総合学院附属アート&デザイン大学校 株式会社 JTB 東北 / 東北通ネットワーク / シェーション株式会社 株式会社東北博覧会 / 株式会社 KADOKAWA)

協力：福島県文化振興課 / 浪江町商工会 / 福島県田村郡三春町 株式会社三春まらづくり公社 / 福島県伊達市 白河観光地振興協会 / ヤマワ株式会社 (協賛 / 実行)

お問い合わせ先 **マジカル福島実行委員会事務局** TEL 0247-61-6341 FAX 0247-61-6342

アニメ・マンガの文化祭!! 本気の福島を発信します!!

マジカル福島2017

2017年10月1日 - 11月26日

福島各地でわくわくイベントがいっぱい!

福島の魅力を発信するてっかい文化祭! 2017/10/1 - 11/26

マジカル福島2017

福島県が主体となって、アニメを中心とした多彩なイベントを県内各地で繰り広げる本気の文化祭!
アニメや音楽などのサブカルチャーやドローンなどの最先端技術を遣って、福島の現状を世界に発信します! イベントを巡りながら、福島ならではの文化や歴史も体感できる、大人も子どもも本気(マジ)で遊ぶための一大イベント!

「マジカル福島2017」公式ホームページ
<http://magicalfukushima.com/>

詳しいイベント内容や最新情報をチェック!!

情報をゲットするなら
「マジカル福島2017」公式アプリ
スマートデバイス用アプリ「マジめく」には、「マジカル福島2017」のイベント情報や現地情報が満載。マップ機能でイベント前導ルートも確認したり、会場までの子どもおまかせ、県内出身の人気声優による音声ガイドや、スタンプラリーも楽しみ、「マジめく」を活用して福島を遊び倒そう!

6ページ
10/29 | 政宗ダテニクル第5話上映会

7ページ
10/26 | 郡山ハロウィン

6ページ
ラッピングバス運行中
「戊辰150年記念事業」「薄桜鬼」ラッピングバス

7ページ
10/22 | まるごと白河2017

7ページ
11/25・26 | ロボテスわっしょい! 秋祭りリターンズ2017 福島ロボットテストフィールド・フレOPEN祭 | 復興なみえ町十日市祭 | ふるさとの祭り2017 in 浪江

4・5ページ
10/10 ~ | ふくしま学習展★アニメ編 | 10/14 | 放課後のフリアレス | 10/15 | 政宗ダテニクル | 天元突破グレンラガン | 11/3・4・5 | マジカルフェスティバル & 福島Moe祭

(資料)

2017.11.25~26 浪江町でのイベントについてのレポート 福島県地域政策課 (資料3)

ふるさとの祭り (県文化振興課)	復興なみえ十日市祭 (浪江町)	ドローンフェスタ (県ロボット産業推進室)	ロボテスわっしょい 秋祭りリターンズ (県ロボット産業推進室)
 前沢女宝財踊り (双葉町) 農災後は避難先の二本松で開催。7年ぶりに浪江町内で開催	 室原の田植踊 (浪江町：7年に1度の舞) 小中学校の作品展示	 安達ヶ原のヤンババ： とてもリアルな介護ロボット バブジヤガー HADO(ドッグボール) 福島ヒーローズが集合した「マジカル福島2017」ファンイベント (県地域政策課)	 福島ガイナックスを中心とした「マジカル福島2017」 声優さんもドローンを体験
2日間で約3万人が来場 (11/25：約1万人、11/26：約2万人)		インターネットで延べ約2万人が視聴 (コメント数は1万件を超える)	
伝統文化	ふるさとの宝	ハイテク	サブカル

約5万人がこのイベントを見たり、触れたりした。
⇒大きな賑わいの創出となる。

(資料)



ボンズからはじめよう

アニメ・マンガで福島ファイヤーボンズを応援しよう!!



福島ファイヤーボンズ 似顔絵コンテスト作品募集

好きな選手の似顔絵を描いて福島ファイヤーボンズを応援しよう!!

- ◎応募資格/プロ・アマチュアを問いません。どなたでも応募いただけます。
- ◎作画対象/福島ファイヤーボンズ選手・ヘッドコーチの中で好きな1名の似顔絵を描いてください。
- ◎応募条件/A4サイズまで。用紙は自由。手描き・デジタルのいずれでもOKです。技法・画材は問いません。
- ◎作品展示/2018年2月3日(土)・4日(日) 郡山市総合体育館
- ◎選考・各賞/福島ファイヤーボンズ選手等が全応募作品を審査し、「福島県知事賞1点」「福島ファイヤーボンズ賞1点」「各選手賞12点」などの入賞作品を選定します。※詳細は裏面参照

応募締切 2018年 1/14(日) 当日必着

福島ファイヤーボンズ試合会場でマンガ・アニメ制作を体験しよう!!

A アニメ・マンガスペシャルワークショップ

01 ボンズ選手似顔絵講座

ASD講師が上手に描くポイントを解説して、好きな選手の似顔絵を完成させます。作品は「似顔絵コンテスト」に応募できます。

- 1回目/10:00~11:00 ●2回目/11:00~12:00 (各回定員20名)

02 ボンズくんショートアニメ講座

バスケットボールが弾んだり、ボンズくんが動く様子をアニメーションとして制作します。

- 10:00~12:00 (定員20名)

- 対象/小学生・中学生・高校生(小学生低学年の方は保護者同伴) ●定員になり次第締切
- 申込/参加される講座・氏名(代表者・人数)・年齢を明記し、下記アドレスにメールでお申込みください。bondskara@art-design.ac.jp ※メール確認後、事務局より返信させていただきます。



12/3(日)

- 時間/10:00~12:00
- 会場/郡山市総合体育館
- ※群馬クレインサンダース戦前

事前予約制/参加費無料

参加特典
観戦チケット当日券
プレゼント!!

B ボンズくんお面作り 似顔絵ブース出展中



自分で色を塗ったオリジナルお面で応援しよう!!
好きな選手とツーショット似顔絵を記念にどうぞ!!

※出展スケジュールは下記の通りです。

福島ファイヤーボンズホームゲーム「A&Dイベント」開催スケジュール		10/21 SAT B	10/22 SUN B	11/13 MON B	11/14 TUE B	12/2 SAT B	12/3 SUN A B	12/9 SAT	12/10 SUN
会場	福島市国体記念体育館	会場	福島市国体記念体育館	会場	郡山総合体育館	会場	郡山総合体育館	会場	いわき市立総合体育館
A ワークショップ	B ボンズくんお面・似顔絵ブース	C 似顔絵コンテスト展示	12/20 WED	12/23 SAT B	12/24 SUN B	1/27 SAT B	1/28 SUN B	2/3 SAT B C	2/4 SUN B C
			会場	会場	会場	会場	会場	会場	会場
			郡山総合体育館	郡山総合体育館	郡山総合体育館	郡山総合体育館	郡山総合体育館	郡山総合体育館	郡山総合体育館

主催/福島県アニメ・マンガ人材育成とプロスポーツチーム応援事業「ボンズからはじめよう」実行委員会
事務局/ART and DESIGN 国際アート&デザイン大学校



Instagram

検索



tiikidukuri_fukushima

プロフィールを編集

投稿351件 フォロワー446人 6人をフォロー中

福島県地域政策課 福島県のプロスポーツチームを応援したり、ふくしまに緑のある特撮やアニメ・マンガのメディアコンテンツを活用した地域づくりなど様々な事業で福島県を盛り上げる当課の活動を発信していきます！
www.pref.fukushima.lg.jp/sec/11025a

投稿 保存済み



●「ふくしま学習展★アニメ編」

- 会場 福島さくら遊学舎
- 日時 10月1日～2018年2月28日 10:00～17:00
- 料金 大人800円／大学生700円／小学生～高校生400円
- 来場者数 7,240人（マジカル福島2017期間中）
- 実施内容 ・福島ガイナックスが制作してきた作品を通して、
福島の特徴や歴史、そして復興への歩みを紹介するとともに、
アニメーションという表現手法の魅力にふれるきっかけとするための展示です。
- 主催 福島ガイナックス
- 共催 ガイナックススタジオ



●『放課後のプレアデス』『終わらない文化祭』へようこそ！

- 会場 福島さくら遊学舎 体育館
- 日時 10月14日(土) 13:00~16:30
- 来場者数 400人
- 料金 2,000円(税込)
- 実施内容
 - ・アニメ上映会
TVシリーズ(全12話)より2本上映。
①第4話「ソの夢」
②第9話「プラネタリウムランデブー」
 - ・トークイベント
事前に、ホームページ「あなたが選ぶ名シーンや名セリフ」を募集。
イベント中で、応募内容を紹介。
 - ・『放課後のプレアデス』クイズ大会
 - ・文化祭を模した展示ブース、フォトスポットの設置。
 - ・「デコ屋敷」の豆だるま絵付け体験ブース設置。
- 出演ゲスト 高森奈津美(声優)
牧野由依(声優)
斎藤友子(MC)



●『政宗ダテニクル』^秘トークマジカル合体☆基宗降臨！

- 会場 福島さくら遊学舎 体育館
- 日時 10月15日(日) 13:00~14:30
- 来場者数 500人
- 料金 2,000円(税込)
- 実施内容
 - ・アニメ上映会
『政宗ダテニクル』スピンオフ「政宗フロニクル」上映。
 - ・トークイベント
事前に「ゲストへ向けた質問やメッセージ」を募集し紹介。
 - ・『政宗ナマニクル』朗読劇
 - ・プレゼントじゃんけん大会。
 - ・伊達市役所公用車『政宗ダテニクル』ラッピングカー展示。
 - ・『政宗ダテニクル』第5話上映会PR
- 出演ゲスト 村瀬歩(声優)
松岡禎丞(声優)
浅尾芳宣(MC)



● 『天元突破グレンラガン』帰ってきたゼダチ公！オレと兄貴のぶっちぎりトークだぜ！

- **会場** 福島さくら遊学舎 体育館
- **日時** 10月15日(日) 15:00~18:30
- **来場者数** 500人
- **料金** 2,000円(税込)
- **実施内容**
 - ・アニメ上映会
『劇場版天元突破グレンラガン紅蓮篇』上映。
 - ・トークイベント
「ファンが選ぶ名シーンや名セリフ」を生アフレコで再現。
 - ・プレゼントじゃんけん大会。
 - ・『天元突破グレンラガン』展示。
 - ・ラガンとコラボした最新型車いすkeipuの展示、乗車体験。
- **出演ゲスト**
 - 柿原徹也(声優)
 - 小西克幸(声優)
 - 山賀博之(プロデューサー)
 - 武田康廣(MC)



● まるごと白河2017

- **会場** J R 白河駅前周辺施設
 - ・白河駅前イベント広場
 - ・白河市立図書館多目的ホール
 - ・白河市立図書館駐車場
- **日時** 10月22日(日) 10:00～15:00
- **料金** 無料
- **来場者数** 3,500人
- **実施内容**
 - 白河駅前イベント広場
 - ・白河ラーメンや市内の飲食店を集め食の魅力を発信。
 - ・県南地方の特産物を集結させ、県南地方の魅力を一堂に発信。
 - ・世界一の称号を得た山田剛嗣シェフによる料理の提供。
 - ・市内商店街振興組合主催によるビンゴ大会
 - ・NEXCO東日本による車両の展示。(イベント広場駐車場)
 - 白河市立図書館駐車場
 - ・市内小学生参加による体験型イベントの実施。
(ロングクレープ作りの日本記録更新への挑戦)
 - ・高所作業車乗車体験、バックホー操縦体験などの重機体験。
 - ・お仕事体験の実施。
 - ・同時開催として白河商工会議所青年部によるイベントの実施。
 - 白河市立図書館多目的ホール
 - ・白河の伝統文化体験や産業体験の実施。
- **主催** まるごと白河実行委員会



●ハロウィンパーティーin郡山

- 会場 郡山駅前周辺 飲食店約36店舗
- 日時 10月26日(木) 19:00~24:00
- 料金 2000円 (先着2,000人 チケット制)
- 来場者数 2,000人
- 実施内容
 - ・チケット制で5時間飲み放題。
 - ・店舗巡りスタンプラリーの実施。
- 主催 東北ハロウィンパレードプロジェクト実行委員会
BARマリオ

Happy Halloween

第5回

郡山駅前1区画で集まる!!!
HORIYAMA HALLOWEEN PARTY

ハロウィンパーティーin郡山

10/26 THU 19:00~24:00

参加店35店、どこを巡っても5時間フリーパス!

¥2,000

今年も参加! 百本音ナッツ

参加店を巡りスタンプを集めて様々なグッズをゲットしよう!!

BARマリオ	Cocktail Bar Breathe	ほるもん焼き・福ちゃん	ツインズ	スナック MU(ムー)
jinya kitchen at	BARスリーモンキーズ	Sports café SQUARE	海鮮炭火 えぼし	カメレオン郡山
Von-Voyage	Café&Diner ARCH	居酒屋 しのや	和風ダイニング 香月	ベジドリ庵
居酒屋 安兵衛	串揚げ居酒屋 ハシゴ	C'EST SUPER NEO(セツスーパー)	灌場 スワロウ	
rhyme	CLUB #9	SHRIMPS・シュリンプス	Darts&Bar Haverick(ダーツ)	
moca	bAr Bullshit	もつ煮 郡山中町すいせい店	カブリチヨウ・ザ郡山中町店	
UNCAFE	CROSS ROAD	こたわりやま 郡山中町店	郡山BAR KICK(キック)	
Sham rock	庄や 郡山店	動物屋	サカガビル マリスケリア郡山	

主催・事務局 / 東北ハロウィンパレードプロジェクト実行委員会
BARマリオ TEL.0244-8334-7650

●『政宗ダテニクル』第5話上映会

- 会場 伊達市ふるさと会館MDDホール
- 日時 10月29日(日) 13:00~18:00
- 来場者数 約1,000人
- 料金 無料
- 実施内容
 - ・『政宗ダテニクル』第5話上映
 - ・声優トークショー
 - ・『政宗フエニクル』朗読劇
 - ・武将隊演武
仙台「伊達武将隊」、山形「やまがた愛の武将隊」、伊達市「おもてなし隊」
3組合同の演武を披露。
 - ・コスプレ撮影会
- 出演ゲスト 保志総一郎(声優)
小林裕介(声優)
長崎行男(音響監督)
浅尾芳宣(総監督)
- 主催 福島県伊達市



● マジカルフェスティバル2017 概要

- **会場** 福島さくら遊学舎
- **会期** 11月3日(金)～11月5日(日)
- **来場者数** 3日間 延べ6,000人
- **料金** 無料(一部有料)
- **実施内容**
 - ・ご当地ヒーローによる大道芸、ヒーローショー。(相双神旗ディネード)
 - ・アニメ上映会&トークショー
 - ・福島Moe祭2017(福島Moe祭実行委員会)
 - ・似顔絵コーナー(国際アート&デザイン大学校)
 - ・ふわふわ遊具/ミニエクスプレス(株式会社ワック)
 - ・ふくしま学習展★アニメ編(福島さくら遊学舎)
 - ・ご当地萌えキャラクター展示・グッズ販売出展
 - ・地元企業、団体による展示・物販ブース出展
 - ・飲食屋台の出店
 - ・コスプレ衣装貸出・撮影会
- **出展数** 3日間出展計 38店舗
(屋内出展 12店舗/屋外出店 26店舗)



Magical FUKUSHIMA2017

二葉企画・二葉写真製版 事業案内

株式会社二葉企画
株式会社二葉写真製版



1

■ 会社概要

Company Info	
社名	株式会社二葉企画 株式会社二葉写真製版
所在地	本社：東京都文京区大塚5-23-2 支社：福島県白河市十三原道上3-41
設立	二葉企画 1989年5月26日 二葉写真製版 1959年2月3日
資本金	二葉企画 1,000万円 二葉写真製版 3,000万円
代表取締役	二葉企画 小林 伸行 二葉写真製版 小林 孝平
事業内容	・マンガ、雑誌、書籍のDTP全般 ・電子書籍データ制作 ・デザイン全般 ・映像制作全般 ・Webサイト、アプリ制作



取引先※順不同

講談社・幻冬舎コミックス・KADOKAWA・小学館・主婦と生活社・ハーバーコリンズジャパン・手塚プロダクション・水木プロダクション・里中プロダクション・秋水社・電通・駒澤大学・共立女子大学・学習院大学 他



2

■二葉の事業内容



漫画製版のプロ集団

弊社は週刊少年マガジンのDTP業務を唯一任されている会社です
長年のキャリアが誇る技術と安心・安全の管理体制で
クオリティの高い製品をご提供します

制作

電子書籍

漫画・雑誌・書籍をスマートフォンやタブレットで手軽に読める電子書籍が世界中で普及しています
弊社では国内全ての電子書籍配信サイトに対応した電子データを制作することが出来ます



対応可能フォーマット

- epub
- PDF
- Dotbook
- AZW
- ACSM
- MOBI
- BSReader
- BOOKSUITE

実績

- 週刊少年マガジン
- 別冊マガジン
- 月刊少年マガジン
- 少年マガジンR
- 月刊少年シリウス
- ネメシス
- イブニング
- good!アフターヌーン
- ハーパーコリンズ
- マガジンポケット
- LINEマンガ
- DeNA
- マンガボックス
- Book Live
- 学研ブックビヨンド
- 幻冬舎コミックス
- Nagisa
- フランス書院 etc...

6

制作

DTP・タイピング

日本で最初に漫画DTPのデジタル化に着手、漫画製版では国内トップクラスのクオリティを誇ります
長年のキャリアで培った技術と安心・安全の管理体制で、出版社以外の業種にも進出しています



年間受注件数
48,685
件

実績

- 週刊少年マガジン
- 月刊少年マガジン
- 月刊少年シリウス
- 別冊少年マガジン
- ハーレクイン
- 月刊バーズ
- PASH!
- 学術論文 etc...
- goodアフターヌーン
- 少年マガジンR
- イブニング
- ネメシス
- Canna
- たそがれ食堂
- coolvoice
- 広告・チラシ etc...

5

制作

スキャニング・レタッチ・着色

弊社では画像や写真のスキャニング・加工・補正の作業を行っています
また、電子書籍の普及と共にニーズが増してきた着色の作業も行っております



7

デザイン

安心・安全のクオリティ

DTPの知識を熟知した9名のデザイナーが常駐
顧客に喜んでいただける安心のクオリティ

8

デザイン

グラフィックデザイン

こだわりの強い出版社様のご要望に応えている実績を基に、近年では一般企業へと販路を拡大しています



実績

- 漫画・雑誌の装丁
- 本文レイアウト
- 各種ロゴ・アイコン
- 企業案内・パンフレット etc...

年間受注件数
9,147
件

デザイン

販促物・グッズ

書店や展示会、イベントブースに必要な販促物・グッズを制作します
成果物まで一通で受けることも、デザインのみのご提供も出来ます



実績

- POP
- マグカップ
- クリアファイル
- 手ぬぐい
- Web用バナー
- Tシャツ
- オリジナルタンブラー
- トレーラー広告 etc...

デザイン

イラストレーターの充実

弊社にはイラスト起こしが出来るデザイナーが充実しています
似顔絵・アイコン素材・キャラクター制作等の実績があります



一人暮らしのワンポイント

生活のワンポイントをデザインしよう
生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。

生活のワンポイントをデザインしよう
生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。

生活のワンポイントをデザインしよう
生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。生活のワンポイントをデザインしよう。



実績



- オリジナルキャラクター
- 似顔絵アイコン
- Web用漫画イラスト
- 素材イラスト etc...

デザイン

映像制作

オリジナル映像制作は勿論、弊社独自で商品化したプレート型の
モーショントーン動画は、高いクオリティの動画を安価で提供することが出来ます
動画制作に対するコスト面でお悩みの方は、ぜひご相談下さい

年間受注件数

100件



■ 7人のシェイクスピア 告知CM



■ 将国のアルタイル 告知CM

30,000円/本 が実現!



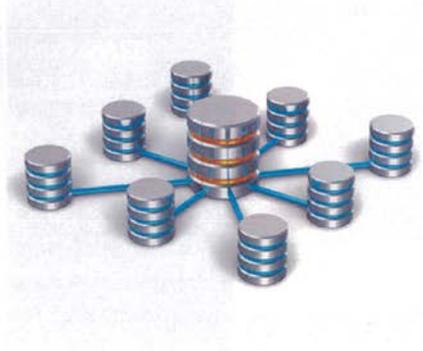
FUTABAの新たな試み

2017年よりスタート。WEBサイト・アプリケーションから
インタラクティブなコンテンツまで幅広く対応

WEB

データベース

弊社では、お客様の成果物における素材をいつでもご提供出来るデータベースシステムを完備しております。過去に作業した印刷データや、素材として使用した写真や画像をいつでもご手配することが出来、セキュリティーの完備も充実しています



実績

- 成果物に対しては全て5年間補償完備
- 自社サーバーによる高性能セキュリティーで、
流失件数0件

年間管理件数
約
60,000
件

WEB

WEBサイト・アプリケーション

企業HP・ECサイト・リクルートサイト・アプリケーション等、お客様のニーズに沿ったWEBサイトやアプリケーションの制作、お客様が安心してご利用いただけるよう、サポート・管理まで責任をもってご対応します



実績

- サイネージネットワーク株式会社HP
- MIGAKI (いかしあい隊)
- フクダ電子
- キンクリ堂
- cosmosmore
- オーゼキ リクルートサイト
- ※2018年納品予定
- 地震津波シミュレーションゲーム

半期受注件数

7件

企画

二葉のグループ試み

二葉グループは創業から59年間、主に出版社様をクライアントとして業務を行って参りました。

常に時代の先端を走るクリエイティブな成果物を発信するクライアントとのものづくりは、やりがい満ちており、その貴重な経験で培った高い技術は私共の財産となりました。

翌年60周年を迎える節目となる今、そのキャリアと技術を一般企業様へと広げて、業務の幅を広げる方針を掲げました。皆さまが持つ様々な課題を独自の観点から計測し、課題解決に向けたサポートを一任させていただけるよう励んで参ります。

未永くお付き合いいただけますよう、何卒宜しくお願い致します。

Southern Cross

2017.5 Vol.65



サザンクロス

(公財)郡山地域テクノポリス推進機構は、高度技術産業の集積による新事業創出を導く、東北のサザンクロス(南十字星)となることを目指します。

●編集発行
公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構
郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会
〒963-0115 福島県郡山市南2丁目52番地 ビックパレットふくしま3階
TEL (024)947-4400 FAX (024)947-4475



郡山地域テクノポリス推進機構

●一 沿革・方針と活動、主な事業一覧 ●……………P03

新事業創出育成

- 起業化支援
ものづくりインキュベーションセンターの設置・運営……………P05
- 新製品開発から事業化までを支援
 - 1 各種助成事業……………P06
 - 2 日本大学産官学連携知財センター(NUBIC) 郡山サテライトの開設……………P06

人材育成・研究開発促進

- 産学官連携による人材育成
「Meister's College(マイスターズ・カレッジ)2016」……………P07
ちびっ子マイスターズ・カレッジ2016……………P10
中学生向け医工連携人材育成事業
「医療の道を歩む、未来への第一歩」……………P10
- 研究開発・事業化支援
技術コーディネーターの企業訪問を通じた支援
一 産学連携コーディネート業務……………P11
再生可能エネルギー利用次世代型農業施設の活用……………P11

起業家育成・起業化支援

- 1 企業連携の促進
 - 郡山テクノポリス地域戦略的アライアンス形成会議…P12
研究開発推進部会
一 3フォーラムの開催……………P14
 - アドホック研究会……………P16
- 2 ICTを核とした産業の振興
 - 郡山オープンイノベーション(KOI)会議……………P17
郡山市、会津大学、郡山地域テクノポリス推進機構 三者協定
- 3 受発注機会の創出
 - 郡山地域ものづくり受発注商談会……………P18
 - ICT活用による商談の機会(リンカースの活用)……………P18
- 4 平成29年 新春講演会……………P18

郡山地域ニューメディア・コミュニティ事業推進協議会

- ICT交流事業、情報化人材育成・研修事業……………P19
- 平成29年度の主な事業・イベント……………P20

関連事業

- サイエンスツアー(くらしの工学を学ぼう)……………P21
- こおりやま産業博……………P21
- ふくしま復興・再生可能エネルギー産業フェア2016……………P21
- メディカルクリエーションふくしま2016……………P21
- 江原医療機器展示会 GMES2016(韓国)……………P21

テクノインフォメーション

- 平成28年度 理事会等の開催報告……………P22
- 平成29年度の主な事業・イベント……………P22
- 役員・職員等の紹介……………P23

ごあいさつ

「役立つ機構であり続けるため」

(公財)郡山地域テクノポリス推進機構 理事長 滝田康雄……………P01

特別寄稿

「工学部開設70周年」

日本大学 工学部長 出村克宣……………P02

- 郡山地域テクノポリス推進機構ホームページ <http://www.techno-media.net6.or.jp/>
- インキュベーションセンターホームページ <http://www.techno-media.net6.or.jp/incubation/>
- Eメール【テクノポリス】 techno@nm.net6.or.jp
【ニューメディア・コミュニティ】 info@nm.net6.or.jp

役立つ機構であり続けるため

公益財団法人郡山地域テクノポリス推進機構
理事長 滝田 康雄



東日本大震災及び原子力災害から6年が経過し、圏内では、産総研「福島再生可能エネルギー研究所」の開所を皮切りに、国際原子力研究開発機構、国立環境研究所と連携した「福島県環境創造センター」(国内初となる大型動物の飼育実験施設を備えた「ふくしま医療機器開発支援センター」と国内を代表する機関が次々に開所し、さらに、「工業団地の造成」や「新駅の設置」、「スマートインターチェンジの整備」等、インフラや交通体系の整備も進められ、再生可能エネルギーや医療福祉機器、そしてロボットに関連する産業育成、企業集積が進められ、さらには航空宇宙関連産業への参入支援も加わり、ものづくり産業振興の大きな役割の中にあります。

昨年度は、こうした状況に呼応し、さらには当機構創立30周年を踏まえ、既存事業の拡充や新たな県内外から参入企業を招いた大規模受発注調査会を開催するとともに積極的に事業に取り組んでまいりました。

当機構の設立原則は「ものづくり企業への支援を通じた福島産業の振興」であります。

今年度も当機構の強みである三つの柱を中心に事業を展開してまいります。

一つは、「郡山地域ものづくりインキュベーションセンター」を核とした起業支援であります。平成18年に日本大学工学部の敷地内に設置以来多くの企業に利用いただき、新製品開発や新分野進出のためにご利用いただいております。現在は再生可能エネルギーや医療機器関連の企業など10社が入居し11室でご利用いただいております。

当該施設が持つ、大学等と連携し新製品の研究開発する「場」、試作を行うための「設備」、経営・技術面からの「助言」、そして、研究開発の成果を広く発表する「機会」を提供し、企業支援を図っております。

二つは、技術コーディネーターによる支援であります。

この4月からは、1名増員し7名を配置しています。大手製造業での経験を活かした相談業務や、昨年後半からはICTによる受発注案件に対する企業訪問も増えており、関係機関と連携しマッチングをかけた支援に力を注いでまいります。

三つは、産学資金連携による支援であります。連携に応える体制は整っておりますが、具体的な進捗が不十分なのは、企業の皆さんに機構の業務が知られていないという情報発信不足も一因かと思っております。

連携が進むよう、積極的な業務展開による「場」づくりを努めてまいります。

また、昨年12月には、新たに会津大学と郡山市、当機構の三者による連携協定が締結されました。この連携を契機に、会津大学の「知見を活用させていただき、ICT分野からの企業支援にも力を入れてまいります。

一方で、当機構の運営は、基本財産運用益の活用が基本となりますが、既金利、マイナス金利の中運用益確保が難しく、昨年度は過去に希少な特定資産の一部取崩しで対応したところであり、本年度もこの状況は続き、資金の一部取崩しで運営することとなります。今後も運用益の面で厳しい状況が予想されますが、関係機関の企業支援協業も活用させていただきながら、圏内企業の研究開発促進や、新事業の創出育成、技術の高度化やそれを担う人材の育成、そしてこれら事業の推進のため産学連携を積極的に推進し、産業界から必要とされる機構であり続けるための仕事をしております。

関係各位のなごりご支援、ご協力をお願い申し上げます。ご挨拶といたします。

工学部開設70周年

日本大学 工学部長 出村 克宣



日本大学工学部は開設70周年を迎える。本稿ではその歴史を振り返ると共に本学部の概要を紹介したい。日本大学は、我が国の初代司法大臣・山田顕義伯爵を学祖とし、明治22(1889)年に日本法律学校として創立され、明治36(1903)年に日本大学と改称、大正9(1920)年、大学令により大学となった。

工学部は、昭和22(1947)年、現在のキャンパスである元海軍航空隊跡地とその他施設に、日本大学専門部工科として神田駿河台から移設され、土木科、建築科、機械科、電気科、工業化学科で構成された。

開設からの主な出来事を知れば、次のようである。

- 1947年: 日本大学専門部工科の設置認可により神田駿河台から移設(工学部開設) 5月20日入学試験・同30日入学式
 - 1949年: 日本大学第二工学部が発足 学科名称を土木工学科、建築工学科、機械工学科、電気工学科、工業化学科とした。
 - 1956年: 1954年に駿河台で開講した教職課程のすべてを工学部に移す。
 - 1966年: 工学部を工学部に変更
 - 1970年: 大学院工学研究科修士課程(現・修士前期課程)を設置
 - 1972年: 大学院工学研究科博士課程(現・修士後期課程)を設置
 - 1993年: 情報工学科を設置
 - 1998年: 電気工学科を電気電子工学科と改称
 - 1999年: ロボットを教育・研究のキーワードとする
 - 2000年: 工業化学科を物質化学工学科と改称
 - 2002年: 次世代工学技術研究センター竣工
 - 2003年: 環境共生・共生共同研究センター竣工
 - 2006年: 70号館(教職棟)竣工
 - 2010年: 物質化学工学科を生命応用化学科と改称
 - 2011年: 東日本大震災
 - 2013年: 臨床工学士課程を設置
- 現在の工学部は、土木工学科、建築学、機械工学科、電気電子工学科、生命応用化学科、情報工学科及び、工学の基礎教育を担当する総合教育で構成され、大学院は、学科と同様の名称を冠した大学院工学研究科博士前期・後期課程6専攻で構成されている。

更に、全学対象の教職課程と機械工学科・電気電子工学科対象の臨床工学士課程を有している。なお、大学組織は、学生の教育と研究活動にあたる教員組織とその支援・管理運営組織としての事務局で構成されており、教職員一丸となって教育・研究活動に取り組んでいる。

昭和22年の工学部開設以来の69年間に、工学部卒業生・工学研究科修士生数は58,000名に達し、国内外の様々な分野で活躍している。平成28年度における就職率は、学部卒業生95%、大学院修士生100%であった。

一方、大学院生も含めた現在の学生数は約4,800名、その約7割が工学部周辺のアルバイト・下宿生に由来する。学生支援の一環として、郡山市内の指定病院のご好意により、学生の医療負担が軽減される学生医療制度も設けている。教育・研究プログラムとしては、地元企業でのインターンシップ、学校・医療機関での教育実習や臨床実習、関連研究機関や企業との共同研究などに名を馳せていた。

これらのこともめぐる開設以来の教育・研究活動の発展と、特に、2011年3月に発生した東日本大震災とそれに伴う内外発災を乗り越え、日本大学工学部が今あるのは、福島県・郡山市などの行政・教育機関をはじめ、自治体・企業・市民など、郡山地域から多くの支援をいただき、地場の発展の理解とご支援にともなっており、ここに改めて謝意を表す次第である。

今年も郡山から開所して69年間の時間を迎え、郡山市観光協会発行の「まびく物語」には「日本大学の振替紹介」も掲載され、日本大学工学部30周年史には、「正門」を入り、海軍航空隊跡地が構えたのは日本大学工学部から育った。工学部では本年、三春滝桜2本を構えながら育った。これから育った技術者2本を構え、構えさせていきた。それらの縁の成長と共に、今後とも、日本大学工学部の知財の活用を念頭に、郡山地域テクノポリス圏の連携と連携した活動に取り組んでいく。

郡山地域テクノポリス推進機構

ベンチャー精神あふれる企業を支援します

沿革 1986(昭和61年)3月に、福島県、テクノポリス推進機構(現・郡山地域テクノポリス推進機構)が設立。郡山地域テクノポリス推進機構は、福島県、郡山市、郡山地域テクノポリス推進機構(現・郡山地域テクノポリス推進機構)が設立。郡山地域テクノポリス推進機構は、福島県、郡山市、郡山地域テクノポリス推進機構(現・郡山地域テクノポリス推進機構)が設立。

方針と活動 1. 産学連携による産学基本計画(平成25年3月策定)に基づき成長産業分野を中心に、研究開発企業への支援、ものづくりの高度化・人材育成に取り組んでいます。 2. 産学連携による産学基本計画(平成25年3月策定)に基づき成長産業分野を中心に、研究開発企業への支援、ものづくりの高度化・人材育成に取り組んでいます。

事業の柱と平成29年度の主な事業一覧

外部環境への対応 1. 「産学連携再生可能エネルギー研究所」(ふくしま医療機器開発支援センター)「福島県環境創造センター」の県内代表者による3施設の開所 2. 「再生可能エネルギー」(医療機器開発)「ロボット」(研究開発)等、新事業の育成・集積 3. 圏内における「工業団地の造成」「新駅の設置」「スマートインターチェンジの整備」等、インフラ整備の加速化

技術の高度化を促すものづくり人材育成

新事業創出支援施設の管理運営 1. 「ものづくりインキュベーションセンター」を核とした新事業創出・育成支援

新事業創出育成事業

人材育成・研究開発促進 1. 産学官連携による人材の育成 2. 研究開発・事業化支援

技術振興事業

起業家育成・起業化支援 1. 企業連携(フライアスの促進) 2. ICTを核とした産業の振興 3. 受発注機会への創出

地域技術産業化推進事業

新規事業 1. 「郡山オープンイノベーション(KOI)会議」の開催(郡山市・会津大との包括連携協定締結に基づく) 2. 企業間の受発注機会: 受発注調査会の開催(マッチングプラットフォーム「リンクス」)の活用

拡充事業 1. 「中学生向け理工連携人材育成事業」の継続実施 2. 「マスターズ・カレッジ」の開催内容拡充: フランチャイズテクノポリスコースを新設

機構設立30周年記念事業

昨年度は機構設立30周年にあたり、その記念として、新事業や既存事業の拡充などに取り組まれました。

- 1. 新事業創出育成事業: インキュベーションセンターの活用について既に産学連携推進協議会等へ積極的に対応した結果、2社が新たに入居しました。
- 2. 技術振興事業: マスターズ・カレッジ(産学連携技術系人材育成事業)の充実(2コース→3コース) 産学連携人材育成として、マナ・カレッジ(ロボット)コース新設
- 3. ちひな子マスターズ・カレッジ(産学連携)開催(産学連携) 専業人員を養成して、企業に導入して活躍しました。【コンピュータ専攻】専業40名に、97名が参加。【ソフトウェア専攻】専業3名に、10名が参加。【専攻3会場60名に、98名が参加。】
- 4. 中学生理工連携人材育成事業(新事業) 専業24名に、21名の応募。(会場の都合から)27名が実現しました。
- 5. 地域技術産業化推進事業 専業4名に、21名の応募。(会場の都合から)27名が実現しました。
- 6. 受発注調査会(12月2日開催、新事業)一発注企業26社、受注企業61社参加
- 7. 産学連携推進と連携 一発注企業・産学連携推進協議会共同開催再生可能エネルギー・研究開発のニーズと企業ニーズの連携を行い、実現した。

重点事項 研究開発の「場」「設備」「人材」による支援 NUBIC(日本大学産学連携研究センター)の開設

最近の入居企業事例 1. 南ビーアンドエム・産学連携技術系人材育成事業(2009年度 日刊工業新聞受賞) 2. 福島県産学連携推進協議会「ふくしま医療機器開発支援センター」の開設

1. マスターズ・カレッジの実施(中核のものづくり人材の育成) 2. 「日本大学工学部」(会津大)「テクノアカデミー」(郡山)と連携した人材育成支援 (マスターズ・カレッジ2016) 専業3名・企業3名(計6名)

1. 技術コーディネーターの企業訪問に際した支援 2. 産学資金連携による支援 (構造・機械の強化)

3. フォーラムの開催、企業製品・研究成果発表会の開催 (アライアンス研究会) 4. サテライト地域づくりフォーラム 5. 健康福祉産業推進フォーラム 6. 海外・海外テクノポリスフォーラム

郡山オープンイノベーション会議(KOI会議)の開催 (会津大・郡山及び郡山地域テクノポリス推進機構の三者による包括連携協定に基づく)

受発注調査会の開催 / ICT活用(リンクス専)

組織体制の強化 1. 技術コーディネーターの統括: コーディネーター7名体制 2. 各分野に精通した技術コーディネーターによる企業支援の充実・強化

広報事業の推進 1. 新聞掲載「テクノポリス」発行等による広報活動の実施: サウンズロス(年1回) / テクノポリスだより(毎月発行) 2. ウェブサイトによる関係事業等の広報: 各種事業、イベント等の案内 3. メールマガジンの発行(月2回): 各種事業、イベント等の案内 4. 各種展示会等への出展: 展示会、メディア・イベント・展示会、展示会等による発表

(資料)

Southern Cross 新事業創出育成

ものづくりインキュベーションセンターの設置・運営

当県域では、品、産、商、農、山、日本大学工学部等の協力を得て、平成18年8月に「郡山地域テクノポリスのものづくりインキュベーションセンター」を日本大学工学部キャンパス内に建設し、その運営・管理・支援に係る機関との連携を行っています。当インキュベーションセンターは、「ものづくり」による新たな産業の創出を促進するための支援施設で、企業支援室(11室)のほか、研究開発による試作品を製作するための工作機械を備えた「加工センター」や40人収容可能な「会議室」を提供しています。

支援メニュー

研究開発による新製品の創出、産業化・事業化の成功率を高めるため、試作品を設計・製作する「場」、試作に必要な基本材料「設備」、及び技術のハードソフト両面に支援・コーディネートする「人材」、そして入居者による研究開発の成果を広く発表する「機会」を提供します。

場

研究開発の拠点として、低廉な料金を入居でき、24時間365日利用可能な企業支援室(実験室タイプ(2室)/事務室タイプ(6室))、試作センターや会議室、展示コーナーを設置しています。

設備

「試作センター」には試作品等の製作に必要な各種工作機械や精密測定器加工用マシンニングセンター等も、「会議室」には映像・音響設備等を備えています。

人材

- インキュベーションマネージャーによる入居者等への研究開発・事業化支援や、専門家を配置し様々なサポートをハードソフトの両面から提供することも、郡山地域を中心とした大学の研究機関や企業支援ネットワークを活用して入居者等の要望に応じて、技術シーズの事業化を支援しています。
- 管理員/技術コーディネーターによる施設費/設備の管理、研究開発/技術の産業化に係る助成/補助事業へのコーディネート、各分野/産業界の研究会やセミナーの開催、入居や公設試験研究機関等の研究者との連携や郡山テクノポリス圏域企業によるアライアンス(企業間連携)形成への支援をします。

機会

入居者等の研究開発事業の成果を金融機関やマスコミ等に広く周知し、企業化・事業化を支援するための「成長社会の企業化」や「展示コーナー」に製品展示などの機会を提供します。

新事業創出育成

入居者紹介(平成29年5月現在)

No.	入居企業名	業 務 種	社 員 数	入 居 日	主な研究開発テーマ	会社HP
1	エポンド機械工業	機械加工/金属加工	2名	平成29年4月10日	100%樹脂加工による加工精度の向上	http://www.epond.co.jp
2	エポンド機械工業	機械加工/金属加工	2名	平成29年4月10日	100%樹脂加工による加工精度の向上	http://www.epond.co.jp
3	福島県建設	建設	4名	平成29年4月10日	建設現場での作業効率の向上	http://www.fukushima-ken.co.jp
4	株式会社アスター	印刷	1名	平成29年4月10日	印刷品質の向上	http://www.astar.co.jp
5	株式会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
6	株式会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
7	株式会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
8	株式会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
9	株式会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
10	水野 隆夫	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp
11	SAISEI合同会社	製造業	1名	平成29年4月10日	製造業の効率化	http://www.abc.co.jp

新製品開発から事業化までを支援

平成29年度 各種助成事業募集のお知らせ

テクノポリス圏域の企業やグループ(産学連携を含む)等の研究開発や事業化の取組みを支援するため、各種助成事業を設けています。

- F/S支援事業**
研究開発や事業化の取組みが、主としてF/S(研究開発費)に該当するものに対して、F/S(研究開発費)の1/2(最大100万円)を助成します。
- 研究開発助成事業**
研究開発や事業化の取組みが、主としてF/S(研究開発費)に該当するものに対して、F/S(研究開発費)の1/2(最大100万円)を助成します。
- 地域技術起業(助成)事業**
研究開発や事業化の取組みが、主としてF/S(研究開発費)に該当するものに対して、F/S(研究開発費)の1/2(最大100万円)を助成します。

平成28年度 助成対象企業

F/S支援事業
事業実施期間 平成29年4月1日～平成29年6月30日

Southern Cross 新事業創出育成

産学官連携による人材育成

「Meister's College 2016」(マイスターズ・カレッジ2016)

「(公)郡山地域テクノポリス推進機構」は、ものづくりの中核企業や中核となる技術者の方々を対象に、日本大学工学部・福島県立テクノアカデミー・郡山地区により、基礎的技術者の高度化を図る人材育成事業として、平成18年度から継続開催している「Meister's College」(マイスターズ・カレッジ)を実施しました。

今年度は、「イノベーションマスターコース」、「マシニングセンター」のほか、医療機器製造をテーマとした「メディカルテクノロジーコース」(専修)も、合わせて3コースで実施しました。3コース合同による開講式を開催し、当機構の指導監督が開講式で開校の歴史を振り返りながら、メディカルテクノロジーコースを開設した、多くの技術者を「めざし」と挨拶しました。また、出社先日本大学工学部長、郡山テクノアカデミー校長が挨拶を交わしました。開校式後、日本大学工学部機械工学科教授 藤村博 氏による基礎講座「工学の中核となる生活空間に活躍の場を拓くセンサ・ロボット技術」を行いました。

メディカルテクノロジーコース

医療機器手仕上げ職人の育成

このコースはものづくりインキュベーションセンター入居企業の株式会社マイステックの協力のもと産学官連携によるカリキュラムとなりました。

今回は医療分野の中でも手用精密器械に着目し、産学では出沢明PEDクリニックの院長に現場での手用精密器械の重要性を学んだほか、株式会社田中薬機製作所から講師を招き、医療器械に使用される材料の知識を学ぶ機会も提供した。実習では、一つの医療器械の作製手順を学ぶことができるカリキュラムとなっており、3D-CADによる図面や汎用機の操作、手仕上げ技術の体験等を学びました。

■受講対象者: 金属、機械、精密加工業等に携われる方 ■受講者数: 11名

■研修内容等

講 義 名	日 程	時 間	場 所	講 師
開講式	9/12	18:00-18:30	日本大学工学部 本館3階 第1会議室	—
基礎講座/オリエンテーション	9/12	18:30-19:30	—	日本大学工学部 教授 武藤博 氏
手用精密器械とは? [産学]	10/25	18:00-21:00	テクノアカデミーの学び場	出沢明PEDクリニック 院長 出沢 明 氏
医療器械に使用される材料の知識 [産学]	10/25	18:00-21:00	—	田中薬機製作所
精密製品の寸寸と製造(3D-CAD) [実習]	10/27	18:00-21:00	—	郡山テクノアカデミー 教授 佐藤 誠 氏
汎用機の操作 (実機、ワイヤカット) [実習]	11/1	18:00-21:00	—	元郡山地域テクノポリス推進機構 技術コーディネーター 中野 浩 二 氏
[産学・実習]	11/8	18:00-21:00	—	福島県立テクノアカデミー 教授 佐藤 誠 氏
日本製手用精密器械の特徴(手仕上げ) [産学]	11/10	18:00-21:00	郡山地区テクノアカデミー	—
手仕上げ技術の体験 (ヤスリ、刃付け、研削等) [実習]	11/15	18:00-21:00	—	日本医科器械製作所
	11/17	18:00-21:00	—	—
閉講式～交流会	11/25	18:00-20:00	開講式 日本大学工学部本館3階第1会議室 交流会 日本大学工学部機械工学科155号棟1階会議室	—

Southern Cross 新事業創出育成

イノベーションマスターコース

再エネ、省エネの基礎と浅部地中熱を学ぶ

「イノベーションマスターコース」は、再エネ、省エネの基礎と浅部地中熱を学ぶテーマに日本大学工学部 小原人博准教授に方針を説明していただきました。

このコースは産学官連携の成果として、11月16日に郡山地区の郡山南小学校を会場とした研究施設「郡山・日本大学工学部再生可能エネルギー共同研究施設」を初訪問し、産学で学んだことを実際の現場を視察することで更に理解を深めることができました。

■受講対象者: 工務店やハウスメーカーなど実際に施工に携われる方(建築設計者を含む)
■受講者数: 14名

■研修内容等

講 義 名	日 程	時 間	場 所	講 師
開講式	9/12	18:00-18:30	日本大学工学部 本館3階 第1会議室	—
基礎講座/オリエンテーション	9/12	18:30-19:30	—	日本大学工学部 教授 武藤博 氏
地中熱利用システムとは?	10/5	18:30-20:00	—	—
地中熱利用システムの課題と その解決方法	10/7	18:30-20:00	—	—
地中熱利用システムの基礎知識	10/12	18:30-20:00	—	—
浅部地中熱利用システムの 実施事例および計画	10/14	18:30-20:00	—	—
地中熱利用の設計方法とそのポイント	10/19	18:30-20:00	—	—
地中熱利用が可能な省エネルギー 物件利用システムとは?	10/25	18:30-20:00	—	—
地中熱利用システムの現状と課題	11/2	18:30-20:00	—	—
視察研修	11/16	13:00-17:30	—	—
閉講式～交流会	11/25	18:30-20:00	—	—

(資料)



福島GameJam 概要書

- 2018年1月12日版 -

 igda Japan **NPO** 法人 **IGDA**(国際ゲーム開発者協会) 日本
「東北ITコンセプト 福島ゲームジャム」運営事務局
fgj@igda.jp

 第17回(平成25年度)文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門審査委員会推薦作品

概要



「東北ITコンセプト福島GameJam」は2011年8月より毎年開催している、IT・コンテンツ分野の人材育成により復興を支援するプロジェクトです。プロゲーム開発者と東北地域の学生をはじめとした参加者が30時間という限られた中で、デジタルゲームの企画、開発、発表を行う中で、デジタルコンテンツの制作体験とノウハウの共有を行うことで、デジタルコンテンツ分野の人材育成の礎としています。

本イベントの開催にあたっては、福島県内のメイン会場の他、県外の連携会場ともインターネット中継で結んで同時開催しています。国内だけでなく、台湾、チリ、コロンビア等に開設された海外会場と国際的にも連携して開催しています。

第17回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門 審査委員会推薦作品に選出された他、アメリカ・サンフランシスコで開催された世界最大のゲーム開発者カンファレンス Game Developers Conference(GDC)での採択講演、国内最大の開発者カンファレンスCEDECでの講演など国内外での評価と協力を得て開催しております。

-文化庁メディア芸術祭アーカイブ:

http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2013/entertainment/works/17ej_Fukushima_GameJam/

-GDC講演ビデオ: <http://www.gdcvault.com/play/1020803/Revival-from-the-Great-East>

-CEDEC講演資料: <http://cedil.cesa.or.jp/session/detail/1091>

東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



目次

IGDA 日本のご紹介

福島GameJamのご紹介

東北のゲーム開発コミュニティとの歩み

IGDA(国際ゲーム開発者協会)

- ゲーム開発者「個人」を主体とした国際NPO
- 情報共有とコミュニティ育成で業界に貢献
- アメリカを中心に全世界で会員**1万人以上**
- 全世界で**101**の支部(チャプター)、**45**のSIG



GDC2012でのIGDA年次総会(2012年3月)

(資料)

国内のIGDAチャプター

チャプター(地域支部)同士は対等関係

1. IGDA日本(’02~)
2. IGDA関西(’05~)
3. IGDA福岡(’09~)
4. **IGDA東北**(’12~)
5. IGDA南九州(’14~)
6. IGDA名古屋(’14~)
- 7.⁵ IGDA琉球大学(’14~)



IGDA日本

- 2002年4月にIGDA東京(旧称)発足
- 年々活動を拡大しスーパーチャプター化
2012年12月からNPO法人としてさらに活動を推進
- SIG(専門部会)を中心にボランティアベースでセミナー・ワークショップ発案者を中心に手伝える人がサポート
- 主にネット(MLやSkype等)ミーティングで企画・実施。



<http://igda.jp/>



(資料)

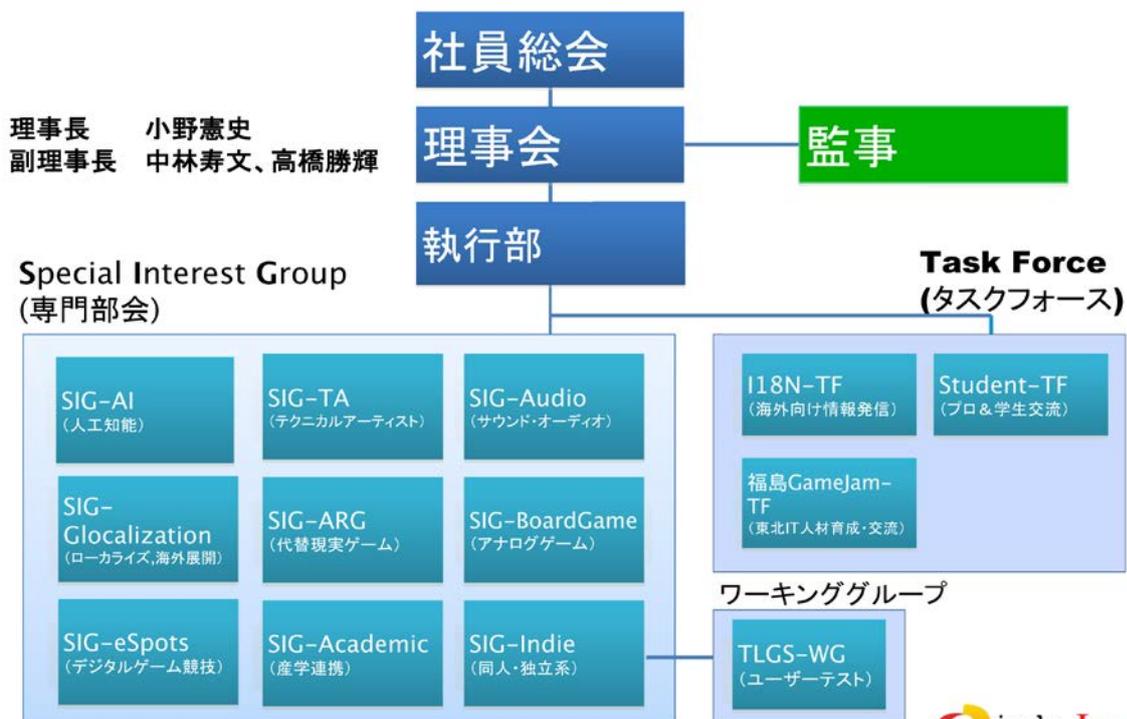
IGDA日本のミッション

この法人は情報化社会の進展と共に、デジタルゲーム制作技術が特定の産業界にとどまらず、広く社会全般に応用が進む現状をかんがみ、デジタルゲーム開発者・関係者が集中する東京の地理的特性を活かしつつ、諸団体の国際的な架け橋となり、産官学連携の一翼をになうことで、高い文化・芸術・教育・社会・経済的価値を創出し、よりよい社会を建設するための活動を行うことを目的とする。(NPO設立趣意書より)

<http://igda.jp/>



NPO法人IGDA日本・組織構成



(資料)

NPO法人IGDA日本・理事会

役名	氏名	所属
理事長	高橋 勝輝	フリーランス編集者／SE
副理事長	中林 寿文	サイバーズ株式会社 代表取締役社長
理事	山根 信二	岡山理科大学 総合情報学部 教員
理事	松井 悠	株式会社グループシンク 代表取締役
理事	松原 健二	慶応大学、株式会社セガゲームス 取締役CTO
理事	山肩 大祐	
監事	竹内 ゆうすけ	合同会社ラ・シタデル 代表／中小企業診断士
監事	板垣 貴幸	
名誉理事	新 清士	ジャーナリスト<ゲーム・IT>/立命館大学 非常勤講師
名誉理事	小野 憲史	

(2012年6月16日設立総会・11月6日NPO認証・11月19日設立登記)
※理事幹事の役員報酬は無報酬



主要活動実績(2015年7月1日～2016年6月30日)

月	イベント名	月	イベント名
7月	謎解きカンファレンス2015夏		Global Game Jam 2016
	福島GameJam2015	2月	SIG-AI人工知能の為の哲学塾3
8月	CEDECスカラーシップなど	3月	ゲームシナリオ勉強会
9月	TGSスカラーシップなど		SIG-AI人工知能の為の哲学塾4
	VR事業化セミナー		GDC現地交流会
	SIG-AI人工知能の為の哲学塾1	4月	GDC報告会
11月	SIG-Audio #11		SIG-Glocalization #15
12月	SIG-Audio #12		SIG-AI人工知能の為の哲学塾5
	SIG-AI人工知能の為の哲学塾2	5月	SIG-Audio #13
1月	新年会		学生チーム対抗・30時間GameJam
	謎解きカンファレンス2016冬	6月	乙女ゲームのシナリオ勉強会

IGDA日本の事業年度は毎年7月1日から翌年6月30日迄です



(資料)

福島GameJam



2011年8月27～28日



「つながり(Connection)」

2012年8月4～5日



「RISE」

2013年8月3～4日



「Jump」

2014年8月2～3日



「Continue」

2015年8月22～23日



「Soaring」

2016年7月30～31日



「Distance」



コンセプト / Concept

1. 震災被災地の今と復興に向けた取り組みと力強さの国内外への発信
2. 次世代を担う子どもたちや若者への教育プログラム提供による風評被害を受けることのないIT分野での人材育成
3. 東北での広域ITクラスター実現の礎とする

(資料)

コンセプト(1/3)

震災被災地の今と復興に向けた取り組みと 力強さの国内外への発信

1. 開会式から閉会式までネット放送
2. 進捗発表・開発者インタビュー
3. 地元の方出演のインタビュー番組
4. 実施報告などの年間を通じた継続的な広報活動



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



コンセプト(2/3)

次世代を担う子どもたちや若者への教育プログラム 提供による風評被害を受けないことのないIT分野 での人材育成

1. GameJamでのソフトウェア開発ノウハウの共有
2. 事前セミナーでの開発ツール学習
3. 子供向けワークショップでの開発体験



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



(資料)

コンセプト(3/3)

東北での広域ITクラスター実現の礎とする

1. 福島県のメイン会場へは地元参加者と東京からのプロゲーム開発者が集合
2. 国内および海外のサテライト会場と連携開催
3. facebook等を利用した交流の強化



東北ITコンセプト 福島GameJam



<http://fgj.igda.jp/>



タイムテーブル (2017年計画)

日程	時間	内容
1日目(土)	0時過	福島南相馬(メイン)会場東京組・バスで出発
	早朝	// ・沿岸部視察～会場へ
	朝	メイン会場地元参加・現地集合 サテライト各会場会場(国内・海外)集合
	午前	開会式・テーマ/チーム発表(ネット放送)～制作開始
	夕方	チーム企画プレゼンテーション(ネット放送)
	夜	α版プレゼンテーション(ネット放送)
2日目(日)	朝	β版プレゼンテーション(ネット放送)
	夕方	開発終了～最終プレゼン・閉会式(ネット放送)
	深夜	メイン会場東京組・バスで帰路

東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



(資料)

1日目未明・東京発～被災地視察



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

開発開始～2日目



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

(資料)

開発終了～最終プレゼン～閉会式



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

30時間の制作成果

- ・チームメンバー各々がスキル発揮
- ・ミドルウェア/ツールの積極活用
- ・7人×30時間=210人時間≒1人月



- ↓
- ・メイン2会場(110名15チーム)だけでも16作品が完成



- ・既にiTunes AppStoreでリリースも



福島でゲーム制作出来ることの証左

東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

誰が参加しているのか？

■社会人

- プロゲーム開発者
- アマチュア・同人開発者
- 非ゲーム系開発者
- 教員



東北ITコンセプト 福島GameJam

■学生

- ゲーム系専門学校生
- デザイン系専門学校生
- 情報系大学生

■高校生

- 地元(南相馬市)の高校生

<http://fgj.igda.jp/>

開催規模

開催	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
国・地域	1	2 (日本, 台湾)	4 (日本, 台湾, チリ, コロンビア)	3 (日本, 台湾, チリ)	4 (日本, 台湾, スイス, アメリカ)	3 (日本, 台湾, チリ)	3 (日本, 台湾, チリ)
本・連携会場	5	5	14	13	18	13	16
人数	120	170	531	288	557	414	414
テーマ	つながる	RISE	Jump	Continue	Soaring	Distance	resilient

東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

(資料)



参加人数 / SUBSCRIBERS

3ヶ国 (countries)	日本, 台湾, チリ
16会場 (venues)	福島, 宮城, 東京(4), 神奈川, 愛知, 岡山, 広島, 愛媛, 熊本, 沖縄 台湾(2), チリ
<u>414</u>	Japan(13), Taiwan(2), Chile(1)

#fgj17

<http://fgj.igda.jp/>

併催ワークショップ

福島 GameJam

会場見学に来た未就学児～中学生向けに数種類のミニワークショップを併催。

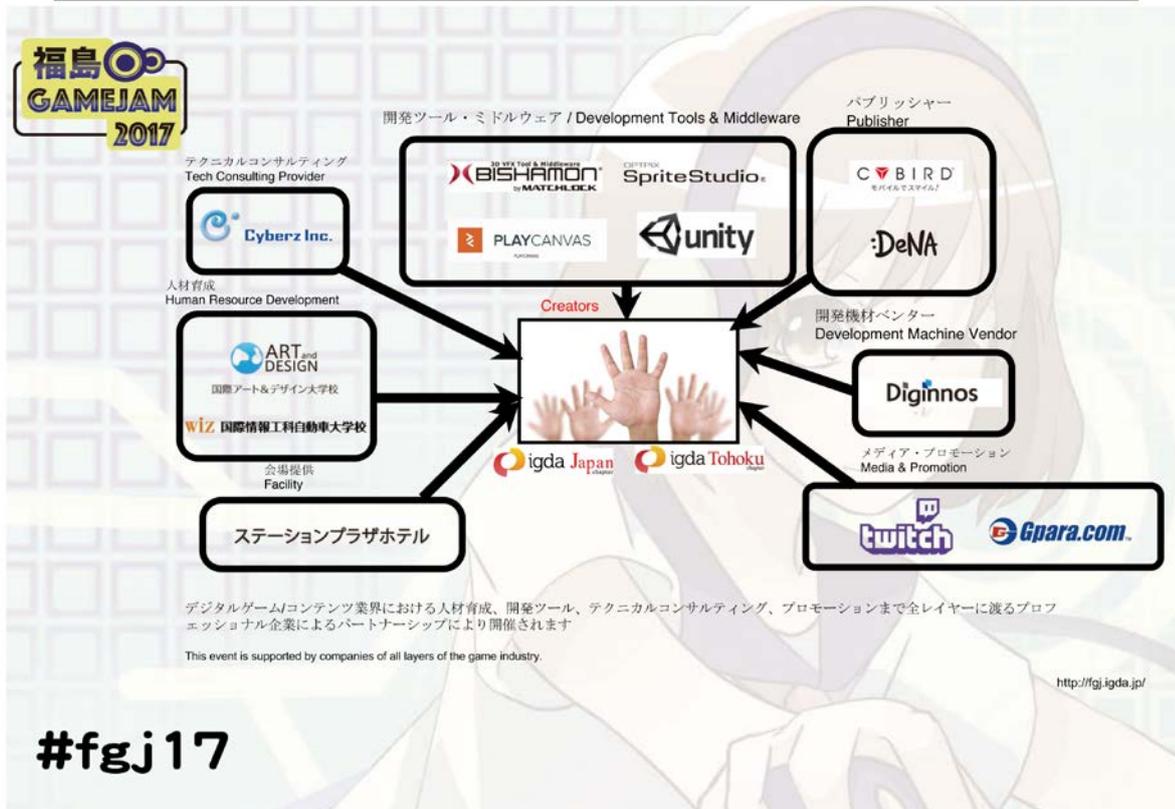
協賛企業提供のものその他、お絵かきワークショップなどを開催

- 子供もおじさんもみんなでお絵描き
- 300枚近くの素材が 日本各地、台湾から集まりました
- ゲームに組み込んでみんなの絵でゲームが遊べる



(資料)

プロジェクトパートナー / PROJECT SPONSORS



開催までの経緯

1. 2011年6月中頃、IGDA日本 前代表の新清士が、GGJのドキュメンタリー取材者から福島県南相馬市を紹介される
2. 南相馬でのローカルゲームジャム開催の可能性についてtwitterで発言
3. 7週間弱(実質40日)で開催

(資料)



つまり

自分たちが大好きで得意な “ゲームをつくる”ことで 東北にコミットしよう！

東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



福島GameJamと福島と東北のゲーム開発コミュニティ

2011年 8月	福島GameJam (2011)
2012年 1月	GGJ仙台サテライト・初開設
8月	福島GameJam2012
11月	郡山ゲームジャムFUSE・初開催/以後月例 IGDA東北・発足
2013年 1月	GGJ郡山サテライト・初開設(IGDA東北) ※Global Game Jamは世界的で3万人以上が参加する国際的なGameJam
6月	仙台ゲームジャムCORONA・初開催(IGDA東北)
8月	福島GameJam2013
2014年1月	GGJ郡山サテライト
2月	福島ゲームジャム in 文化庁メディア芸術祭
3月	Game Developers Conference 2014・講演(サンフランシスコ)
8月	福島GameJam2014
2015年1月	GGJ郡山サテライト, GGJ仙台サテライト
8月	福島GameJam2015
2016年1月	GGJ郡山サテライト
7月	福島GameJam2016
2017年1月	GGJ郡山サテライト, GGJ仙台サテライト
8月	福島GameJam2017
2018年1月	GGJ郡山サテライト, GGJ仙台サテライト ※毎年、東京ゲームショウ(TGS)にも出展

福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>



(資料)



ゲーム開発者が出来ること まだまだいっぱい！



東北ITコンセプト 福島GameJam

<http://fgj.igda.jp/>

igda Japan chapter

本件に関するお問い合わせ

NPO法人IGDA日本
担当理事 中林 寿文

toshi@igda.jp

(資料)



「政宗ダテニクル」の挑戦

伊達市産業部
商工観光課

制作経緯

1

目的

アニメ「政宗ダテニクル」を起爆剤として伊達市の歴史や魅力をPRし、交流人口の拡大や地域活性化につなげる。

伊達市は、伊達氏発祥の地であるが、認知度が低い。
17代伊達政宗の知名度により、「伊達家＝仙台」のイメージが大きい。

今までにないもので伊達氏発祥の地をアピールが必要！！
新しい17代伊達政宗像と伊達氏発祥の地としての歴史を活かす。



【ターゲット】

アニメ文化を愛する若年層を含む多くの年齢層。
また昨今の歴女や10代～30代のアニメ・アイドル女子。

伊達政宗 + クロニクル(年代記) = 政宗ダテニクル

(資料)

「政宗ダテニクル」戦略

2

伊達市には、「伊達氏発祥の地」・「霊山」の歴史、桃・あんぼ柿の果物や自然がある。伊達市が有する資源に「政宗ダテニクル」をコラボレーションさせることで、他の観光地とは差別化を図ることができる。

「政宗ダテニクル」を起爆剤し魅力ある観光地を創出し、誘客促進及び地域活性化につなげる。



伊達市の資源

公式SNS (H30.1.4時点)

3



フォロワー

3,521人



フォロワー

637人



合計再生回数

261,712再生

※「政宗ダテニクル」第1話～第5話合計

(資料)

プロモーション

4

オリジナルグッズの制作やSNSに「政宗ダテニクル」情報を投稿してくれた場合に扇子を配布。



上映会実績①

5

	開催日	会場	開催内容	来場者数
第1話	平成28年4月24日	伊達市ふるさと会館	上映会 声優トークショー(村瀬歩、ブリドカットセーラ恵美) 伊達市おもてなし隊演武	1,000 人
第2話	平成28年6月18日	政宗にぎわい広場	上映会 じゃんけん大会(グッズプレゼント) 伊達市おもてなし隊演武	200 人
第3話	平成28年11月6日	伊達体育館	上映会 声優トークショー(村瀬歩、逢坂良太、ブリドカットセーラ恵美) イラストコンテスト 天月LIVE	2,000 人
第4話	平成29年2月5日	伊達市ふるさと会館	上映会 声優トークショー(内田雄馬、遠藤広之) コスプレコンテスト	500 人
第5話	平成29年10月29日	伊達市ふるさと会館	上映会 声優トークショー(保志総一郎、小林裕介、長崎行男) 武将隊演武(仙台・山形・伊達市) コスプレ撮影会	562 人
第6話	平成30年2月4日	伊達市ふるさと会館	上映会 声優トークショー 声優じゃんけん大会	

(資料)

上映会実績②

6



アニメ登場観光資源

7

観光資源をアニメ中に登場させアニメの聖地化とし、訪問客の増加を狙う。

登場観光資源	説明
大枝城跡	「政宗も陣を敷いたという梁川を一望する城跡」 9代政宗の弟である孫三郎素行が大條氏として分家して居城した
梁川八幡神社	「政宗も参詣した伊達氏の氏神」 17代政宗が戦勝祈願した神社。
霊山	東北の秀峰として名高い霊山は、国の史跡及び名勝に指定され、伊達市のシンボル。
高子岡城跡	「伊達氏の礎となった城跡」 初代朝宗が築いたとされる、伊達氏初の城館跡。
梁川城跡	「政宗も逗留した伊達氏の栄華を伝える城跡」 鎌倉時代に築城されたと伝えられ、11代持宗から14代稲宗の時代に伊達氏の本拠として使用された。
東光寺	「9代政宗が眠る」 伊達家中興の祖、9代政宗の墓とされる供養石塔と、寺号「備山東光寺殿」と書かれた位牌がある。
梁川天神社	800年以上続く歴史ある社 伊達氏の遠祖に当たる山陰中納言政朝が菅原道真を祀って建立したといわれている。

(資料)

県外アニメイベントへの出展

8

県外イベントに出展し、「政宗ダテニクル」をPRするとともに伊達市の観光もPRしている。

イベント名	開催日	会場	来場者数
京都国際マンガ・アニメフェア2016	平成28年9月17日～18日	京都市勧業館 (みやこメッセ)	32,313 人
アニメ・マンガ祭りin埼玉(アニ玉)	平成28年10月9日	ソニックシティ	34,000 人
にいがたアニメ・マンガフェスティバル (がたフェス)	平成28年10月30日～31日	新潟市内各地	59,000 人
仙台アニメフェス1st	平成29年8月5日～6日	仙台国際センター	7,429 人

公用車ラッピングカー

9

伊達氏発祥の地「伊達市」の歴史とその魅力を
さらに全国へPRするため公用車のラッピングを実施!!!
各イベントへの出展時や出張等に利用している。



(資料)

特別展示「政宗ダテニクル」

10

原画や過去イベント時の声優サイン等の関連資料の初展示。

- 開催期間:平成29年11月18日～12月3日
- 開催場所:伊達市梁川美術館
- 開催内容(土日祝):公用車ラッピングカーの展示
グッズ販売(限定あり)
SNS投稿時にグッズプレゼント
- 来館者数:675人



ガバメントクラウドファンディング

11

ふるさと納税制度を活用し、「政宗ダテニクル」第6話の制作資金を募集しています。

- 目標金額:1,000万円
- 募集期間:平成29年10月27日～平成30年1月31日
- 返礼品:「政宗ダテニクル」グッズ(レア商品もあり)
- 申込先:ふるさと納税ポータルサイト「ふるさとチョイス」



(資料)

伊達市地域ブランド力活用事業補助金

12

アニメツーリズムを展開し、誘客促進及び商店街の活性化を図るための補助金交付。

- 補助対象者:伊達市内に事務所を有する法人及び個人
- 補助対象事業:「政宗ダテニクル」を活用した商品開発等
- 補助率:4/5
- 補助限度額:100,000円



©福島ガイナックス/福島県伊達市



挑戦は続く・・・

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材養成事業」

第 2 回 人材育成協議会 議事録

【開催日時】 平成30年2月15日(木)14:00～15:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校 201 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

7. 挨拶

国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎

8. 委員紹介

※オブザーバー 株式会社三菱総研 様

9. 事業説明

国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎

10. 事例共有報告

①福岡調査報告

②東京調査報告

③高知調査報告

調査を終えてのまとめ

※質疑応答

11. 事務連絡

国際アート&デザイン大学校 事務局 小野里 俊哉

12. 閉会

※引き続き合同分科会開催

【配布資料】

第2回人材育成協議会次第

・福岡調査報告概要

・東京調査報告概要

・高知調査報告概要

【出席委員】

No.	氏名	所属・職名	役割等	出席
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長	統括	○
2	水野 和哉	学校法人新潟総合学院／事業政策部／部長	運営	○
3	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院／地域連携	開発	○
4	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長	開発	○
5	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	開発	○
6	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長	開発	○
7	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長	運営	○
8	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務	開発	○
9	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務	開発	○
10	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	開発	○
11	中村 亮	学校法人 河原パティシエ・医療・観光専門学校／教頭	開発	○
12	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾／校長代理	開発	○
13	内藤 清吾	福島県情報産業協会／事務局長	開発	○
14	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	開発	○
15	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本／副理事長	開発	○
16	浅尾 芳宣(代理 原 聡)	株式会社福島ガイナックス／代表取締役	開発	○
17	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長	開発	○
18	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課	開発	○
19	大塚 敏則(代理 中村 高行)	株式会社福島クリエイティブ／副社長	開発	○
20	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	開発	○
21	佐々木 健一	株式会社二葉写真製版福島支社	開発	○
22	佐藤 克幸	株式会社アイ・シー・オー／営業所所長	開発	○
23	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	開発	○
24	大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事	開発	○
25	大木 崇史	福島県企画調整部地域政策課／主事	開発	○
26	平田 良親	南相馬市経済部観光交流課／課長補佐	開発	○
27	赤坂 泰秀	小野町産業振興課／副課長	開発	○
28	大見 友和	三春町産業課商工観光グループ／主査	開発	○
			出席者	28

【議事詳細】

1.挨拶

【国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎】

第2回人材育成協議会となるが、実質的には本年度最後の協議会となる。

本日は調査報告ということを中心に情報共有をさせていただき、後半は分科会ということで、マンガ、アニメ、ICT・ゲームの三分野に分かれて、それぞれご意見を頂戴してまとめていきたい。

今年度の最後のまとめ方として、福島県における理想的な人材像というものを文言に落とし込む事と、それぞれの分野における人材像に向かっていくための、学びの仕組み、カリキュラム等々について意見をいただける会にしていきたいと思っている。

2.委員紹介

3.事業説明 及び 事例共有報告

【国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎】

第1回目の会議の際に事例共有ということで、福島県地域政策課様からお話を頂き、また私達専門学校がどんな分野で、どのように教育をしているのかという事と、更に産業界、業界団体の方々からご紹介をいただき事例共有をさせていただいた。今回は3つの先進地視察の調査結果の報告をし、事例を共有させていただきたい。

先進地調査としては、福岡と東京と高知の三つを掲げさせていただいた。

①福岡

日時:1月17日~19日

参加者:中野寿郎

双石茂

水野和哉

酒井詳太(伊達市役所産業部商工観光課)

訪問先:福岡市役所 コンテンツ振興課 様

GFF(GAME FACTORY FUKUOKA)事務局 様、

ガンバリオン 人事担当者 様

九州大学 金子晃介 様(准教授)、

ASO ポップカルチャー専門学校 様

● 福岡ゲーム産業振興機構について

行政と教育機関と、産業界が一体となった三位一体の組織。産学官連携というのは最初からスムーズにできたわけではなく、各業界が長年取り組んできた試みの成果でもある。福岡

は一級河川がない事によって、大きな工場群の誘致は難しく、当時の行政の判断の中にも、コンテンツ系の集積地にしたいという思惑があった。2003年に福岡のゲーム会社3社がスタートしたゲームイベント「ゲームファクトリー福岡」GFFがきっかけとなり、2004年にGFFが発足、2005年にはGFFと九州大学の連携がスタート、そして2006年、九州福岡が、福岡を世界のゲーム産業都市にするという事を宣言し、GFF、九州大学、福岡市の3社が連携した、福岡ゲーム産業振興機構が誕生したという経緯がある。

行政は教育、業界それぞれを繋ぐハブになっている。企業側からの要望を学校側に個別に伝えるのではなく、必ず行政が間に入り、それぞれの教育機関に均等に話を出す仕組みが出来ている。また、月に一回、教育機関、産業界が集まるミーティングが行われ、様々な案件が協議されており、これは現在も継続されている。

- 取り組みの内容①: ゲーム分野のインターンシップ

福岡市という都市にゲーム関連企業が非常に集積しているという事を広く周知するための取り組みでもあり、また、産業の活性化のため優秀な人材を確保する目的がある。応募の規定は18歳以上であれば誰でも応募できる。一通りポートフォリオの提出、面接試験があり、一定レベルを超えないと入れない。合格率は平均24%。全国から募集しているため宿泊費を一部助成という事で、一ヶ月あたり5万円程の支給がある。インターンシップの受入人数は2006~2016年迄で340名程。この340名の中から福岡市に就職された人数としては42名。インターンシップの方法としては企業ごとに異なり、インターンシップ用のカリキュラムを作っているという企業もあれば、OJT方式、また、ガンバリオンにおいてはチームを形成し、受入期間中で課題制作を行うなどの方法がある。また、インターンシップ参加の必須事項にブログがあり、参加者はGFFのウェブサイトのブログにインターンシップの内容や、その後の活動の内容をウェブ上で広く発信していくことになっている。

- 取り組みの内容②: 福岡ゲームコンテスト・GFFアワードの開催

応募対象は学生、及び、一般アマチュアに限られているが、2007年にスタート、2015年に実施した第9回のコンテストでは530点の全国からの応募があった。学生たちの作品発表の場となっている。

- 麻生塾様が4月に麻生ポップカルチャー専門学校という、この分野に特化した学校を立ち上げ、今後ゲームだけではなく、アニメーションの分野も含めて大きく展開していく予定との事。

- 麻生ポップカルチャー専門学校について: 荒木様より説明

情報ビジネス専門学校の中にあつたゲーム、CG、マンガ、アニメというコースを完全に分離した専門学校。ドワンド、スタジオカラーなどの企業と連携を行う「アニメ、CG ナインプロジェクト」を計画。福岡市とも連携をとりながら、人材育成の取り組みを行っていかうと考えている。福岡はコンテンツ産業を大事にしていくという風土があり、また北九州にも同じようにコンテンツ産業を育成しようという風土がある。学生、教員、福岡市、県と産官学連携していきながらよりよい人材を輩出できるように頑張っていきたいと思っている。

②東京練馬区

日時:2月2日

参加者:中野寿郎

水野和哉

大木崇史(福島県企画調整部地域政策課)

大友幸弘(伊達市産業部商工観光課)

訪問先:練馬区商工観光課アニメ産業振興係 様、株式会社ヒューマンメディア様 同席

● 「アニメ・イチバンのまち練馬区」について

区役所には非常にビジュアルなパンフレットが多数準備されており、冊子の表裏に「ねり丸」というキャラクターが掲載され、キャラクターを使った啓蒙活動も同時にされている。

東映アニメーションのスタジオ、手塚治虫のスタジオという二大スタジオが練馬区にあるという事から、アニメ分野のスタジオの集積という事に繋がっている。

アニメ分野の企業への優遇措置としては家賃の補助などの制度がある。

アニメ分野の他に、有名な大根がある農業の町という事もあり、アニメだけではなくて農業振興という所にも力を入れている。

● 小学校への出前授業

小学校に対する出前授業をアニメ分野でされている。

アニメーションの仕組みそのものを研究するという学びというよりは、アニメーションを作るという事を通してキャリア教育に繋げ、作品を仕上げることや共同で作品を作るといった人間教育が狙い。練馬区ではすでに10年間続けられている。

今年は小学校としては13校、児童数776人程に出前授業の実績がある。特に、総合学習の時間と部活動として取り組まれている所にアニメ指導の先生を派遣している。派遣される講師は現役のアニメーター。出前授業を希望した小学校の8割が次年も継続で出前授業を希望している。学校長の理解が必須のため、行政としては年度はじめの校長会にて事業内容のプレゼンテーションを行っている。アニメ分野担当と教育委員会とは常に連携をし、協力を得られるよう働きかけている。授業内容としては、4パターン程が用意されており、どのパターンで授業を行うか選択できるようになっている。このアニメーションの授業をきっかけに、不登校児童も学校に来るようになったという話もある。

また、何百枚という作品を作り上げる意欲ある児童も出てきており、個別指導により作品を仕上げていくケースもあるという。

● 「アニメコンペティション練馬」

授業で学んで終わりではなく、その先に「アニメコンペティション練馬」が用意されている。部門は①1分のアニメーションを作る部門②キッズアニメ部門③若手アニメチャレンジ部門があり、子供からプロまで、それぞれの分野においたコンペティションを開催する事で、地域をあげて、人材育成に取り組んでいる。

③高知

日時:2月5日～7日

参加者:中野寿郎

双石茂

水野和哉

大竹 一樹(福島県企画調整部地域政策課)

大見 友和(三春町役場産業課商工観光グループ)

訪問先:高知県庁 文化生活スポーツ部 まんが王国土佐推進課 様

横山隆一記念まんが館 様、

株式会社香北ふるさとみらい 様

国際デザイン・ビューティカレッジ 様

- 高知県は「まんが甲子園」(全国の高校生を対象としたまんがデビュー登竜門として開催)で有名であり、本校の高等課程も今年初めて本選出場を果たしている。マンガ分野においては、すでに30年に及ぶ取り組みがなされており、小学生から中学生、高校生、そして専門、大学、大人まで、いつでも学びチャレンジできる仕組みがある。
- 高知のマンガ教育は高校生のみだけではなく、小学生を対象としたマンガ分野の出前授業がある。出前授業は1年間に18回程実施されており、その成果を発表する「4コマ漫画大賞」も開催されている。この出前授業の指導内容を、小学校の指導要領に基づくマンガ制作をテキスト化したカリキュラムを京都精華大学と現在開発中であり、1年後には公開される見込みとの事である。内容としては、国語と図工の時間のテキストを開発して使用する。漫画分野ということで図工はもちろんであるが、話を作る構成力と言葉の勉強が必要という点で、国語のカリキュラムにしたいという。
- 地域イベント「まんさい」、「漫画家大会議」について
一般向けには地域のイベントと合体した様々な発表の場所や学びの場所も用意されている。
 - ①「まんさい」:地域のボランティアによって行われる漫画分野のイベントであり、漫画家、出版社との関わりのみならず、声優なども出演することで幅広い集客を実現している
 - ②「漫画家大会議」:3月3、4日開催。「マンガ大学」と称し、社会人も漫画家から学ぶ機会が用意されている
- 国際デザイン・ビューティカレッジとスターウォーズとのコラボについて
コンテンツ分野を学ぶ学生にとっては、この上ない夢のようなプロジェクトを経験出来ていると感じる。

岩神様より

「香北ふるさとみらい」がコーディネートし、若者の夢を叶えるプロジェクトということで実施。

国際デザイン・ビューティカレッジの7名の学生がスターウォーズの登場人物などを高知の伝

統工芸であるフラフで表し、スターウォーズの公式作品として認められた。新聞記事、また、全国のニュース等々でも配信され、県や市の後押しもあり、高知の名所である高知城にも飾られている。

【伊達市産業部商工観光課：大友様、酒井様より】

- 福岡市、練馬区では、ゲームやアニメ産業を市の基幹産業の一部ととらえ、企業誘致の優遇措置を積極的に行っている。
業界として若い世代の就職に繋げていく観点はシティプロモーションの相乗効果が高いと感じた。
練馬区においては、小学校の一部での授業、または部活動でアニメ制作などを取り組んでおり、将来を担う若い世代の人材育成が重要であることを再認識した。
伊達市にも農業基盤というものがあり、地産地消による食育、また地元の産業基盤に愛着が生まれるような事業展開をする事で、市内消費拡大、あるいは風評被害対策に繋がるのではないかと。
伊達市でも今後はアニメ分野のツーリズムも考えており、空き店舗や廃校となった校舎の活用なども考えている。

【三春町役場産業課商工観光グループ：大見様より】

- 高知視察について
高知県は東京・大阪から距離があることからソフトコンテンツに力を入れ、ソフトコンテンツ系の教育を行い、人材確保、そのための人材育成という流れで県として携わっているという話を伺った。
漫画教育については、ストーリーを作るために国語の授業などで起承転結を学び、図工や美術の時間で、見せるデザイン力や企画力を含めた人材育成を行っている。このような教育はアニメや漫画の職業に就くためのだけではなく、他の職業であっても何かをPRするための大きな力になる。そのための効果が高いと感じた。
国際デザイン・ビューティカレッジではグラフィック、デザイン科の生徒の約 95%が高知県に残って就職しているという話もあり、グラフィックやデザインを学ぶという事は、アニメや漫画に関係なく、通常の一般企業にもPR効果として高い評価を得ていると感じた。
漫画教室を行うのみではなく、学んだ成果を発表する場として「まんが甲子園」などが用意されており、学ぶ機会と発表する場をセットで考えていく必要があると感じた。
三春町でも、福島ガイナックスが町内に立地しているという事もあり、町内の小学生とアニメ制作というものが身近になってきている。町として、その次を考えた時、小中学校からの学ぶ機会を作っていけないかということで、来年度からはその分野の人材育成をやりたいと考えている。

【福島県企画調整部地域政策課：大木様より】

- 福島県庁として練馬区へ視察に行かせていただいたが、すでに 10 年近くアニメに関する授業を小学校などで実施するなど、地域に根差した教育になっていると感じた。アニメの産業

のすそ野を広げるためには、専門学校での教育はもちろん、より早い段階の小中学校で人材育成をする事で、より地域に広がることが期待されると考える。

練馬区にアニメ企業をこれから増やしていくという形においては、行政としても教育庁等と協力して、広めていくための体制造りが非常に重要になると感じた。

アニメの授業自体がアニメそのものに関する人材育成であると同時に、子供達のキャリア教育の一環という面での人材育成でもあり、そもそもの教育の強化にも繋がるという事で、そういった所を強調して教育関係者と連携していきたいと考えている。

県外への就職は人口流出、人材流出に繋がる面もあるため、今後受け皿になるような会社を増やせるよう協力できればいいと思っている。

練馬区でも、アニメ関係イベントを他の地元の祭と同時開催しているという話があり、昨年福島県でも4つの祭りを同時開催した結果、多数の来場者を得る事ができた。こういった事は今後も取り組んでいき、より盛り上げるようにしていきたいと思っている。

【福島県企画調整部地域政策課：大竹様より】

- 高知視察で大切だと思った事が大きく2つある。

一つは人材育成以前に、ソフトコンテンツを活用する際には、活用するコンテンツに意味と説得力を持たせるということが何よりも重要だと感じた。

専門学校生とスターウォーズのコラボには「なぜスターウォーズとのコラボなのか？」と疑問を持ったが、スターウォーズが何十年も受け継がれているという点と、高知県のフラフ(旗)が伝統産業として長年受け継がれてきたという点が重なること、スターウォーズの新作では若い女性が引き継ぐという点と、フラフを制作するのが女子学生という点、また、高知県は今年維新150年というところで、幕末志士と関連した事業を行っているが、スターウォーズに登場する衣装、道具といったものは日本の侍文化を反映しているという点があり、様々な要素をうまく組み合わせながら、斬新な企画を実施していったという印象がある。

そのように、今後福島県でコンテンツを活用していく際に、「なぜそれを福島でやるのか？」という問いに意味と説得力を持たせることができれば、事業なり企画を推進する際に重要になってくる、交渉調整といった所で、他方から理解と協力を得られるのではないかと感じた。

二つ目は、人材育成に力を入れていくことはもちろんだが、実践の場の創出といったものを産学官が連携して行う必要があると思った。ワークショップなどを実施する場合には、行政機関、教育委員会の取り組みが必須になってくると考える。

専門性の高い人材育成するためには、やはり専門学校での教育が不可欠と感じ、そういった行政と教育機関の取り組みの上に、「ふるさとみらい」のような民間企業による枠にはまらない斬新な取り組みといったものが噛み合えば、福岡＝ICT・ゲームであったり、高知＝漫画のように、福島イコール、何か、といったような、国内外問わず発信、誘客できるような強力なブランド力の創造に繋がるのではないかと感じている。

この人材育成協議会という場も、そういったようにそれぞれの立場で何が強みで、何がウィークポイントで、そのウィークポイントをどこがどのように補っていくのかということを経営的に協議し、共有できる体制に整えていければということを感じた。

中野：

今日は福岡、そして高知、ということで、専門学校の方も連携させていただいているが、今回の調査で伺うことができなかった愛媛県河原パティシエ・医療・観光専門学校中村先生が出席されているので、愛媛での人材育成の事例等をご紹介いただきたい。

【河原パティシエ・医療・観光専門学校 中村様より】

- 「リンク」という漫画を8年間、継続して制作している。
取材から制作に取り組み、発刊後は観光地に設置している。漫画のため対象年齢は小学校に配布もしている。
NPO のため行政から補助金が30万円程あるが、製作費は全部広告で賄っており、学生がスポンサー広告をとりに出向いている。最近では地域、地方の観光産業の振興に使いたいという事で、愛媛県や松山市の観光課とからオーダーをいただく機会が増えてきた。愛媛県の観光地や歴史的な人物を取り上げ、漫画に知名度を上げたいという依頼もある。

在学生在が取り組んでいたが、数が増えたため卒業生に依頼を持ち掛け、仕事として受けていただく。卒業生はどうしてもフリーランス性の立場となるが、こういったコンテンツで仕事をこなすことができ、また、共通のコンテンツを作ることによって、在校生と卒業生の交流が増え、タテの繋がりができ、地域振興コンテンツに関わるというところからヨコの繋がりができていると思う。

【調査総括 中野 寿郎】

- それぞれの先進地の学びの仕組み、小学校の頃から段階的に学んでいくこと、そして発表する場所があるということ。また、さらにはその先に就職というものがあるということの、一連の仕組みが出来ている所が先進地なのではないかと感じた。
- 大木様からの話にあったように、福島県においても、これからソフトコンテンツを活用していく中でなぜそれを福島でやるのか？という意味、納得できる説明等々は、やはり必要と感じ、その部分も仕組みとして作る事が大切だと感じた。
- 先進地においては、①「学ぶ場所」、②「発表する場所」、③「働く場所」のバランスや連携が取れている。小学生から社会人までの段階に合わせてそれぞれの場所の提供ができる仕組み作りが必要であり、その中で専門学校がどの様に人材育成に関わるのかを考えていきたい。ぜひ、この後の分科会で人材像を探り学びの仕組みづくりを話して頂きたい。
- 福島県においては、ソフトコンテンツ産業の基盤が弱いので、企業誘致等の対策強化が必要という点も掘り下げていく必要があると感じた。

5.事務連絡

【国際アート&デザイン大学校 事務局長 小野里 俊哉】

「文部科学省委託事業、謝金、及び旅費交通費の支給について」の説明

閉会

【国際アート&デザイン大学校 教務部長 佐藤 日和】

第2回人材育成協議会開催の連絡

2月15日(木)14:00～15:00

会議後合同分科会開催の連絡

分科会 議事録

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回マンガ分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年1月12日(火)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

山田 直美 国際アート&デザイン大学校／教務
伊藤 智 国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
中村 亮 河原パティシエ・医療・観光専門学校／教頭
西家 千尋 福島県デザイン振興会／会長
加藤 隆之 代理:佐々木 健一
株式会社二葉写真製版福島支社
鈴木 英夫 郡山商工会議所 経営支援課

【検討内容】

- ① 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
 - ② 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
 - ③ 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
 - ④ カリキュラム及びシラバスの策定
 - ⑤ 実証講座
 - ⑥ ワークショップの教材開発
 - ⑦ スキル達成度基準
 - ⑧ 作品評価基準
- 等

【議事詳細】

- ① 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有

【国際アート&デザイン大学校 山田】

- 紙媒体からデジタルに移行している現在、閲覧媒体にスマートフォンがある。ジャンプの投稿にもスマートフォンで指で描いた漫画が受賞したという事例もあるため、スマートフォンでの活用方などを考えている。

【郡山商工会議所 鈴木】

- 漫画家というのは、正直会社の中で活かす方法というのは思いつかない。実際にマンガ、イラストの技術を活かせる仕事といった時、デザイン会社、制作会社さんとなるのが普通だが、商工会議所所属の販売小売業店では自店商品にポップをつけると売り上げが上がるという事例はあり、そういった所で漫画家を目指している方が、一般企業などでも技能を活かせる仕事というのを、商工会議所でうまくマッチングできればいいと思っている。

【株式会社二葉写真製版福島支社 佐々木】

- 漫画家に石川出身の深谷かほるさんという方がおり、漫画の中に石川町が描かれている。地元の人がみて、これ絶対福島県だなと分かるような、そういった地元をテーマにしたようなものがあればいいと思う。
- 福島を描いている漫画家は結構多く、「白河原人」の守村大先生や、戊辰戦争をタイトルに執筆している端野洋子先生。白河市では「ダルライザー」というヒーローの結成秘話を担当している。今後何かお付き合いできればいいなと思っている。

【山田】

⇒白河では小峰シロちゃんなどのグッズもかなりある。

身近なところで活かせる技術を地元も歓迎するという、人材と、本業のマンガで地元を活性する色々な切り口が考えられる。

【国際アート&デザイン大学校高等課程 伊藤】

- 以前、就職面接試験の際、自分で作った作品を持ちこみ、それがきっかけとなって就職したというケースもある。一般的な Excel、Word ほぼ誰でも使用できるが、Illustrator、Photoshop などはすぐには使えない。こちらは早い段階からカリキュラムに組み込みスキルを身につけてるので、別な意味で強みになっているのではないかと感じている。漫画家になるための教育を通したうえで、他にない知識や技術を身に着けることによって、その人の強みは作れていると思っている。
- 最近絵で伝える、マンガで伝えるということが非常に世間一般に多くなってきているので、この分野の知識というのは今後ますます重要視されていくのではないかと。

【鈴木】

⇒選挙の「マンガでわかる選挙」はなるほどそういったこともできるのかと思った。

【山田】

⇒そのお話を頂いた際、一番は読んでもらえるというところが必要、一番わかりやすいところでマンガで、ストーリーに沿っていくというのが一番わかりやすいのではないかとということでマンガに着地した流れがある。

【鈴木】

⇒チラシやパンフレットを作成する際、マンガというのはよいアプローチだと思う。

【河原パティシエ・医療・観光専門学校 中村】

- 河原パティシエ・医療・観光専門学校での取り組みの一つとして、愛媛県の偉人や観光地などの地域の物語性をマンガにし、冊子にする活動をしている。NPO として一部補助金を受けているが、印刷費用はスポンサー広告から出ている。1 回に 2000 部程発行し、観光地や関連するようところに配布する活動を 7 年程続けている。外部からは評価をいただいているが、学生自身は自分が描きたいマンガではないと嫌がる。取材など色々なやり取りをしながら完成させていくが、そもそも描きたいマンガではないためモチベーションが上がらないという、解決しなければいけない課題もある。マンガ制作は 2 年、スポンサー広告を募り製本する作業は 1 年と担当作業は別れている。
- NPO のため企業からマニュアルをマンガで作りたいという依頼がある。受けた話の内容によっては、学校が窓口となりフリーランスでマンガを描いている卒業生に仕事を振っていく。学校に卒業生が顔をだすようになり、在校生のマンガをみてもらうというような、在校生と卒業生とが繋がるハブのような機能も生まれている。
- 愛媛県も少しずつインバウンドで外国人を抱えてきているため、今まで制作してきた地元物語の台詞を英文にし、外国人観光客に供給していきたい。
- デジタル化には賛否あるが、2 年前からコミコの授業を入れ始め、月 1 本ずつ上げていく形をとっており、デビューする学生もいる。
- 手描きとデジタルと、色々なフェーズを学生に経験させ、チャンネルを作っていく、可能性を広げていく。

【山田】

⇒こちらでも今年度からコミコへの投稿を始めているが、どうしても学生のモチベーションに上がり下がりがある。

【中村】

⇒モチベーションが上がらないと続かない、結果がなかなか出てこないため、物語を考えることに長けている者と作画が得意な者に作業を分けてペアリングでやらせるなど、色々なやり方が必要。年一回の発行作業では役割分担がおのずと出来てきた。

【山田】

⇒デジタルになったことで、一人で全ての作業をこなすのではなく、分業性になっていくのではないかな。

【中村】

⇒背景が描けるものは仕事を得る確率が上がっている。

【福島県デザイン振興会 西家】

- 漫画家になりたい人にとっては描きたくない題材とは思いますが、我々の業界(建築)では安全啓発本や労働基準の法令をマンガにすると読んでくれるという傾向がある。今後、外国人の労働力が迫ってきた分野で、日本語が読めない人のためのマニュアルが必

要となってくるのではないか。

- 個人的ではあるが、失われつつある伝統技術などをマンガで伝えていただけるとありがたい。

【山田】

⇒私どもとしては、描けますよ、というのをどこへもっていけばいいのか？という問題がある。学生はどのような需要があり、どれだけ反響があるのかということを知らないので、それを教えていくのが必要だと思っている。

【佐々木】

⇒大手の建設会社であれば自作しているが、中小がはいる建設協会ではそのような発想もないため、必要だがどうしたらよいか、というところで止まっていると思う。PR の機会というのをもっと増やしていったらいいのではないか。マンガをサイネージ化し、インバウンド対策として英語吹替をするということも可能。

⇒大きな出版社に頼んでも中々動いてくれないところがあるが、行政が絡めばうちとしても話をもっていやすい。まずは学生に作ってもらい、大手出版社と絡めてもらう、という連携とればよいと思う。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回アニメ分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年1月12日(火)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
菅野 浩二	学校法人新潟総合学院 FSG カレッジリーグ／地域連携
浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス／代表取締役
加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
大見 友和	三春町産業課商工観光グループ／主査

【検討内容】

- ⑨ 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
 - ⑩ 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
 - ⑪ 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
 - ⑫ カリキュラム及びシラバスの策定
 - ⑬ 実証講座
 - ⑭ ワークショップの教材開発
 - ⑮ スキル達成度基準
 - ⑯ 作品評価基準
- 等

【議事詳細】

- ② 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有

【国際アート&デザイン大学校 三上】

検討内容①②に関しては先ほどの会議で各媒体の方よりお話をいただいたところではあるが、もう少し詳しくというところがあればこちらでご意見をいただきたい。

【福島ガイナックス 浅尾】

- 福島に進出して来てちょうど 3 年だが、この 3 年の間にアニメの制作体制が変わり始めている。手描きアニメ技術の必要性は変わらないが CG の技術が今後アニメが世界コンテンツになっていく中で必ず必要になる。3DCG が主である海外サイドが制作現場に入り始めているの

が実際に、日本のアニメの制作技術の基礎を置いてつつ、最新の 3DCG 技術をもっている人材がこれから必要となってくる。

- アニメというのは日本の中でヒットさせる産業から、世界に販売できるアニメへと軸足が変わりつつあり、海外で流せるかどうか、海外で販売できるかどうか？というのが非常に大きなところになってきている。爆発的なインターネットの発展、動画サイトの普及により DVD が売れなくなり、アニメを支える産業そのものの構造が変わってしまった。
- 動画配信業者は世界シェアを持っており、出資にはほぼ入ってくる。発言権の大きい彼らから求められるのは「世界で流せるもの」。今まで日本のアニメにあったバイオレンスやエロティズム、そういったものは海外では NG となる。そのため、より海外のシェアを意図した作品、あるいはサイドビジネスに繋がる作品というものが求められてきている。
- 日本のアニメは世界規模でシェアが1割にもならない。ディズニーとかピクサーのアニメで、3DCG のアニメが 90%以上を占めている。しかし、日本のアニメファンは一般層と比べて単純に 3 倍以上のお金を払う。出資者には投資をする価値があると思われるため日本のアニメは世界で切られない。
- 人材に関しては、日本より海外の方が積極的であり、海外で映画をやっている大手 CG 会社が南米と、アジア、中東にそういった学校、講座を開きたいという話がある。
- 業界全体でいうとプロデューサーが足りない。
現在極端に少なくなっており、若い人でそれを目指す人が少ない。アニメプロデューサーを育てなければ、いくらアニメーターだけ育てても、結局は使われるところがないか、上手くいっても海外のアニメプロデューサーに使われることになる。これが解決できなければアニメは海外に全部取られてしまう。

【三上】

⇒アニメプロデューサーというのは学校教育の中でどのように取り組んでいけばよいか？

【浅尾】

⇒アニメの作り方をマニュアル的に教科書に書いたり、先生がすべて説明するのではなく、彼ら自身に作らせる経験をさせるしかないと思う。

【三上】

⇒チーム制作で、チームリーダーを置き、得意不得意をかんがみて配役もやらせているが、これを体系的にやったほうがいいように感じる。

【浅尾】

⇒できるのであればカリキュラム化したほうがよい。

プロデューサーは何人もおり、それぞれにやることも違っているためカリキュラム化は難しいと思われるが、まずは制作進行を学び、アニメは実際に描かなくても、どういった人材が必要で、物の発注の仕方、いかに人と接することができるかを学べる学科やコース、何かしらをつくる必要を感じる。

【加藤】

⇒海外にはプロデューサーを育てる大学はあるのか？

【浅尾】

⇒アメリカのある大学には映像学科があり、監督のコースと並列されて、企画を立てて、それを実現するためのプロデュースのコースというものがある。海外では監督はただの通過点で、目指すのは配役や脚本家、監督も決定できるプロデューサー。

【大見】

⇒アニメはどうしても「描く」という方向にいつてしまうため、技術的にアニメ業界をあきらめるような人でもプロデューサーという仕事というものがあると分かれば、あるいは仕事として就けるのではないか。

【加藤】

プロデューサーの存在が重要視されていながら日本にそのスクールがないということであるならば、簡単なことではないが、アニメ業界、技術を持っている方の力を借りてプロデューサー育成を核に据えた教育を福島でできないか。福島以外にはない、というものが売りになるのではないか。

2.最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有

【福島県企画調整部地域政策課 加藤】

- 福島にある歴史や面白いネタを元に制作して発信するには、福島県をよく知っている必要がある。福島大学では「ふくしま学」というものをカリキュラムに入れている。

【福島ガイナックス 浅尾】

- 日本のCGは基本的にはゲームCG会社がアニメを受注することが多い。学校でもアニメCGを教えているところがない。3DCGは確かにすごいけど、それを絵と合わせてもかっこよくなるわけではない。バランスをとるといって大きな問題があるためアニメでCGをやってほしいというのは切実な希望。

【三上】

⇒最近ゲームでも3Dと2Dの間というものがアニメになっている。学校としては二次元も三次元も動画も含めて何でもやり、その中で得意なところに行こうという方向でやっている。実際アニメの会社に入る学生は少なく、ゲームの方に流れていく。理由は簡単で、ちょっと絵を描くだけで、すぐ仕事になる。動かすのは物理演算でプログラムを書くだけでできてしまい、アニメーションとそう変わらないものができてしまうので、そっちに流れてしまう。アニメーション、3Dでアニメーションをつくる素養はあるが、やりたがらないといのが少ない現状である。

【三春町産業課 大見】

- 三春町では作品を作っていけるようなクリエイターを輩出していくことが地域のPRに一番繋がるのではないかとこの視点で事業展開をしていきたい。その中でこの人材育成の話があが

ったのでこちらの事業と連携してやっていきたいと思っている。

- アニメ分野で特化して、クリエイターの育成という形で試行的にやっていきたいと思っている。まず一点はワークショップで、どのような仕事をしているのか、どのような仕事があるのかというのを教えつつ、若い学生などが、こちらに進んでみたいという興味や、プロデューサーへの興味にも繋がればと思う。

【三上】

⇒ガイナックスと連携したアニメのワークショップは以前にもあったため、可能ではないか。

【浅野】

⇒可能

【三上】

⇒対象年齢は？

【大見】

⇒専門学校もあるため、対象はそれ以前。

【国際アート&デザイン大学校 三上】

高知のコンテスト、福岡のゲームショウのようなものが福島でもできればいいのではないか。

小さい時からワークショップで触れてきて、そこから成長し福島出身の監督、クリエイターというのが生まれればと思う。しかし、アニメを作るのに必要な、CG のプロダクション、アニメ制作会社、編集、アフレコスタジオスタジオがなければ県外に人材が流出してしまうので、県に力をいただくしかないかと思う。そういうところが福島で全部できればそれこそ地域活性になるのではないかと私は思っている。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回 ICT・ゲーム分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年1月12日(火)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

佐藤 日和 国際アート&デザイン大学校／教務
和田 秀勝 国際情報工科自動車大学校／副校長
内藤 清吾 代理:宗形 守
福島県情報産業協会
鈴木 秀明 郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
中林 寿文 国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
新野 徳秋 三春町産業課／課長

【検討内容】

- ⑰ 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
- ⑱ 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
- ⑲ 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
- ⑳ カリキュラム及びシラバスの策定
- 21 実証講座
- 22 ワークショップの教材開発
- 23 スキル達成度基準
- 24 作品評価基準
- 等

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 佐藤】

先の会議で委員紹介をさせていただいたが、改めて自己紹介からはじめていきたい

委員紹介

【国際情報工科自動車大学校 和田】

国際情報工科自動車大学校は A&D 大学校の姉妹校にあたり、自動車分野、情報 IT 系の分野、ゲーム分野、建築系の分野、環境分野に分かれている。

今回の事業では IGDA 日本中林氏と関りが深く、Global Game Jam などを活用した人材—海外クリエイターや同年代の学生との交流を深めながらゲーム開発に関わる様々な取組みをワークショップなどを踏まえながら底上げを図っていき、人材開発プログラムを構築できればと考えている。その中で AI や AOT の方の技術なども踏まえながらやっていければと考えているので、ソフトコンテンツ系の情報交換、知恵を拝借しながら進めていきたいと思っている。

【福島情報産業協会 宗形】

福島情報産業協会は福島県の IT スキルの向上を目指して活動している。福島県内の IT 系の会社、40 数社と 4 大学(福島大学、会津大学、いわき明星大学、日本大学工学部)会員として運営している。事業としては、人材育成交流委員会、連携交流委員会等があり、特に人材育成交流会としては、小、中学生向けのロボット講座を開催、サポートしている。また、大学との連携ということで、現在はいわき明星大学と講話と交流会を毎年実施している。

【郡山地域テクノポリス推進機構 鈴木】

テクノポリス財団については先の会議で説明させていただいたが、加えてひとつ、日本大学工学部敷地内に「郡山地域テクノポリスものづくりインキュベーションセンター」という施設があり、ここをテクノポリスが管理運営している。ものづくりをこれから世にだしたいものの研究をしていただく施設となっている。そういった方がいれば是非紹介していただきたい。

【国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本 中林】

IGDA 自体は NPO 法人であり、ゲーム会社への技術支援を行っているが、最近ではゲーム AI や、VR 等の案件がある。ゲーム開発とあるが、デジタルエンターテインメント分野ではゲーム芸術、ゲームノウハウなど全般を扱っている。そのような立場から何かサポートできることがあればと思っている。

【三春町産業課 新野】

私どもは農業、商業、それから観光ということで非常に幅ひろく産業分野の行政サービスを行っているが、それらの分野で後継者の育成が大きな課題となっている。それと合わせて、新しい産業の導入、県外からの企業、製造業だけではなく、それ以外の産業形態を地域に導入し、地域をいかに維持していくかという課題があり、その中で人材育成とは非常に大切なものと思っている。ICT・ゲームの部分では門外漢ではあるが、行政の見方としての意見ができればと思う。

【福島県企画庁西部地域政策課 大竹】

来週の福岡視察 (ICT・ゲーム) には自分が参加する予定となっている。地域政策課は平成 27 年から本格的にソフトコンテンツを活用した地域振興、人材育成に携わっているが、ICT・ゲーム

分野にはそれほど踏み込めいていない部分があるため、勉強とも含め今回参加させていただいた。

最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ

活用事例共有

【国際アート&デザイン大学校 佐藤】

教務として、就職するためにはどういう技術が必要なのか、マッチングも含め色々と悩む部分が多い。CG アニメーションの分野では県内での就職は難しく東京での就職を視野に入れて考えることになる。ここでは具体的にどういうことをやっていきたいのか、人材へ求める必要な能力などお聞かせいただきたいと思う。

【国際ゲーム開発者協会(IGDA) 中林】

- 東京のゲーム会社では人材が枯渇している
- (家賃が)高いということで福島などの地方に拠点を作りたいという相談もあるが、業務にあたるレベルのエンジニアを採用できるか、また、リーダーになりうる人材がいるのかという問題がある。ある程度的人数的規模がなければ新卒を地方で採用してもレベルを引き上げることができない。逆に新卒のレベルが高いのであれば、地方支店の提案はしやすくなると思う。

【国際情報工科自動車大学校 和田】

- 本事業の目的としては、ソフトコンテンツを使用した、地域からの発信力をもった人材を育成していくためのスキルマップ、及びカリキュラム、シラバスなどを作っていくのが一つの目的。では、どのくらいのスキルを持っていなければいけないのか？及第点はどこなのか、初歩的な知識をどの程度もっていればレベル 1 なのか、スキルマップの元となる情報を、集めていないといけないと思っている。どんな人材像を育成していくのかをまず決めるとことが入り口。
- ゲーム・ICT 情報系の力を使って、地域の産業を活発させるための、地域啓蒙のためのソフトコンテンツエンジニアを育成する及第点を見つけていかなければならないと感じている。今日がキックオフということで、ここでどんな人材育成像が必要なのか、それを出し合うのは難しいと思う。実際地域の課題としているような、啓蒙力をもったゲーム・ICT 技術者というのは具体的にどんな形で必要か？主体性があればニーズに対して意見を出し合うこともできる。

【郡山テクノポリス推進機構 鈴木】

- ワークショップで誰が教えるのかというのは全国どこでも問題になると思う。情報マスターや情報処理技術者試験など上級資格を持つ人たちを集めて、実際の事業にあたらせるのか、そのような人材が将来必ず必要になるのは間違いがない。

【和田】

⇒プログラマー技術者を育成する底辺の部分という意味ではワークショップは有効だと思う。根本となる基礎の部分と、そこからICTに活用できるような人材育成の部分とゲーム制作に必要な部分と枝分かれしていくようなプログラム開発が必要になるのではないかと感じる。カリキュラム開発、スキルマップの制作が必要になってくるだろうと感じている。動画コンテンツはインバウンド観光に繋げるためには有効であるとか聞くが、告知度合いをかんがみてVRゴーグルを使用した観光地スタンプラリーが有効であるならば、そちらの技術者育成のカリキュラムが必要となってくると思う。

⇒ウルトラマン AR というのがまさに AR 技術を使ったところ。

AR 技術がこういった形、福島県の聖地巡りの様に使われて観光客がえるのであれば、こういう技術を改変できるようなプログラマー、もしくはその技術をもった人材育成を福島でしていかなければならないと思う。

【中林】

⇒ポケモン GO など、地域と行政と連携してイベント開催する具体的事例はすでにある。これらはそもそも地域の魅力ではなくIT、コンテンツ側の魅力で引っ張っているところがある。ゲームの技術というのは、基本的に技術だけでみた場合、エンターテインメント性が高いというだけで基本的にICTで使っているユースが変わらない。実際何かをやるにしても、アプリを作るにしてもゲーム的なアイデアを入れるのは当たり前になっている。逆に、ゲーム会社でもゲーム以外のものも普通に作っているためあまりゲームにこだわり過ぎてしまうと、人材育成という意味では偏りができ、融通がきかなくなる。

⇒ウルトラマンARはソフトウェア単体でみればさほどハイレベルな技術力は必要ないサービス全体のデザインが優れている。IT人材とは別の企画力によるもの。企画力をもった人材育成というのも必要になってくる。

【和田】

⇒ビジュアル的なゲームにある程度こだわるのであれば、CGのゲームキャラクターをデザインできる人材や2Dグラフィックスを3Dへ変換し動きをつけるなどの技術をもった人材も必要となってくる。ユースは同じでもエンターテインメント性が高いという部分をどこまでスキルマップに落とし込みをして作っていくか、というところだと思う。スキルや技術を体系化すること、あとはどんな資格が必要なのかというところ限定したようなカリキュラムの作成をしていかなければ、最終的にはその実証、検証もできなくなってしまうと思う。教材などの開発に関しても、ある程度定めなければ際限がない。

今の福島に必要な人材像としては、市町村単位、地域ごとの啓蒙力、発信力がある人材だと思う。コンテンツとしてはゲーム・アニメ・マンガという部分のソフトコンテンツ使っていこうという

ことであれば、ある程度人材像も見えてくるかなと。地域の現状をリサーチしていけば作れる部分もあるのではないかと思います。

分科会まとめ

【国際アート&デザイン大学校 佐藤】

次回までに ICT・ゲーム分野において、求められる人材像という話を固められるような情報を持ち寄り協議することとする。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 1 回 合同議会 議事録

【開催日時】 平成30年1月12日(金)17:00～17:30

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校 201 教室

【参加委員】※出席者名簿を参照

【議題】

- ① 協議会・各分野分科会でのコメント
- ② 協議会、分科会で上がった議題の全体共有

【議事詳細】

①協議会・各分野分科会でのコメント

②協議会、分科会で上がった議題の全体共有

【河原パティシエ・医療・観光専門学校 中村】

- マンガの分科会の方に参加し、私どものマンガ学科での活動を紹介をさせていただいた。愛媛県の歴史的な人物や観光地、制作物等をマンガとして紹介する活動を 7 年継続している。当初から NPO 化しており、一部補助金もいただいている事業だが、発行のための費用は広告、協賛をとっている。年に一回発行しているが、一回の発行は 2000 部程。
- インバウンドで外国人が増加している昨今の事情をうけ、これからの活動としては、愛媛県に所縁のある人物、場所をマンガで紹介するという、このコンテンツを翻訳し、外国人の方に紹介していく。
- 活動の場から様々な可能性がでてきつつあるが、これからの活動としては、マニュアルをマンガで作っていくという事を考えている。NPO として営業活動をし、受注していく。卒業生たちにも仕事を与えることができるという展開を期待している。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

- ソフトコンテンツをつかった地域振興には、年齢層によってソフトコンテンツに対する理解が偏っている部分があるのではないかと見ているが、マンガやアニメは難しい事柄でも子供からお年寄りまで分かりやすく紹介できる良いコンテンツであるので、それを地域振興に役立てていけるのではないかと考えている。今後福島県を盛り上げていくために、よい素材はあるので、それをいかに発信していけばいいのか、というところを産学官で共有し、盛り上げていければと思った。

【三春町役場産業課 新野】

- 三春町には伊達政宗の正室・愛姫という三春出身のお姫様がおり、今年、生誕 450 年を迎えるということで、その PR が始まっている。三春の町民の中でも周知度が低い。愛姫は肖像画が残っていないため、アニメ、マンガという形でイメージ作りをし、それを素材として拡散していく取り組みを始めている。そういった取り組みをこれからも進めていきたいと思っている。

【福島県情報産業協会 宗形】

- 教育という観点から検討したことがあまりなかったので、今日は大変勉強させていただいた。協会の会員の中でも採用募集しても中々集まらないというのが共通の課題になっており、求める人材も理想像をもつようだが、会の方でも時代に合わせて受け入れ態勢というところも検討していかなければならない。

【国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本 中林】

- 自分は教育サポートさせていただくという立場にあるため、その観点からではあるが、産業側のフィールドの人が周りにいなければ「どういう仕事なのか」というイメージが湧かず、育ちにくいと思っている。福島県内にはデジタルコンテンツ系の産業がそう多くはないと思うが、多くないにしても、より積極的な連携をしていきながら、人材育成をしていくべきではないかと改めて思った。

【福島県デザイン振興会 西家】

- デザイン振興会という立場では分かりかねるが、専門の建設業界からみれば、我々自身が思っているよりはるかに外国人の参入は多い。先ほど河原学園の話にあったように、マニュアルや安全啓発を漫画化するという需要は確実にでてきているのではないかと、という話をさせていただいた。もうひとつ、介護業界も今確実に外国の方が入ってきている。日本語でしか伝えてなかった情報を、イラストやマンガで伝えることが需要としては出てくるのではないかと話をさせていただいた。

【国際アート&デザイン大学校 中野】

この事業については初めてということがあり、どのように進めていけばいいか常に手探り状態であるため、本会議を資料としてまとめながら、次回の協議会、また予定している視察研修のレポートをまとめ、方向を検証していきたいと考えている。

オブザーバー三菱総研様より、他の事例などと照らし合わせて、アドバイスなどいただきたい。

【三菱総研】

- 我々も今年スタートし、第一回目を開いているような状況であり、また、我々の立場としては良し悪しを意見する立場ではなく、他の団体の取り組みなどから、共有すべきところがあればアドバイスに繋がるものを意見したいと思っている。率直な印象としては、午前中のドローンのものも含めて、非常に活発に、初回から踏み込んだ議論をされていて、大変頼もしいと思った。
- これまで文科省の事業ではつくる部分が最初から決まっている。今回は、プログラムを作る

のは目的の一つではあるが、一番の目的は、変化の激しい需要環境の中で、求められる人材の要件に随時柔軟に対応できる体制であると考え。その体制が3年間の事業が終わっても繋がっていく内容であることが大前提となっている。

- 先ほどアニメ分科会に参加したが、アニメーターに収まらず、かつCGができる人材が必要であるとか、業界自体ではプロデューサー不足が重要になっていると。これは当初の企画提案書では想定されていなかった人材かもしれない。想定していなかった、ということではなく、プロセスの中で出てきた意見を汲み取りながらプログラムを構築していき、関係する産学官が有意義な活動ができるようにはどうしたらいいのかという形を協議会を通じて作り上げていていただきたい。

【国際アート&デザイン大学校 中野】

- まだスタートしたばかりで着地点は見えないが、すでに柔軟な体制でという意見もあり、あるいは今企画しているものと、最終的な着地は自分たちも想定していないものになるかもしれない事業だと思う。これから基本的には3年間つづく事業となるので協力をお願いしたい。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第2回マンガ分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年2月15日(木)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

山田 直美 国際アート&デザイン大学校／教務
伊藤 智 国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
岩神 義弘 学校法人 龍馬学園／副部長
中村 亮 河原パティシエ・医療・観光専門学校／教頭
西家 千尋 福島県デザイン振興会／会長
鈴木 英夫 郡山商工会議所 経営支援課
加藤 隆之 株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
佐々木 健一 株式会社二葉写真製版福島支社

【検討内容】

- 25 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
 - 26 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
 - 27 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
 - 28 カリキュラム及びシラバスの策定
 - 29 実証講座
 - 30 ワークショップの教材開発
 - 31 スキル達成度基準
 - 32 作品評価基準
- 等

【配布資料】

第1回マンガ分野分科会議事録

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 山田】

前回の分科会では業界の動向などをお話し頂き、顔合わせの意味あいがあったが、今回は第 2

回となるので検討内容「③人材像と必要な知識、技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップの策定」に焦点を絞った話をしたい。人材像、それからスキルのこういったものが必要なのかというところの話をさせて頂ければと思う。併せて、⑥ワークショップの教材開発①で学ぶところのためのワークショップでどんなものが必要なのか、こういった準備が必要なのかというところで、事例のご紹介などを踏まえて、ご案内頂ければと思う。

お話を頂く際、基本的に学びの分野が幅広いところがあるため、対象年齢から順に必要なスキルなど頂ければと思う。

可能であれば最初に中村先生から専門学校で活動しているマンガ雑誌の紹介を詳しく頂きたい。

【河原パティシエ・医療・観光専門学校 中村】

- 雑誌 LINK について
- 毎年発行。現在 8 年目。
- 愛媛県の人物や場所や生産物を取り上げ、マンガというコンテンツで紹介していく。愛媛出身の声優水樹奈々などの人物や道後温泉などの観光地を取り上げる。
- 発行のための資金は NPO 法人として受給している補助金。また、スポンサー広告。学生がスポンサーを取ってくる。
- 行政から観光PRに使えないかと話を頂く機会も増えてきた。
- 学生にとっては、マンガという形で人の目に触れる機会なので、教育的にも非常に効果があると活動が続けているが、取り扱う題材が学生の描きたいものであるとは限らず、モチベーションが上がらないという問題がある。
- 地域や業者側から見れば非常に面白い取り組みであり、観光や産業の振興にも使える。愛媛県はニッチな製品を製造している二次産業の地域でもあるが、あまり知られていない。行政発行のもので紹介してもなかなか読まれないが、マンガであれば取り付きやすいのではないか。
- 観光地や図書館、公民館などの公共施設、中学校、高等学校に配布している。
- NPO の補助金審査のため学生が行政の方の前でプレゼンテーションをする。
- 作画担当と、取材担当とペアで制作にあたる場合や、スポンサー広告を募る営業担当のように担当を分けたり、いくつかのパートに役割を分けてたりして活動をしている。
- 製作期間は概ね 1 年。まずは企画会議でテーマを出していく。
- 取材などは放課後の時間となるので授業時間には収まらない。
- コンテンツごとに監修役を決め、行政や関連する企業の方をお願いする場合もある。表現が間違っていないかなど、きちんと内容を確認していただいた上で製本していく。

【山田】

⇒地元での購読数は？

【中村】

⇒8年のうち知名度があがり色々な場所で読んで貰っていると思う。

今後は、外国人を意識してバックナンバを一翻訳し観光地PRに使えないか模索している。

【学校法人龍馬学園 岩神】

- 河原学園のような形の取り組みは積極的には行っていないが、同じような内容で行政から依頼があり、冊子にすることはあった。
- 高知県が企業誘致のため会社のパンフレットをマンガ化する、または取り扱い説明書をマンガに起こすという仕事をしている企業が昨年11月個人事務所を開いた。プロの作家ではなく職業マンガ家を、というニーズがでてきている。
- 作家としてエンターテインメントとしてのマンガを描くというだけではなく、職業として表現するという、意識づけも次年度からの事業カリキュラムで考えている。

「材像と必要な知識、技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップの策定」

【山田】

社会人向け・学生向けでそれぞれスキルが分かれると思うが、必要だというものをいくつか出して頂き、それを精査していくような形をとりたいと思っている。

まずは学生向けでやっておくべきところ、技術的、意識などの面もあるかと思うが、これまでの教育実践の中で事例があればお話をいただきたい。

【岩神】

- マンガを描くという前提ではまずは発想が大事である。
小学生にマンガ講座をすると、止め処なくアイデアが出てくるが、中学生になると描かない。これは描けるのかもしれないが恥ずかしいという気持ちが先に立つのか、本当に浮かばないのかは知りかねるが、その延長線上に高校生がいるので発想というのが非常に乏しい。学生本人に聞くと本を読まない、テレビ、ドラマも映画も見ない。何も無いところから突然降って湧いたようにすごいアイデアが生まれるわけではない。閃きがあったとしても、展開していくためには情報が無いと無理。どこにヒントを求めているのだという話を常にしている。アイデアを閃く、考えるという教育ができればいいのかと思う。
- 10年ほど前と比べてコミケ(地方イベント)の文化が非常に衰退していて、マンガを描くという技術が以前のようにイベントからの繋がりで傳承されていない。漫画を描いたことがないという生徒がいるため、中学生1年生に教えるレベルの教育からスタートしているのが現状。描き方は教えればすぐ覚えるが、発想を出させるために何が1番効果があるのか悩んでいる。

【山田】

⇒アイデアを出す効果的な方法や訓練など何か例があれば。

【西家】

⇒我々の業界では、設計図書を描く、トレスしながら覚える、また、広告業では切り貼りをする。そういうものに触れているうちに発想が出てくるというものがあるが、今は入社してすぐある程度のものを作らなくてはいけないというところがある。

どうやって覚えてきたかも、体験的に我々も覚えてきていないので、体験的に人に教えることも難しい。

【岩神】

- 現在、マンガ雑誌が売れていないといわれているが、自分達の時代は発売されている週刊誌を共同で買い、回し読みしていた。1冊に 22~24 本のマンガが掲載されているため毎週 100 本くらいは読んでいた。発想に繋がる訓練は、楽しみながら覚えていたのだが、学生は雑誌を殆ど買っておらず、好きな作家の単行本しか買っていない。読めといっても好きな作家のものしか読まず、何かうまい方法はないか。自分達は色々な知識を広く浅く読む、見るという形で実践してきた。

【伊藤】

- 出版社もマンガを売るのは苦勞している。デジタルサイネージを使って作品を知ってもらい、マンガボックスで無料で読んでいただく、一般のユーザーも投稿できるようにし、そこからプロを発掘していこうという取り組みもしている。

【山田】

⇒雑誌と単行本と比べると、やはり単行本の方が読まれているのか

【伊藤】

⇒雑誌自体を読むという習慣がなくなり、情報量が多いスマートフォンに取って代わった。そこにマンガ業界も目をつけて電子書籍が普及してきた。

【山田】

⇒雑誌にスマートフォンが取って代わり発想を得るにもスマートフォンからか、ワークショップのように人を集めての方が効果的なのかというところを、もう少しお話を詰めていく必要があると思う。人材像としては発想力のあるものになるのか。どんなことをさせると身につくのか、というところもあると思うが、学生の件に関しては次の話で頂戴したい。

【山田】

社会人の学び直しで必要なものについて、描くということや読むということ、普及するためにはどういったものがあればきっかけになるか。講座に来る目的としてはアイデアを出したいというよりも、新たな知識や技術を仕入れたいというところがメインだった。

【?】

⇒マンガ関係の仕事には就いていて、描くだけが仕事ではないというところを認識はしてほしい。描くだけの講座というよりも、福島県の漫画家を集め工程を実演したりなど、マンガを知ってもらいましょうというところでの学び直しであれば一般の人でもとつきやすいのではないかと。

【岩神】

⇒高知で開催している「漫画大会議」ではプロの漫画家からの描き方教室や作品の講評会、講演会があり、また、交流のため作家を囲んだ「おきやく」(もてなしのための酒宴)をやっている。

【山田】

⇒そういったイベントに漫画家を呼ぶ場合は、先生の方で声をかけるのか

【岩神】

30年やっているため漫画講師の絡みがあり漫画家同士の繋がりや日本漫画家協会などの繋がりがある。

【中村】

情報を収集し、それを整理し、分かりやすく伝えるという能力と、ドローイングで表現していく能力が必要と思う。

余談ではあるが台湾の学生と交流会をした際、線画の稚拙さに驚いた。もしかしたら日本は卓越した表現技術をいももの持っているのではないか。

【岩神】

自分たちはオリジナリティを追求させるが、新潟のジャムでは2年間徹底的にトレースさせる。作画に時間をとっている代わりオリジナルの時間はあまりとっておらず、学生自身に任せる。どちらがいいかというのは別だが、2年間しかない時間をどう使うのか。目標設定や、考え方が全然違う。作画力の底上げをした方が卒業しても描き続けようという人の数が増えるかもしれないと思った。しかし、模写しているとやはり似てしまうというもあり、オリジナリティがどんどん下がっていくと、今度は描けなくなってしまう。模写をしながらでも発想力がなければならない。

【山田】

検討課題は多いが、時間も迫ってきたので最後に県庁大竹氏から話をいただきたい。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

やはり地元愛がなければならないと思っている。愛媛県のLINKという作品もそうだが、福島県の地域啓蒙のためというところもあるため、技術だけではなく、メンタリティなところでも地元絡んだ何かしらになれればと思っている。

【岩神】

⇒その地元の特産品であるとか観光品であるとかをPRする小冊子を県内で応募する。それを作るためのワークショップをプロのマンガ家さんなり、学生も学校なりの業者に頼んで、応募したいけど描いたことがないという人たちも取り込めるようなタイプのものに作り上げていけば、形は整うのではないか。最初は冊子作りより4コママンガの方が簡単にやっていけ、小学生も応募できる。

特産品をテーマなどにして、応募が集まれば特産品のPRにもなる。

【伊藤】

⇒白河の広報にその土地の方言を使った4コマがある。そういったところを表現に使うのは面白

いと思う。

【大竹】

⇒コンペの様子などを SNS などを使って継続的に発信し続けることが、モチベーションを上げる一定の効果が出るのではないかと思う。

【中村】

⇒地域素材を使うと取材の過程で地元のことをよく知る機会にもなる。

【山田】

今回は人材像と知識というところのお話で、スキルのところ、何が必要かということでお話を頂いたが、実現可能と思われるお話もあったのでぜひ検討していきたい。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第2回アニメ分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年2月15日(木)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
菅野 浩二	学校法人新潟総合学院 FSGカレッジリーグ
原 聡	株式会社福島ガイナックス
中村 高行	株式会社福島クリエイティブ
加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
大木 崇史	福島県企画調整部地域政策課／主事
赤坂 泰秀	小野町産業振興課／副課長

【検討内容】

- 33 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
- 34 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
- 35 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
- 36 カリキュラム及びシラバスの策定
- 37 実証講座
- 38 ワークショップの教材開発
- 39 スキル達成度基準
- 40 作品評価基準
- 等

【配布資料】

第1回アニメ分野分科会議事録

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 三上】

本日は検討内容は「③人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類し

たスキルマップの策定」「④カリキュラム及びシラバスの策定」「⑥ワークショップの教材開発」というところでご意見いただければと思う。

策定するにあたっては実証講座やシラバスといったところがなければ難しいところであるため、スキルの書き出しというところを検討していきたい。

【福島ガイナックス 原】

- 先の協議会で浅尾からあったように、プロデューサーが枯渇しているという問題がある。
- 業界でよく耳にするのは、アニメーターを正社員化することでスキルが伸びないという問題。元々、アニメ会社は個人事業から出発しており、個人のスキルが生活に直結しているところがあるが、正社員化することでハングリー精神が足りず、絵のスキルの上達具合が遅い。デジタル技術が進み、東京でなくとも絵の仕事が請けられるようになってきたが、絵を描くスピードというものが東京のもの比べると遅いという問題について、正社員化を進めているジブリやカラーなどで耳にする。ハングリー精神のあるものと、まとめる力のあるものが足りない。

【福島クリエイティブ 中村】

- 以前と比べ、専門化されていたものが、現在は少人数のチームで制作するため、一通り色々な分野の事が知識としてあれば非常にありがたい。色々な一人一人がみえるようになればプロデューサーなどまとめる力もつくのではないかな。

【株式会社アイ・シー・オー 佐藤】

- 広告の方に携わっているため、アニメや漫画に関してはそれ程詳しくはないが、広告の分野で主な仕事をしているのはデザイナー。ある一定年齢でディレクションする立場に回る。ディレクション能力やマネジメント力が必要なのではないかな。スキルや技術も大切だが、精神的な面の教育も必要なのではないかな。最初に年齢に応じた職種の知識もあった方がいいのではないかなと思う。

【福島県企画調整部地域政策課 大木】

- 東京練馬調査でどういった人材を育成しているか話を伺った際、アニメ制作スキルということよりも、プロデュース力、調整力のある人材を求めているという話があった。アニメそのものの技術自体も必要だが、合わせてプロデューサーの人材育成をする必要があるのではないかな。色々なイベントことをやっていく上でも企画力のある人物は必要とされる。

【まとめ】

【三上】

- 技術はもちろん、プロデュース力、リーダースキル、マルチスキルをもった人材が必要とされている

カリキュラム及びシラバスの策定

【三上】

色々な学びの機会を提供するにあたって、ワークショップを考えているが、どのようなワークショップの内容ならばアニメの分野を発展させられるか意見をいただきたい。

県内のイベントに携わっている行政から何か連携できそうな事柄があれば。

【大木】

- プロデュース力、リーダースキルなどがあがっているが、キャリアプランの年齢に応じて必要とされているスキルだと思う。例えば一つのイベントをやる中で、作品を作るだけではなく地域で行うイベント、地域が求めるものを自分でプロデュース、繋ぎ合わせて何かを作る、または地域の人に何かをやってもらうといった場を設けている。
- 若い年齢ではやはりモノを作るという技術を磨く点で、福島だと安積で開催されたアーティスト・イン・レジデンスという発表の機会がある。地域に彩りと活躍と、ということでシャッター通りの空洞化した施設を使ってアートを制作した。
- キャリアプランやステージに応じた企画の仕方、チャンスや活躍する場を設ける形で行政側で何かができればと思っている。求める人材に繋がるような活躍できる場を用意できれば我々の力が発揮できるのではないか。

【小野町産業振興課 赤木】

- ワークショップや発表の場は必要かと思う。テーマを設けるのも一つで、学生から提案する。自分で考えて自分で発表するというのもいいと思う。
- 行政の方では少し修正を加えながら、発表の場を設けるのも一つの手だと思う。

【三上】

⇒発表の場が公の場に出せないということは、本校としては問題、課題となっている。

どこそこにアニメを置きたいといっても中々理解されず難しいところがあるため、行政から一言あれば比較的やりやすいと思う。駅の通路でも本校で絵を飾ってもいいと許可をいただけた。

ガイナックス主催のマジカル福島でも空き店舗を貸していただければ、もう少し大きくイベントを打ち出せるポイントになって来るのではないかと思う。

【大木】

- ガイナックスから先ほどあったプロデュースできる人を増やしていきたい、経験や育成が大事という話だが、そのような人材を育てる時はどういった機会があればいいのか？

【原】

⇒自分の経験からいうと、特撮のDNAという企画展を2年前の夏に福島ガイナックスで開催した。その時にシンゴジラの特撮助監督を招き、中庭に特撮のジオラマを作り1～3分以内の特撮の映像を作るというワークショップを行った。

作業には役割分担があり、その過程で参加者が意見を提案するようになる。

ひとつ物を作りあげていけば、プロデュース力に繋がると思うので、そういう場を設けること。

場所を提供してもらって如何に活用するか、A&Dさんでもイオンタウンで声優のイベントをやっていたが、それも学生さんが主導し、タイムスケジュールなどを調整していたのも学生さんだったと

思う。あれも素晴らしい育成に繋がっていると思う。

【三上】

⇒本校の学園祭は、費用がマイナスにならないようにということだけを伝え、手出しはせずにやらせている。そうすると、誰かがリーダーシップをとる。

大きなイベントをこなすのは難しいだろうが、小さいイベントから、我々が手出しをせずやるのも大事だと思う。

プロデュース力は背景的に学べるものなのか、アメリカの大学でカリキュラムとしてやっていたという浅尾氏から教えていただきたい。

【中村】

⇒予算を与えられてそれをどう使うか、という点で創意工夫の教練になる。

【佐藤】

⇒プロデュース力をあげるために特殊なものとして、例えば、15秒のCM作るにしても一人ではなく協力を経て完成させるという一つの工程があるので、ワークショップでチームで作ってもらおうというのはありだと思う。15秒に表現したいものを詰めるのは大変だが。

⇒また、ある町を活性化させようということで広告代理店と組んで、一人一つの商店のポスターを制作する企画があり、学生がコピーを作り写真も自分で撮影し、ポスターを制作した。

町おこしも併せて、一人1店舗のCMを全てアニメーションで作るというのも面白いのではないかなと思う。商店街の活性化もなり、できたCMを店頭で流して集客を図ることもできるのではないかな。

【大木】

⇒アニメーションだと最低でも担当を決めてチームを組んでいる。SNSやインスタで1分以内ならば映像が流せるので広く世界に発信することもできる。

商店街の活性化だけでなく、アニメを作成する側の人材育成の面でもプロデュース力も養われ、ある学校で10人いれば、立場を入れ変えてやるといったチーム力ができるのではないかな。

【中村】

⇒中学生くらいになると考える力、プレゼン力もでてくるので15秒という目標も明確でよいと思う。

【赤坂】

⇒東邦銀行、福島放送のCM大賞も小野町は小野高校に作っていただいた。色んな班に分かれて制作していた。

まとめ

【三上】

- ワークショップをやってプロデュース力を上げていく。

枠だけは与え、講師側は手出しをせず、場所と時間を提供するというのはアニメに限らず、人材育成に繋がるのではないか。

【中村】

⇒機材の部分では年少者は iPad を使うと思うが、パソコンを持っていない人が多いのではないかと思う。スマートフォンは使えると思うが、パソコンは使えないという方が増えている印象がある。

【三上】

⇒本校の学生は、全員パソコンを持っており、3Dソフト、グラフィックソフトもある程度持っているため何かを作れる環境はある。アイデアやプロデュース力の育成は教えなければいけない。

分科会まとめ

人をまとめる力がある人材育成というところと、それを育成するために、商店の活性化、ポスター作り、アニメCM作りなどがあがった。企業、学校、行政が個別では難しいところであり、連携が必要だと感じた。次回分科会があればご協力いただきたい。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第2回 ICT・ゲーム分野分科会議事録

【開催日時】 平成30年2月15日(木)16:00～17:00

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校

【参加者】※敬称略

佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長
荒木 俊弘	学校法人 麻生塾／校長代理
内藤 清吾	福島県情報産業協会／代表理事
鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
大見 友和	三春町産業課将校観光グループ／主査
平田 良親	南相馬市経済部観光交流課／課長補佐

【検討内容】

- 41 最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有
 - 42 人材ニーズ及び人材育成に関する行政の皆様からの意見
 - 43 人材像と必要な知識・技術を体系化し必要となるスキルや資格を分類したスキルマップを策定
 - 44 カリキュラム及びシラバスの策定
 - 45 実証講座
 - 46 ワークショップの教材開発
 - 47 スキル達成度基準
 - 48 作品評価基準
- 等

【配布資料】

第1回 ICT・ゲーム分野分科会議事録

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 佐藤】

皆様より ICT・ゲーム、そして地域、こういう観点から色々なお話を聞きながら、最終的にはどういう人材の育成をしていくのかできるところまでお話していきたいと思う。

まずは「最新の業界動向や業界人材ニーズの把握・共有及びソフトコンテンツ活用事例共有」としてお話を伺い、「求められる人材像と必要な知識・技術」についても伺いたい。

【福島県情報産業協会 内藤】

- コンテンツに対する発注主やマーケットが十分にあるのか？ということを感じており、どうしてもコンテンツの活用は行政の観光案内的なものから入っている気がする。
- よい人材を育てても就職口があるのかというような状況を感じる。これから変わるとは思っているが、その中でどういう人材を育てるのかと言われると難しいというところがあり、制作サイドの人間よりも、企画する側の人間がまだ地方都市においては足りないと感じる。
- 福島県だけでゲームを作れる会社をみた場合、ほぼない。コンテンツの幅が広がったことで、色々なコンテンツを組み合わせることで人材を育てることは必要になってきている。これからもっと必要になるという感覚を強く感じている。

【国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本 中林】

- 福島県に限らずコンテンツ系の一般の人材として、企画力にはマネジメント力のある人材がいてこそ初めて成立するところがある。
- 技術に関しては高度な技術を使わなければ成立しない状況になってきているが、逆にそれを誰にでも扱えるような新しいコンテンツを作れるか、エンジニアでも企画力に近い部分が重要になってきており、その視点から何をしたらいいのか、活用するのかの意識が持てる人が重要ではないかと思う。

【南相馬市経済部観光交流課 平田】

- 南相馬市ロボットテストフィールドというものが、ロボットの実証実験とかをする中心として開発の準備をしていて、当然色々なロボットの実証実験、世界中から色々な研究者が来て行う場所を今作っている。
ロボットとなると情報処理能力のプログラムとか、そういったことに詳しい人材が育って、まずはそのロボットテストフィールドの現場で、活躍できるような人材が出てきてくれれば良いと思う。

【学校法人麻生塾 荒木】

- ゲーム人材を育成する中で当然企画というものもやっているが、圧倒的にプログラマーを目指す学生が多く、企業からもプログラミングができる人材が欲しいという傾向がある。
- ゲーム業界のハードルは高く採用率は60%であり、いかに改善していくか知恵を借りたい。

【佐藤】

⇒企画ができる人材をターゲットにするのか、就職ができる人材を育成するのか明確にする必要がある。

【国際情報工科自動車大学校 和田】

- 福島の観光 PR に特化した企画にソフトコンテンツなどが使われるケースがとても多い状況である。東邦銀行等のコマーシャルなどのアニメーションをガイナックスが手掛けたり、地域の特性を PR するためにアニメやゲームを使える人材が、今福島に求められている人材像なのではないかと感じている。
- 就職できる技術・スキルを持った人材育成をすることになるのか、もしくは地域版という文科省事業の方に合わせたこの福島の特色ある技術、知識を持った人材育成像というところでのプログラム開発に着手するのかというところを眺めたほうが、1つ方向性としては良いと思う。
- ゲームとなると県内に企業がないため人材の県外流出となる。福岡のパターンを見本に行政と学校との連携をさらに密にしていくことで人材像も明らかになるのではないかと。

【福島県情報産業協会 内藤】

- コンテンツ制作会社で行政から発注を請けているが、普通のものを作りたがるため冒険ができない。開発側としては斬新なものを作りたいという意識があるため、そこを説得できる人材が必要。

【荒木】

- 福島県地域啓蒙とあるが、これは福島県外の人に、福島県を知ってもらおうという地域啓蒙なのか、福島県自体が、あまりにもソフトコンテンツ人材が育っていないから福島県地域の人材を育てるという意味で使っているのか、どちらか？

【佐藤】

⇒後者だと思っている。福島県の中で育て、福島県内で就職し、それを発信していく。

【和田】

⇒ICT・ゲームの人材育成に関わるカリキュラム、プログラムの開発が中心になっていくと感じる。バックグラウンドの福島県が力を入れる事業、インバウンドや観光などにICT・ゲームを使っていくための人材を育成するカリキュラムになっていくと考えている。

行政にビジョンがあるならばそれに沿った人材育成というのもありだと感じている。

【内藤】

- プログラム能力の高いものがいればこの分野が幅広くても汎用がきくがそのような人材がない。
- 福島県の共通契約書で著作権放棄が決められており、ソフト産業を育成しようという姿勢はないと思われる。そのため最初の頃、会津大学の学生はプログラミングはやらないと言っていた。
- 行政の発注は入札形式になっている。行政の発注の仕方にも問題があるのではないかと。

【和田】

⇒情報産業協会が地元プログラマーに声かけし、学生が参加して自分の技術力を磨いていくような会を催しても、その働きかけに相反するようにいい人材ってやはり中央に流れていってまう。やはり地元で活躍できる場というのを提供して地元に残ってもらう活動を同時進行でやっていたかなければならない。

⇒ウルトラマンARスタンプラリーも外部に発注されたもの。県民の税金を使ってやるものならば県民に還元する意味で県内に発注するべき。企画提案なども県の方のアドバイザーという形でできるような人材も必要ではないか。

【佐藤】

決断を出すのは難しいと思うが、どのような人材が欲しいかというところは幾つか絞られたと思う。

以下 3 点。

- コンテンツ企画のできる人材を育成すること、そして制作の面ではプログラミンができる人材の育成
- 人材を育成するにあたって福島においてソフトコンテンツを使って何を発信したいのかというリサーチよって福島県における人材育成カリキュラムを開発
- 育てた人材を福島県内にどう留めるかの、連携の仕組みづくり

【和田】

⇒次年度の最初に ICT・ゲームの活用に関する方法として、県内の市町村単位の行政団体の窓口ソフトコンテンツ、ゲームコンテンツでどんなことで活用していきたいか、それに関する人材育成像はどのようなものかというアンケートを実施し、集計したデータから人材像をブラッシュアップしていくという方法はどうか。

【佐藤】

その様に次年度の企画提案に盛り込みたい。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

第 2 回 合同議会 議事録

【開催日時】 平成30年2月15日(木)17:00～17:30

【開催場所】 国際アート&デザイン大学校 201 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

- ③ 協議会・各分野分科会でのコメント共有
- ④ 案内

【配布資料】

デジタルサイネージ白河 チラシ

成果報告会 チラシ

【議事詳細】

①協議会・各分野分科会でのコメント共有

【小野町産業振興課 赤坂】

- 本日は今回初めて会議に参加させていただいている。
まず、先進地視察の報告という事で、それぞれの自治体が様々な人材育成をされているのを報告いただき、大変有意義に思った。
また人材育成といいながらも、それを活用しながら地域興し、さらには地域経済の方へ発展させている事業なのだなという事で、今後、小野町においても何らかの形でそういった事業に取り組めれば、地域おこし、人材育成になるのかなと感じた。
- 分科会の方はアニメ分科会の方に参加させていただいた。
必要な人材とはどういったものかということで、お話があがる中で、業種は違えども、必要とされる人材には共通する部分が多く、そういった人材を皆で育成していく必要があるなと感じた。

【南相馬市経済部観光交流課 平田】

- 今回初めて参加させていただき、分科会は ICT・ゲーム分野に参加させていただいた。
初めてということもあり、また、あまり ICT・ゲーム分野に得意ではないため、頓狂な発言もあったと思うが、そういうところに関わる人材を育成するのは中々難しいと感じた。
南相馬市は今ロボットテストフィールドという、災害時のロボット、あるいはドローンといったものの実証実験の場所である巨大なテストフィールドを作っている。そこで、インフォメーションやプログラムといったものも必要となってくると思うので、活躍できる人材が育って行っ

てくれたらと良いと思う。

【国際アート&デザイン大学校 中野】

- まとめとしてですが、赤坂課長からもあったように、それぞれのフィールドで人材育成というものを考えた時、技術的なものであったり、習得しなければいけないものこそ違えども、人材として、人として考えた時の共通項というのは、比較的多いのではないかと考えている。
- しかしその違いの部分こそ、スキルマップを作ったり、カリキュラムを作ったりするべきところと考えており、共通的な部分も含めてカリキュラムに落とし込んでいかなければならない時代なのかもしれないと感じている。
- オブザーバーの三菱総研様に今日の会議の感想をいただければ、参考にしていきたい。

【三菱総研】

- やはり、人材像の話をしていると技巧の所に入って来てしまうところがある。
ただ今回の文科省さんの事業自体は、このような協議の場を作り、産学官で意見を出し合い、人材育成に結び付けていく、その仕組みのまとめなので、もちろん人材像あってこそその仕組みというものはあるが、今回の年度だけで人材像が固まるとは思えない。
3年後に何かできるような、技能をどういう風に伸ばしていくかということに注力してまとめていくのがよいのではないかと考える。
- 話を伺うなかで気になったのが、漫画雑誌売れない中で、漫画家を本当に育成するのかと思うところがある。違うマンガの楽しみ方、活かし方ということから入っていくのも面白いのではないかなと思った。

②案内

二葉写真製版支社長からデジタルサイネージ白河についての案内がされた。

【二葉写真製版福島支社 伊藤】

- 弊社は製版、出版を扱っているため、こちらの学校の活動を色々教えていたいちる中で、以前から言われているが漫画が売れていない状況で、弊社がメインにしている講談社もかなり厳しい状況だと聞いている。
そういった中で、多くものがデジタル化され、色々な形で再発信されている。
もしかすると漫画、アニメという物の新たな発信というものも、今後、違う形で問われてくるのではないかと。そういったものを含め、今、弊社でデジタルサイネージ、電子看板というものを、地域密着型の狭い範囲で、一つの情報発信の形を試みている。
- デジタルサイネージというとテレビコマーシャルのようなイメージをうけるかもしれないが、実際はネットでモニターを繋ぎ、数ヶ所に置くもので、その狭い範囲内でしか情報発信しない。逆にコアな情報発信というのが今後どうなっていくのか、その検証を含めてこれをやろうとしている。
- そこに今、弊社が50数年漫画に携わった力をどのように発揮すれば分かりやすく、また興味をもってもらえるコンテンツを作っていけるのか、そこが大きな課題であり、そのために、

今後もこの会に参加させていただき、色々検討していけば、弊社として今後取り組んでいかなければいけないものの答えも出るのではないかと考えている。

- 今回、2月 27、28 日に白河市のマイタウン白河というところで、デジタルサイネージを色々な形で発信できる、動画コンテンツを簡単に安く発信できるということを見ていただく事によって、企業、学生、一般の方も含めて、何か気づいていただければ、地域発展、活性化を含め新たな手法が見つかるのではないかなと考えている。
- マイタウン白河の指定管理者、楽市白河は、筆頭株主が白河市なので行政といえば行政です。その中でも、行政の枠にとられない形で新たな情報発信をできれば面白いと思っている。お時間があれば見に来ていただきたい。

【中野】

- 成果報告会の告知

資料を参照

2月 22 日午後、成果報告会を準備している。

二部構成で、一部は文部科学省事業を発表させていただく。

FSG カレッジリーグの中で、今 4 つの事業を採択していただいております、うち、1 本は高等課程が取り組んでいる事業でもあるので、お時間があれば是非ご参加いただきたい。

- 「LXD 磐越道プロジェクト」について

復興庁の予算をいただき、学生とクリエイターの方々と、映像を制作して発信している事業となっている。

また、県のサポート事業ということで、若者と留学生で福島のインバウンドに取り組んでいる。留学生が湖南という地域の民泊を体験する様子を配信しているインバウンド事業となっている。

- 「ボイズから始めよう」について

地域政策課と A&D とで取り組んだ事業となっている。福島ファイアボイズの選手の似顔絵を描く講座と、コンテストを開催し、非常に多くの作品をエントリーいただいた。

全国から 272 点という応募があり、先日、福島県知事賞などの授与も行った。

- 「阿武隈道の冬季イルミネーションプロジェクト」

国際産学官連携により、あぶくま鍾乳洞のイルミネーションにチャレンジした事業となっている。

報告会には学生達が登壇するので是非お越しいただきたい。

(閉会)

先進地調査報告書
高知

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 高知 議事録

高知県庁文化生活スポーツ部 まんが王国土佐推進課

【開催日時】 平成30年2月6日(火)10:00~12:00

【開催場所】 高知県庁

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校 学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ 常務理事
根元 大亮	FSG カレッジリーグ 事業政策部
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課 主事
大見 友和	三春町役場産業課 商工観光グループ 主査
岩神 義弘	学校法人 龍馬学園／副部長

【配布資料】
事業説明書

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

【高知県庁文化生活スポーツ部 まんが王国土佐推進課】

- 福島県同様、高知県は首都圏への距離の壁があり、距離のないコンテンツ産業を振興していこうということ、コンテンツはマンガと親和性が非常に高いため、マンガとコンテンツを合わせたマンガコンテンツ課を平成 22 年に全国で初めてマンガコンテンツ課を設立した。最初はゲームなど、コンテンツ産業を産み出すところからスタートしたが、活動をしていく中で、様々な人脈が出来た事もあり、ここ数年企業立地が進み、高知でコンテンツ産業の分野で複数社が立地されるまでになった。
- コンテンツ分野が 100 名を超える雇用を生み出したことで、文化部から商工労働に移動し、産業創造課となり、コンテンツ分野の振興をさらに商工労働部の方で推進していこうという取り組みになっている。
- その中で一番の課題になっているのが人材の育成と供給面であり、継続的にできなければ企業立地もかなわないという事で、人材育成に重点を置く動きがある。

即戦力人材としては、日本で一番学びの多い県にしようという土佐 MBA という取り組みもあり、その中の一つとして、アプリ開発人材講座などを開く取り組みを進めている。

マンガ分野はその下地になるようなクリエイティブな人材を紙と鉛筆を使って育てたいということで、引き続きマンガ文化の振興に力を入れる取り組みとなっている。

- まんが甲子園について

高知県ではマンガ甲子園というのが一番大きな取り組みであり、平成 30 年で 27 回目を迎える。四半世紀にわたり、マンガ甲子園を開催してきたが、それ以前の 4 年間、高知マンガフェスティバルを開催していたため、マンガ事業は通算して 30 年を超える。

応募数は平均して毎年 300 校程。(最多:392 校、最少:270 校程)

また、平成 26 年度から海外チームを受け入れている。韓国、台湾、シンガポールと参加は増え、去年は韓国の学校が優勝した。

マンガ甲子園の特徴的な部分はチーム制(1 チーム 3~5 人)であり、個人では思いつかないアイデアを創出できるため高校の先生方が熱心にマンガ甲子園を使い生徒の指導、育成にあたられている。

高知県の高校生はボランティアスタッフ(200 数十名)として大会と一緒に運営する。

様々な仕事を手分けして取り組むという、よい機会になっている。

第 16 回大会から出版社によるスカウトも開始。野球の甲子園のようにプロ側からも見ていただける大会となっている。

- 全国漫画家大会議について

平成 25 年 2 月に第 1 回がスタートし、今年 3 月で 4 回目となる。

著名な漫画家を高知県に招き、マンガの未来を語る、マンガ文化の振興に役立てようという取り組み。

マンガ甲子園で培った人脈を生かし 20 名前後の漫画家に来ていただいている。

トークショーやライブドローイング、マンガ教室、マンガ大学という取り組みを通し、人材育成に努めている。

- 情報発信おもてなし事業について

ニコニコ超会議やワンダーフェスティバルに出店し、首都圏の方に直接 PR する場を設けているというのと、ポータルサイトで情報発信している。

今年は電停に西原理恵子先生のマンガを掲示するという事業を実施した。

- まんが教室人材育成について

平成 25 年から漫画教室を行っている。

年に 16 回程度、希望する小中学校に高知県内在住のプロ、またはセミプロの講師を派遣し漫画の描き方を教える。

高知市内の学校は高知市が事業しており、県の事業としては行っていない。

本物に触れる機会のない高知県郡部の子たちに、非常に喜ばれている。

今年是最終的に 16 回開催、432 人の受講あった。

毎年 300 名程ですすでに 1000 人を超える受講生がでている。

先生、生徒にも非常に好評であり、当初 3 年で終わる予定の事業が現在も継続されている。

- 漫画を活かしたコンテンツ相続教育

まんが教室の数を物理的に増やせないため、授業で使える漫画教材を京都精華大学の力

を借り開発している。

今年 5 校で試行し、先生、生徒からもおおむね好評を得られた。少し手を加え、平成 30 年にもう一度普及を図ろうと考えている。

成果と課題

● まんが甲子園の成果

把握しているだけで 10 名以上プロデビューしている。

まんが甲子園の来場者数は 2、3 千人。

ニコニコ生放送を 3 年前から実施。1 年目は 10 万人を超える視聴者があり、2 年目は 8 万 5 千人、3 年目で 7 万 3 千人。視聴者数は減っているが、満足度は上昇している。コメントには OB、OG が非常に多く、体験者視点からの解説を投稿している。社会的にみても数万人が視聴しているのは大きな効果だと思っている。

オリンピック、パラリンピックの文化プログラムとして、高知県の場合「よさこい」と「CLT」と「まんが」をあげている。その一つにまんが甲子園を使おうとオリンピック、パラリンピック文化プログラム「beyond2020」に申請し、承認をいただいた。30 年度も申請予定となっている。

全国への情報発信ということで、参加 400 校を目指しているが、なかなか 400 の壁を越えられない。ここは課題として取り組んでいきたい。

30 年度の取り組みとしては、27 回大会、国内 300 校と、海外でも韓国、台湾、シンガポールから各一校ずつ正式参加していただこうと考えている。

集客力のある応援イベントも組み込み、まんが甲子園自体に来ていただけるような取り組みをしたい。

ニコニコ生放送に実況中継をいれられないか検討もしている。

リアルキャラバンは、応募のなかった都道府県の学校を直接訪問して応募を呼び掛ける取り組みだが、達成はなかなか難しい。海外は韓国、台湾、シンガポールでプロモーションをかけている。韓国は全羅南道と高知県が友好交友関係にあるので、全羅南道から去年は 2 校公募があった。台湾には直接訪れプロモーションをかけたこともあり、去年は 5 校応募があった。シンガポールは 1 校あたり 1 万 5 千と人数は多いが、学校数が少ないため 3 校直接訪問して 3 校から応募があった。

● 全国漫画家大会議

知的で楽しいイベントにし、より多くの方に来ていただこうという目標を持って実施している。

集客は県内比率 3 割目指しているが苦戦しており、人数的には少なく、延べ 3700 人。しかし漫画好きが集まっているため満足度は高いイベントとなっている。

このイベントを通じて漫画家との人脈が広がった。

知名度が低い、また地域への経済効果の波及はまだないということで、第 5 回では地域の皆さんと一緒に事業できないか検討していきたい。

● 国際的マンガコンテストの企画

「まんが選抜」夏のマンガ甲子園に対して春の選抜ということで、話題性を呼びながら、国際的なマンガコンテストを実施しようと考えている。

あまたあるコンテストの中でいかに高知県らしい取り組みにしていけるのか悩ましいところだが

有識者の方にお伺いしながら企画をくみ上げている。

8月のまんが甲子園でテーマ発表をし、応募募集を開始しようと考えており、募集期間は夏～秋にかけて。年明けくらいにインターネットで一次選抜をし、全国漫画家大会議で著名な先生方に公開審査で審査いただこうと考えている。

- 「情報発信おもてなし」

ポータルサイトの方は月間平均セッション数 1 万人を目指しているが、バラつきがあり難しい。国際的なマンガコンテストも企画し、海外に打っていきたいところだが自動翻訳の翻訳が荒いという問題があるため、30 年度の取組みとしては英訳ランディングページの作りこみに取り組んで行きたい。必要に応じて、Facebook なども英語で作成し情報発信に努めたい。

- 情報発信拠点の整備

高知県立図書館が県市合同図書館として新しくなり、開きスペースとなる旧県立図書館の一角を漫画に関する展示施設とする基本構想にこれから入っていく。

オリンピックイヤーと高等学校総合文化祭が重なる 32 年 4 月オープンを目指している。

デジタルアナログ体験コーナーやまんが甲子園、全国漫画家大会議の作品の展示を考えており、セミナー室も備えているのでまんが教室なども開催したい。

- 人材育成について

まんが教室は継続し、コンテンツ創造プログラム、教材の普及にかかる。

実践例を積み重ね、より使える教材にブラッシュアップしていきたい。

世代を通して漫画に親しめるよう、子供から大人までそれぞれ年齢に合わせた授業、講座、コンテスト、イベントなどを用意している。

小中学生向けにマンガ教室、コンテンツ創造教育があり、漫画家になるためだけではなく、想像力を養うという取り組みも含めている。高校生にはまんが甲子園、プロを目指す人には専門学校があり、全国漫画家大会議ではプロの着眼点や発想などの講演があり、今年は受講者の漫画をプロに添削していただく。

最終的に高知県でマンガを描いてくれることはもちろん、漫画だけではなく、色々な分野に活かしていけるような力を身に着けていければと全体的な取組みをしている。

質疑応答

【国際アート&デザイン大学校 中野】

- 「コンテンツ創造教育」のプログラム、あるいはその教材の開発を進めており、すでに一部は導入しているのか

⇒試行段階であり、細かい部分を改良し 30 年度末にネット上に公開することを最終目標にしている。

- 小学生が四コマ漫画を描き、コンテストを開くのか

⇒横山隆一まんが記念館が主催する四コマ漫画大賞があり、それを目指す学校がまんが教室の出張授業をうけている。

- 教育の分野との連携、あるいは先生の理解というところのコンセンサスはどうやってとっているのか

⇒コンセンサスをどうとりつけたかということはなく、ニーズに基づいてスタートしている。1988年からはまんが王国と名乗り、新聞紙上にもそのワードが載り続けた効果があり、漫画で何かをするということに抵抗が少ない、受け入れられるという特殊な事情がある。

まんが教室は高知市と中心にある市が連携して先行的に始めたものだったが、非常に好評だったため他所でもできないかというニーズがあり、市がカバーできない部分を県がカバーするということで始まった。

【双石】

- 教材に国語を含めているのは漫画のストーリーや表現力を養うためか

⇒国語は学年が小さいうちは、擬音語、擬態語があり、学年が上がってくると、一番最たるものが起承転結。起承転結で構成されている四コマ漫画が物語を分かりやすく伝えるという時に、非常に便利。国語で表現力を高めるためにこの教材を使っている。

- この教材は図工、国語のそれぞれの時間で勉強するのか

⇒小学校低学年高学年、中学校、発達段階に合わせ、それぞれ5時間分ずつのテキストを作成している。

主に国語の方は、表現方法、擬音語、擬態語や、漫画を使って、漫画をどう説明するかというところも含めて、表現力を高めることに活かし、図画工作はスキル。少しコツを教えれば描きたくなくなるというところを育てる。

- 産業誘致でコンテンツ産業の企業が大分来られたという話をされていたが、アプリを作るようなコンテンツ系の企業がきたのか

⇒それもあがるが、最近誘致で来たのはマンガマーケティングのシンフィールド。企業PRを漫画で表現する取り組みをしている。

- 誘致のための補助金について

⇒コンテンツ産業は入るのも出るのも早いというところがあり、補助金を構えにくいところがあるが、そこを思い切ってやり今順調に来ている状況。逃がさないための人材供給は首都圏でネットワークを作り即戦力人材を連れてくると同時に、人材育成をし、供給していく取り組みをしていく。

- 産業と行政とミーティングなどは定期的に行われているのか

⇒産業創造課で研究会のようなものを立ち上げ、定期的にセミナーや懇親会を開催している。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

- 教育プログラムを作るにあたり協議会のようなものはあるか

⇒ワーキンググループという形で、京都精華大学の先生を座長にし、高知県教育委員会と、高知市教育委員会の指導主事、現場の先生、我々が入って制作している。

学習指導要領に寄り添った指導案まで作りたかったが改定などがあり現実的に難しい状況にある。

【中野】

- 難しいというが、漫画教室の時はどのようにやったのか

⇒先生側にメリットがあり、生徒の満足度も高い。

総合学習の時間や正科の授業で実施する学校もある。

⇒一番勿体ないと思っているのが小学校のクラブ活動の漫画部。

コンテンツ創造教育を、授業で使えるレベルに上げれば、顧問のいない漫画部でも自主的に学ぶことができるのではないかと考えている。

- 全国に比べても高知県の中では漫画部が多いのか

⇒中学小学校のデータは掴んではないが高等学校の文化連盟に漫画専門部があるのが長らく高知県のみ。鳥取、栃木、京都なども力を入れているが、都道府県レベルで漫画専門部ができるほど漫画部があるのは高知県だけ。

【双石】

- 30年前からという事だが、スタートはその当時の誰が旗振りをしたのか

⇒過去に国民休暇県構想というものがあり、その一環でお祭的に漫画を取り組んだというのがスタートとなっている。

【三春町役場産業課 大見】

- 周りの自治体の反応はどうか

⇒自治体として漫画に取り組んでいるというところはないが、概ね好意的に受け止めていただいている。

- 受け入れする部署が観光なのか商工なのか教育なのかというところで、課が分かれると思うが、おおむねどの課で受けているのか

⇒切り分けてもっている。統一した窓口を作るということ自体難しい。
まんが甲子園の場合、競技終了後翌日の県内旅行は観光のセクションの担当となる。
漫画に関する課があるというのは高知県の特殊性。
⇒この特殊性は、漫画を文化として意識して記事にしている高知新聞の働きが強い。
月一の「まんが道場」は30年ほど続いている。
また、「黒潮マンガ大賞」というストーリー漫画のコンテストも高知新聞が実施している。
高知新聞さんが果たす役割は漫画に関しては非常に大きい。

【中野】

世代別にそれぞれステージが用意されているように見えるが、小学生は4コマ漫画大賞、高校生はまんが甲子園があり、中学生のところには何があるのか。

⇒漫画教室は小中生向けで、コンテンツ創造プログラムも中学生向けのテキストも作っている。

【双石】

小中高、その上の年代のステージはあるのか。

⇒漫画家大会議という場を提供している。
出演する漫画家は小学館の青年誌の先生が多い。結構上の年齢の方にまで漫画をもう一度見直していただく機会にしたい。
高知新聞の四コマ漫画「きんこん土佐日記」を描かれている村岡マサヒロ先生の(龍馬学園卒業生)「オリジナルきんこん土佐日記をつくろう」といった小中学生対象のまんが教室や、プロから添削を受けられるマンガ大学、プロの先生のアシスタントを体験する授業などを入れて、年齢層を広くしながら、トークショーは年齢層高い人が興味を持って聞いていただけるような内容にしている。

- 企画運営は県の方でされてるのか？

⇒大体の骨組みは県の方で考え、中身を企画提案もらっている。

- 大会議はまんがだけでなく声優にまで広がっている。

⇒ひとつには集客。漫画で一般的にマンガに興味があっても漫画家に興味はないので、集客するのが非常に難しい。そうするとアニメに寄ったほうが集客力があり、コンサートと違い費用も抑えられるという一面がある。また、役になりきり演じるという点で理解が深く漫画を語るにはふさわしい。
まんが甲子園で培われたご縁で来て頂いている。

- 今後は韓国、シンガポール、台湾、その他の国で、展開を考えているのか

⇒まんが甲子園の場合は競技会場で描くイベントなので、国を広げるのはハードルが高い。

参加料 1~3 万の他は全額高知県負担になっている。

代替策として、漫画家大会議の中にマンガ選抜を入れ、世界中から作品を募集し、どの地域から応募があるかでターゲットを絞っていく。

【中野】

● 韓国、シンガポール、台湾を選んだ理由は距離的な問題からか

⇒一番は韓国、韓国は全羅南道との友好交流関係にあるため。

次に台湾にした理由は、高知県に来る観光客で国別では台湾が一番多く、観光の重点市場というところから。

シンガポールは所得が高く、日本観光にも何度もリピーターとして来ており、そろそろゴールデンルートから外れて地方に足を伸ばす頃と見込んでいる。また、シンガポール事務所があり、現地でプロモーションをかけやすい。親日的で漫画も非常に浸透しているというのが大きい。

後は英語圏であること。

● シンガポールで行われるジャパンフェスにも高知県として出店しているのか

⇒参加するというよりは各セクションから様々なプロモーションがかかってくる。そこに漫画が加わり、高校生という若い人に対してアプローチすることで将来的に高知に興味を持ってくれるきっかけになるのではないかと期待している。

台湾、韓国、シンガポールには足掛かりがあるのでそれを活かしつつ、他の国にいかにかアプローチしていくかというのが課題となっている。

【大見】

● 教育コンテンツや、まんが甲子園も含めてデジタルに移行していく対策、紙媒体ではなくなる
ところの対応などはあるか？

⇒紙で描ければデジタルでも描けるので、まず描けるところからスタートする。

デジタルのインフラの整備など課題は多いが、高知県立図書館跡にデジタルも体験できるコーナーも置き、両方に対応できる人材を育成していかなければと思っている。

【大竹】

郡部の方というのは大体どのくらいあるのか？

⇒33 市町村に対してマンガ教室の実施を呼び掛けている。

【中野】

お話いただいた高知県の取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 高知 議事録

横山隆一記念まんが館

【開催日時】 平成30年2月6日(火) 13:00～15:00

【開催場所】 横山隆一記念まんが館

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
根元 大亮	FSG カレッジリーグ／事業政策部
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事
大見 友和	三春町役場産業課 商工観光グループ／主査
岩神 義弘	学校法人 龍馬学園／副部長

【配布資料】

事業説明書

「4コマまんが大賞」

「めざせ！漫画職人」チラシ

「まんさい」パンフレット

【議事詳細】

横山隆一記念まんが館について

- 横山隆一記念まんが館のなりたち
フクチャンが代表作の横山隆一氏は高知市出身であり、漫画家として初めて文化功労者となった。
それをきっかけに、出身地である高知市に横山隆一氏の記念館をつくりたいという市民運動がおこり、陳情をうけた当時の市長が横山隆一さんを訪ねて記念館作りたいとお願いにあがったところ、氏のマンガ関係資料をすべて高知県に寄贈していただく運びになり、建立が実現した。
- 当初から単独館の構想があつたが、ちょうど高知でギャラリーを作る会、ホールを作る会、公民館を新築するという、文化的な活動がおこり、それをひとつにまとめた複合文化施設という形でこちらの建物「かるぽーと」が実現した。
- まんが館は 3 階から 5 階に位置しており、1、2 階が大ホール、7階が市民ギャラリー、8階以

上が公民館という構造になっている。

また、マンガライブラリーを備え、蔵書量は1万4千冊程。

マンガ史に残る本、手塚治文化賞、日本漫画家協会賞などの受賞作品を閲覧できる。

漫画関係の研究本や漫画の描き方、美術書など、漫画にとどまらず視野を広げられるような蔵書を心がけている。

- 高知の漫画家作品と、高知のプロ、セミプロ漫画グループの作品も展示し、地元の漫画家作品をよく読んでいただきたいと、コーナーを別に設けている。
- ワンフロア使用し、横山隆一氏の生涯、幅広い人脈と愛される人物像、作品などを閲覧、検証する施設になっている。

漫画にとどまらず、水墨画や油彩、彫刻、アニメなども手掛けており、それらの作品も閲覧でき、アトリエや自作の鉄道模型、蔵を改造したバー、著名人のサインがされた庵の土壁、氏の珍コレクション(川端康成の胆石等)など、人柄が知れる展示もされている。

また、横山氏より「まんが館、博物館だからって何も触ってはダメというのは面白くないので、ちょっとでも触って楽しめる仕掛けを」ということで、隠し扉や引き出しなどのアイデアを採用し、ユーモアある仕掛けを楽しめる。

【横山隆一記念まんが館】

- 「4コマまんが大賞」について

2005年から始まり、今年度で13回目の開催となっている。

2002年の開館からしばらくして、県出身の漫画家やなせたかし先生から、記念館主催の漫画賞を設けてはどうかという提案をいただいた。

横山隆一氏が4コマの名手だったということ、日本で4コマ漫画というのがほとんどなくなってきているが、漫画の基本は4コマであろうという提案とともに寄付金もいただき「4コマまんが大賞」が始まった。

1回からの応募者数は1000件前後。

2010年、第6回まではやなせたかし先生に査委員を務めていただいたが、高齢のため、矢野徳先生に審査員をバトンタッチした。

募集期間は4月の1~2週目から、9月の1週目くらいに設定しているが、これは学校等からの応募の場合、夏休みの宿題として制作したものを、9月頭に送っていただくため。

2006年、2005年と応募点数が減り、子供達の応募をもっと増やしたいということで、学校賞を新たに設けた。

学校単位での応募という受付をし、応募者数が多い学校、加えてその中から優秀な成績の作品を出された学校を表彰する。学校賞を別途設けたことで6回から学校単位の応募がかなり増えた。

賞金の金額は第一回から変わっていない。

プロ・アマどちらにとっても魅力のある賞でなければならないということで大賞賞金は50万円。来年度も実施予定。

- 「めざせ！漫画職人」について

毎年夏休みに全12コースの小学生対象のワークショップを開催している。

宿題の工作としても持っていけるため、ほぼ全コースが定員の倍になる。

(30人ずつ、約300~360人)

講師は高知の「高知漫画集団」「漫画グループくじらの会」という二つのアマチュア・セミの漫画家の集団にお願いしている。

- 漫画家の学校への派遣事業

小学校に直接講師が出向き、4コマ、ストーリー漫画の漫画指導をする。

2012年以前は別の部署が担当していたが、現在は高知市生涯学習課が担当している。

年々件数が少なくなっているのは、時期を同じくして県の方で同じような事業を始めたため。

県の方は29年度だけで18回、延べ432人に対して、学校派遣事業を行っている。

- 「まんさい」(高知マンガフェスティバル)

2003年に始まり、11月の3日近辺の土日で開催されており今年15回目を終えたところである。

最初の1、2年はまんが館が主催し、漫画教室を開くなど小規模なものだったが、現在、全てのプログラムを民間の実行委員が企画実施し、かなり大がかりなものになっている。

実行委員はボランティア。

1月の設立総会からはじまり、11月に向けて企画を練る。一年毎にイベントを実施し、一年毎に実行委員会を解散、新たに委員会の立ち上げを繰り返している。

実行委員会は15~30人程だが、当日は100人以上の漫画アニメ好きの若いボランティアスタッフの方が集まる。

内容は、土日に声優(2~3人)トークショー、漫画関連の出版社、ゲーム会社の出展部、漫画を自由に描いて遊べるコーナー、地元キャラを紹介するコーナーなど、様々なイベントが用意されている。

入場者数は、昨年度は総入場者数が1690人、去年一昨年は14000人程。

費用は市から商店街の活性化のお金として、200万の助成金がでていますが、それにまんが館から80万までの280万。他の費用はスポンサーからの寄付金と、商品となる物品を提供していただいているのが大きい。

パスポート売上は120、2万(大人500円/各日、小中学生500円/2日間有効)、アニソライブのチケット販売、コスポート(コスプレをするための着替えの場所)利用費等前で賄いながら、自前で実施している。

会場は、かるぽーとのほぼ全館を使用する。

【配布資料から】

2階の大階段の前でオープニングのテープカット、その後協賛企業からいただいたお菓子投げがあり、子供達が非常に楽しみにしている。

「漫画で遊ぼうコーナー」はパスポートさえ持っていれば、好きな缶バッジやキーホルダー、地元キャラのグッズを作ったりという何でもできるコーナー。

声優トークショーは少ない年でも4、500人、多ければ1300人くらいのファンが集まる。

地元のセミプロの漫画家たちと共同主催し、「高知漫画集団」「高知漫画グループくじらの会」合同作品展も開いている。

この期間中も子供まんが教室ということで、漫画の描き方やグッズ制作のワークショップ等を開催している。

宣伝には行政の協力もいただいている。

市役所に「小中学校の連絡物の棚」があり、在校生分のチラシを入れると学校を通じて、各家庭に1枚ずつチラシが届くという事で、これはかなり有効な手段として使用している。市の広報の「あかるいまち」、FMの放送枠なども使用しPRを行っている。宣伝費はイベントに対してつかないため、公的な媒体を中心にPRしている。

【質疑応答】

【中野】

- 漫画派遣事業が県の事業の関係で、最終的に県に移管し違う取り組みになっていくのか

⇒高知市は、対象が市内の小中学校のみ。県の対象は高知市を除くところとなる。両方がエリアを分担しながらやっていく。

- 4コマまんが大賞では学校単位での応募が増えているが、漫画家派遣事業の出前授業を受けた児童の方が応募の数が多いのか

⇒多くはない。

漫画家派遣事業の効果がないのかというわけではなく、これをやっているからこの結果ということではなく、選択肢の幅は広げたまま、漫画に頻繁にふれる環境があって初めて漫画家をめざすものが伸びていくのではないかと考えている。

⇒県外のデザイン系、イラスト系の高校とか専門学校の応募も多い。

上位10件というところも、高知県ばかりがトップというわけではなく年によって違う。

人口が違うためか東京からの応募が多い。

応募者に、小学校から応募し始めて好成績を取り続けた児童がいるが、進学してジュニア部門から一般部門になったため応募数、レベルに苦戦している。

- 漫画教室受けた児童で専門学校に進んでいるものはいるか

【岩神】

⇒一人はいたが、追跡してないので分からない。

- 「まんさい」について詳しくお聞きしたい

⇒資金面の不足から人材が必要。

ボランティアとして無償で働く分、やりたいことをまんさいでやるという意識が強い。

- 実行委員会はボランティアとのことだが、メンバーの入れ替えはあるのか

⇒中心になっている委員長が1年で代わるということはありません。

高知大学、高知県立大学、高知工科大学のマンガ部部員が参加してくれるが、2年程で卒業す

るため入れ替わりは多い。クラブの活動にしてはハードすぎる面があり、毎年参加するということもなく、在籍生が移り変わるということも少ない。

- トータルで並べると一年を通して漫画関連イベントがあるイメージだが？

⇒まんが甲子園 8 月、予選は6月。まんさい 11 月。春には「土佐のおきやく」という観光イベントがあったが、県が漫画に力を入れたいと漫画家大会を立ち上げた。

- 4コマ漫画大賞を継続していることでの来場の機会も増えて来ると思うが、展示の際は相当の来客があるのか

⇒賞に入るのが県内の方ばかりではなく、そうともいえない。

最近では県外からの応募が多く、力もつけてきている。

全国対象のコンクールのため仕方がないことではあるが、何か対策を練らなければならない。

⇒集客は企画展示に頼るところが多い。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

- 福島県の方でも、まんさいのようなアニメ・漫画コンテンツを使った大規模なイベントを始めているが、その仕組みのところをもう一度教えていただきたい。

マンガフェスティバルの実行委員会の主催に高知市など行政は入っていないのか？

⇒行政はあくまで予算金額の提供のみとなっている。

- 事務局はどこか

⇒まんが館がやっている。

- 実行委員会自体は、漫画家が仕切り民間で実行委員会を設立しているのか

⇒会の主催は委員長が招集する。

委員長は立候補や推薦で決まり、別に仕事を持っている方が就いている。

事務局は主にバックアップで、連絡や、当日のフライヤーの用意、会場を提供する。

- 実行委員会にはこの会社を入れるという事はなく、個人なのか

⇒個人です。

- フライヤーの作成や声優事務所へのコンタクトなどの担当はどこか

⇒実行委員会がする。

- 行政は助成金と告知といったところで協力しているということだが、こういったイベントをやる際に行政に求めたいものはあるか？

⇒予算がほしい。予算が中心市街地活性化のためのもので、漫画を切り口に中心商店街に客を流してほしいという要望があるが、なかなか難しい。

スタンプラリーなど、今年 11 月には商店街の書店の前でライブペンティングを催した。

【三春町役場産業課 商工観光グループ 大見】

- 三春町の方でも 11 月に秋祭りを地元委員会主催で開催しているが、どうしても行政が指導に入ると地区の区長などを実行委員会に選ばなければならないしぼりがある。

まんさいのようなイベントをやりたいと思っても、実行委員会でどう人を集めるかというのが難しい。

- 若い方を集めるのに、何か募集をかけているのか？

⇒これをやりたいと思っているものが、ここでやれるかもしれない、という人が参加してくれる。

これをやりたい、どうしたいというアイデアは若者の中にあると思う。

事務局は予算的にクリアできるのであれば構わないスタンスで、プログラムの内容について可否をだすような事はない。

【大竹】

- 高知に所縁がある人を呼んでいるのか？

⇒所縁がある人も呼んではいるが、所縁があるからといって、スケジュールを都合し低料金で来てくれるという事はない。中々難しいようだが、10 年続けて一定の慣例ができつつある。

前実行委員長から次の実行委員長にそういったものを含めて引き継ぎながら、年に何度か芸能プロダクションや出版社に挨拶に出向いている。

【双石】

- 首都圏関係の大手ゲーム会社や出版社の協賛も、その慣例によるのか？

⇒ブースを出して頂き、ゲームの景品を提供していただくような関係ができている。行政側にはこういったところと繋がりが無い。

【中野】

お話いただいた高知県の取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 高知 議事録

株式会社香北ふるさとみらい

【開催日時】 平成30年2月7日(水) 10:00～12:00

【開催場所】 健康センターセレネ内

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
根元 大亮	FSG カレッジリーグ／事業政策部
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事
大見 友和	三春町役場産業課 商工観光グループ／主査
岩神 義弘	学校法人 龍馬学園／副部長

【配布資料】

事業説明書

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

【香北ふるさとみらい 池尻】

- 高知県庁、四国銀行、「香北ふるさとみらい」、龍馬学園と協力し、「スカイウォーカープロジェクト」を行った。
ディズニー側と交渉してから1年、企画してからは2年ほど掛かって仕上がった形となる。
昨年末日テレで「スターウォーズ展」を行った際、「スターウォーズアートプロジェクト」の中でも、スターウォーズを扱ったアーティストとして、堂々と発表されていた。
- 「ふるさとみらい」として大事にしていることは、常に新しいことに挑戦し、笑顔を作り出すビジョンミッションを明確にした上で進めている部分である。
高知県庁から、高知県の活性化をしたいという話があり、(こういった活性化ファンドに対し、連携で県庁が入ることは少ない稀有な例)高知県庁と連携しながら、四国銀行と RIBC が一緒になって出資をし、「高知活性化ファンド」を立ち上げる。
これが親会社の「ものべみらい」という会社である。

スターウォーズの件も含め、何かを行う際には必ず高知県庁、四国銀行、「ものべみらい」か「ふるさとみらい」が共に行うことがこのファンドの特色である。

- 地方活性化をする際の柱の1つ目は、新しい力を発揮して、今まで考えも及ばなかった方向に持っていくことのできる若者である。
2つ目はよそ者からの地域の視点。
3つ目は、既成概念に捉われずに進めていくような馬鹿者が必要だと言われており、自分たちが事業をするときには、必ず若者に参加してもらいながら事業を動かしていくことを考えている。
- お客様にお届けする大事なものは何かという議論を行い、「感動してもらい、喜んでもらうこと」を大事とするなら、感動を創造することが重要であるが、地方活性化のために外部の人たちに認知を得て来てもらうことはできないため、外の人・中の人どちらにも喜んでもらう、感動を提供できるような価値を創造する会社を目指すマーケティング会社という位置付けにしている。
- 顧客がどう思っているか、自分たちが何をしないといけないかという問題の中心にこそ、若者の力を最大限に活用していかなければならないと感じ、年功序列の強い会社から、働いている若者たちの意見を取り込んでいく会社にシフトチェンジしていった。1つの例として、地元の食材をリアルに活かし、学生の意見を活かしながらコンテンツを作り、その展開先としてはホテルでもあるが、徐々に地元、学生、我々で、幅を広げていったといった試みを行っていた。
- 「地域の人、物を主体に新たなストーリーを創造する。」ことを一番大事にしている。
新たなストーリーを作ることを地域の人と、物を使いながらやっていく。またそれを置いていかない。作った新たなストーリーは必ず感動体験を生み出すものでなければいけないという定義。会社は年齢・性別・世代を問わず、自ら率先して行動を起こし、事業発展に貢献するというスタンス。学生のアルバイト、インターンなど、共に会議を行う時はみんな横一線である。
- 学生ならば学生が言う意見こそ重要であり、その意見をどう取り入れられるか、そして言ってもらえるかの雰囲気を作れるかが、このプロジェクトや会社の生命線だと思い取り組んでいる。そして顧客に寄り添い、思い出に残るおもてなしをするということを大切にしている。
- フラフの伝統の技とスターウォーズを掛け合わせる。
侍スピリットとジェダイスピリットを掛け合わせるということで制作したものが今回の取り組みの1つである。
プロにデザインを任せる方がスターウォーズ側に認めてもらえる可能性が遥かに高かったが、人・地方の活性化は若者を中心行なってもらわなければならないと感じていたため、若いクリエイターに描いてもらうことに決めた。
侍を育んだ高知の風景を入れたいということをスターウォーズ側に了承してもらい、学生で制作し、図柄が7種類あること、それを使って高知らしいものや名所を背景にデザインにしてもらうことは可能かを岩神先生に相談したところ、完成したものがこのフラフである。
構図や、背景に桂浜、高知城を選ぶこと、それをどのキャラクターと結びつけるかも学生と先生のアイデアで見事にまとめられ、7種類フラフが完成した。
- 次はホテルのデザイン、物販展、客室の1部やレストランなど、「若者の夢を叶える 2018」の第2弾として、龍馬学園の学生と取り組んでいきたい。

それぞれの長所、能力を活かしながらプロジェクトを推進していくことができるようになると思う。若い人の能力や自分たちの力を入れ込み、事業やプロジェクトを回す取り組みを今後していきたい。

- 共同学部というものがあり、学部の2年生4人にマーケティングの授業を行うことを1年間やっていたが、高知大学と正式に連携協定を結び、学生をきちんとプログラムとして受け入れるということを行なっている。
- 今はまず高知の地元の素材を活かした創作料理を作ることから始めている。福井から始め、福井の食材を持ってきてアレンジし、高知の人に食べて頂く。その逆も行い、相互効果を積極的にやろうと思っている。地元では当たり前になっているコンテンツが、そのエリアから出ると光ることはいっぱいある。有機的な結びつきを行うことが必要だと感じる。

【三春町役場産業課 商工観光グループ 大見】

- 町の方でも、伝統工芸をどうするかといった部分があり、新しいものを吹き込みながら取り組みたいと思っている。三春町は民芸品を隣の郡山市で作っていることもあり、PRをし辛かった部分があったが、自治体の枠にとらわれず県にも協力を仰ぎながら進めていきたいと思っている。

【FSG カレッジリーグ 双石】

- この視察の前に福岡へ行き、福岡も九州大学、県と学校を含めた産官学が動いており、同様のところで今度、九州大学の先生にぜひ福島でご覧頂き、どう改善していくかというところだと思う。今年初めてのところで、この企画も3年間のスパンで行う。来年、再来年はぜひ1度来て頂き、別な目で見ればと思う。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

- スターウォーズのプロジェクトについては、とてもカッコいいもので、やりたいというのが第1印象だった。県の方でももちろん地域の伝統、産業や工芸品を新しい手法で発信していかなければならないと地域活性化の部分で考えている。

【中野】

- 学校だけのカリキュラムでは人は育たないと思っており、様々な体験をした上で将来の夢を叶えていくことは、大切な取り組みだと感じている。そこがリアルな経営・運営、そしてこれからのプロジェクトが楽しみだと思う。
- 大学の教育を受けている人と、デザインの専門分野と他系統となれば、それぞれの能力と学んでいる分野も異なるため、共に座組みをしたら次は何が生まれるかが楽しみになる、とても素晴らしい取り組みだと思っている。自分たちの学校や地域、県などと連携していく上でも参考にさせていただきたい。
- お話いただいた取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 高知 議事録

国際デザイン・ビューティカレッジ

【開催日時】 平成30年2月6日(火) 15:30～17:00

【開催場所】 国際デザイン・ビューティカレッジ

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
根元 大亮	FSG カレッジリーグ／事業政策部
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事
大見 友和	三春町役場産業課 商工観光グループ／主査
岩神 義弘	学校法人 龍馬学園／副部長

【配布資料】

事業説明書

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

- 毎年入学してくる学生たちの気質が変わってきたと感じているが、専門学校に入ってきている生徒や、まんが教室の児童の気質が変わったと感じるものはあるか？

【学校法人 龍馬学園 岩神】

⇒小学生に関しては、全く変化がない。

少しコツを教えると、自分で考えて先に先にと進んでいく。

地方開催の即売会が全盛期の頃は、中学生くらいから友達に誘われ同人を始め、漫画の描き方など情報交換ができ、高校になっても描き続けるという流れがあったが、今はそれが無い。

そのため中学校で流れがとまってしまう。

専門学校に入ってくる学生に小学校の高学年にマンガの描き方を教えているというイメージがある。

- 福島県にもアドベンチャーがあったが、集客ができず現在は開催されていない。

⇒イベントがなくなり、コスプレに移っていった。

客は本を買うよりプレイヤーの写真を撮りに来るので、苦勞をして描いた本が売れない。

売上が上がらないので放れていった。

- 小学校の時は食いつきもよく吸収も早いですが、中学生からは、イベントの減少などで情報交換できるような環境が少なくなり、クラブ活動の文化部といっても描くことが少なくなっている

⇒担当教員によるとは思う。

- 漫画教育に一定の理解がある先生方は、漫画というものに対して自身も勉強するなどの取り組みをしているのか？

⇒不明だが、小学生としては嫌な宿題が漫画だと比較的やるのではないかな。

- 夏休みの各課題の一番上に4コマ漫画があり、成果を応募できるものがあれば、皆そこは力を入れるところなのではないかな？

⇒高知新聞にも頻繁に子供が描いた4コマ漫画が掲載されている。

⇒四万十で募集係が中学校にオープンキャンパスのチラシを入れたことから中学生が沢山訪れたことがあったが、ペンも使った事がないが、それでも描きたいという子が4人程訪れ、描き方を教えたとなん描きだしていた。教わる環境がないためどういう風に勉強したらいいのかが分からない状態になっている。

- 中学校に美術の授業はあるが、そこで漫画教育はされていないのか？

⇒されていない。

高校で実業系へ進むと美術がなく、3年間絵を描けずに、専門学校に来ることになる。

そのため小学校高学年と同じレベルに課題の内容を下げてスタートせざるをえない。

開校当初はアシスタントレベルの課題を投げかけても作品として返ってきていた。

【FSG カレッジリーグ 双石】

- 今の中高生は漫画を買って読んでいるのか？

⇒単行本だけで週刊のものは買っていない。

自分達の時代は全種類買い、回し読みをしていた。

今は週刊誌が売れていない。週刊連載といえど、以前は一話完結型だった。それが今は長期連載型なので単行本で買った方がいいということなる。

【福島県企画調整部地域政策課 大竹】

- 龍馬学園など高知の学校で学んだ人材は大阪、東京に出るものの方が多いか？

⇒基本的に高知に残る。

自動車、美容、IT系は比較的県外に出るが、福祉やグラフィック漫画は99%県内にとどまる。

- 受け入れ先があるということか。

⇒なかなかないか、小さい事務所になる。

2期生3期生のあたりは独立して自分の事務所を構え、卒業生を採ってくれているのでいい循環にはなっている。

- 県内と県外の比率は、おおよそ何パーセントくらいか

⇒95%くらいは県内。逆に東京、大阪に出たいというものが減った。

【三春町役場産業課 商工観光グループ 大見】

- 漫画家やアニメーターを目指す方はやはりいるのか？

⇒その年度で、4、5人。

一度、マンガアニメ科3年課程になった事があるが、その中でアニメを希望したのは1期生の時は1人のみ。2年目には5人で、採算が取れないという事で、元の2年課程の漫画科に戻った。

【中野】

- グラフィックデザイン科、マンガ科とあるが、絵を描きたいと思っているものは皆漫画科に来るのか？

⇒描きたいもので振り分けをする。

最終的に何がしたいのか、今どんな絵が描きたいのか掘り下げて聞き、キャラクター中心に描きたいものは漫画科、色々な絵が描きたいものはグラフィックといったように振り分ける。

- 漫画科の中には、キャラクターを描きたいという、コミックイラストの分野も入っている？

⇒ストーリー漫画を描きたい、イラストを描きたいといったようにクラス比で半分ほどいる。開校当初からイラスト描きたいというのは一定数いたが、今は増えてきている。

- 全国の募集をみても漫画の希望者は年々減っている。

⇒本校も減ってきている。

14、5人で推移していたが、一昨年は一桁になった。原因はよく分からない。

去年は 15 人までに快復したが、年々減ってきている。

- コミックイラストを描きたいものは沢山いるが、漫画は少なくなってきたと感じている。ストーリーを考えるのは難しいからという高校生もいる。

⇒本を読まない、テレビは見ない、ドラマも映画もみないのでお話を考えられないという話から始めている。

ストーリーを考えることが出来ず、それでイラスト系に進むものがあるが、一枚のイラストなら、という安易な思いがあるように見える。

【双石】

- 起承転結などのある程度の法則に当てはめていけば何か 1 本作り出すことができるという、その辺を子供達、中学生にも教え、植え付けられれば良いと思う。
- 我々の学校には高等課程があるため、次に就職が控えているわけではないため、親も認めて入学する感はあるが、専門学校へは漫画家や声優は職業としてどうなのかという不安がある。親が反対しているという声もある。

⇒開校当初は 10 人中 10 人が親の反対を振り切って来ていた。

今は親がマンガ・アニメ世代を経てきたため抵抗がない。

そのまま仕事でやっていけるのかという難さも分かっているため、とりあえずは好きなことをやらせてみて、という雰囲気にはなっている。

【中野】

- 漫画を描き続けたいという卒業生の場合、就職と切り離してプロ活動を応援していくのか？

⇒基本、就職するとマンガを描く時間はなくなるというところから話をする。

しかし生活があるため働かなければならない。就職をするのか、アルバイトをするのかという形で、お家の人とよく話し合わせる。

就職して描くというものもあれば、担当もついているのでアルバイトを続けながらもう一年頑張ってみるといふものに分かれる。

- イラストを描きたいものはデザイン分野などの就職を希望するのか？

⇒ポートフォリオを企業に送って反応があればそこへ就職するが、反応がなかったものは別の一般職の方に切り替える。

- 産業界との連携でいくと、我々の専門学校で平成 26 年から職業実践取り組んでいるが、漫画家としては、どのような企業を呼んでいるのか？

⇒「アボカド」という会社のスタッフがイラストの授業をしてくれている。
そこもスタッフが欲しいため、使える子に早く眼をつけたいという事もある。
実際に現場のスタッフがやっている流れをそのまま授業に反映させてレベルを測っている。
後はポートフォリオをみて、見えそうとなればすぐインターンシップに行かせる。

【双石】

- コミックイラスト系で広告代理をする「シンフィールド」だが、次の採用の際はそのような仕事があればよいと思っていた。マニュアルや外国人向けのもの、漫画でものを説明するという手法が前面にでてきている。

⇒昔からそのような需要は少しあったが、企業と作家を取り次ぐというところが中々難しく、それをやる会社もなかった。「シンフィールド」は完全雇用、社員にする。
作家としてプロになることとまた別の道で漫画を描けるというルートが出来た。
ベネッセコーポレーションのように同様のコンテンツを描くところもあるが、クリエイターを抱えているわけではなく、外注。シンフィールドは雇用するというところに驚いた。

【中野】

- 漫画とイラストのところはまだまだ活躍できるという気はしている。そういうソフトコンテンツを活用し、行政の仕事を易しく説明できるというのはいかがか？

【大竹】

⇒需要はあると思う。行政は配布物にしても難しい。
自分が担当したイベント「イノベーションコースト構想」を地域の住民に説明するのにアニメーションで解説したイベントを開催した。その時、子供にも年配の方にも分かれると評価をいただいた。
そういったコラボの仕方というのはあるのではないか。

【岩神】

⇒県からの依頼で、高校生向けに国保の仕組みという啓発誌を 8 ページ程の漫画で協力して作ったこともある。

【中野】

- 行政としても、あるいは国民、県民として知っておかなければいけないものを柔らかくして伝えやすくしていく必要がある。漫画で説明する、という所で広く連携できれば、地域の学生や、漫画・イラストを描きたいと思っている方に活躍の場所ができる。
- 今回の文科省の事業を受託するにあたり、大学で養成する人材像と、専門学校の人材像は自ずと違うと思うので、そういったところも今回の事業の中で考えてほしいという話があった。

【双石】

- 精華大学は漫画の学科を 20 年も前からやっている。
そこでのカリキュラムや中身が、専門学校のカリキュラムとどのくらい重なる部分があるのか、
違っているのか知らないで分けるのは難しい。

【中野】

⇒結果として違いがどこに出てくるのか。

福岡視察では、ゲーム人材の育成は、企画に関しては大学生、実プログラミングは専門学校生が得意だと業界的にも見えているところはある。

【岩神】

⇒一般的な知識教養は 2 年間学ぶ時間があるため大学生の方が圧倒的に多い。

【双石】

⇒これを描く、というものが決まっていて、これを説明するものを絵で表現するのであれば専門学校生に描く画力と表現力は十分ある。しかし何を描くのか、どう構成するのかを最初から考えるのは、ストーリーを作るのが難しいというところと同じ。一般教養を学ぶ時間の差がでているのか。

【中野】

- 漫画の場合は原作者と作画が違うケースもある。分けて考えればよいのか？

【岩神】

⇒人それぞれだと思う。全部自分で描くものもあれば、ストーリーが苦手なので編集の方で原作付きにするなど振り分けされている。

【中野】

- 難しいものを易しく伝えることができるアニメーションの場合は、最終的には分かり易くなるが制作に時間がかかるというはある。

【岩神】

⇒デジタルで配信しておけば後ほど見る機会はある。

【中野】

- 作家としてデビューする以外でも活躍できるフィールドを掘り起こしていく、あるいは行政と連携してできることもあるのではないかと感じた。
- お話いただいた高知県の取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。
ありがとうございました。

(閉会)

先進地調査報告書
練馬

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 東京練馬 議事録

【開催日時】 平成30年2月2日(金) 15:30～17:00

【開催場所】 練馬区役所本庁舎 9 階

【参加者】※敬称略

中野 寿郎 国際アート&デザイン大学校／学校長
水野 和成 FSG カレッジリーグ 事業政策部／部長
大木 崇史 福島県企画調整部地域政策課／主事
大友 幸弘 伊達市 産業部商工観光課／観光物産係長

【配布資料】

事業説明書

「アニメ・イチバンのまち 練馬区」冊子

「練馬アニメカーニバル」パンフレット

企業立地促進補助金についてのチラシ

アニメ産業と教育の連携事業についての資料

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

【練馬区商工観光アニメ産業振興係】

- そもそも何故練馬区がアニメに取り組んでいるかについては、区内に東映アニメーションが設置され、そこから本格的に日本の商業アニメーションがスタートし、続いて設置された虫プロと2つのスタジオを中核に、地理的な利点から周辺に関連会社が増え、結果的に練馬区というのが日本で有数のアニメの産業集積地になったという背景がある。区としては、それを1つの大変特徴的な産業として捉えて協力させていただいている。
- 「大泉アニメゲート」の開設
アニメの町でアニメを体感できる場所がなかったため、2015年に大泉にゆかりの深いキャラクターのブロンズ像を設置。
- 「練馬アニメカーニバル」

練馬区とアニメの関わりを知っていただくためのPRを目的とし、毎年10月に実施しているイベント。練馬とアニメの関わりを軸にはしているものの、アニメのイベントですので、色々なコンテンツを取り揃えており、無料のイベントではあったが集客があった。

区内日本大学芸術学部OB、片渕須直監督をお呼びした「この世界の片隅に」大ヒット感謝祭なども開催。その他、音楽が切り口のイベント、アニメ業界パネラーのシンポジウムなど。

- 子供向けアニメワークショップの開催

- 「アニメコンペティション練馬」

2016年より開催アニメ作品を実際に制作していただき、表彰する。

部門は子供向けの「キッズアニメ」(パラパラアニメ)、プロ・セミプロ向けに「1分アニメ」「若手アニメーターチャレンジ」部門がある。

- 企業立地促進補助金について

アニメ関連企業を誘致し、区内の企業同士での受発注の促進を行い、区内アニメ産業全体を活性化する目的でアニメ制作企業等立地促進補助金がある。アニメ制作の事業者だけではなく、それにまつわる映像コンテンツ関係事業者も対象としている。

補助金の交付の流れは、応募の申込書をご提出していただき、書類の審査を経て、面接審査を行う。例年1社程度は採択をしているという状況。

教育連携の面でも練馬区のアニメを活性化してもらいたいということで、補助金制度がある。昨年実施した補助金額は移転・増設の場合、限度額、移転費用50万。工事費・機器購入等は限度額40万(費用2分の1補助)毎月の賃借料限度額20万円(費用の2分の1の補助)、最大3年で、初年度は最大6ヶ月。

- アニメ産業と教育の連携事業

平成21年度から始まり来年度で10周年を迎える事業。

教育プログラムの観点で、子供達に練馬区というのはアニメで有名だということを知ってもらおう。その過程でワークショップ、アニメの制作の体験(パラパラアニメ)を子供達にしてもらう。

チーム制作の相互扶助の部分の教育をアニメを絡めて子供達に教えていく。ワークショップに参加した子供たちがコンペに応募してくれるように働きかけもする。

質疑応答

【中野】

- 一般社団法人練馬アニメーションとは、この練馬区に進出されているアニメ企業様全体が入っているのか？

⇒100%ではないが、主に練馬区内事業社を中心として、現在52社の事業社で構成されている。

- そのアニメ産業の団体との教育連携というのは、指導者側の方に、企業やプロを招いて、子供達へのワークショップが実施されているという流れでよいか。

⇒ゲスト講師という形で来ていただき、授業を実施している。

- 10周年ということで、最初のワークショップを受けた小学生が実際にその業界を目指さすような事例はあるか。

⇒実際にそういった教育連携を受けた子供がアニメ業界に参入したという結果は、追跡の手段がないため今のところないが、10周年を迎えるにあたり、そちらの方面で実証とか検証をしたいと考えている。

- アニメ産業の連携事業で参加する児童の大体の人数は？

⇒毎年度、実施校数と受講者数をカウントしているが、昨年度の実施校数は13個、授業数が16、受講者数776人、例年15校ほどの学校で展開ができています。

あらかじめ、こういった事業があることを説明した上で、参加したい学校を募り、行政で調整して講師を派遣する。

総合学習として取り組まれる中学校や部活動、クラブ活動として事業を活用する学校もある。

教育委員会や現場でも、アニメというものに対して必ずしもポジティブなものばかりではなかったが、教養委員会の事業ではなく、アニメの所管として商工観光課という別の部署の事業に協力という形で、今のところは協力を得られている。講師の費用負担なども学校側ではなくて区側で持っている。

⇒成果としては、中学生で5分尺のものを作成するものも。タイムシートを渡し、演出シーンまで書かせた。作成以降の映像化の作業は学校ではできないため、正直大変ではあるが、こちらで引き受けている。

昨年のキッズアニメの最優秀の児童は小学2年生で、200枚以上のパラパラを作ってきた。驚くような才能を持った児童も見かける。

【福島県企画調整部地域政策課 大木】

- 補助金について、財源はどこからか？

⇒区の一般の財源。

- コンペなどでは毎年どのくらいの応募があるのか？

⇒昨年は合計61作品の応募があった。今年は111作品。

- 人気の応募部門は？

⇒1回、2回目とも1分アニメ部門が1番多かった。

次点はキッズアニメ部門となり、若手アニメチャレンジは、初回は課題のハードルが高かったため、応募がなかった。2回目はその課題の内容見直し、若干の応募があった。

- 賃借料についての補助は単年での形か？

⇒最初採択した年は、最大6ヶ月までの補助。2年度目以降は通年の補助ということで最大3年。

- アニメカーニバルについて、例年どれくらいの来場者があるのか？

⇒おおよそ1万2千人程。

同日開催の「練馬まつり」で相乗効果があった。そちらの来客数は3万人程。

- 「アニメカーニバル」は区役所のどの部門が担当しているのか？

⇒課としては単一のもの「まつり係」という別の担当係がいる。

二大イベントの「練馬まつり」と「照姫まつり」だけは規模が大きいため、単独の係が担当するイベントとなっている。

【伊達市 産業部商工観光課 大友】

- まつり担当、アニメの担当の係があることに驚いた。

⇒最初は観光と同じところのセクションでやっていたが業務量が増えてたため観光と祭とに分かれた。

- 全体のシティプロモーション的なものは広報課が担当し、そこで区としての全体もアニメーションでもっていくのか？

⇒広報課では区全体のブランド戦略を担当している。

練馬の場合、アニメと農業という特徴的な産業があり、農業に関してはその専門部署として都市農業課というものがある。お祭、アニメといった観光関係は商工観光課という別ラインのものが担当する体制でやっている。

- 今回の本筋から少し外れてしまうが、伊達市も伊達氏発祥の地という歴史を元にしたアニメコンテンツをシティプロモーションに使用している。ちょうど産学官連携の話や、教育委員会からはアニメを入口に自由研究で伊達市の歴史を研究する児童が現れるなどの話もあり、今回の人材育成に我々も情報交換に参加させて頂ければと思う。

【大木】

- アニメーションそのものの制作と、業界の経済や業界の説明などの授業については、どちらの方が学校サイドから評価があるか？

⇒そもそも区のアニメを知ってもらうということで、最初に「アニメ会社はいくつあるか？」「一本アニメを作るのにどのくらい紙を使っているか？」などの質問を絡めて興味を引き、商業としてのアニメを知ってもらい、そのあとにアニメの制作に移っている。

⇒いわゆるキャリア教育として授業を捉えている学校もあれば、総合学習の特徴的なものとして捉えられている学校もある。

不登校の児童もアニメの授業をきっかけに学校に来るようになったという話もあり、そのような面での評価もいただいている。

授業のため、先生ごと目標や達成目標とかを作らなければならない。その中で先生が社会教育とか職業教育なのか、やる気を出させるのか設計して頂き、それに合わせているというのが現状。

【中野】

- 小学校、中学校という教育現場で、それぞれのすり合わせは事前に大変か？

⇒様式を作ってまず申し込んで頂き、授業をどうやるか、いつ頃やるかなどキャッチボールをやり続けている。小中高大で99校あるが、講師の力量によるため、15校くらいが限度。

- 会議で日本動画協会から必ずこの人材不足のお話は常に出ているが、練馬区が企業ニーズ調査をされたのか？

⇒アンケートを送ったのは全国のアニメ企業。ヒアリング等は練馬区の企業のみ。

アニメ業界の構造から、人材不足という話は元請けの大手の企業と下請けの作画だけやっているスタジオでかなり違っている。動画協会は制作進行の人材が足りないといい、一方では一般的にアニメーターが足りないという。

⇒アニメーターは契約で描いているので掛け持ちも多い。企業にとって共有の人材だといって企業協働で育てるのか、全員雇用という形で自社で育てるのか、考え方も一様ではない。

- アニメーター個人に対しての補助金などの仕組みはあるのか？

⇒基本は法人向けとなっている。

【大木】

- 23年から28年の間に5社ということで、大体年1社くらいが対象となっているのか？

⇒予算の関係で、大体1社程度というところだが、該当がない年や、企業と移転とそれぞれが1社ずつあった年があり、平均して1社程度という形になる。

- 申請自体は多いのか？

⇒応募期間内で移転・増設したいという企業があれば募集があるが、アニメ企業が移転ということ自体が頻繁にあるわけではなく、募集自体がない場合もある。

最近ではインターネットの普及やデジタル化が進み、23区内である必要性もなくなり、都内に集中せずとも事業ができるという見識の方も増えたようで1回目で決まるということが少なくなってきた。

また、スタジオを構える最低限必要な面積の賃貸物件がないなど、来たくても来づらいという話もある。

【大友】

- そういった場所の問題、地方スタジオ進出という点では、福島県伊達市で廃校になる校舎に誘致できないかと考えている。現在の福島県は地元の PR のためにコンテンツを活用するという段階だが、本当の意味で制作できる企業が進出していける環境を作ったり、そこに人材を送り込んでいける教育の仕組みが、行政と産業界と学校が今掲げているひとつの理想的な姿と考えている。
- すでにアニメ産業が集積されておりそれをPRに使っているが、農業とのコラボレーションというのは今後考えているのか？

⇒アニメを他の事業で活用できないかなというのにはあり、区内のブルーベリー観光農園の紹介アニメを「ねり丸」という区の公式キャラクターで制作している。その際は区内、練馬アニメーションという団体に委託発注している。

- 地域啓蒙のためのアニメーションも、これから様々なコンテンツを埋め込みながら継続的に制作していくのか？

⇒アニメーションを作るのに非常に予算がかかるためなかなか続かない。

現在まで 5 分、21 話のアニメーションを作り、作り続けるという目的は一旦果たしたということで、何かの事業の活用に、これからは使っていきたいと考えている。

【国際アート&デザイン大学校 水野】

- アニメ事業で 13 校というのは固定なのか？それとも入れ替わりがあって 13 校なのか？

⇒大半は固定で、2 割くらいは新規と継続とで入れ替わっている。

- 練馬区としてはもっと増やしたいか？

⇒増やすのは技術的に厳しいところがあるため、どちらかというとも長く続けていきたい。

- 授業は基本出前事業で、1 日で終わるような内容か？

⇒2 時限のみ。講師がいくのは基本的に 1 回だけ。1 番最初に講師が来て、後は実習。学校のカリキュラムは 2 時間に限らず、多様な取り込み方をしている。

- 学校との協議の中で、どういうことをやるかというのをあらかじめ決めて、そこでの内容の確認と？

⇒ある程度のパターンをモデルで示し、どれをやるか先生方に決めて頂く。

- 春先や年度始めに案内をして、毎年営業的なことはしているのか？

⇒年度始めに校長会があり、そこで区の事業等を紹介している。産業経済商工観光課からアニメ産業の説明をさせていただき、応募用紙などを配布して応募を募っている。

- 参加した小学校、小学生からのアンケートはとっているのか？

⇒アンケートなど機会は特に設けていないが、現場での声は子供達から聞いている。

この授業面白かった、もっと頑張りたいなど、子供の声は届いている。

先生からは、アニメーターになりたい、アニメ業界にいきたい、イラストレーター、漫画家になりたいという児童が増えているという話をうかがっている。

【中野】

- 教育機関との連携というのは、実際どれくらいあるのか？

人材育成という観点から、地域の子供達がアニメのワークショップを経たその後、この地域の高等教育機関の方でその部分を接続する授業や、あるいは芸術学部と業界、芸術学部と行政との交流などはあるのか？

⇒日大の芸術学部映画学科から非常な協力を頂いている。

教育連携の事業の中でも意見を頂いたり、アニメカーニバルでは学生の作品を上映し、それについて助教の先生にガイドトークをして頂き、日大芸術学部の宣伝もして頂くなどの連携自体は実績がある。

- 授業は無償なのか？学校から予算が出るのか。

⇒本来は学校が持つべきでその学校の予算でやる場合もあるが予算の都合がつかない場合、区の予算から出している。

【中野】

今日は色々な質問をさせて頂いたが、先進地の事例を福島県の中でも活用し、同じような仕組みができればよいと思う。

お話いただいた取り組み内容を持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

先進地調査報告書
福岡

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 福岡 議事録

福岡市役所 コンテンツ振興課

【開催日時】 平成30年 1 月 18日(木) 13:00～14:30

【開催場所】 福岡市役所

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
水野 和哉	FSG カレッジリーグ／事業政策部部長
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事（病気のため欠席）
酒井 詳太	伊達市役所産業部商工観光課／主任主事

【配布資料】

事業計画書
福岡ゲーム産業振興機構パンフレット
ゲームインターンシップ募集要項チラシ

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

【福岡市役所 コンテンツ振興課】

- 福岡市の特性
福岡市は政令指定都市の中でも若い人材が多いという特色がある。
元々理工系の大学、や、専門学校、教育機関等々が数多く集積している。
- 福岡市には一級河川がないという地理的な問題があり、工業には向かない都市という形があった。
福岡市が今後発展していくためにはどうしたらいいか。1980 年代、30 年以上前から、次世代、いわゆる製造業につづくものとして情報関連産業を振興していくべきではないか、という取り組みを始めていた。
- その結果、非常にゲーム制作を含めた人材の集積、会社の集積ができているという状況が生まれた。
- 2004 年頃から団体の発足等の動きをうけて、福岡市と、各民間団体様、産学官連携の中で、ゲーム産業振興機構を立ち上げ、ゲーム産業都市を目指す活動がはじまる。
- 偶然、民間の動きと、行政の動きというものが同時に興ったというのが大きな点で、バックボ

ーンとしてある。

- 福岡ゲーム産業振興機構について
行政がこうしましょう、といって経済は動くものではないため、民間の動きというのを注視している。その中で 2004 年、レベルファイブをはじめサイバーコネクトツー、ガンバリオンという大会社が GFF という団体を民間の任意団体として発足をいただいたのがスタートとなっている。翌年に九州大学が、産学による連携をスタートしている。
- こういった動きをうけ、同じ方向だった福岡市も参加し、福岡を世界が目指すゲーム産業都市ということを含言葉に、産学官での連携を始めた。
- インターンシップの目的に関しては、そもそも福岡市という都市にゲーム関連産業が非常に集積しているということを知ってもらうということと、人材を育てるということも大事だが、まず入口としては産業を活性化する。
そのための手法として、そこで働く方々の人材を確保するということが必要だと、求められているものが最初に明確になっていた、というところがスタート。
- ゲームインターンシップについて
春夏年 2 回実施している。
募集対象は、経歴や専攻、国籍一切不問とし、本気で目指している方については広く門戸を開いている。
ゲーム機構で行っているインターンシップについて、実態としては、受け入れ企業による書類選考、面談を経て、本当に目指していただける方、優秀な人材のみの受け入れという形になっている。誰でもいいというものではない、というところが私どもの行っているインターンシップのポイントになっている。
- 選考の流れ
応募書類と合わせてポートフォリオを必ず添付していただく。
インターンシップの志望コース、プログラマー、デザイナー、プランナー、デバック、といわれるゲームの職種の中から選択し、希望企業を記載する。
これに見合った受入れ可能な企業で書類選考し、書類選考に通った方のみが面接にいたり、条件が合えば、インターンシップに至るという流れになっている。
従ってポートフォリオ、応募作品というものが実力を計る非常に重要なファクターになっている。
- 提出作品については、それぞれの職種に応じた、実践型の作品、もしくは意見等を添付していただいたものを元に選別し、受け入れをさせていただく。
- どのような経緯でいつから始まったのか
2006 年夏から、人材育成確保の目的として、ゲームインターンシップを開始した。
ゲームクリエイターへの足掛かりを福岡からつかんでいただく、ひいては福岡にそのまま居ていただく、ということを含めた形で説明をしている。
それと同時に、福岡市内における企業の多くがデベロッパーの企業が多く、なかなか名前がでるということがないため、これらを集積しているということをゲーム業界に知っていただく、環境を知っていただく、ということを重要視している。
知っていただくということについては、企業様単独で行うことは限界がある。
非営利の行政がそういったことをすることが何よりも経済発展に繋がる、経済振興という部分で行政がなすべきところをやらせていただいている。
- これまでのインターンシップの受け入れについて
一定程度しか把握していないが、どのくらい来たかということについては、2006 年から昨年 2016 年までで 340 名。
- インターンシップの受け入れ企業の情報
配布資料を参照のこと。

デベロッパーを含めてデバックの会社、様々なところに受け入れをしていただいている。

- カリキュラムについて
直接的には、GFF 事務局に機構からお願いしている。

【GFF 事務局】

- 福岡ゲームインターンシップに関しては、企業ごとに参加いただく形をとっているため、主催であるゲーム産業振興機構からカリキュラムを渡しているわけではない。
基本的に各企業が通常実施しているインターンシップの受け入れ窓口の一つとしてゲーム機構の事業を使っている形となるため、中でやることに関しては各企業に準じている。
- 大きく分けると2つ、インターンシップ用にカリキュラムを作っている企業と、いわゆる OJT の形がある。
インターンシップのカリキュラムを作っている所に関しては、比較的規模の大きな会社が多い。プランナー、デザイナー、プログラマーという形で、1 チーム作り、受け入れ 1 ヶ月の中に課題を与え、それを随時企業のクリエイターが指導する。
チーム制作が難しいところに関しては、職種に応じた課題をだし、随時チェックするという課外学校のような形でやられている企業もある。
デザイナー、プログラマーも課題を与えてやってもらうというのが、1 ヶ月でやっているところもあれば2週間でやっているところ、1 日でやっている企業と、様々。
逆に OJT のような形で実際に開発の方に入ってもらい、実地経験をつんでいくという形の 2 つ。
評価についてはまちまちだが、どの企業も、学校で学んでいることと、実際に現場にでて、企業に入って働くということの違いのようなものを、きちんと判ってもらえる、製品としてモノを売るための、クオリティというのはこういう事という厳しさを含めて分かっていたかのような形をとっている。
- その後の関り方という形については、インターンシップに参加いただいた方には、インターンシップを受け終わった後に、その中でどういった感想を持ったのか、必ずブログを記載をしていただいている。
少なくとも行かれた企業との綱がり、という形では個別に人材の方で繋がりを持っている。
福岡のゲーム業界の現場や、環境というものを実感していただくこと自体が、福岡市のゲーム業界に関するシティプロモーションに繋がるのではないかと、ひいては地場産業の、地場企業の人材確保という産業振興に繋がるのではないかと認識している。
- 実際にどのくらいの方々が就職されているか
個人情報の問題等々があり、完全に把握はできないが、今、把握しているだけでも 340 名中に 42 名が実際に就職に繋がっている。
ゲーム関連以外の会社やゲーム以外の周辺の業界に福岡でそのまま就職している方もいるのではないかと、潜在的にはそれ以上の効果が上がっているのではないかとと思われる。
就職者数は、過去にこのインターンシップに参加したことがある方はいるかという聞き方をしているため、例えばガンバリオンでインターンシップしたが、実際はレベルファイブに就職した、という方もカウントされている。
逆にいうと、ガンバリオンでインターンシップしたが、GFF 枠以外の企業に就職した、という方は把握ができていない。
今 GFF として加盟している企業は 12 社あるが、GFF 加盟以外の企業も行政と一緒にしている事業のため受け入れはある。
そのほか関連ということで、昨年 2016 年ベースでは 31 社のゲーム系の企業があると把握する会でもあるので、これ以外の企業が入ってくればまたさらに増えていく形になる。

少なくとも把握できる 12 社の中で、40 数名はいるというのが現状でございます。

- インターンシップの見直し、工夫等について
行政ができることとしては、受け入れ企業開拓を行政という形で一緒にさせていただいている。20 数回続けてきたということもあり、行政が発信するもの以外にも、公募ガイドや、インターネットにおける情報サイトの方にご注目いただき、幅広く呼び掛けをする。
応募者増に繋げていく、ひいてはインターンシップ事業の成功に繋げていくことをやっている。

質疑応答

【中野】

- 理工系大学とクリエイティブ系の教育機関が多いということだが、GFF を超えて、全体で話をする機会などはあるのか？

⇒CEDEC という業界の学会があり、横浜でしか開かれていなかったものが、GFF 加盟企業 3 社の旗振りにより今年で 3 回目、福岡 CEDEC を開催していただいている。
学会の形になれば、当然大学の垣根も取れ、専門学校も越えられる。
企業においても、GFF と関係ない企業も集まるということもあり、様々な流れがおきる。
後援という形ではあるが、できる限りの応援をさせていただいている。

- 学会の際には、垣根を越えて多くの人たちがそこに集まる、あるいは会議を傍聴することもできるのか？

⇒いわゆる学会イベントのため、ゲームに関わる学生から、企業のクリエイターまで来場する。
セッションは 40 程実施され、それぞれ見たいセッションを見に行くという形のイベント。
その他、交流会もあり色々な方が横のネットワークも十分とれるのではないか。
来場者は 2000 人。

【伊達市役所産業部商工観光 酒井】

- 伊達市ではアニメをもとに交流人口の拡大、伊達に来ていただきたいと、色々事業を展開しているが、実はアニメ分野に関する市の計画というものが無い。
福岡市のゲーム産業に関するビジョンを定めた計画は策定しているのか？

⇒策定していない。
民間の動きを支援するというのが重要であるかと思っている。
民間企業の計画というのは、市場のニーズとともにフレキシブルに動いていく必要がある。
それに伴ってクリエイターの方々が求めるものも代わっていくことが必要と思うため、特に計画というものは無い。
どちらかというと GFF の定例会で、福岡市や、国、県も呼んでいただき、その中で情報交換をしながら、必要とするものをそれぞれの自治体、もしくは行政機関の方がフィードバックしていくという形とらせていただいている。

【中野】

- 年間を通して GFF 事務局の中に今後の方向性のある程度ビジョンがあるのか

⇒もともと GFF の設立のきっかけは 2003 年になるが、レベルファイブですらデベロッパーで、レベルファイブという名前が知られていない。

ドラクエは知っているけれども、レベルファイブが作っていることを知らない、という福岡のゲーム業界の事情の中で、とはいえ人材は必要という、福岡にいるゲーム企業全体の課題の中で、まず、福岡のゲーム業界の知名度をあげて、魅力を上げないことには、ゲームに携わりたいと思っている人たちが福岡に来てくれないということで、2003年にイベントを開催した。

それがある程度うまくいき、一発で終わらせては継続的な事業にならないので、任意団体を作って、継続的に福岡の魅力アップをしていこうというのが GFF の最初のおこり。

それに対して、偶然福岡市のプランと、コンテンツ人材を育てていくという福岡市のプランと合致したので、行政からの補助もいただいて、一緒になってやってきたこの 10 年という形。

⇒人材の発掘、供給に関しては、自治体としては、地元の若い方がそのまま地元就職し、地元経済をスピアウトしていくというのが望むべくではあるが、反面、企業とのミスマッチというのはどうしても、どの業界でもあると思う。

そこについては、行政の内部でも各部門が担当し、地元就職を支援する部署もある。

福岡市内に関わらず、全国から来ていただけるのであれば、ひいては税収増という形でも経済振興に繋がるため企業と一緒にやらせていただいている。

- 余談にはなるが、非クリエイティブ関連産業の中でも、映像産業が市内に比較的多数ある。東京オリンピックの招致映像を制作した KOO-KI や、世界で上映されてるアニメーションを制作している会社など。

最近のゲームではアニメーションなのかゲームなのか、ゲームの中のアニメーション、というのがあり、そういった会社と、ゲーム企業と、常により循環、交流が生まれているということがある。

【中野】

今の話にあったように、映像であったり CG であったりアニメといった周りの分野、大きくまとめてコンテンツといった時には、その部分に関してそれぞれの企業団体というのは市内にあるか？

⇒映像については、基本的に先に挙げた代表的な企業があり、福岡市には実は映画祭もあり、映画祭を活用したビジネス振興を図っていたり、フィルムコミッション、いわゆる映像を撮る周辺の経済産業の振興をさせていただいている部分もある。

団体というのはそれぞれもちろんあるかと思うが、行政がどこかと必ず連携しているかという、そういうわけでもない。

行政でできるお手伝い、ご支援をさせていただいているのが現状である。

- 人材育成の部分まで組み込んで踏みこんでいくのは、一番がゲームというところか？

⇒インターンシップまでさせていただいているのはゲームだけ、他にはファッション。

福岡には「福岡アジアコレクション」という歴史のあるファッションショーがある。

元々福岡市はサービス産業が非常に強い地元であり、この辺りも強みを生かしていくという点から、ファッション関連産業、そこについてもゲームと同じく麻生塾をはじめとして、ファッション系の専門学校、服飾系に強い大学校もあるため、ご一緒させていただいている。

⇒ただこれも同じく出口がないと産業としては振興しない。

幸い福岡市は比較的百貨店も多く、九州中から人が集まってくるため、売る方々、それから作る所も周辺にあるので、そういった所を出口として活用させていただいている。

⇒ちなみにファッションについては、産学官の学は先ほど申し上げた専門学校、官はいわずもがな、産に関しては福岡商工会議所様が一緒に活動していただいている。

【水野】

- インターンシップで属性はあまり把握していないという話だが、県外からも受け入れがあるのか

⇒県外が多い。

多いときは6割7割福岡県外の方が合格することもあるが、こういったところをきっかけに福岡に来ていただき、1ヶ月福岡に住んでいただいて、地元に戻って福岡よかったよ、というのを地元にも広めてもらえれば、我々としてはこの事業の目的にかなう役目を果たしていることになる。

- 震災の際、被災地の方にこのインターンシップの受け入れで住まいの補助をする、ということをやられていた記憶があるが？

⇒限らず、ずっとやっている。

予算の見合いがあるため現状ということにはなるが、宿泊費の助成ということで、期間中の上限5万円(月)という形での補助をさせていただいている。

【双石】

- この10年間で会社数がこれだけ増え、働ける方もこれだけ増えたというのは、市の方が企業誘致を徹底的に斡旋して特典を与えていたのか？

⇒地域創造型産業ということで簡単に述べたが、IT系も含め、企業誘致のメニューの中には、当然優遇させていただき、これも力を入れるべき業界という形の中しかできないため中には入れさせていただいた。

その結果、LINE福岡、スマホで有名なアカツキ、あるいはポリフォニーデジタル、グランツーリスモ、福岡の方に誘致という形ではあるが、来ていただいた。

⇒今回この中に、福岡に本店がなくても支店、オフィス、開発室などを出しているところも参加いただいているので、東京に本社があるとかいうことではなく、あくまで福岡で制作をやっていて、そこで福岡で体験していただくということになるので、ここについては、良い形で企業様の方に参加していただいている。

⇒GFFも必ずしも福岡本社の企業ではない。

東京本社ではあるが、福岡に拠点を置いていただいているので、支社、拠点いただいているなかで、賛同いただいている方がGFFという形で参入いただくという形。

⇒GFF12社で作っている団体ではあるが、それ以外に入っていない団体の方々も、我々のインターンシップの方に受け入れ企業として参加いただいているという現状もある。

GFFだと、それ以外のところは入会しないと参加ができないという形になるが、我々行政が入ることによって、そういったところの垣根をできるだけ少なくということではできていると思う。

⇒GFFとしては団体に入ってもらうことが目的ではなく、福岡のゲーム業界全体を盛り上げていくことが目的なので、もちろん一緒に入って運営活動してくれるのがベストではあるが、そこまでで

なくとも一緒に福岡を盛り上げていこうというところに賛同していただけるのであれば、インターシップも参加していただいている。

⇒企業側からみると、福岡市が支援するインターシップになるので、参加者に対する助成金など、費用面での補助はもちろん、市が後ろにいるという安心感があり、逆に開発会社にしてみれば、企業一覧として掲載されることで学生にとっても調べる機会、見る機会にもなるので企業側としてもメリットが高い。

【酒井】

- 企業誘致する際、メリットとか優遇的なものでどのようなものがあるのか？

⇒各自治体でそれぞれメニューは違うと思うが、福岡市としては企業誘致の場合は立地交付金という形の中で一定の補助をさせていただいている。

- イニシャルの時か、毎年か？

⇒制度は毎年変わっている。

何名雇用したことに対しての計上、それで総額いくらという形もある。

【中野】

- ゲーム産業やその周辺産業で、コンテンツ系を海外と橋渡しをするような取り組みはあるか？

⇒福岡では毎年9月に「アジアフォーカス福岡国際映画祭」という映画祭を開催している。そこで商談会を行っており、アジアの単館で上映しているものを主に扱い、小さいながらも手厚い説明や、マッチングをしているところで一定の評価をいただいている。

できるだけ福岡という、アジアに近いところをうまく使い、しかもそのアジア国際映画祭という歴史ある部分を皆さんに知っていただき、アジアをまず足掛かりにするには、この映画祭にしてもらえたら、というところを含めて、商談会を行っている。

単純に映画だけではなく、福岡には映像の会社も沢山ある。

日本とアジアと、そういった所の方たちのマッチングという形をして、引いては商談の成立まで目指してやっている。

私ども福岡市とは別に、福岡県の方でも県下全域にかかるものやってお、り映像コンテンツ産業研究会という業界団体がタイの方とビジネスマッチングをしている。

⇒余談ですが、福岡市では昨年「まんがシーポ」という団体が、マンガの公募展しており、世界公募展で5000点程集まったと聞いている。こちらも今、業界としては盛り上がりを見せつつある。

【中野】

お話いただいた取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 福岡 議事録

ガンバリオン

【開催日時】 平成30年 1 月 18日(木) 15:00～16:30

【開催場所】 ガンバリオン

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
水野 和哉	FSG カレッジリーグ／事業政策部部長
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事（病気のため欠席）
酒井 詳太	伊達市役所産業部商工観光課／主任主事

【配布資料】

事業計画書

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

- インターンシップのカリキュラムについて教えてほしい。

⇒職種ごとに課題制作。問題解決能力を高める方向で行う。
最終的に課題提出、上役なども交えて報告会を行う。

- インターンシップを経て、社内に就職するものは毎年いるか？

⇒毎年ではなく、採用人数も多くはない。
ゲームインターンシップに参加したことがステータスにもなり、別の大手ゲーム企業に就職する場合もある。

【伊達市役所産業部商工観光課 酒井】

- 直接ガンバリオンから行政に、働きかけることはあるか？

⇒一方的に要望をだすというよりも、GFF の毎月一回の定例会で情報交換をし、一緒に取り組む形。

福岡市はフットワークが軽く、何かあっても気軽に相談することができる。

【中野】

- 定例会の参加者について

⇒基本的には広報と、スケジュールが合えば各社代表。また、熊本の企業も Skype で参加する。

- 会議の内容について

⇒インターンシップや、GFF アワード、難しい案件などの相談。

- .ガンバリオンの現在の社員数は？

⇒81 人。

- その中の福岡出身、在住者の割合は？

⇒正確には集計していないが、おおよそ半分が福岡に限らず九州出身者。

他は他県、一番多いのは大阪、関西。

理由としては、東京よりも大阪の方が感覚的に福岡に近いので応募しやすいのではないかと。

数は少ないが、北海道出身、新潟出身など遠方からの就職者もいる。

- 81 名中インターンシップからの採用者人数は？

⇒現在 3 名。

スカウティングはせず、通常の採用活動にて採用。インターンに参加したとって特に選考を変えることはせず、通常の応募経路にしている。

社長自身から声をかけてもらい、採用に至った学生もいる。

GFF アワードの展示物には賛助会員の学校からの出品もあるため、かなりの繋がりがある。

- 現在、採用する新卒の、専門学校対象、大学対象の割合は？

⇒人柄、作品によって決定しているためこれといった枠はないが、結果論的にはプログラマーは専門学校生が多い傾向にあり、プランナーとデザイナーは大学生が多い傾向にある。

- 採用側からみて、専門学校、大学それぞれで力を入れてほしい技能はあるか？

⇒会社によって求めるものが違い一概には言えない。

GFFとは無関係のところ、今度麻生塾と意見交換を予定しており、これを学んで欲しいという提示より、業界の現在のスタンダード、技術などを話し合う機会を定期的に設け、教師側の知識の刷新も図る。

- インターンシップのパートナーとなる社員は常に決まっているのか、その都度違う方なのか？

⇒インターンを含めた採用の現場担当者がおり、その都度、直接指導するスタッフをアサインする。

大体 2 人つけている。

それだけではなく、プランナーのインターンの場合、通りすがり、手の空いているスタッフも参加し、課題のテストプレイやアドバイスなどを行って広く意見を取り入れている。

また、商品という制約なく課題制作する学生のアイデアもスタッフのよい刺激になっている。プランナーの課題はカードゲーム。

いくらでも作り直しがきき、手作りのできるのでアイデアを出すというプランナーの基本が一番学べる。

- インターンシップのこれからのカリキュラムや取り組み、改善点など

⇒年2回のエントリーの他に、独自でインターンをする予定。

長期の受け入れは難しいため、ワンデイインターンとして1日限りで講義とワークショップ型のインターンを2月初めに実施の予定。

他社でも実施しているところが多い。

- ゲーム業界から見た Game Jam のような、一定時間、一泊二日のパッケージで体験するというイベントはどう思っているか？

⇒一線のクリエイターと、他の分野の方も加わってコミュニケーションをとりながらやっているので、新しい発想などが生まれ、経験になると業界の中での評価は高い。

特に大学生は専門学校のように学べる場がないため、Game Jam に辿り着いて参加し、勉強して、というような方が多い。

【中野】

お話いただいた取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 福岡 議事録

九州大学

【開催日時】 平成30年 1 月 19日(金) 10:00～12:00

【開催場所】 九州大学

【参加者】※敬称略

中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂	FSG カレッジリーグ／常務理事
水野 和哉	FSG カレッジリーグ／事業政策部部長
大竹 一樹	福島県企画調整部地域政策課／主事（病気のため欠席）
酒井 詳太	伊達市役所産業部商工観光課／主任主事

【配布資料】

事業計画書

【議事詳細】

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

- 金子先生が Global Game Jam を日本へ紹介するに至った経緯や実際に関わっている内容などを教えて頂きたい

⇒プロと学生とが交流できる場を作りたい、というのが目的。

10 年程前は学生とプロが交流するような機会がなく、CEDEC は既にあったものの、敷居が高い。東京ゲームショウは、実際にはゲームクリエイターはあまり出てこず、交流の場とは少し違う。

ハッカソンというイベントはそもそも何のイベントか認知がされていなかった。

2010 年頃、オランダ訪問時、ホームステイ先の人物が Game Jam ユトレヒト会場の主催者であったこともあり、Game Jam に参加。

これではないかと思い、帰国後 GFF とゲーム産業振興機構、福岡市に相談。

当時学生ではあったが意見が受け入れられ、支援を得て 2011 年第 1 回目の Game Jam を開催するに到った。

- 学生の頃からゲームクリエイターになりたいという夢があったか？

⇒当時の研究は CG だったが、研究室の仲間とゲーム制作も行い、コンテストに出品する活動を

続け、東京ゲームショウのアマチュア部門で大賞を受賞。そういうのもきっかけにゲームクリエイターになってみたいという夢があった。

ゲームを作りながら個人事業ベースの会社を研究室の仲間と作っていたりと、そういったノウハウが大学の教員になってから授業で活かせるようになり、サイバーセキュリティの授業と同時にゲーム開発の授業もしている。

他校へも非常勤講師としてゲーム開発、メディアアートなどを講義。

モノづくりが高じ、3D プリンター、レーザー加工機を使った、デジタルファブリケーションの授業なども担当する。

また、ハッカソンも運営。

Game Jam のアジアのリージョンオーガナイザーも務める。

沖縄から Game Jam 開催の要望があり、旗振りも務めた。

- 教育活動の中で人材育成の成果のようなものはあるか？

九州大学はどちらかというと理論を考えることが中心で、実装は殆どやらない。

理論と実践と両方でなければモノは作れないという不満があった。

大学の授業では習わないが、ハッカソンでは実際にモノを作り、作る技術も学べてくる。

2010、2011 年頃は学生にそういった活動がなかったが、自分達でアプリケーションを作るような学生達が増えてきた。

また、Game Jam などの体験を経て、参加者がサークル活動を開始し、「九大 Game Jam」などを九大内で開催。

学生達のモチベーションが変わってきた。

ワークショップを重視する先生方も増えてきている。

- ゲームクリエイター、ゲーム制作会社の就職を目指す学生はどのくらいいるのか？

⇒不明だが、九州大学のゲーム制作サークル「キューピック」だけで 100 名程いる。

アニメーションや音楽を先生が教えているわけではなく、学生達が自分達でノウハウを学び、後輩に伝えるというレクチャーをやっている。

サークルのメンバー全てではないと思うが、ゲームクリエイターになりたいという希望者は多いと思われる。

福岡にあるゲーム会社などがやってきて個別の交流会などを開催、スカウトを行うなど、企業との交流も自然とできた。

以前はそのような接点は全くなかったが、Game Jam 以降変化があった。

また、Game Jam 開催直後、2011 年頃から福岡工業大学弘中先生が1ヶ月に1回、土曜日の8時間だけでモノを作るハチタイ(8時間耐久作品制作会)を開催。

1回目の Game Jam で、プロトタイピング能力が足りないということを痛感し、それを克服するためにも、短い時間でモノを作るというのを1ヶ月1ヶ月ずっとやっていった。

結果、ラピッドプロトタイピングが早くやれるようになり、検証とリサイクルの循環を早くすることで、本当に面白い作品は何なのか、ということにすぐ辿り着けるようなノウハウをひとつ身に付けたというのがある。

- 日常的に行政と大学が継続している連携はあるか？

⇒2006 年から九州大学が GFF と包括連携をやることになり、月一回のミーティングを行っている。現在は九州大学から松隈浩之(コンテンツ・クリエイティブデザイン部門)先生が代表として参加。

メインは会議だが、九州大学の教授からレクチャーや、作品の発表などもあった。学生であったが、自分もこれに参加し発表することがあった。

【双石】

- Game Jam に参加する学生、サークル参加の学生の学部学科はやはり工学系が多いのか？

⇒印象としては工学系が多い。

九州大学の芸術工学の学生はゲームを作りたい、アニメーションを作りたいと思っている学生が多くいる。

- 大学の場合、学部学科でそれぞれの研究をしているものが、ゲームを作りたいというところで集まってサークルになっているため、相当色々なアイデアが出てくるのではないかな？

⇒Game Jam と同じく、ミックスされることの良さがある。

Game Jam はクローズドにしていたわけではないので、専門学校、大学の学生たちが集まるようになった。同年代の学生が何をやっているのか全く見えなかったが、Game Jam やハチタイ(8時間耐久)の場で集まることで、大学学校関係なく交流にもなり、刺激にもなったと思う。

【水野】

- 九州の Game Jam は、GFF の企業も参加しているのか？

⇒全員ではないが、GFF の企業も参加。オフィシャルに協力しているという形ではなく、参加はクリエイターに任せている。

- リクルーティング的な面はあるか？

⇒Game Jam、ハチタイのイベントにはその意図で来るものが多い。

特にハチタイは月に一度開催されるため、リクルーティングに来るものも多い。

エントリーシートからは見えない実力を見る事ができるため、スカウトの場、マッチングの場にもなっている。

年に1度開催する「大ハチタイ」では140人程の若いクリエイターが集まるため、スカウトする側のモチベーションにもなっている。

- ハチタイは学校を問わないのか？

⇒誰が参加してもよい。プロが参加しでも構わない。

- 高校生も参加できるのか

⇒ハチタイには高校生も参加できるが、夕方6時までに帰らないといけないルールがある。福岡工業大学のリクルーティングも兼ねている。

【双石】

物事を興す時はどこか一つが手を挙げるか、発案をする形と想像していたが、話を聞けば聞くほど産官学のそれぞれのゲームというところに思いのある方々が、同じくらいのタイミングで、ちょうど

いい具合に福岡というところを作ってきたのだなと感じた。

⇒今でこそ、福岡の産官学の連携が大きな規模になってきているが、2006年当時はそれほど力はなく、しかしモチベーションだけは皆持っていた。大きくなったのはモチベーションにあるのではないか。そういう人をいかにピックアップできるかというのがあると考えられる。学生には社会的な力はないが、モチベーションにあふれている人は意外という。そういった人が何かを興そうという時、いかに社会的に力のある企業、団体、行政が受け入れてくれるかどうかというのが重要。今社会的に立場がない人でも、モチベーションがある人を見つけて拾い上げるというのが、一つの方向性としてあるのではないか。

【酒井】

● 行政が連携に入ったことで、教育の観点からみて、具体的なメリットはあったか？

⇒Game Jamに関しては、行政が後援に入ることによってイベントへの信用が得られる。学生だけのGame Jamであったならば、プロなどは見向きもしないイベントになったと思われる。また、行政側が各学校にリーチし、参加者を募った。力ある人たちのバックアップというのは、モチベーションを加速させる強みになる。また、行政の後援があると、一般の人々にも、この町、県はソフトウェアやサブカルチャーで産業を成り立たせているという認識ができる。

【中野】

これから企画していく各事業計画の中で、直接福島にお越しになり行政と話をさせていただいたり、学生と関わっていただくことは可能か？

⇒やはり地域色というものがあると思う。福岡のエネルギーを伝えられたらいい。Game Jamもマンネリ化してきている感がある。次の何か、全国的に展開できるような画期的なやり方が出てきたとき、若い人達のモチベーションが原動力になると思う。そういった人たちが生まれるような刺激を送ればと思う。

【中野】

お話いただいた取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。
ありがとうございました。

(閉会)

文部科学省 平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
委託事業の内容「機動的な産学連携体制の整備」
事業名「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

先進地調査 福岡 議事録

麻生塾

【開催日時】 平成30年 1 月 18日(木) 10:00～12:00

【開催場所】 麻生塾

【参加者】※敬称略

中野 寿郎 国際アート&デザイン大学校／学校長
双石 茂 FSG カレッジリーグ／常務理事
水野 和哉 FSG カレッジリーグ／事業政策部部長
大竹 一樹 福島県企画調整部地域政策課／主事（病気のため欠席）
酒井 詳太 伊達市役所産業部商工観光課／主任主事

【配布資料】

事業計画書
ポップカルチャー専門学校リーフレット

【議事詳細】

【学校法人 麻生塾 荒木】

● 連絡

麻生情報ビジネス専門学校のクリエイティブ分野が 4 月から独立完全し専門学校に代わる。

【国際アート&デザイン大学校 中野】

配布資料を使用し本事業の説明を行った。

【学校法人 麻生塾】

● ポップカルチャー専門学校について

ポップカルチャー専門学校リーフレットを資料に説明が行われた。

● 情報ビジネス専門学校の中のゲーム・CG・マンガの分野が分離独立し専門学校の新設という形になった。

● 企業連携の部分

エヴァンゲリオン新劇場版を制作しているスタジオカラーとニコニコ動画運営している株式会社ドワンゴ と協力し、九州でアニメと CG の若手人材育成をするという提案があがったのがきっかけ。アニメ業界、CG 業界は慢性的な人手不足であり関東東京でもなかなか人材が集ま

らないため、九州で直接、学生の頃から企業の方に指導してもらい、人材育成をしつつ、かつ、人材確保をしていく。

特にアニメーターは、最終的に東京で就職という形になるが、それ以前の進学段階で東京で学ぶのは経済的な事情もあり難しい。九州の専門学校のほうで直接指導をするために麻生専門学校に白羽の矢がたった経緯である。

- プロジェクトスタジオ Q

麻生塾と、スタジオカラーと、ドワンゴが共同出資をし、福岡市にアニメの制作会社を設立。実質的にはカラーが制作担当していくが、エヴァ劇場版最新版もこのスタジオで一部制作する。

- 麻生専門学校としてはインターンシップの受け入れや、将来的にそこへの就職を目指す、あるいはアニメの業界の横の繋がりなども含めて人材確保に協力いただく形となっている。

- 次年度からの実際の連携授業

現在協議中ではあるが、スタジオ Q、カラーの方に定期的に、月に1、2回来ていただき、学生が制作している部分のアドバイスなど直接指導していただくという形で考えている。

また、カラー、ドワンゴ、麻生塾のスタジオ Q とが主催して学生向け、一般向けのアニメーションのコンテストを行うが、その師事もしていただく。

【麻生情報ビジネス専門学校北九州校】

ゲーム等に関しても北九州にある姉妹校の麻生情報ビジネス専門学校がゲーム会社と連携をしている。

- ゲーム分野においては大阪にある株式会社ジーンというゲーム制作会社と連携しており、年間5、6回、数名に来校いただき、半年近くかけて学生の作品制作にアドバイスをいただいている。

- 2月に進級卒業制作展を行う。

その際も株式会社ジーン協賛で作品コンテストを行い、優秀作品を表彰する。

- 就職先としても、株式会社ジーンに採用していただき、今年度は3名の採用があった。

【麻生塾】

- 福岡市自体がゲームと、アニメ、マンガ等のコンテンツ産業の育成、並びに人材を集めるといふ部分で市がかなり協力的にやっている。

どちらかというとスタジオ Q と市の方が連携している。

- 福岡市の戦略協議会

「スーパー係長・中島」さんの顔は広く、GFFメンバーの一員でもある。

優秀な人材の育成のためのバックアップに尽力をいただいている。

その走りとして、スタジオ Q 主催のコンテストの後援も福岡市にやっていただいております。プロジェクトスタジオ Q 開設記者でもドワンゴの川上会長、庵野監督、本校理事長と、福岡市市長も同席した。7月の記者発表ではネット上でも話題になり、Yahoo ニュースの閲覧件数もかなりの件数となった。ニコニコ動画での中継で7000アクセスあり、相当な賑わいがあった。

- 九州 CEDEC

横浜で毎年開催されている「CEDEC」の九州版をGFFが中心となり、2年前から毎年秋に催している。

質疑応答

【国際アート&デザイン大学校 中野】

- 今後、ポップカルチャー専門学校はアニメの分野に関しても協議会のようなものを設立する予定はあるか？

【麻生塾】

⇒アニメに特化している、CG・アニメの分野では福岡市の高島市長が中心に動いている。福岡市としてはゲーム産業機構、CG系、マンガでは「まんがシーポ」があり、それぞれの業界を含めて団体を立ち上げていっている。

CG系でデジタルアート大賞展などを開催しているが、団体としての設立には至っていない部分もある。

⇒「まんがシーポ」は企業を繋ぐ窓口、企業どうしのコミュニティと、専門学校等が連携しようというもの。目的は青田買いで、企業の説明会や作品の添削、学校に直接出向き、希望する学生に課題を出すなど。現在は企業単独で動いているケースが多い。

【麻生塾】

⇒ここ数年、企業誘致が進み、福岡にスタジオをつくるという企業が非常に増えてきた。まだ事務所も人数もそろっていない状態でも地元からも採用したいという思いもあるため、まず学校に声をかけて頂き直接やり取りをするという時期。

フロムソフトウェアのCGスタジオは、デザイン、CG系の人材を育成したいということで、学校で直接セミナーを開くなど積極的に活動し、それに学校も協力している。

【中野】

- ゲームの分野もすでに全国からインターンシップを進め、それに加えて、CG系やマンガの分野も企業誘致を促進して、人材を早く確保するという動きがある。
- 日本動画協会メンバーより、デジタル化が推進されている現在、地方のデメリットはなくなってきており、あとは行政の企業誘致の有利な条件や環境整備が整えば、いつでも地方に出ていく準備はあるという話をきいた。

企業誘致をされるにあたって、福岡市から有利になるような状況提供はしているのか？

【麻生塾】

⇒「福岡クリエイティブキャンプ」

デジタルコンテンツ、クリエイティブ系の人材を福岡市の企業へのユーターン、アイターンを応援するための、福岡市がバックアップしているプロジェクトがある。

また、福岡市のコミュニティ施設でも定期的に色々なセミナーを行っている。

【双石】

- その福岡市の気運がでてきたのはいつ頃なのか？

【麻生塾】

⇒GFF ができたのがもう 10 年程前で最初はゲームから。

【麻生塾】

⇒4~5 年ほど前から企業誘致化のなかで税金を優遇するなど待遇面を整備し、再度募集をかけてきた。

⇒福岡グロースネクスト(官民共働型スタートアップ支援施設)

大名小学校が廃校になったため、その建物を利用して企業ではなくて個人のスタートアップ支援も昨年から行っている。事務所を低家賃で利用、無料で使用できる。

当面 1 年、2 年の税金の優遇措置もある。

【双石】

10 年前の時点で、行政がアニメなり CG なりゲームなりで補助金も含め、体制まで整えるに至った、その基点と段階を知りたい。

その時に動いたのが行政の担当の方なのか、企業が福岡で働きかけをしたのか、誰が、どこのタイミングでどうしたのか？

【荒木】

⇒ゲーム企業側でレベルファイブが中心となって牽引してきたのではないか。

⇒企業側が集まり、学校に働きかけようとしたがパイプがないため、それを取りまとめる役割として、行政が入ったいきさつがある。

【伊達市役所産業部商工観光課 酒井】

- 伊達政宗で広く知られる伊達家の発祥の地が福島県伊達市だが、伊達政宗というどうしても仙台となってしまふ。伊達氏発祥の地だと発信するため「政宗ダテニクル」というアニメを制作している。行政から福島ガイナックスへの相談をもちかけたことをきっかけに展開した事業。今年度は 2 年目となり、アニメツーリズム実行委員会を設立して、アニメを活用したイベント等を展開したいと思っているが、やはり教育の部分でまだまだ連携不足ということもあり、そういうところも今後できればと思っている。

⇒産学官の連携という意味では、今回はゲーム、アニメ分野になるが、

ICT 分野の人材育成という点では、実は北九州市がかなり積極的に産学官の連携を行っている。北九州市が非常に積極的な活動をしているため、分野は別にしても、産学官の連携という意味では北九州市の事例が参考になるのではないか。

北九州市の人口は年々減っており、1979 年頃がピークで 106 万あったが、今は 90 万を切るころまできており、人口を増やさなければいけないという点でかなり積極的に動いている。

企業を誘致するのに北九州市には教育機関、専門学校、大学がある程度そろっており、優秀な人材を供給できるというのを一番のセールスポイントにしている。

企業誘致の際には、必ず学校、企業と顔合わせをしている。

ある企業、現在はその誘致に成功して北九州市にあるが、誘致の際にも北九州市の職員が直接、福岡県内だけではなく、佐世保、熊本、北部九州全体の高専、専門学校を全部まわり、積極的に応募するよう回った。

この事例は、産学官の連携で市がどのような動きをしたかという意味では非常に参考になるのではないかと思う。

一番誘致に成功して大きいのは web 系だが、web 系に限らず ICT 全般を中心に動ければよいのだが。最近ではゲーム関係にも働きかけている。

⇒今、ICT 全般での誘致もしているが、北九州市としては、松本零士以外にも北条司など北九州市出身の漫画家は多いため、以前からポップカルチャー分野を北九州市の売りにしていこうという方針があり、漫画ミュージアムも管理している。

ポップカルチャーフェスティバルも市の主催で開催するなど、ポップカルチャー分野も今後より力を入れていく動きがある。

先日 12 月 20 日にも、五島市の市役所の方が連携や人材育成について視察に来ていた。

【水野】

- 福島の今の産学官の連携というのはコンテンツの連携で、学生たちが行政の発行物を制作したり、というところにとどまっている。そうではなく、人材育成というのは産がないとどうにもならない。産官の連携をまず高める気運を福島も持たなければいけない。その働きかけに今回、行政が入ってきている。

⇒産があっても、そこに学がなければならぬ。

行政の税の優遇処置など一過性のものなので、産がそこで立地するか否かの判断には、将来的に継続的に人材が採れるかということが非常に大きい。

そういうところで学が果たす役割というのは非常に大きく、官としても学の協力なしではいけないということもある。

- 北九州市では何かが中心になって動いているのか？

⇒北九州市で誘致を中心に担当しているのは産業経済局の企業立地支援課。

ポップカルチャー分野は別の課が動いている。

- ICT・ゲーム系の企業誘致が進んだことで学生の地元就職が増えたのか？

⇒ゲーム系はやはり以前より多い。

ICT 系でも北九州配属とは限らないが、北九州市に戻れる可能性があるだけでも、本人も親も安心する部分がある。

入社したその後も企業と学校との密にやり取りをしているため、一人も辞めていない。

保護者会やオープンキャンパスの保護者会でも、保護者としても地元に残りたいという方が多い

ため、東証一部の大手企業でも北九州で働ける場所ができており、あるいは今後さらに増えていく予定だと、非常に話がしやすい。

。

【中野】

- ポップカルチャー専門学校もコンテンツ制作系の学生募集、就職先として地元の割合を高く検討しているのか？

⇒保護者と学生本人は地元志向が強い。

実際は求人の数も企業の数も圧倒的に東京が多いため、現状は東京を視野に入れた就職指導を行っている。

地元就職も徐々に増えてきており、ゲーム会社では今年、北九州校で 6、7 人は福岡で就職している。以前はせいぜい 1 人しか考えられなかった。

【中野】

- 福島には支える企業が少ないなというのがこれからの課題だと考えている。
今年度から協議会の中でも県に色々な事例を報告していきたいと思っているが、麻生塾と、行政とで地元福岡で代表的なコンテンツ制作、活用の事例などはあるか

⇒行政から何か依頼があつてというのはあまりない。

ゲームいえば、GFF を主体として運営している、福岡ゲームコンテスト(GFF)があるが、全国から応募があるため上位入賞者に福岡、九州エリアが殆どいない。

それは何事だと、企業からGFFへ学校のレベルを上げるよう話が来る。そこから行政が学校へレベルアップしてくれと発信してくる。

福岡での力を底上げするため、各専門学校から選抜された学生を集めてスペシャルチームをつかって送り出し、結果的には連合チームが優勝して面目は保てた。

通常、他校の専門学校との連携はしにくいのが、そこを福岡市がうまく取り持って実現した。

企業と学校とが直につながると企業寄りの要望も多く、要求レベルが高いというだいぶ温度差があるため、その間に入って通訳をしていただく。行政の働きで今は企業とも非常に友好に連携ができる。

【水野】

- 福岡は行政の方も育成ビジョンをもってやっている。
我々郡山市の場合、産業誘致の部分はロボット産業と医療機器、再生可能エネルギーとなっているが、これに伴う人材育成の部分がない。
それらに特化した大学学部は無く、今後、ロボットの学科をたてる方向で動いているが、パイプとしてどこが来るのかという話が全くない。
その辺りを行政に見てもらえた上での連携ができればいいと思う。
それができなければ、企業だけは誘致されるが、そこには結局外部の方が働きに来るという、地元で学んで地元で貢献したいという学生の機会を逃してしまうことになる。

【中野】

- 行政側の都合でどんどん新しいものが生まれたり、また福島県はそうでなくとも、色々なものを呼ばなくてはならない理由があるが、行政ベースだけでくと、人材育成は後から追いかけることになるのではないかという危惧がある。

【酒井】

- 伊達市では高速道路が近くに開通することもあり、積極的に企業誘致を行っているが、アニメコンテンツと企業誘致が連携していないところがあった。行政の占める割合が大きいと感じたので今日学んだことを上司に伝え、色々展開できればと思う。

【水野】

- 福島県は今、伊達市のように5、6万、または8万といった町が活性化をしていて、学校の方への働きかけもいただいている。この町はロボット集積の町にするといった、ビジョンを掲げてもらえれば、我々としても非常に連携しやすいが、中々それが定まらない。

【中野】

- 県内全般に大きな都市より伊達市のような特色あるところが何点かあり、まずはコンテンツ活用からはじまっている。
それが企業誘致、産業につながっていくというのがこれから起こればと思う。
学校と自治の連携ができて多く関わることができれば、学生たちもより地元で就職しやすい環境を作っていけるのではないか。

⇒北九州市が誘致した企業を中心に、また産学官の連携の新しいスキームを作っており、去年の8月に委員会第一回を開催したが、その時、福井県の鯖江市役所の方2名が参加し、北九州市に誘致した企業を、里山オフィスという形で鯖江市に誘致するという形で動いている。
来年度は鯖江市の公民館を貸し切り、企業の新入社員研修を100名単位で1か月間執り行う。
公民館にはすでに予定が入っていたが、市長の一言で全部貸し切りとなったというほど積極的に動いている。

この協議会は企業が音頭をとり、全国の企業と関係を持っている、北海道から九州まで、6、7校の専門学校と、各地の市の関係が参加している。

【中野】

今日いただいた話で、やはり行政の動きは本当に重要だなということを改めて感じた。この視察の内容も、次の会議で共有させていただきたいと思っている。

お話いただいた取り組み内容を福島に持ち帰り、行政、地域の企業、専門学校の中で共有し参考にさせていただきたいと思っている。

ありがとうございました。

(閉会)

成果報告会資料

平成29年度
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」

「福島県地域啓蒙のための ソフトコンテンツ人材育成事業」

 国際アート&デザイン大学校

1

目的・課題・ニーズ・背景

福島県の地域課題解決のため更には地元雇用創出と観光拠点開発のため、地域に必要となる中長期的な人材像を協議して、実践的な教育活動が継続できる様に産学官の連携で協議体制構築を進める必要がある

平成27年12月に発表された「ふくしま創生総合戦略」においては、地方創生と人口減少に歯止めをかける**重点プロジェクト**として

「県内高等教育機関と連携した地域産業を担う人材の育成確保」、
「ふくしまに縁のあるメディア芸術を活用したまちづくりの支援、
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」な
どが必要な取り組みとして掲げられている。

2

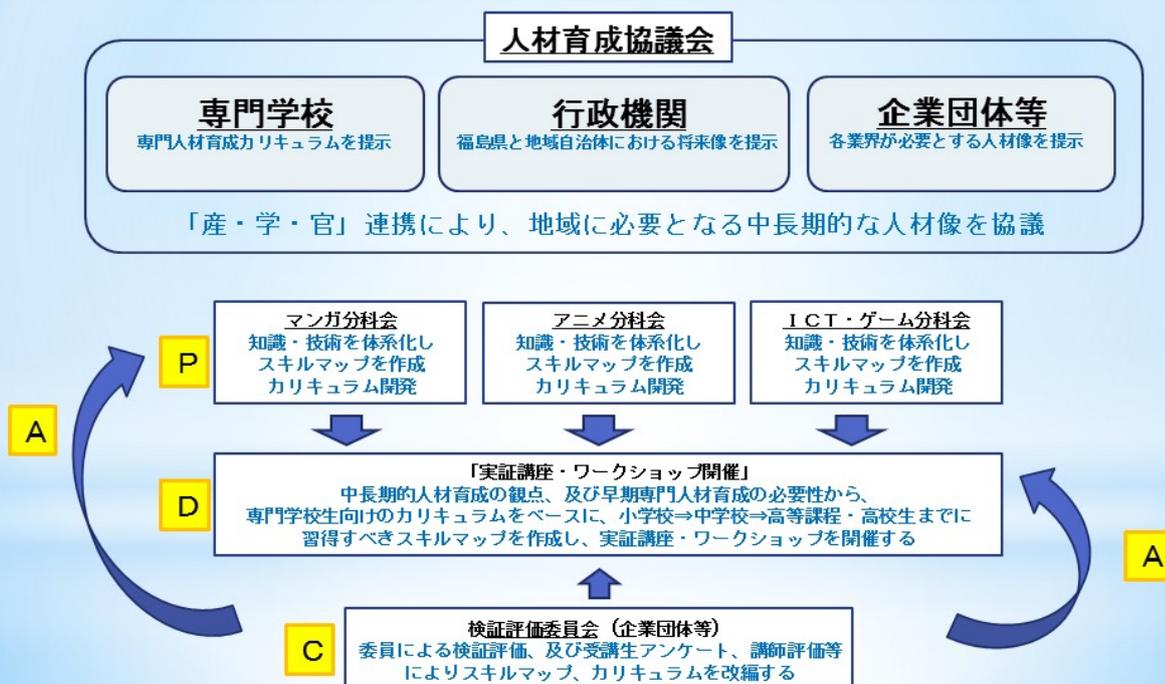
目的・課題・ニーズ・背景

福島県の地域課題解決のため更には地元雇用創出と観光拠点開発のため、地域に必要な中長期的な人材像を協議して、実践的な教育活動が継続できる様に産学官の連携で協議体制構築を進める必要がある

ソフトコンテンツ産業であるマンガ・アニメ・IT・ゲーム（クリエイティブ）分野の人材育成については、これまでも取り組んできた産業界との連携に加え、福島県内の行政機関との関係を構築し県内に点在している数々のコンテンツを繋いでいくことで「ふくしまの魅力と今」が伝わるよう情報発信することが観光交流人口の拡大につながる。

3

事業実施体制イメージ



4

事業実施体制イメージ

人材育成協議会

専門学校

専門人材育成カリキュラムを提示

行政機関

福島県と地域自治体における将来像を提示

企業団体等

各業界が必要とする人材像を提示

「産・学・官」連携により、地域に必要となる中長期的な人材像を協議

	学 校 名
1	学校法人新潟総合学院 FSGカレッジリーグ
2	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校
3	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン大学校 高等課程
4	学校法人新潟総合学院 国際情報工科自動車大学校
5	学校法人龍馬学園 国際デザイン・ビューティカレッジ
6	学校法人河原学園 河原デザイン・アート専門学校
7	学校法人麻生塾 ASOポップカルチャー専門学校

5

事業実施体制イメージ

人材育成協議会

専門学校

専門人材育成カリキュラムを提示

行政機関

福島県と地域自治体における将来像を提示

企業団体等

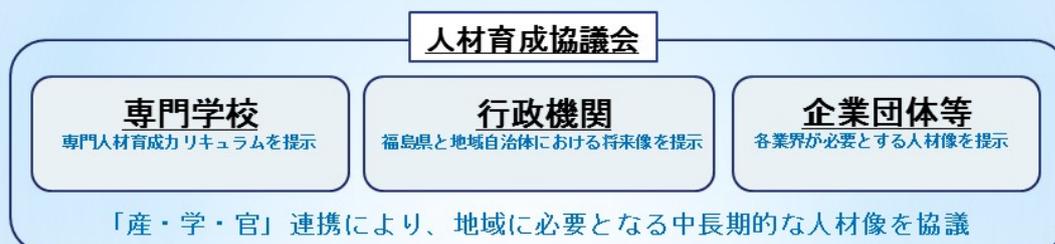
各業界が必要とする人材像を提示

「産・学・官」連携により、地域に必要となる中長期的な人材像を協議

	企業・団体名
1	一般社団法人 福島県情報産業協会（IT分野団体）
2	公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構（IT分野団体）
3	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会（IGDA）日本（ゲーム分野団体）
4	株式会社福島ガイナックス（アニメ制作会社）
5	株式会社バックボーンワークス（CG制作会社）
6	福島県デザイン振興会（デザイン分野団体）
7	郡山市商工会議所（経済団体）
8	株式会社 福島クリエイティブ（映像コンテンツ制作会社）
9	株式会社二葉写真製版 福島支社（マンガ出版会社）
10	株式会社アイ・シー・オー 郡山営業所（広告代理店）

6

事業実施体制イメージ



行政機関	
1	福島県 企画調整部地域政策課
2	郡山市
3	伊達市
4	南相馬市
5	三春町
6	小野町

7

人材育成協議会の役割

福島県内でもソフトコンテンツ分野での新産業の創出がなされているが、その業界を継続的に支えるためには、マンガ、アニメ、IT・ゲームなど独自文化の醸成と必要となる知識と技術習得のために教育カリキュラムの開発が必要である。



**1. 専門学校・行政機関・団体企業のそれぞれの
人材育成に関する取り組みの共有**

**2. マンガ分野、アニメ分野、IT・ゲーム分野の
人材育成先進地の調査**

8

人材育成協議会の役割

福島県内でもソフトコンテンツ分野での新産業の創出がなされているが、その業界を継続的に支えるためには、マンガ、アニメ、IT・ゲームなど独自文化の醸成と必要となる知識と技術習得のために教育カリキュラムの開発が必要である。



3.マンガ分野、アニメ分野、IT・ゲーム分野の各分科会により、必要とされる知識・技術を体系化したスキルマップを策定しカリキュラムを開発

4.実証講座・ワークショップ開催して検証評価

9

人材育成協議会の開催



第1回人材育成協議会及び分科会を開催

・人材育成に関する取り組み状況の共有



第2回人材育成協議会及び分科会を開催

・人材育成の先進地調査報告を共有

10

人材育成の先進地調査報告 福岡

- ▶ 日程 平成30年1月17日～19日
- ▶ 福岡市役所 コンテンツ振興課 様
- ▶ GFF (GAME FACTORY FUKUOKA) 事務局 様
<http://fukuoka-game.com/>
- ▶ ガンバリオン 様
<https://www.ganbarion.co.jp/>
- ▶ 九州大学 金子晃介 様 (准教授)
<http://ggj.igda.jp/>
- ▶ ASOポップカルチャー専門学校 様
<https://apc.asojuku.ac.jp/>

11

人材育成の先進地調査報告 福岡



福岡ゲーム産業振興機構って？

ゲーム業界史上初!!
「産・学・官」
三位一体の組織

2003年、成長著しい福岡のゲーム会社3社が地元で行ったゲームイベント「GAME FACTORY FUKUOKA」。このイベントがきっかけとなり、2004年にGFF (=Game Factory's Friendship) が発足。2005年にはGFFと九州大学の連携がスタートした。そして、2006年「九州・福岡を世界が目指すゲーム産業都市にする」を合言葉に、GFF・九州大学・福岡市の三者が連携した「福岡ゲーム産業振興機構」が誕生。日本ゲーム業界史上初の「産・学・官」の連携機構は、全国からも大きな注目を集めている。

12

人材育成の先進地調査報告 福岡

日野会長挨拶

世界が目指す場所になる
株式会社レベルファイブ 代表取締役社長・CEO 日野晃博

ゲーム開発会社各社が持つ強みを、それぞれが共有し、力をあわせれば、福岡でも優れたものづくりが出来ると思っています。これからは、世界に向けて福岡から面白いコンテンツが発信出来るように挑戦し続けていきます。

高島市長挨拶

ゲーム産業を応援します!
福岡市長 高島宗一郎

福岡市は、日本を代表するクリエイティブ企業が次々と誕生したり、福岡進出を決めるなど、着実な成長を続けています。この動きを加速させるため、産学官が連携し、アジアや世界を視野に入れたゲーム産業の活性化と振興に向けた事業に全力で取り組んでいます。

官
福岡市
Fukuoka City

学
九州大学
Kyushu University

産
GFF
Game Factory's Friendship

福岡ゲーム産業振興機構 事業内容

- 1 人材育成事業**
福岡から優れたゲームを生み出し続けるために、優秀なクリエイターやプロデューサーなどの人材を育成・確保する事業。
- 2 市場開拓事業**
国内、海外を問わず、優れた技術を持つ企業や資金力がある企業などとの交流を進め、市場の開拓を図る事業。
- 3 広報事業**
ゲーム制作の拠点としての「九州・福岡」を日本全国および世界にアピールし、さらなる企業や人材の集積を図るための事業。

人材育成の先進地調査報告 福岡

主な取り組み

インターンシップ

新たな人材育成・確保のために福岡ゲーム産業振興機構が主軸となって取り組んでいる事業「FUKUOKAゲームインターンシップ」。2006年から継続して開催されているこの事業の目的は、福岡ゲーム業界の現場と、その環境のよさを実感してもらい、ゲームクリエイターへの足がかりを福岡で掴んでもらうこと。参加者には職種コースごとにGFF加盟企業をはじめ、福岡のゲーム制作関連企業において約1ヶ月間「ゲームづくりの現場」を体験してもらう。すでにこの制度から、数多くの「ゲームクリエイター」が誕生している。

インターンシップの様子
ゲーム作りについて活発な議論が行われた。



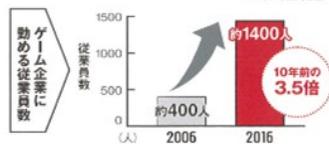
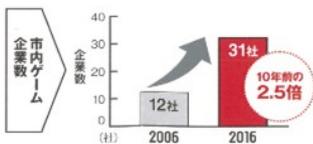
ゲームコンテスト

「FUKUOKAゲームインターンシップ」と並び福岡ゲーム産業振興事業のもう一つの柱といえるのが、「福岡ゲームコンテスト GFF AWARD」だ。募集対象は学生および一般アマチュアに限られており、全国的な注目を集めている。2007年にスタートし、2015年に実施した第9回コンテストでは、530点の応募があった。全国からの幅広い応募に加え、優秀作品を手がけた制作者の多くがプロへの道を歩み始めている。

最終に審査員と優秀賞受賞者達が等賞に集合、受賞の喜びが溢れるゲーム制作に繋がる。



集積が進むゲーム産業



FCI

プロから直接指導
行政がバックアップ
宿泊費を一部助成

プロから学ぶ、ゲームクリエイターの道。

これまでゲームクリエイター42名誕生!

第24回 FUKUOKA ゲームインターンシップ募集

インターンシップからゲームクリエイターに。

募集期間 ▶ 2018.1.23(土) | 応募期間 ▶ 2018.3月上旬 ~ 3月下旬

応募対象 ▶ ゲームクリエイターを本気で目指している年齢18歳以上の方

詳しくはこちら ▶ www.fukuoka-game.com

詳細は目録されているゲームタイトル!

人材育成の先進地調査報告 練馬

- ▶ 日程 平成30年2月2日
- ▶ 練馬区商工観光課アニメ産業振興係 様
<http://animation-nerima.jp/>
- ▶ 株式会社 ヒューマンメディア 様
<http://www.humanmedia.co.jp/>

15

人材育成の先進地調査報告 練馬



16

人材育成の先進地調査報告 練馬

アニメイチバン 重点CHECK!

東映アニメーション




東映アニメーションは、アニメ界の巨人として知られる。その歴史は長く、数々の名作を生み出してきた。近年ではデジタル技術の導入により、制作の効率化が進んでいる。また、海外展開も積極的に行っており、国際的な人気を博している。

練馬西編アニメも連携TVアニメも、はじまりは練馬だ!

手塚治虫&虫プロダクション




手塚治虫は、日本のアニメ界の第一人者。虫プロダクションを率い、数々の名作を生み出した。その創作力は、今でも多くの人々に愛されている。練馬区には、手塚治虫の生誕地があり、その功績を称える施設も存在する。

人材育成の先進地調査報告 練馬

実践インタビュー「やってみて、どうだった？」

アニメ制作体験授業（授業内容は後ページを参照）を行ったまなまな、インタビューから実践レポートを作成した。

Q: 授業でアニメ、どう思いました？

A: テレビで見て、いあのアニメを作るって「本当にできるのかな？」と思いました。子どもが楽しみすぎて授業にならないんじゃないかなと、正直、不安だらけでした。

Q: 授業が始まってみてどうでした？

A: 子どもたちは楽しそうに取り組んでいました。紙を折るだけでなくて、絵が描けるといふことに喜びました。子どもたちが実際に一コマの絵を描き始めるまで、授業は進んでいきました。子どもたちのやる気にも驚かされました。

Q: 子どもたちの変化は？

A: グループによって本意に格別でした。うまいことできたグループは、ゲスト講師の方の授業の前までテンションが高かったグループもいました。

Q: 授業の中で工夫したのはどんなこと？

A: 制作を通して、お互いの意見を聞き出し、認め合い、協力して一つの作品を作ることで、協働の大切さを学びました。また、グループ構成は工夫しました。子どもたちに役割を任せ、それぞれが活躍できるように配慮しました。

Q: ゲスト講師の授業の時間、先生はどんな役割でどう動いたの？

A: ゲスト講師の方から子どもたちへのアドバイスは、とにかく聞き取りました。先生は、子どもたちが安心して取り組めるように、声かけや励ましを行いました。また、制作の進捗を確認し、必要に応じてサポートを行いました。

アニメが授業に?!

～アニメ・イチバンのまち練馬区の挑戦～

練馬区には、ちょっと変わった授業があることをご存知ですか？それは「アニメ」を活用した授業なんです。...



平成28年3月
練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」

人材育成の先進地調査報告 高知

- ▶ 日程 平成30年2月5日～7日
- ▶ 高知県庁 文化生活スポーツ部 まんが王国土佐推進課 様
<http://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/141701/>
- ▶ 横山隆一記念まんが館 様
<http://www.bunkaplaza.or.jp/mangkan/>
- ▶ 株式会社香北ふるさとみらい 様
<http://www.kahoku-furusato.jp/specialfurafu/>
- ▶ 国際デザイン・ビューティカレッジ 様
<http://www.ryoma.ac.jp/cid/>

人材育成の先進地調査報告 高知

第26回 全国高等学校漫画選手権大会
まんが甲子園
 8月5日・6日
 かるぽーと
 5日@9:30～18:00
 6日@9:00～18:00
 入場無料

本選大会出場33校紹介
 今大会は、韓国、台湾、シンガポールからも予選作品を募集しました。日本は297校、海外は韓国2校、台湾5校、シンガポール3校、合計307校の応募となりました。この嬉しい予選審査を勝ち抜いた栄えある33校を紹介します！

初出場 クラーク記念国際高等学校(北海道)	10回目 青森県立黒石商業高等学校(青森県)	3回目 青森県立弘前実業高等学校(青森県)
初出場 岩手県立北上湖南高等学校(岩手県)	初出場 山形県立山形西高等学校(山形県)	初出場 国際アニメ＆デザイン大学校高等課程(東京都)
2回目 福島県立白河高等学校(福島県)	2回目 字都宮文星女子高等学校(栃木県)	2回目 栃木県立宇都宮中央女子高等学校(栃木県)

人材育成の先進地調査報告 高知

横山隆一記念
まんが館
YOKOYAMA MEMORIAL MANGA MUSEUM

奇想天外なキャラクター
みんなの思い出
いつまでも
天才
隆一
ぜひ遊ぼう

<http://www.kfca.jp/mangakan/>



アクセス
高知市中央
高知市中央
高知市中央
高知市中央
高知市中央

このビルは3階建てのビル
このビルは3階建てのビル
このビルは3階建てのビル
このビルは3階建てのビル
このビルは3階建てのビル

利用案内
開館時間 9:00~18:00
休館日 月曜日、祭日、年末年始
常設展示観覧料 一般410円
小学生以下 210円
中学生以下 310円
高校生以下 410円
大人 510円
団体料金 別途見積り
入館料 無料
ラウンジあり
読み放題

横山隆一記念
まんが館
YOKOYAMA MEMORIAL MANGA MUSEUM

〒780-8529 高知市九反田2-1 高知市文化プラザから徒歩1分
TEL.088-883-5029 FAX.088-883-5049
<http://www.kfca.jp/mangakan/>

第13回 まんがの日記念
賞金50万円
フウちゃん大賞

年齢制限なし。
プロアマを問わず誰でも応募できます。

応募先・お問い合わせ
横山隆一記念まんが館
〒780-8529 高知市九反田2-1 高知市文化プラザから徒歩1分
TEL:088-883-5029 FAX:088-883-5049
URL: <http://www.kfca.jp/mangakan/>

2017
9/5
必着

人材育成の先進地調査報告 高知

2017 11/4-5
10:00~16:00
高知市文化プラザから徒歩1分

4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー

4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー
4-5 多様トークショー

第4回 全国漫画家大会議
in まんが王国・土佐
2018年 3/3(日)4(月)
高知市文化プラザから徒歩1分

50th Anniversary
50周年記念
特別企画
人気漫画家が今年も高知に大集合!

高橋陽一

人材育成の先進地調査報告 高知

第29回 黒潮マンガ大賞
ショートストーリーマンガ募集!!



審査員 西原理恵子 くさか里樹 村岡マサヒロ 八巻和弘
(予定・候補)

締切 2017.6/20(火) 必着

主催 高知新聞社 <http://www.kochi-sk.co.jp/kmanga/>

大賞 50万円(1名) 準大賞 20万円(1名) 入選 5万円(3-4名)

25

先進地調査を終えて

- ▶ 空き店舗や廃校について、アニメ業界等を地方へ誘致できる可能性がゼロではないことを感じた。
- ▶ 福島県内は、アニメを活用する自治体が増えてきており、観光誘客とアニメ業界による働く場を推進できる基盤が整いつつある状況にある。同時に、ソフトコンテンツを活用できる人材育成については、企業誘致と同じく地方で育成できることがその地域に愛着が生まれることにつながると思う。

伊達市商工観光課 様
(一部抜粋)

26

先進地調査を終えて

- ▶ まんが教育で学ぶということは、単にまんがを描くための絵の描き方の教育ではなく、まんがのストーリーを創造するために、国語で起承転結の考え方を学んだり、見せるためのデザイン力や企画力を含めた人材育成である。
- ▶ 単に学ぶ機会としてまんが教室を行うだけでなく、学んだ成果を発表する場として、まんが甲子園がある。学ぶ機会と発表する場は、セットで考えていく必要がある。目的とするものがあって学ぶことは、学習効果が高いと考えられる。

三春町役場産業課 商工観光グループ 様
(一部抜粋)

27

先進地調査を終えて

〈アニメ産業と教育の連携〉

- ▶ アニメ産業の裾野を広げるためには、専門学校等での高等教育に加え、小中学校等での授業を通じた人材育成も重要ですが、アニメを活用することに馴染みのない県で実践するには、教育庁等教育関係者との連携が重要になると思われます。
- ▶ アニメ授業は、アニメに関する人材育成であると同時に、子ども達のキャリア教育の一環でもあることを示すことで関係者に前向きに取り組んでもらえるのではないかと思います。その際、練馬区のような先進地の事例は貴重な資料となります。

福島県企画調整部地域政策課 様
(一部抜粋)

28

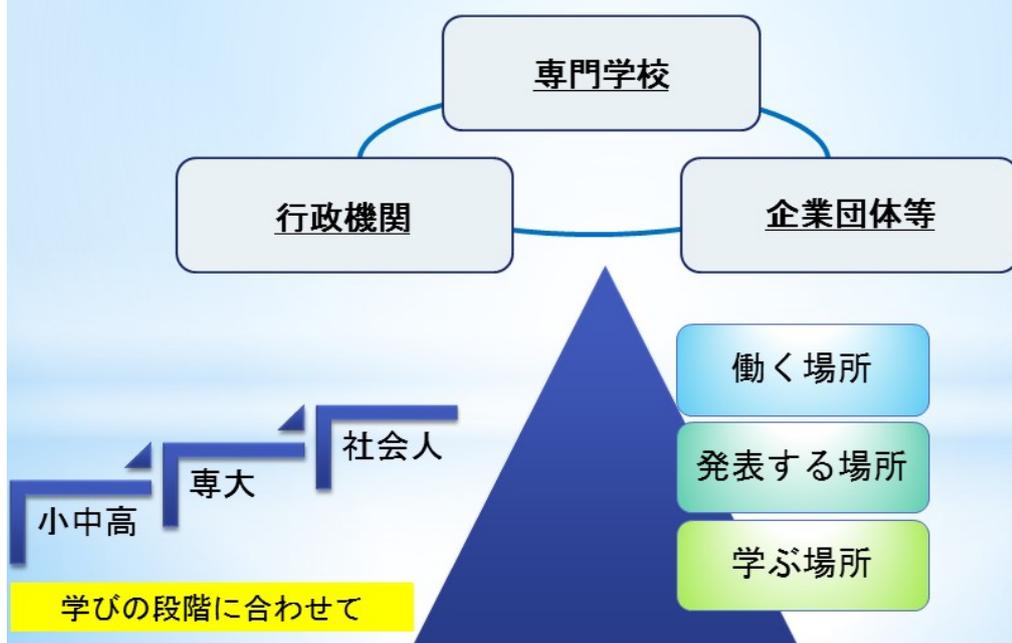
先進地調査を終えて

- ①ソフトコンテンツ活用における「意味と説得力」について
- ▶ 最も重要だと感じたことは、アニメ・マンガ・ICT/ゲームを問わず、活用するコンテンツに「意味と説得力」をしっかりと持たせるということである。他県にはないコンテンツを創出・活用することは、地域振興、観光誘客に大きく貢献する。
- ②人材育成における実践の場の創出と、産学官連携について
- ▶ 産学官がそれぞれの立場で人材育成を実施していくにあたり、継続的に協議し共有できる体制に整えることが必要である。「福岡＝ICT・ゲーム」「高知＝まんが」のように「福島＝〇〇」を国内外問わず発信・誘客できる強力なブランド力の創造へと繋がるのではないかと思う。

福島県企画調整部地域政策課 様
(一部抜粋)

先進地調査を終えて(まとめ)

「産・学・官」連携により、地域に必要な継続的な取り組み



取組の年次計画

29年度

「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

1. 「人材育成協議会」を組織し、PDCAサイクルで事業を推進

～計画 (Plan)～

- ① 既存コンテンツ産業の人材ニーズ調査
- ② 今後展開される先端ICTやプログラミング技術とゲームコンテンツ産業の人材ニーズ調査
- ③ 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の人材像と必要な知識・技術を体系化
- 必要となるスキルや資格を分類したスキルマップ概要を策定
- ④ 福島県復興・創生ビジョンと業界ビジョンのマッチング

～調査～

- 「マンガ分野」高知県
- 「アニメ分野」東京都
- 「ICT・ゲーム分野」福岡県

～成果物～

- ・事業成果報告書(200頁、300部)を作成
- 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における
- ・人材育成ビジョン
- ・業界スキルマップ・カリキュラム概要

30年度

～計画 (Plan)～

- ⑤ 地域と海外を橋渡し出来る人材ニーズを調査しグローバル人材育成カリキュラム策定

～実行 (Do)～

- ・人材像と必要な知識・技術を体系化し、必要となるスキルや資格を分類した専門学校生向けスキルマップを策定
- ・小学校、中学校、高校、専門学校、社会人など年代に合わせてスキルマップを分類する
- ・アクティブラーニング手法を用いた実証講座・ワークショップを開催する

～評価 (Check)～

- 検証・評価委員会において検証・評価を実施
- 受講者、企業、行政の評価を実施

～改善 (Action)～

- 評価の結果を検証委員会において協議改善

～調査～

- 「アニメ分野」ベトナム
- 「アニメ分野、ICT・ゲーム分野」タイ

～成果物～

- 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における対象年代別成果物
- ・スキルマップ・カリキュラム・ワークショップ教材開発・スキル達成度基準・作品評価基準

31年度

～実行 (Do)～

- ・30年度の実施状況と改善状況を踏まえてスキルマップ・カリキュラム等を再検討する
- ・小学校、中学校、高校、専門学校、社会人など年代に合わせてスキルマップを分類する
- ・アクティブラーニング手法を用いた実証講座・ワークショップを開催する
- ・グローバル人材育成カリキュラムを開発

～評価 (Check)～

- 検証・評価委員会において検証・評価を実施
- 受講者、企業、行政の評価を実施

～改善 (Action)～

- 評価の結果を検証委員会において協議改善
- 最終年度として成果物を精査する

～成果物～

- 「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」における対象年代別成果物
- ・スキルマップ・カリキュラム・ワークショップ教材開発・スキル達成度基準・作品評価基準

- ・グローバル人材育成向け
- ・スキルマップ・カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発、スキル達成度基準、作品評価基準の公開

- ・委託事業終了後の組織の自立化に向けた取り組み内容について協議された内容を公開

委託事業終了後も継続的な人材育成協議会の取り組みとなるよう自立化に取り組む。

31

平成29年度
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」

「福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業」

ご静聴ありがとうございました。

平成29年度 文部科学省
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
福島県地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成事業
事業成果報告書

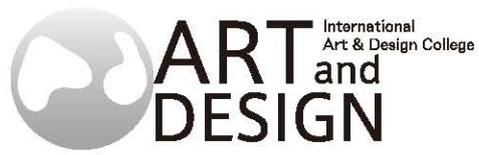
発行◆平成30年3月

お問い合わせ◆連絡先

学校法人新潟総合学院
国際アート&デザイン大学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1
TEL 024-956-0040

<http://www.art-design.ac.jp>
E-mail: ad@nsg.gr.jp



国際アート&デザイン大学校