

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 30 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 開催実績 (P32)
3. 分科会 開催実績 (P49)
4. 人材育成ビジョンシート (P56)
5. ソフトコンテンツ市場と人材育成 (P59)
6. 共通カリキュラム開発のための実証講座 (P75)
行政連携によるマンガ制作事例 (須賀川市文化振興課様)
 - ・マンガ制作の流れ (P76)
 - ・「地域を知る」カリキュラム (P81)
 - ・「発想を広げる」カリキュラム (P84)
7. 個別カリキュラム (P96)
 - ・マンガ分野 (P97)
 - ・アニメ分野 (P100)
 - ・ICT・ゲーム分野 (P103)
8. 地域行政との組織的連携事業の事例 (P106)
 - ・三春町「三春町アートクリエイター教室」事業 (P107)
 - ・協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり (P125)

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、学校法人国際総合学園 国際アート&デザイン大学校が実施した平成30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30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

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の設置		分野	
(2)地域版人材育成協議会の設置	○	分野	マンガ・アニメ・IT・ゲーム(クリエイティブ)
		地域	福島県
(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)場合には分野名、(2)の場合には分野名と実施地域も記入すること。

4 代表機関

■代表機関(申請法人)等

法人名	学校法人 国際総合学園
理事長名	理事長 池田 弘
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 事業の構成機関等

(1)構成機関 ※枠が足りない場合には、適宜追加すること。

<教育機関>

	構成機関の名称	役割等	都道府県名
1	学校法人国際総合学園 FSG カレッジリーグ(事業政策部・国際部)	管理・運営 人材育成協議会委員	福島県
2	学校法人国際総合学園 国際アート&デザイン大学校	管理・統括 人材育成協議会及び 分科会の運営	福島県
3	学校法人国際総合学園 国際アート&デザイン大学校 高等課程	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
4	学校法人国際総合学園 国際情報工科自動車大学校	人材育成協議会及び 分科会委員	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	人材育成協議会及び 分科会委員	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	人材育成協議会及び 分科会委員	愛媛県
7	学校法人麻生塾 ASO ポップカルチャー専門学校	人材育成協議会及び 分科会委員	福岡県

<企業・団体>

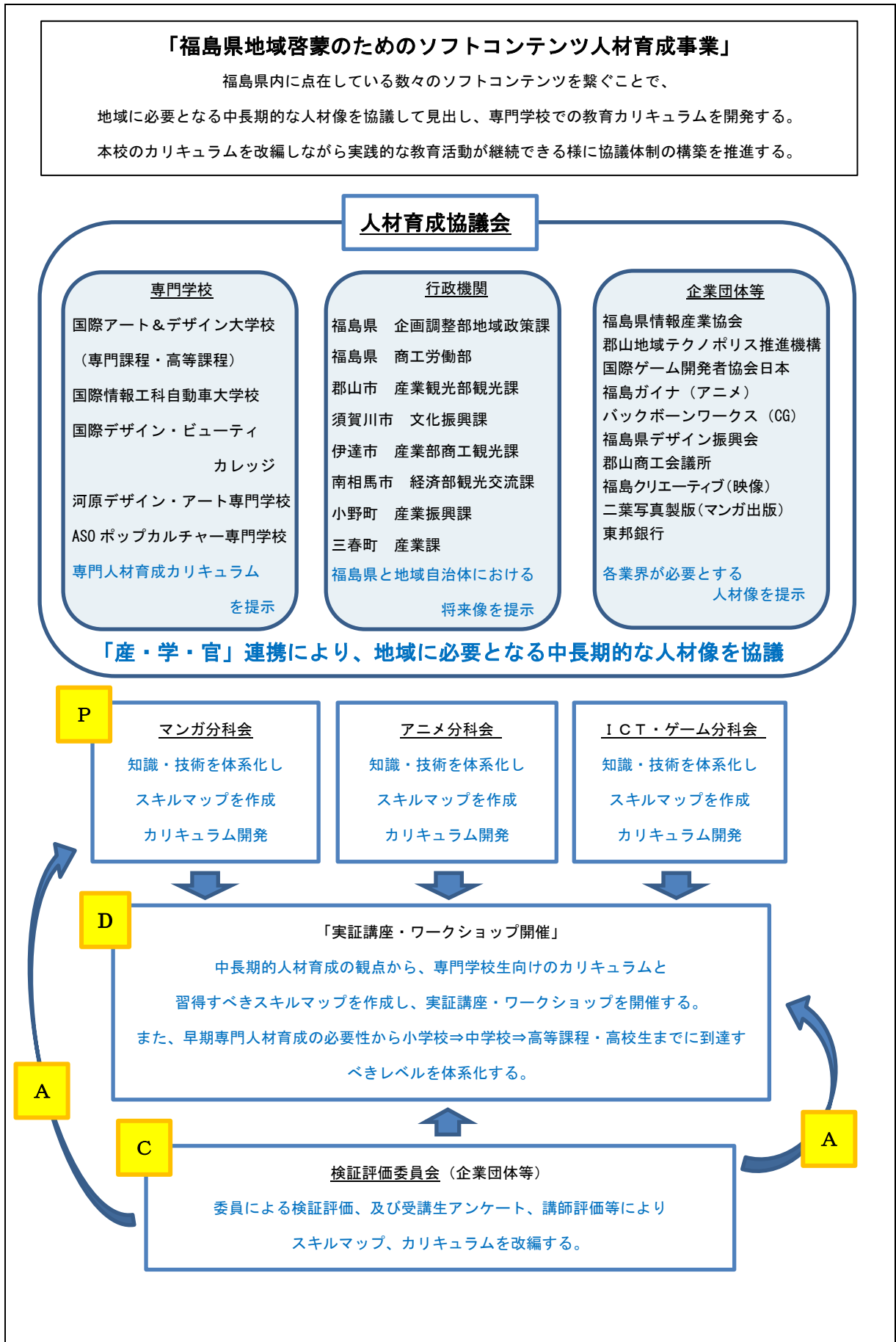
	構成機関の名称	役割等	都道府県名
1	一般社団法人 福島県情報産業協会(IT 分野団体)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
2	公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進 機構(IT 分野団体)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
3	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者 協会(IGDA)日本(ゲーム分野団体)	人材育成協議会及び 分科会委員	東京都
4	株式会社福島ガイナ(アニメ制作会社)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
5	株式会社バックボーンワークス(CG制作 会社)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
6	福島県デザイン振興会(デザイン分野団 体)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県
7	郡山市商工会議所(経済団体)	人材育成協議会及び 分科会委員	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)	人材育成協議会及び 分科会委員	福島県

9	株式会社二葉写真製版 福島支社(マンガ出版社)	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
10	東邦銀行 法人営業部	人材育成協議会及び分科会委員	福島県

<行政機関>

	構成機関の名称	役割等	都道府県名
1	福島県 企画調整部地域政策課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
2	郡山市 商業観光部観光課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
3	須賀川市 文化スポーツ部文化振興課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
4	伊達市 産業部商工観光課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
5	南相馬市 経済部観光交流課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
6	小野町 産業振興課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
7	三春町 産業課	人材育成協議会及び分科会委員	福島県
8	福島県 商工労働部	人材育成協議会及び分科会委員	福島県

(2)事業の実施体制(イメージ)



(3)各機関の役割・協力事項について

○教育機関

マンガ分野、アニメ分野、ICT・ゲーム分野における、既存の専門人材育成カリキュラムを人材育成協議会及び分科会において提示する。業界の企業・団体及び行政機関からの意見を集約し、更には調査結果を参考として、中長期的人材育成の観点から、専門学校生向けのカリキュラムと習得すべきスキルマップを作成し、実証講座・ワークショップを開催する。受講生に対するアンケート調査結果や講師からの講評を参考にして改変に取り組む。

○企業・団体

マンガ分野、アニメ分野、ICT・ゲーム分野における各業界企業・団体に委員として参画頂き、これからの福島県にとって必要とする人材像について、人材育成協議会及び分科会において協議する。特に近年の業界動向に基づき、必要となる知識・技術を体系化しスキルマップを作成することに協力依頼している。

また、各業界・団体において実施している人材育成事例や、地域啓蒙作品の制作事例について発表し共有すること、更には学生のインターンシップ受入れや実証講座での最新機材貸し出しと講師登壇について協力頂くこととなった。

<協力実績>

福島ガイナ様(アニメ)、バックボーンワークス様(CG)、
福島クリエイティブ様(映像)、二葉写真製版様(マンガ出版)より

1. 学生達のインターンシップの受入れ協力
2. 企業内の人材育成研修プログラムや事例提供協力
3. 実証講座での最新機材貸し出しと講師登壇協力
4. 学生の就職内定

国際ゲーム開発者協会日本様より

- ・ゲーム開発イベント(GrobalGameJam)への学生参加の機会提供協力
- ・共通カリキュラムの開発及び実証講座の講師登壇協力
- ・業界分析と必要となる人材像に関する資料作成協力

福島県デザイン振興会様、郡山商工会議所様より

- ・デザイン業界各社、地域企業各社に対する人材ニーズ調査の組織的協力
- ・福島県広告業協会創立 30 周年事業との連携により、記念パネルディスカッションとして学生作品の発表の機会提供協力

東邦銀行様より

- ・地域での企業誘致、産業創出支援に関する事例提供協力(個別ヒアリング)
- ・一般財団法人とうほう地域総合研究所様より、機関誌「福島の進路」の資料提供協力

○行政機関

福島県と地域自治体に委員として参画頂き、策定している将来ビジョンの公表や今後必要とされる人材像について、人材育成協議会及び分科会において提示頂き、協議することに協力依頼している。

また、今年度事業での人材ニーズ調査においては、県内行政機関の組織力をお借りして全県的調査を実施することに協力を頂くこととなった。更に会議室の貸し出しや地域イベント行事での相互の協力体制により、地域活性化に資する人材育成の場を創出することで合意している。

<協力実績>

福島県地域政策課より

1. 「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」において県内行政機関の組織力をお借りして全県的調査の実施協力
2. 福島県商工労働部、東邦銀行などの委員参画にあたり紹介協力
3. カリキュラム開発の考察のために、福島大学が事務局となって取り組んでいる「アカデミア・コンソーシアムふくしま」研究員の紹介協力

福島県商工労働部より

- ・福島県内の企業立地、産業創出に関する事例・データ提供協力

伊達市より

- ・伊達市 PR アニメーション「政宗ダテニクル」を専門学校での教材として提供協力
- ・「伊達市アニメツーリズム実行委員会」との連携により、地域啓蒙イベント「伊達なアニメフェス」に学生参加の機会提供協力

須賀川市より

- ・「石背国建国 1,300 年 上人壇廃寺跡国史跡指定 50 周年記念事業」マンガ制作依頼を受け、共通カリキュラム開発及び実証講座の題材として協力
- ・「特撮文化推進事業実行委員会」の設立及び特撮関連ワークショップの開催により、学生たちへの学びの機会を提供協力

三春町より

- ・会議場所及び実証講座の開催場所として、公共施設の提供協力
- ・「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の設立により、地域の子供たち向け「三春町アートクリエイター教室」の企画・運営、及び地域の小学生、中学生向けカリキュラムと教材開発の協力

※行政機関との包括連携協定締結について

<実績>

田村市 平成 30 年 4 月 20 日

郡山市 平成 30 年 5 月 9 日

三春町 平成 30 年 5 月 24 日

※平成 31 年 3 月中に、伊達市との包括連携協定締結を予定している。

包括連携協定の概要は以下の通りである。

・行政機関と専門学校(郡山のグループ5校「FSG カレッジリーグ」)が、相互かつ緊密に連携することにより、双方の資源を最大限に活用した協働による活動を推進し、人材育成及び地域の活性化に資することを目的とする。

・連携事項については

- (1) 地域人材の育成に関すること。
- (2) 地域経済の活性化に関すること。
- (3) 地域情報の発信に関すること。
- (4) 地域観光の振興に関すること。
- (5) 地域福祉の支援に関すること。
- (6) デザインやアート等による新たな地域価値の創造に関すること。

等を列挙し、各行政機関との協議によって連携事項を定める。

・包括連携協定の締結により、学生達が行政の執り行う地域啓蒙に関するイベントや行事に参加する機会を創出することで、学生自らが地域の課題を体験し課題解決に向かう解決力を培う場とする。

・本事業との関連においては、人材育成協議会への参画や協力は勿論のこと、行政との連携による地域啓蒙のためのソフトコンテンツ企画提案や制作発表を通して、コンテンツ制作に携わる専門学校生に求められる知識と技術を明確にするために連携事業を活用していく。

6 事業の趣旨・目的

東日本大震災から7年が経過した現在も、福島県では現在も4万7千人(県内1.3万人、県外3.4万人)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。

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の場を提供し、受講した後に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の開発・検証を継続してきており、平成 30 年度からは社会人の学び直し講座として開催していく。

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、福島県地域政策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、地域に必要となる中長期的な人材像を協議して見出し、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「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」を実施する。

平成29年度は、委員として参画頂いた地域行政（伊達市、三春町、小野町、南相馬市）の方々から、既存のコンテンツ産業とコンテンツの活用事例、及び今後展開される先端ICTやプログラミング技術が求められる分野について人材ニーズのヒアリング調査を実施した。

昨年度の最終分科会での意見として、既にコンテンツの活用を始めている地域の人材ニーズや課題は見てきたが、福島全体での人材育成像を明らかにするためには、県内各地域行政がソフトコンテンツを使って何を発信したいのか、それに関わるどの様な人材像を必要としているのかを調査する必要がある、との内容を受け県内一円の人材ニーズ調査を実施することとする。

平成30年度は調査対象を県内一円に広げ、地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するために、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探る。

②人材育成協議会においては、全体の開発方針と共通カリキュラムを協議する。

福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例や、専門学校と同世代が体験

している福島大学の「ふくしま未来学」などを考察し、地域啓蒙コンテンツを制作するために必要となる「福島を知るための共通カリキュラム」と、制作に必要となる「発想力を培う共通カリキュラム」について協議する。

③「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の各分科会においては、業界ごとの「個別カリキュラム」を協議する。

「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」結果をもとに、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。

※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、専門学校で必要となるカリキュラムを開発する。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

「人材育成協議会」及び「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の 3 分野における「分科会」を開催した。

「人材育成協議会」では、行政、業界、専門学校、それぞれの人材育成事業について情報共有や、人材育成の先進地調査報告を行い、情報共有を経てから「分科会」にて各分野の人材像について協議した。

平成 30 年度においては

協議や調査の内容から見えてきた地域の課題や業界ごとの課題に対して、掘り下げるべきポイントを掲げ、人材育成協議会においてはカリキュラム全体の開発方針を定め、分科会において、「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、個別カリキュラム及びコマシラバス、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、開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による 2 面で評価分析を行う。

・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。

・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。

【実証講座受講者の評価】

・各カリキュラムの受講項目毎に、「知識・技術」の習得に関する項目はアンケート方式の自己評価報告と、講師による採点で達成度評価を実施する。コンテンツが完成するまでの制作過程についてシラバスの項目と合わせた内容とし、評価方法は習得レベル評価と作品添削コメントによる評価とする。また、完成作品の発表プレゼンテーションを実施して、「発想力・企画力」に関する項目を評価し、合わせて総合評価とする。

【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、業界で必要となる知識と技術に関するスキルマップの項目が達成されているかの観点で検証する。スキルマップの項目に合わせた習得度の点数評価をグラフに表し、分類された項目をバランスよく習得しているかを視覚的にもわかりやすく検証する。更に、業界プロの評価観点から完成した作品評価を実施し、マンガ、アニメ、ゲーム分野それぞれの特性を生かした啓蒙作品に仕上がっているかを検証する。

【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、「福島を知るための共通カリキュラム」と「発想力を培う共通カリキュラム」で設定される評価基準に沿って評価し、地域のビジョンに合わせた啓蒙内容になっているか、地域課題を解決し魅力を発信できる発案や工夫が盛り込まれているか、の観点で検証する。

改善(Action)

評価の結果を検証・評価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。

※特に平成 31 年度は、今年度の人材育成協議会において福島県地域政策課様から提案のあった「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について継続的に協議し、設立に至るまでの協議内容を公開する。

8 取組の年次計画 ※各年度に実施する取組(3年間)を記載すること。

<29年度>実績

第1回 人材育成協議会及び分科会(平成30年1月12日)

参加状況:行政(4名)、業界(8名)、専門学校(11名)

議題:行政、業界、学校、それぞれの人材育成事業について情報共有

- ①福島県地域政策課
- ②福島ガイナックス(アニメ分野)
- ③株式会社二葉写真製版 福島支社(マンガ分野)
- ④公益財団法人 郡山地域テクノポリス推進機構(ICT 分野)
- ⑤国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本(ゲーム分野)
- ⑥FSG カレッジリーグの産学官連携事業
- ⑦伊達市

※事例共有後に第1回分科会を開催。

第2回 人材育成協議会及び分科会(平成30年2月15日)

参加状況:行政(6名)、業界(10名)、専門学校(12名)

議題:人材育成の先進地調査について情報共有

- 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

調査に同行した行政機関からの発表 ・福島県地域政策課 ・伊達市 ・三春町

※調査報告後に第2回分科会を開催。

【人材育成協議会での地域課題】

・人材育成の先進地においては、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。

・福島県内においても、小学校から社会人までの段階に合わせて場所が提供される仕組み作りが必要と考え、それを踏まえて専門学校という「学ぶ場所」の役割と学びの仕組みを検討し、専門学校のカリキュラムを策定する必要がある。

・地域行政と連携した地域啓蒙イベントや行事において、業界有識者によるコンテンツ制作のワークショップを開催することで専門学校生の学びの場所を拡充することや、作品を発表する場所を創出することが必要である。

・県内の業界団体・企業と連携したインターンシップ受け入れ等で、卒業後の働く場所を創出することが必要である。

【分科会での業界課題】

「マンガ分科会」における課題抽出

・パソコンとソフトウェアを活用したデジタル制作手法は専門学校のカリキュラムとしても一般的になってきているが、更なるデジタル化と技術革新が進み、スマートフォンと指先

を使った新しい描き方も登場している。

- ・マンガが描けるという技術を社会で活かすために、地域の偉人や観光地など地元物語を英文翻訳するなど外国人観光客に供給できることなどを、行政や経済団体に売り込むことはできないか。
- ・マンガを描くためにはまずは発想が大事なので、アイデアを閃く、考えるという教育が必要。描き方は教えれば覚えられるが発想を出させるためには何が効果的か検討。
- ・地元啓蒙マンガ作品を制作するにあたり、地元素材を使うことは取材の過程で地元を良く知る機会になる。

「アニメ分科会」における課題抽出

- ・アニメーター人材の必要性は変わらないが、業界全体ではプロデューサーが足りないので、その育成を核に据えた教育ができないか。
- ・福島にある歴史や面白いネタを元に制作して発信するためには福島県を知っている必要がある。福島を知るためのカリキュラムとして福島大学で取り組んでいる「ふくしま未来学」があるので専門学校でも導入を検討できないか。
- ・アニメ制作においてもワークショップ形式での学びは必要。制作作業には役割分担があり、ひとつの物を作り上げていけばプロデュース力にも繋がる。

「ICT・ゲーム分科会」における課題抽出

- ・地方に拠点を作りたいといった相談があるが、業務にあたるレベルのエンジニアが採用できるのか、が問題となる。スキルマップの元となる情報を集め及第点を見つけなければならぬ。
- ・海外のクリエイター、東京で活躍するクリエイター、同世代の学生と交流を深めながらゲーム開発を体験するワークショップで底上げを図る必要がある。
- ・業界必須の知識と技術に加えて、バックグラウンドでは福島県が力を入れるインバウンドや観光にICT・ゲームを活用できる人材育成が必要。

【平成 30 年度事業に向けて】

上記課題を踏まえ、人材育成協議会での地域課題に対応する内容として

- ・参画頂く地域行政との連携で、地域イベントや行事でのコンテンツ制作ワークショップの協同開催や作品発表の機会創出
- ・参画頂く地域企業及び団体との連携で、インターンシップ受け入れの機会創出を協議するとともに、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、という点を掘り下げていく。

また、分科会での業界課題に対応する内容として

- ・地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材にしたコンテンツ制作の手法
- ・外国人観光客をターゲットにしたコンテンツ制作でインバウンド対策に活用
- ・地元福島を理解し、課題解決に向けた発信力を養うためのカリキュラム内容
- ・制作力のみならず、企画力やプロデュース力、発想力を養うためのカリキュラム内容

・プロのクリエイターから学び、学生同士が交流しながら制作体験できるアクティブラーニング形式のワークショップの開催

を協議するとともに、分科会での業界課題を分類すると、業界ごとに必要となる知識、技術の項目に分類される内容と、共通する内容に分類される内容とに分けることができるので、「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」とに分けて開発に取り組む。

～調査の実施～

「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＞

＜人材育成の先進地調査報告書＞

「マンガ分野」高知県 調査報告書

「アニメ分野」東京都 調査報告書

「ICT・ゲーム分野」福岡県 調査報告書

＜30年度＞実績

【人材育成協議会及び分科会の実績】

第1回 人材育成協議会及び分科会(平成30年8月29日)

参加状況:行政(4名)、業界(8名)、専門学校(11名)

議題:・平成29年度の振り返り・平成30年度事業の紹介・事業推進スケジュール

取組内容の説明をもとに協議

1. 「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」の実施
2. 人材育成協議会にて、人材育成の全体の開発方針を定め、「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」とに分けて開発
3. 開発した暫定的カリキュラムをもとにワークショップ形式の実証講座を開催
4. 地域行政と連携したイベント、行事への参加で人材育成の学びの場と発表の場を創出

※人材育成協議会開催後に第1回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催。

第2回 人材育成協議会及び分科会(平成31年1月11日)

参加状況:行政(8名)、業界(8名)、専門学校(8名)

議題:以下の内容をもとに協議

1. 連絡調整会議での地域連携事例発表の共有
2. 「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について
3. 地域のイベント「マジカル福島」について
4. 人材ニーズ調査の実施協力について

※人材育成協議会開催後に第2回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催。

第3回 人材育成協議会及び分科会(平成31年2月15日)

参加状況:行政(8名)、業界(10名)、専門学校(11名)

議題:

1. 「共通カリキュラム」及び実証講座の発表
2. 行政連携によるマンガ作品制作事例の発表
3. ソフトコンテンツ教育における事例考察
4. (仮称)「ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について
5. 産学官連携事業の組織的推進について
 - ・三春町 「アートクリエイター教室事業」
 - ・須賀川市 「特撮文化推進事業実行委員会」、7月7日「特撮の日」制定
 - ・伊達市 伊達市アニメツーリズム実行委員会「伊達なアニメフェス」
6. 「ふくしまeスポーツ推進連絡会」について

講評

- ・福島県地域政策課 課長 加藤靖宏 様
- ・学校法人河原学園 中村 亮 様
- ・学校法人麻生塾 安部倫太郎 様
- ・株式会社三菱総合研究所 山口健太郎 様
- ・FSGカレッジリーグ 常務理事 双石 茂

※人材育成協議会開催後に第3回分科会「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」を開催。

【実証講座の実績】

「須賀川市役所から依頼のマンガ制作事例」を題材として

「石背国建国1,300年 上人壇麁寺跡国史跡指定50周年記念事業」

依頼内容

小学校高学年～中学生を対象とした、マンガ(イラスト)仕立ての冊子を作成し、市内小学校6年生・中学3年生などに配布し、事業の周知を図る。

取り組み経過

①平成30年10月26日 バス(須賀川市所有のバスを使用)で須賀川市内地域を知る 共通カリキュラム開発 講師:須賀川市役所文化振興課 様

②11月9日 講義(1)「福島県の古墳時代と岩瀬郡」
地域を知る 共通カリキュラム開発 講師:須賀川市役所文化振興課 様

③12月17日 講義(2)「福島県の奈良時代と石背国」
地域を知る 共通カリキュラム開発 講師:須賀川市役所文化振興課 様

④12月17日、1月28日

ワークショップ『創発への誘い』(実証講座として開催)

発想を広げる 共通カリキュラム開発 講師:IGDA 日本 中林寿文 様

⑤平成31年2月14日 制作進捗確認会

講師:本校講師 及び 須賀川市役所文化振興課 様

今後の予定

2月中 制作進捗確認 セリフや言い回しの確認

3月18日 作品データ入稿

3月中 完成披露の予定

【地域行政との組織的連携事業実績】

・三春町

「三春町アートクリエイター教室」:企画・運営・カリキュラム・教材開発

7月22日、8月19日 夏休み体験型アートクリエイター教室の開催

9月23日から2月24日までの月1回 学習型アートクリエイター教室の開催

9月23日「愛姫イラストコンテストに応募しよう！」

10月21日「愛姫キャラが出来るまで」

11月18日「キャラクターをつくってみよう」

12月23日「ストーリーをつくってみよう」

1月27日「1ページイラストマンガを完成させよう！」

2月24日「デジタルペイントを体験しよう！」

「愛姫イラストコンテスト」の開催:企画・審査

募集期間:8月10日から10月23日

・塗り絵部門(小学生以下部門)

・イラスト部門(全年齢対象)

・須賀川市

11月3日「特撮文化推進事業実行委員会」設立総会及び特撮シンポジウムの開催

2月2日、3日 特撮文化デーの開催 及び 7月7日を特撮の日として制定

・伊達市

9月30日「伊達市アニメツーリズム実行委員会」との連携により「伊達なアニメフェス2018」に学生が参加出展

<31年度>

～実行(Do)～

・30年度の実施状況と改善状況を踏まえ、分科会にて、「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、個別カリキュ

ラム及びシラバスを再検討する。

- ・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し、スキルマップ・カリキュラム等の改編に取り組む。
- ・地域行政と連携したイベント、行事への参加で人材育成の学びの場と発表の場を創出

～評価(Check)～

- ・検証・評価委員会を設置し、開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による2面で評価分析を行う。
- ・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。
- ・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。

～改善(Action)～

評価の結果を検証・評価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。

～成果物～

<福島県における人材育成ビジョンシート>(改訂版)

福島県内の人材ニーズ調査を踏まえ、「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。地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成に必要なスキルを体系化し、中長期的に必要な人材像をまとめ、専門学校に必要なモデルカリキュラムを公開する。

<業界スキルマップ・共通カリキュラム 及び 個別カリキュラムの策定、ワークショップ教材開発>(改訂版)

- ・「福島を知るための共通カリキュラム」及び「発想力を培う共通カリキュラム」
(地域啓蒙コンテンツ制作に携わるために共通で必要となるカリキュラム)
- ・「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の業界スキルマップ
(必要なスキルの分類、階層化、基準の策定)
- ・業界ごとの「個別カリキュラム」及びシラバス(科目設定、教育内容、習得目標の策定)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。

<人材育成協議会の自立化ロードマップ>

- ・人材育成協議会の企画から設置・運営、そして自立化までのプロセスをまとめ、特に今年度から取り組む地域行政機関との包括連携協定の締結により、委託事業終了後にも組織が自立して継続的な議論ができる取り組み内容について公開する。

9 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>平成 30 年度計画</p> <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>【事業スケジュール】<実績></p> <ul style="list-style-type: none"> ・人材育成協議会 ⇒①8月 ②1月 ③2月 ・分科会 ⇒①8月 ②1月 ③2月 ・実証講座 ⇒11月より「マンガ分野」で行政から依頼案件を題材にワークショップ形式で開催 ・「共通カリキュラム」の開発⇒「地域を知る」カリキュラム、「発想を広げる」カリキュラムの開発と公開 ・調査「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」 ⇒調査未了のため今年度中に実施し、次年度の協議開始時に反映 <p>【協議内容】<実績></p> <p>①第1回人材育成協議会(8月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」を福島県の組織的協力で実施することを協議し調査項目を策定。 ・人材育成の全体の開発方針を定め、「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」とに分けて開発。 ・「共通カリキュラム」を開発するため、福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例や、専門学校と同世代が体験している福島大学の「ふくしま未来学」などを考察。 ・人材ニーズ調査の結果をもとに、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における業界に必要なスキルマップの分類と作成について取り組み、専門学校生向けのカリキュラムを開発。 ・地域行政との連携で、地域イベントや行事でのワークショップ協同開催や作品発表の機会創出に取り組むとともに、地域企業及び団体との連携によるインターンシップ受け入れ等で、卒業後の働く場所を創出することに取り組む。 ・福島県においてはソフトコンテンツ産業の基盤が弱く、企業誘致等の対策強化が必要となる点を掘り下げるために、福島県の担当者や地元金融機関の委員参画や、業界関係者を招聘して協議検討する。

②第2回人材育成協議会(1月)

1. 連絡調整会議での地域連携事例発表の共有
2. 「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について
3. 地域のイベント「マジカル福島」について
4. 人材ニーズ調査の実施協力について

③第3回人材育成協議会(2月)

1. 「共通カリキュラム」及び実証講座の発表
2. 行政連携によるマンガ作品制作事例の発表
3. ソフトコンテンツ教育における事例考察
4. (仮称)「ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について
5. 産学官連携事業の組織的推進について
 - ・三春町 「アートクリエイター教室事業」
 - ・須賀川市 「特撮文化推進事業実行委員会」7月7日「特撮の日」制定
 - ・伊達市 伊達市アニメツーリズム実行委員会「伊達なアニメフェス」
「包括連携協定締結」の準備
6. 「ふくしまeスポーツ推進連絡会」について

・地域啓蒙コンテンツを制作するために必要となる「福島を知るための共通カリキュラム」と、制作に必要な「発想力を培う共通カリキュラム」について協議し、共通カリキュラムを策定する。

・カリキュラム開発に必要な考察として、有識者を招聘する予定であったが個別の訪問によるヒアリングを実施して協議会で資料を共有した。

1. 福島大学(福島県より紹介):「ふくしま未来学」について

⇒ 福島大学 地域連携課

アカデミア・コンソーシアムふくしま(ACF) 事務局

『「知」と「地」の響鳴ふくしま』

2. 日本動画協会:アニメ業界の最新動向と地方スタジオについて

⇒ アニメ産業レポート 2018 サマリー(日本語版)

・今年度の人材育成協議会の協議内容のまとめとして、「人材育成ビジョンシート(概要)」を公開する。

4.事業終了後の組織の自立化についての検討を重ねる。

※最終年度の成果物として

「人材育成協議会の自立化ロードマップ」を公開する。

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></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></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></p> <p>・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。</p> <p>・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	31人	開催頻度

【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	学校法人国際総合学園／常務理事
3	水野 和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部 部長
4	菅野 浩二	学校法人国際総合学園／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	黒坂 真志	福島県情報産業協会／代表理事
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／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	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
24	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
25	栂川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長
26	橋内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長
27	武田 智芳	南相馬市経済部観光交流課／課長
28	今泉 令子	小野町産業振興課／副課長
29	新野 徳秋	三春町産業課／課長
30	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査
31	石川 淳一	東邦銀行 法人営業部 公務・地域振興課／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	人材育成協議会の決定をもとに、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>平成 30 年度計画 「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 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> <ol style="list-style-type: none"> 1.最新の業界動向や業界ニーズの把握・共有 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 3.PDCAサイクルを取り入れた協議、実行、改善 <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>【事業スケジュール】<実績> ・分科会 ①8月 ②1月 ③2月</p> <p>【協議内容】</p>

	<p><u>①第1回分科会(8月)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・専門学校から提示される「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」3分野の専門人材育成カリキュラムをもとに、業界の企業・団体及び行政機関からの意見を集約し、スキルマップに必要なスキルと資格の分類を協議する。 ・昨年度の抽出課題を踏まえ、カリキュラムに組み込む内容として以下を検討する。 ・地域の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材にしたコンテンツ制作の手法。 ・外国人観光客をターゲットにしたコンテンツ制作でインバウンド対策に活用。 ・プロのクリエイターから学び、学生同士が交流しながら制作体験できるアクティブラーニング形式のワークショップの開催。 ・11月に開催する実証講座に向けて、アクティブラーニング手法でのワークショップで使用する教材の内容と講師の選定。 <p><u>②第2回分科会(1月)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 地域啓蒙のためのソフトコンテンツの事例共有 2. 人材ニーズ調査のアンケート項目について 3. 教育カリキュラム「個別カリキュラム」策定のための必須スキル項目について <p><u>③第3回分科会(2月)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 人材ニーズ調査のアンケート項目について 2. 業界における人材育成の事例共有 <ul style="list-style-type: none"> ・必須スキルの習得 ・研修やワークショップの手法 ・スキル評価方法 <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・次年度、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。
<p>会議での 議論結果の 活用方法</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」3分野のスキルマップ・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、・作品評価基準を公開する。 ※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</p>

	記載する。 <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を図る。 ・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。		
委員数	27人	開催頻度	年3回

【構成員】

【マンガ分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長(マンガ)
2	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長(マンガ)
3	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務(マンガ)
4	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長(マンガ)
5	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭(マンガ)
6	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長(マンガ)
7	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課(マンガ)
8	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長(マンガ)

【アニメ分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務(アニメ)
2	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナ／代表取締役(アニメ)
3	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役(アニメ)
4	大塚 敏則	株式会社福島クリエイティブ／副社長(アニメ)
5	加藤 靖弘	福島県企画調整部地域政策課／課長(アニメ)
6	橘内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長
7	今泉 令子	小野町産業振興課／副課長
8	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査
9	石川 淳一	東邦銀行 法人営業部 公務・地域振興課／課長

【ICT・ゲーム分野分科会】

	氏名	所属・役職
1	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長(ICT・ゲーム)
2	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長(ICT・ゲーム)
3	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾／校長代理(ICT・ゲーム)
4	黒坂 真志	福島県情報産業協会／代表理事

5	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長 (ICT・ゲーム)
6	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本／副理事長 (ICT・ゲーム)
7	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
8	栂川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長
9	武田 智芳	南相馬市経済部観光交流課／課長
10	新野 徳秋	三春町役場産業課／課長 (ICT・ゲーム)

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>平成 30 年度計画</p> <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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開発したカリキュラムとシラバスに沿って設定された項目ごとの達成度基準により、自己評価と講師評価による 2 面で評価分析を行う。 ・評価結果はカリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用し、精度向上を図る。 ・達成されていない項目に対しては、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う。 <p>【実証講座受講者の評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各カリキュラムの受講項目毎に、「知識・技術」の習得に関する項目はアンケート方式の自己評価報告と、講師による採点で達成度評価を実施する。コンテンツが完成するまでの制作過程についてシラバスの項目と合わせた内容とし、評価方法は習得レベル評価と作品添削コメントによる評価とする。また、完成作品の発表プレゼンテーションを実施して、「発想力・企画力」に関する項目を評価し、合わせて総合評価とする。 <p>【企業・業界団体による検証】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・受講者及び講師からの達成度評価を基に、業界で必要となる知識と技術に関するスキルマップの項目が達成されているかの観点で検証する。スキルマップの項目に合わせた習得度の点数評価をグラフに表し、分類された項目をバランスよく習得しているかを視覚的にもわかりやすく検証する。更に、業界の評価観点から完成した作品評価を実施し、マンガ、アニメ、ゲーム分野それぞれの特性を生かした啓蒙作品に仕上がっているかを検証する。

	<p>【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、「福島を知るための共通カリキュラム」と「発想力を培う共通カリキュラム」で設定される評価基準に沿って評価し、地域のビジョンに合わせた啓蒙内容になっているか、地域課題を解決し魅力を発信できる発案や工夫が盛り込まれているか、の観点で検証する。</p> <p>検証・評価の議事<実績> ①個別カリキュラム、シラバスの公開について ②共通カリキュラム、シラバスの公開について ③実証講座、連携講座の公開について ④アンケート調査項目と実施について ⑤ふくしまソフトコンテンツネットワークの立ち上げについて ⑥業界研究分析と必要となる人材像について ⑦今年度の振り返りと次年度の企画について</p> <p>※特に今年度を振り返り、業界分析も踏まえた必要となる人材像に関するレポートをもとに次年度のたたき台としたい。</p> <p>【改善方法】 評価の結果を検証・評価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>		
<p>会議での 議論結果の 活用方法</p>	<p><専用ホームページでの情報共有と活用> 【実証講座受講者の評価】 【企業・業界団体による検証】 【行政による検証】 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>		
<p>委員数</p>	<p>6人</p>	<p>開催頻度</p>	<p>年1回</p>

【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
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
9	加藤 靖弘	福島県企画調整部地域政策課／課長

10 実施する調査等(目的、対象、手法、調査項目の概要を記載)

調 査 名	【福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査】
調 査 目 的	概要： 地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するため、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探る。 福島県地域政策課様の協力のもと、県内行政機関の組織力をお借りして全県的な調査を実施する。調査結果に基づき、人材育成協議会及び分科会において分野ごとの人材像を協議してカリキュラム開発に活用する。
調 査 対 象	福島県内の行政機関 及び 商工業団体・企業 ソフトコンテンツ業界（マンガ、アニメ、ICT、ゲーム、デザイン、広告代理店等）
調 査 手 法	・インターネット回線を活用したWebアンケートページにより回答を集計する。 ・調査時期は7月～8月
調 査 項 目	・ソフトコンテンツを活用した地域啓蒙事例 ・ソフトコンテンツを活用するための人材ニーズ ・ソフトコンテンツを制作するための人材ニーズ 等
分 析 内 容 (集計項目)	・ソフトコンテンツの活用事例別集計 ・行政または民間別集計 ・業界別集計 ・地域別集計 等
成 果 に ど の よ う に 反 映 す る か	アンケートの集計結果に基づき「福島県における人材育成ビジョンシート」の策定、及び「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における人材像を明確にして「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」に反映させる。 ⇒調査未了のため今年度中に実施し、次年度の協議開始時に反映

※上記は最小限の項目例であり、必要に応じて追加することは差し支えない。

※上記の項目が含まれていれば、上記表形式以外の記載とすることは差し支えない。

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】

＜事業成果報告書＞

＜人材育成の先進地調査報告書＞

「マンガ分野」高知県 調査報告書

「アニメ分野」東京都 調査報告書

「ICT・ゲーム分野」福岡県 調査報告書

【平成 30 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(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。

＜コンテンツ制作に携わる人材育成に必要な共通カリキュラム＞

「福島を知るための共通カリキュラム」及び「発想力を培う共通カリキュラム」を試行した実証講座の事例とカリキュラム概要を公開する。

＜業界スキル分類・個別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 分野におけるスキル分類とカリキュラム概要を公開する。

【平成 31 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＞

福島県内の人材ニーズ調査を踏まえ、「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。地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成に必要なスキルを体系化し、中長期的に必要な人材像をまとめ、専門学校に必要なモデルカリキュラムを公開する。

＜コンテンツ制作に携わる人材育成に必要な共通カリキュラム＞

・「福島を知るための共通カリキュラム」及び「発想力を培う共通カリキュラム」

地域啓蒙コンテンツ制作に携わるために共通で必要となるカリキュラムを策定し公開する。

＜業界スキルマップ・個別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。

・個別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。

＜業界スキルマップ・個別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分野における個別カリキュラムに対応するコマシラバス、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。

＜人材育成協議会の自立化ロードマップ＞

・人材育成協議会の企画から設置・運営、そして自立化までのプロセスをまとめ、特に今年度から取り組む地域行政機関との包括連携協定の締結により、委託事業終了後にも組織が自立して継続的な議論ができる取り組み内容について公開する。

※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

人材育成協議会 開催実績

文部科学省 平成 30 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 1 回 人材育成協議会

【開催日時】 平成30年8月29日(水)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

【次第】

1. 挨拶 学校法人国際総合学園 常務理事 双石 茂

2. 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
 - ・平成 29 年度の振り返り
 - ・平成 30 年度事業の紹介
 - ・事業推進スケジュールについて

3. 委員の紹介及び挨拶
 - 学校法人 龍馬学園
 - 学校法人 河原学園
 - 学校法人 麻生塾
 - 福島県情報産業協会
 - 郡山地域テクノポリス推進機構
 - 株式会社福島ガイナックス
 - 株式会社バックボーンワークス
 - 福島県デザイン振興会
 - 郡山商工会議所
 - 株式会社福島クリエイティブ
 - 株式会社二葉写真製版福島支社
 - 福島県企画調整部地域政策課
 - 福島県商工労働部商工総務課
 - 須賀川市文化スポーツ部文化振興課
 - 伊達市産業部商工観光課
 - 三春町産業課

4. 事務連絡 国際アート&デザイン大学校 事務局 小野里 俊哉

5. 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
- ・平成30年度事業計画書 ・平成29年度実績報告書 ・参加委員からの提供資料

【参加委員】25名(敬称略)

第1回 人材育成協議会			
	氏名	所属・役職	出席
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校／学校長	○
2	双石 茂	学校法人国際総合学園／常務理事	○
3	水野 和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部 部長	○
4	菅野 浩二	学校法人国際総合学園／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	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局	○
15	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
16	松村 壮次郎	株式会社福島ガイナックス／代表代行	○
17	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
18	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課	○
19	半澤 哲郎	株式会社福島クリエイティブ営業部／部長	○
20	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
21	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
22	菰川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長	○
23	橘内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長	○
24	新野 徳秋	三春町産業課／課長	○
25	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査	○
		以上出席	25名
		※他にオブザーバーの参加あり	

【議事内容】

【平成 30 年度の取り組みの具体項目】の説明

取組1. 「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」を福島県の協力のもとで実施

調査対象を県内一円に広げ、地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するために、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探る。

調査対象としては、福島県内の行政機関 及び 商工業団体・企業 ソフトコンテンツ業界(マンガ、アニメ、ICT、ゲーム、デザイン、広告代理店等)を予定しており、福島県地域政策課様の協力のもと、県内行政機関の組織力をお借りして全県的な調査を実施する。また、郡山商工会議所や福島県デザイン振興会など、経済団体や同業者団体の組織的な協力を得て実施する。

調査項目は

- ・ソフトコンテンツを活用した地域啓蒙事例
- ・ソフトコンテンツを活用するための人材ニーズ
- ・ソフトコンテンツを制作するための人材ニーズ 等の大項目を予定しており、どの様な地域課題に対して、どの様なコンテンツを活用し、その結果を探ることで、今後のコンテンツ制作に携わる人材に必要な知識と技術を明確にする。

アンケートの集計結果に基づき「福島県における人材育成ビジョンシート」の策定、及び「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野における人材像を明確にして「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」に反映させる。

取組2. 人材育成協議会にて、人材育成の全体の開発方針を定め、「共通カリキュラム」と「個別カリキュラム」とに分けて開発

- ① 福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例や、専門学校と同世代が体験している福島大学の「ふくしま未来学」などを参照し、「共通カリキュラム」を開発

分科会での業界課題を分類すると、専門的な知識、技術の他に、地域啓蒙コンテンツを制作するために必要なカリキュラムとして「福島を知るための共通カリキュラム」と、「発想力を培う共通カリキュラム」が必要となる。

これらを開発するために、福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例や、専門学校と同世代が体験している福島大学の「ふくしま未来学」などを考察する研修会を開催し「共通カリキュラム」を開発する。

福島大学の「ふくしま未来学」は、文部科学省 地(知)の拠点整備事業の採択を受けて大学生に対して実施されているカリキュラムであり、地域課題を実践的に学び、未来を創造できる人材の輩出を目指しているカリキュラムである。この取り組み内容を参考として「福島を知るための共通カリキュラム」を開発する。

また、福島県が世界に向けて発信しているソフトコンテンツの成功事例としては、県産品関連の風評被害払拭のために制作したアニメーション動画「食べちゃったっていいのにな！」を考察する。特産のモモやあんぼ柿が女の子の妖精になって登場するアニメであり、配信とともに世界での県産品の販路拡大を目的としたPRイベントでも活用されている。地域啓蒙作品を実際に企画・制作する事例を学び、「発想力を培う共通カリキュラム」を開発する。

② 分科会にて、「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、個別カリキュラム及びシラバスを開発

県内一円を対象としたアンケートの集計結果に基づき「福島県における人材育成ビジョンシート」の策定に取り組むほか、人材像を明確にして「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」に反映させる。カリキュラム内容を検討するために、地域を題材にしたコンテンツ制作の手法やインバウンド対策活用について協議しカリキュラム内容に反映させる。

また、実証講座の内容としては、プロのクリエイターから学び、学生同士が交流しながら制作体験できるアクティブラーニング形式のワークショップの開催について協議し、3分野の個別カリキュラムとコマシラバスを策定する。

取組3. 開発した暫定的カリキュラムをもとにワークショップ形式の実証講座を開催

11月に開催予定の地域啓蒙イベント「マジカル福島」の開催時期にあわせて、「マンガ分野」、「アニメ分野」、「ICT・ゲーム分野」の3分野それぞれの実証講座を開催する。

福島県の歴史や偉人、観光地や地元ネタを題材にしたコンテンツ制作のワークショップを開催し、専門学校生が作品企画や制作に取り組み、完成作品の発表やプレゼンテーションを実施する。

取組4. 地域行政と連携したイベント、行事への参加で人材育成の学びの場と発表の場を創出

地域行政との連携で、地域イベントや行事でのコンテンツ制作ワークショップの協同開催や作品発表の機会創出に取り組むとともに、地域企業及び団体との連携によるインターンシップ受け入れ等で、卒業後の働く場所を創出することに取り組む。

【平成30年度の目標成果物】の説明

<福島県における人材育成ビジョンシート>

福島県内の人材ニーズ調査を踏まえ、「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。

地域啓蒙のためのソフトコンテンツ人材育成に必要なスキルを体系化し、中長期的に必要な人材像をまとめ、専門学校に必要なモデルカリキュラムを公開する。

<コンテンツ制作に携わる人材育成に必要な共通カリキュラム>

・「福島を知るための共通カリキュラム」及び「発想力を培う共通カリキュラム」
地域啓蒙コンテンツ制作に携わるために共通で必要となるカリキュラムを策定し公開する。

＜業界スキルマップ・個別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。
- ・個別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。

以上。



第2回 人材育成協議会

【開催日時】 平成31年1月11日(金)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

【次第】

1. 委員の紹介及び挨拶 各委員より

2. 事例共有 専修学校における産学連携体制構築支援事業 連絡調整会議での
地域連携事例発表について

国際アート&デザイン大学校 学校長 中野寿郎

3. 「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について

福島県庁地域政策課 課長 加藤靖宏 様

「マジカル福島」について

株式会社ガイナ／代表代理 松村莊次郎 様

4. 人材ニーズ調査の実施協力について

教務部長 佐藤日和

5. 事務連絡

事務局長 小野里俊哉

6. 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

・発表資料「協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり」

・「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」たたき台

・「ソフトコンテンツ人材ニーズ調査」項目

【参加委員】24名(敬称略)

第2回 人材育成協議会 出席委員一覧		
	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	水野 和哉	学校法人国際総合学園／事業政策部 部長
3	菅野 浩二	学校法人国際総合学園／地域連携課長
4	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
5	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
6	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長
7	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
8	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務
9	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局
10	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
11	松村 荘次郎	株式会社ガイナ／代表代理
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	鈴木 英夫	郡山商工会議所／開発事業部 開発観光課
15	加藤 英明	株式会社福島クリエイティブ／社長室長
16	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
17	加藤 靖宏	福島県企画調整部地域政策課／課長
	東条 正美	福島県企画調整部地域政策課／主任主査
	大木 崇史	福島県企画調整部地域政策課／副主査
	稲井 沙織	福島県企画調整部地域政策課／主事
18	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
19	橘内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長
20	新野 徳秋	三春町産業課／課長
	大見 友和	三春町産業課／主任主査
		以上出席24名
		※オブザーバーの参加あり

【議事内容】

・事例共有 専修学校における産学連携体制構築支援事業連絡調整会議での地域連携事例発表について

【地域の課題の一つ】

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。地域の子供たちから大人まで、学ぶ場所、発表する場所、働く場所が必要。

【課題解決のための取り組み】

地域に誰もが認める特色ある「文化」や「教育」のような【福島にしかないオンリーワン】を形成していく必要がある。

地域内にある、他の色々な主体や取組を巻き込んで、より大きな「流れ」を生み出す必要がある。

【地域との協働事例】

(その1) 県内自治体との包括連携協定

(その2) 「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

(その3) 「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【協働事例拡大の背景と課題】

○地域課題払拭に取り組む、学校、行政、企業・団体、相互の理解

- ・包括連携協定の主な目的は『若者の力で地域活性化』
- ・学生目線の斬新な企画提案などで地域に話題を提供
- ・子供から大人までの交流が増え、地域のイベントや行事がにぎわう
- ・学生たちの活躍の場が増え、結果として就職にもつながる

○行政スケジュールとの調整や企業の経済的事情も勘案が必要

- ・参加団体数が増えるほどスケジュール調整は難しい
- ・企業連携の場合、企業側の経済的理由等で連携が難しくなるケースもある

○連携事業実行予算の確保が課題

- ・企画があっても予算がとれるかどうかは課題(協働体制の必要性)
- ・事業企画・実施に向けて産学官の意見交換の場が必要(本協議会の関係を活用)

○本協議会を超え、地域行政や地域企業・団体との連携による協働体制によって、専修学校が高等教育機関としての役割を活かすことで、地域活性化の「流れ」を作り出すことが可能と考える。

今後も産学官の連携事業に協力を頂きたい。

・福島県地域政策課様より提案「(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク」について

以下のたたき台について、協議する。

【組織構成団体】

○組織の構成は、当初は、ソフトコンテンツ人材育成協議会に参加している団体、県内にてソフトコンテンツ系のイベントを行っている団体を想定。

【活動内容】

○組織として、ホームページを運営する。

・内容は、県内ソフトコンテンツ系イベントのイベントスケジュール、関連団体へのリンク等の情報を取得できるポータルサイト。

・上記に加え、ツイッター等 SNS を利用して、イベント情報の広報を行う。

【ネットワークによる効果】

○団体同士のネットワークを構築することで、各団体が実施する事業・イベントにおける相互協力(人材提供や広報等)を円滑に広く行えるようにする。

○また、ポータルサイトからアクセスすることで、県内において新規にソフトコンテンツ系事業の実施を検討している団体が関係者との接触を図りやすくなり、呼び水となることも期待する。

【課題】

○上記ホームページの運営等、どの団体が中心となって運営するか。

○インターネットによる情報発信以外にも、広く広報する場合、既存メディア(テレビ、マスコミ等)も活用することが理想的であるが、そのための予算については設立後の課題。

・人材ニーズ調査の実施協力について

第1回人材育成協議会での説明以降、「福島県内行政に対するソフトコンテンツ人材ニーズ調査」については個別の提案やヒアリングでの情報を頂いた。今回はまとめた調査内容項目について、分科会の中で分野別の観点から意見を頂き、更に修正を加えていく。

今年度中の実施に向けて協力をお願いしたい。

【目的】

地域行政の将来ビジョンに合わせた人材育成カリキュラムを開発するために、福島県内の行政機関及び民間企業が発信するソフトコンテンツ活用事例と、これから求められるソフトコンテンツ業界の人材ニーズをアンケート調査で探る。

【調査対象】

福島県内の行政機関 及び 商工業団体・企業 ソフトコンテンツ業界(マンガ、アニメ、ICT、ゲーム、デザイン、広告代理店等)を予定しており、福島県地域政策課様の協力のもと、県内行政

機関の組織力をお借りして全県的な調査を実施する。

また、郡山商工会議所や福島県デザイン振興会など、経済団体や同業者団体の組織的な協力を得て実施する。

【調査項目】

- ・ソフトコンテンツを活用した地域啓蒙事例
- ・ソフトコンテンツを活用するための人材ニーズ
- ・ソフトコンテンツを制作するための人材ニーズ 等の大項目を予定しており、どの様な地域課題に対して、どの様なコンテンツを活用し、その結果を探ることで、今後のコンテンツ制作に携わる人材に必要な知識と技術を明確にする。

【調査方法】

- ・インターネットを活用した Google フォーム等でアンケートを実施する。

以上。



第3回 人材育成協議会

【開催日時】 平成31年2月15日(金)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

【次第】

1. 挨拶 学校法人国際総合学園 FSG カレッジリーグ 常務理事 双石 茂
2. 議事説明 国際アート&デザイン大学校 学校長 中野寿郎
3. 発表
 - ①「創発への誘い」IGDA 日本 副理事長 中林寿文 様
 - ②行政連携によるマンガ作品制作事例 国際アート&デザイン大学校 山田直美
 - ③ソフトコンテンツ教育における事例考察
株式会社双葉写真製版 福島支社 支社長 伊藤隆之 様
4. 人材育成協議会の枠を超えた地域連携の推進
 - ①(仮称)「ふくしまソフトコンテンツネットワーク」
 - ・人材育成協議会に参加している団体 及び
県内にてソフトコンテンツ系のイベントを行っている団体を想定
 - ・県内ソフトコンテンツ系の情報を取得できるポータルサイトの運営
 - ②産学官連携事業の組織的推進
 - ・三春町 「アートクリエイター教室事業」
 - ・須賀川市 「特撮文化推進事業実行委員会」、7月7日「特撮の日」制定
 - ・伊達市 伊達市アニメツーリズム実行委員会「伊達なアニメフェス」
「包括連携協定締結」の準備
 - ③e スポーツを活用した地域活性化につながる新しい取り組み
5. 講評
 - ・福島県地域政策課 課長 加藤靖宏 様
 - ・学校法人河原学園 中村 亮 様
 - ・学校法人麻生塾 安部倫太郎 様
 - ・株式会社三菱総合研究所 山口健太郎 様
 - ・FSGカレッジリーグ 常務理事 双石 茂
6. 事務連絡 事務局長 小野里俊哉
7. 閉会
※引き続き合同分科会開催

【配布資料】

- ・第3回人材育成協議会次第
- ・発表資料

【参加委員】29名(敬称略)

第3回 人材育成協議会 出席委員一覧		
	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	学校法人国際総合学園／常務理事
3	菅野 浩二	学校法人国際総合学園／地域連携課長
4	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長
5	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長
6	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長
7	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長
8	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務
9	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務
10	中村 亮	学校法人 河原学園／
11	安部 倫太郎	学校法人 麻生塾／
12	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局
13	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長
14	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長
15	松村 荘次郎	株式会社ガイナ／代表代理
16	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役
17	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長
18	鈴木 英夫	郡山商工会議所／開発事業部 開発観光課
19	大塚 敏則	株式会社福島クリエイティブ／副社長
20	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長
	小林 智貴	株式会社二葉企画／営業企画部 係長
21	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／副主査
	稲井 沙織	福島県企画調整部地域政策課／主事
22	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長
23	稜川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長
24	大友 幸弘	伊達市産業部商工観光課／観光物産係 係長
25	大見 友和	三春町産業課／主任主査
26	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査
		以上出席29名
		※オブザーバーとして、三菱総研 様、他の出席あり

【議事内容】

取り組み発表

①「創発への誘い」IGDA 日本 副理事長 中林寿文 様

今年度事業の「共通カリキュラム」の開発に係る「実証講座」として実施した内容を発表した。

創発 / emergence とは個々人の能力を組み合わせることで創造的な成果を生み出すこと
講座のテーマはゲームを題材にグループで企画し、コンテンツ制作について体験的に学ぶ事

②行政連携によるマンガ作品制作事例 国際アート&デザイン大学校 山田直美

須賀川市文化振興課様からのまんが制作依頼内容を題材にして、地域の歴史をわかりやすく伝えるマンガ制作について、「地域を知る」、「発想を広げる」という二つの共通カリキュラムを体験し、実際にマンガ制作に取り組んでいる事例を発表した。

③ソフトコンテンツ教育における事例考察 株式会社双葉写真製版 様

プログラミング教育に活用される事例が多いペッパー君であるが、ソフトコンテンツをデジタルサイネージ等と連動して見せることや説明することのできる活用方法を発表する。

この事例を参考として、更にどのような様な活用方法があるかを考察する機会とした。

「Pepper の活用事例紹介」※Pepper 自身による発表となります。

【デモンストレーション】

・Pepper の仕様説明 ・株式会社二葉写真製版 業務案内

・イベント補助(デジタルサイネージ連携) ・プログラミングについて

仕様アプリ: Microsoft Power Point Flex Gear for Microsoft PowerPoint

人材育成協議会の枠を超えた地域連携の推進

①(仮称)「ふくしまソフトコンテンツネットワーク」

・人材育成協議会に参加している団体及び県内にてソフトコンテンツ系のイベントを行っている団体を想定

・県内ソフトコンテンツ系の情報を取得できるポータルサイトの運営

※次年度に本格的に協議を始めるネットワークづくりに対しての課題として運営資金の目途が無いことから、企業協賛による確保について提案。

②産学官連携事業の組織的推進

・三春町 「アートクリエイター教室事業」

・須賀川市 「特撮文化推進事業実行委員会」、7月7日「特撮の日」制定

・伊達市 伊達市アニメツーリズム実行委員会「伊達なアニメフェス」、「包括連携協定締結」の準備

③e スポーツを活用した地域活性化につながる新しい取り組み

「ふくしま e スポーツ推進連絡会」が立ち上がり県内でもイベント開催が続く状況

講評・福島県地域政策課 課長 加藤靖宏 様

本日は非常に刺激的な色々な事例を見せていただきました。機会を頂き、我々行政も知らない世界がございまして、こういったものを見せていただくことで新たな取り組みが想像できることが大事なのかなと思います。そういう点におきましては、色々な業種の方が集まって取り組んでいることを披露して下さることが次に想像できる新しい種を生み出すことに繋がるのではないかと考えております。先ほど中野学校長さんお話がございましたネットワーク組織というのは、お金をかけてできるものだけではなく、違う形で皆様との繋がりを作ることによって、新たに人材育成や産業の運営することで持続的にやっていければと考えております。ただ、そのために何が重要かということにつきましては色々ご意見があるかと思っておりますので、来年度の継続課題ということで、皆様からご意見をいただきながら形にしていくことができれば非常によろしいかと思っております。我々も人口減少社会というなかで、福島に色々な人に来ていただき、移住して頂けるよう取り組みをしており、そのなかで求められている1つの言葉として「福島ならではの」ということを当県知事が申しております。ここでないと体験できないもの、ここに来ないと学べないようなオンリーワンがこういうところからできていけばいいと考えておまして、そのために私も力を尽くしていければと思いを新たにいたしましたところでは。

・学校法人河原学園 中村 亮 様

私はできるだけこの委員会には参加するようにしていきまして、あらためて福島県の行政の皆さんと企業の方、教育に関わる学校法人など、密な連携をしていることが非常に羨ましいというのが本音です。ソフトコンテンツネットワークの立ち上げというのも、たくさんコンテンツを1つに繋げていこうというものであるわけで、私共愛媛県の方でも、観光地として他から招くようなことはできないかということを検討して色々と考えています。1つ簡単にご紹介しますと、瀬戸内海に面している県、愛媛県もその1つですが、対岸に広島県、岡山県があります。瀬戸内で人を集められないかという組織ができていて、実はあまり隣県との関係性が密かというところではない状況です。愛媛県の中でも様々な市町村の思惑のなかで、なかなか同じ方向に向いていないところもあるわけです。この委員会での話をお聞きますと同じ方向を向いて、連携が取れているというのに感心した次第でございます。参考になる話がたくさんありまして、早速地元愛媛県に持ち帰り、業者や企業や学校関係者と協議を続けていきたいと思っておりました。今後、人を集めるコンテンツとしても非常に有益なものでありますし、それを教育、人材育成にも使っているということで一石二鳥の面もあると思っております。それも参考にしながら少しでも福島県さんに追いつけるように感じました。

・学校法人麻生塾 安部倫太郎 様

今回協議会で取り組みをされている内容は、我々も学んで目指すべきところでもあると大変参考になり、刺激にもなりました。先ほど中村先生もおっしゃられた通り、連携がしっかりと成されていると感じています。そしてその連携、いろんな取り組みが地域を巻き込む形で展開をされている。これを見る限り、子供から大人までワクワクするような内容で、非常に県が魅力的なきっかけになるのではないかと思います。北九州から来ているのですが、北九州もまた人口減というところの問題があり、マンガミュージアムというのがあり打ち出しているのですが、なかなか県一体となってこういった取り組みができていないなと感じます。福岡でも産学官、地域を巻き込んだ取り組みができればいいと感じています。学生の皆さんに対して大きな学び、成長の機会にもなってい

ると感じております。持ち帰り、教職員にフィードバックをして今後の展開についてもまた何か関係を持たせていただければと思います。

・株式会社三菱総合研究所 山口健太郎 様

2月はこのような協議会が全国で 13 行われております。それを見ながら共通の課題や、専修学校と地域や産業との提携ができるかをまとめ始めているところです。みなさん精力的にまとめていただいている、共通点が一つあります。それは、学生さんの視点を取り入れた方が盛り上がるというのが出てきておまして、こちらでもワークショップ型の体験をされていますが、ゲーム業界ではトライアウトというもう少し就職に直結した形で、多数の専門学校と中小企業のゲーム会社と一緒にゲームを作り、その中でいい人材を極めていくような取り組みをされています。他の協議会でも次年度やりたいということが結構出てきていて、自然と、産学連携について、体を動かす、頭を動かすことを考えた結果、学生を交えたワークショップとか具体的な活動といったところに落ち着いていったのかという共通点が今出てきています。そういったところで具体的な産学連携のやり方、動き方として学生を絡めるということが1つ出てきたので、もういくつか今年度、次年度の活動で型ができまとめたいと思います。この協議会について、私も参加させていただいた、学生さんを交えたワークショップ型の授業で、どういうふうはこちらの学校さんの方で評価して、何に繋げていくのかをお伺いしようと思ったのですが、活かし方、就職にまで繋げるのか、もう少し入りたての子たちのキャリア感を育てるところに使うとか、そういった思惑があればお伺いしたいとおもいます。

・FSGカレッジリーグ 常務理事 双石 茂

様々な発表を頂きありがとうございました。2月12日の報道の内容なのですが、インバウンドに関して楽天トラベルの集計で2018年1月からの伸び率1位が鳥取県だったとのこと。なぜ鳥取かと言いますと、アニメに由来した色々な空港に外国人が非常に食いついて、アニメ関係の空港名だということで伸び代があったということでした。2位は福島県でございました。鳥取の伸び率が189%のところ、福島が184%。なぜ伸びたかということ、会津の只見線が非常にロマンティックであり、中国、台湾の方が多数訪れたそうです。更には、桜の効果があり三春の滝桜や福島の花見山などの観光で伸びたということです。そこでふと思ったのが、県からご提案いただいた福島のソフトコンテンツネットワークづくりについては、非常に期待が持てますので我々教育機関としても全面的協力を差し上げられると思いました。桜も只見線も非常に魅力があって、鳥取が189%であるならば、当然福島空港はウルトラマンが迎え入れをしてくれる空港ですし、またこれだけのソフトコンテンツがある県というのは、県外のところでも、稀な環境にあるなかの我々人材育成と地域活性を掲げた学校としての運営をさせていただける幸せがあるかと思いました。コンテンツに関してこれだけの皆様によるご協力を今回の文部科学省事業としてだけでなく、徹底的に発信をしていきたいと考えています。もっとこの事業とアニメ、マンガ、ゲームによるソフトコンテンツを我々としても発信の強化を果たして参りたいと思いますので、ぜひ次年度も皆様のご協力をいただき、先ほどの地域活性化の目標を掲げて頂ければと思います。これまでの皆様のご協力非常に感謝しております。来年も続いていく事業でございますので、ご協力のほど何卒お願い申し上げます。

以上。

資料

Pepper の活用事例紹介

平成 31 年 2 月 15 日
株式会社二葉写真製版

【デモンストレーション】17 分 40 秒

- ・ Pepper の仕様説明
 - ・ 株式会社二葉写真製版 業務案内
 - ・ イベント補助（デジタルサイネージ連携）
 - ・ プログラミングについて
- ※Pepper 自身による発表となります。

仕様アプリ：Microsoft Power Point

Flex Gear for Microsoft PowerPoint

【各パートの内容】

- ・ Pepper の仕様説明
出来ることを説明するにあたり、その前に基本的な Pepper の仕様を説明します。大きな違いが 2 点あることを確認してもらいます。1 点目は、一般販売モデルと法人モデルの違いを説明します。そして、2 点目はシングルタスクであることを説明します。2 点の説明が終わったあと、業務として対応できることを大まかに説明します。ここでは、デメリットの部分も説明しています。これは、限定した業務に向いているということを理解してもらうためです。
- ・ 株式会社二葉写真製版 業務案内
このパートは弊社の業務案内をします。外部モニターと連動した形で業務説明を行いますので、企業説明会等で使用しています。ボリュームがある内容を繰り返さなければならぬ場合に大変有効です。そして、プレゼンに動画も挿入できますので、Pepper によるしゃべりだけだとわかりにくい部分を補完出来ます。書類自体は Power Point です。すでにあるプレゼン資料をそのまま使うことが出来ます。そして、各スライドでは Pepper にしゃべらせることを自由に設定できます。

【課題】

- ・ Pepper が見慣れてきているため、以前ほど注目を集めなくなっている
 - ➡人寄せパンダ的運用は意味がなくなった
- ・ ロボットに話しかけることに抵抗を感じる人は多い
 - ➡タイミングや話し方、声の高さが聴取率に影響する
- ・ シングルタスクであるため、業務に柔軟性がない
 - ➡割り切って使うしかないが、すぐに飽きられてしまう
- ・ 複数人への同時対応が出来ないため、操作に手間がかかる
 - ➡コンテンツの作り方である程度スムーズな運用ができるように工夫する

【総括】

Pepper 活用を考えていろいろやっていますが、これだというものはまだ見つかりません。多分、Pepper 単体で何かを完結させることは難しいのかもしれない。デジタルサイネージやプレゼンで Pepper を連動させてプラスαの効果を求めることは可能ですが、もっと何かがあるような気がします。現状では、プログラミング教育のひとつとして、スクラッチから始まり、コレグラフで Pepper を直接操作するワークショップの開催が現実的であると考えています。そのワークショップの開催にあたり、各ソフトコンテンツを有効に活用できれば良いのではないかと考えます。

【補足】

白河市では行政が開いたプログラミング教育のひとつとして、教育課レゴ® マインドストームを使って教室を不定期で開催していますが、やはり注目度は高く常に定員に達しています。また、コミュニティカフェとして高校生が運営にかかわる場所を提供して地域の活性化に役立っています。それぞれの事例は違いますが、場所であったり、集まってみんなで何かを作り上げるということがキーワードになると感じています。

・ イベント補助（デジタルサイネージ連携）

サンシャイン池袋で行われた「Page2019」に出展した企業の業務に興味を持ってもらえるようにデジタルサイネージと連動した状態で呼び込み、説明を行いました。写真はその時のブースです。ブース内で説明中も常に外部に対して呼びかけを行っていますので、少人数でも運営が行えます。



・ プログラミングについて

Pepper を直接動かすことが出来る開発ソフトウェア「コレグラフ」を紹介し、詳しくは説明しませんが、イメージをつかんで貰えば良いと考えます。次に、スクラッチというソフト型プログラミングを紹介し、このソフトは多くのプログラミング教室で使われているので、情報が多く導入しやすく、勉強のしやすさがあります。この二つを紹介したのは、キーボードからコマンドを入力するのではなく、ビジュアルプログラミングだからです。プログラミングは難しいですが、スクラッチから入り、コレグラフまでプログラミングできるようにすれば幅が広がります。



分科会 開催実績

第1回 分科会

マンガ分科会、アニメ分科会、ICT・ゲーム分科会

【開催日時】平成30年8月29日(水)16:00～

【開催場所】国際アート&デザイン大学校 201 教室、202 教室、203 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

- 1、業界就職に必要なスキルについて
- 2、地域啓蒙作品の事例について
- 3、人材ニーズ調査について

【参加委員】7名(敬称略)

第1回 マンガ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長	○
2	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長	○
3	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務	○
4	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	○
5	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭	○
6	鈴木 英夫	郡山商工会議所／経営支援課	○
7	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
		以上出席	7名
		※他にオブザーバーの参加あり	

【参加委員】7名(敬称略)

第1回 アニメ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務	○
2	松村 壮次郎	株式会社福島ガイナックス／代表代行	○
3	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
4	半澤 哲郎	株式会社福島クリエイティブ／副社長	○
5	加藤 靖弘	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
6	橘内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長	○
7	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査	○
		以上出席	7名
		※他にオブザーバーの参加あり	

【参加委員】7名(敬称略)

第1回 ICT・ゲーム分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	○
2	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長	○
3	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾／校長代理	○
4	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局	○
5	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
6	稜川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長	○
7	新野 徳秋	三春町産業課／課長	○
		以上出席	7名
		※他にオブザーバーの参加あり	

第2回 分科会

マンガ分科会、アニメ分科会、ICT・ゲーム分科会

【開催日時】平成31年1月11日(金)16:00～

【開催場所】国際アート&デザイン大学校 201 教室、202 教室、203 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

- 1、教育カリキュラム「個別カリキュラム」策定のための必須スキル項目について
- 2、地域啓蒙のためのソフトコンテンツの事例共有
- 3、人材ニーズ調査について

【参加委員】6名(敬称略)

第2回 マンガ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長	○
2	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長	○
3	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務	○
4	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長	○
5	鈴木 英夫	郡山商工会議所／開発事業部 開発観光課	○
6	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
		以上出席	6名
		※オブザーバーの参加あり	

【参加委員】6名(敬称略)

第2回 アニメ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務	○
2	松村 莊次郎	株式会社ガイナ／代表代理	○
3	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
4	加藤 英明	株式会社福島クリエイティブ／社長室長	○
5	加藤 靖弘	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
6	橋内 重康	伊達市産業部商工観光課／課長	○
		以上出席	6名
		※オブザーバーの参加あり	

【参加委員】5名(敬称略)

第2回 ICT・ゲーム分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長	○
2	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局	○
3	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
4	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長	○
5	新野 徳秋	三春町産業課／課長	○
		以上出席	5名
		※オブザーバーの参加あり	

第3回 分科会

マンガ分科会、アニメ分科会、ICT・ゲーム分科会

【開催日時】平成31年2月15日(金)16:00～

【開催場所】国際アート&デザイン大学校 201 教室、202 教室、203 教室

【参加者】※出席者名簿を参照

【議題】

- 1、必須スキルの習得方法について
- 2、研修やワークショップの手法
- 3、スキル評価方法

【参加委員】7名(敬称略)

第3回 マンガ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	伊藤 智	国際アート&デザイン大学校高等課程／副校長	○
2	小野里 俊哉	国際アート&デザイン大学校／事務局長	○
3	山田 直美	国際アート&デザイン大学校／教務	○
4	中村 亮	学校法人 河原学園／	○
5	西家 千尋	福島県デザイン振興会／会長	○
6	鈴木 英夫	郡山商工会議所／開発事業部 開発観光課	○
7	伊藤 隆之	株式会社二葉写真製版福島支社／支社長	○
		以上出席	7名
		※オブザーバーの参加あり	

【参加委員】8名(敬称略)

第3回 アニメ分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校／教務	○
2	菅野 浩二	学校法人国際総合学園／地域連携課長	○
3	松村 莊次郎	株式会社ガイナ／代表代理	○
4	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	○
5	大塚 敏則	株式会社福島クリエイティブ／副社長	○
6	加藤 靖弘	福島県企画調整部地域政策課／課長	○
7	大友 幸弘	伊達市産業部商工観光課／観光物産係 係長	○
8	松津 和宏	福島県 商工労働部 商工総務課／主査	○
		以上出席	8名
		※オブザーバーの参加あり	

【参加委員】8名(敬称略)

第3回 ICT・ゲーム分野分科会			
	氏名	所属・役職	出席
1	佐藤 日和	国際アート&デザイン大学校／教務部長	○
2	和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校／副校長	○
3	黒坂 真志	福島県情報産業協会／事務局	○
4	鈴木 秀明	郡山地域テクノポリス推進機構／事務局長	○
5	伊藤 聖隆	郡山市産業観光部観光課／係長	○
6	中林 寿文	国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長	○
7	菰川 千寿	須賀川市文化スポーツ部文化振興課／課長	○
8	大見 友和	三春町産業課／主任主査	○
		以上出席	8名
		※オブザーバーの参加あり	

各分科会の意見集約

【マンガ分科会】

●地域啓蒙作品を制作する為に必要なスキル

近年の傾向では、マンガ家になりたいという希望が少なくなっていると聞いている。ストーリーを作るのが難しいから、という理由があるらしい。

小さいころから、好き、興味をもってもらう事が1番のきっかけで大事な事。発想を広げてストーリーを考えることが楽しいことだという体験から始めることが大切ではないか。

●インバウンド向けコンテンツの開発

マンガは日本のオリジナルコンテンツなので、海外への発信力が強い。

地域の魅力として、民芸品や田舎の風景などを留学生に体験してもらい、留学生の目線で発信していくことをマンガで表現できればより強い発信になる。

●子供たちへの体験講座

三春町アートクリエイター教室では、職業体験という観点からの体験型教室と、その後の学習型教室を展開している。

絵が上手になりたい！将来イラストレーターになりたい！と思う子供たちの参加が見られる。専門学校の先生方が、地域の子供たちに教えるというのは、絵を描くのが好きな子供たちにとってはとても楽しみな講座になっている。

●デジタル制作の流れと地域啓蒙への活用

「まんが甲子園」で有名な高知県では、「世界まんが選抜」がスタートした。地方・啓蒙・偉人などのキーワードを世界として広めるとしたら、デジタルオンリーの作品を、という考えもあるようだ。まんが甲子園は全国の高校生たちの登竜門といえるが、世界まんが選抜は世界の学生たちがチャレンジできる新しいコンテストだと思う。

デジタル制作の学びは必須で、出来上がったマンガ作品を投稿することもシェアすることも容易なこと。また、PC やソフトとタブレット、そしてインターネットの環境があれば、マンガ制作自体も世界のどこでも描けるものになっている。

【アニメ分科会】

●インバウンド活用

地域のインバウンド対策に動画が有効活用されている事例が多い。

アニメーションも同様に活用されており、「訪れてみたい日本のアニメ聖地 88(2019年版)」では、伊達市、須賀川市、会津若松市の3市が選定されている。全世界の日本のアニメファンを対象に行ったアニメ聖地 Web 投票の結果をベースに選定されていることを大いに活用できるのではないか。

●先端技術の活用

最近では3D コンテンツの需要が高まってきている。

キャラクターの3D モデルがあれば、VR の活用、V チューバーのネット配信での活用なども見込まれ、広がりが出てくる。ご当地のキャラクターを作り出すことはもちろん大切であるが、いわゆる

アニメーションを作成し放映することというよりは、そのキャラクターが共有され拡散される仕組みづくり、二次創作や別のコンテンツとして勝手に活用してもらえる内容が必要になっている。そのためにも、市場を分析してターゲットを絞るマーケティングリサーチ力も重要になっているのではないかな。

●オンリーワンのカリキュラム

須賀川市が掲げる特撮文化事業では、最新の特撮映画制作に関わっている監督が多く来県している。CG、映像、に関する先端技術の習得も必要であることから、特撮の分野の学びを取り入れたオンリーワンのカリキュラムが構築できるのではないかな。

【ICT・ゲーム分科会】

●地域課題を解決する ICT

「Connect 2018 in Koriyama, with UDC」というハッカソン(開発イベント)では「地域課題解決アプリを作ろう」というテーマで開催された。

少子高齢化、地域の防犯・防災、観光や商店街の活性化など、地域が抱える課題に対し、その解決に役立つアプリケーションを開発するというものである。このようなハッカソンと、地域のキャラクターが融合したコンテンツの開発が地域啓蒙を考えるとときに理想的な形ではないかな。

●子供たちの学び

Scratch(スクラッチ)という、アメリカのマサチューセッツ工科大学(MIT)のメディアラボが開発したプログラミング学習用ソフトがある。日本ではNHK教育テレビでWhy?プログラミングというScratchを使った番組が放送されるなど、Scratchを使った教育学習に注目が集まっている。小学校のカリキュラムで学ぶとされている内容は、プログラムそのものではなく、プログラムを作成するときのように、「プログラミング的思考」=「物事を論理的に考えていく力」と言われているが、やはりプログラミングを実際に体験することは重要になると思われる。

●スキルの分類について

IT人材の育成に関しては、「i コンピテンシ ディクショナリ(iCD)」というものがある。独立行政法人情報処理推進機構(IPA)が提供している情報で、ITを利活用するビジネスに求められる業務(タスク)と、それを支えるIT人材の能力や素養(スキル)を「タスクディクショナリ」、「スキルディクショナリ」として体系化したもの。これらの考え方を参考にして、ゲーム制作の分野でもスキルマップを構築することが可能ではないかな。

●地域啓蒙に関して

福島県と(株)ポケモンが連携協定を結び、幸せを運ぶと言われる『ラッキー』がふくしま応援ポケモンに就任した。もともと位置情報を活用した陣取りゲームから『Pokemon GO』も生まれてきたといわれるが、これを機会にして県内を巡る新しいゲーム開発に活用できないだろうか。

AIやVRなどの最新テクノロジーも活用して、楽しく体験できるコンテンツ開発に取り組んでみることも学生たちの体験として有効だと思われる。

人材育成ビジョンシート

福島県における人材育成ビジョンシート① 「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

小・中・高の学び

小・中・高それぞれの段階に合わせた学びの内容やレベルを定めて教材とカリキュラムを提案

高校生
・教材と
カリキュラム

中学生
・教材と
カリキュラム

小学生
・教材と
カリキュラム

専門学校の学び

共通カリキュラム

地域を知るワークショップ

- ・地域行政や地元有識者との連携で、原学ツアーや講義形式のワークショップを開催して知識を深める
- ・名所旧跡、歴史的建造物、地域の偉人、日本遺産や世界遺産、地元食材やおいしい食べ物 など
- ・海外から、日本中からの人気観光スポット など

発想を広げるワークショップ

- ・マインドマップを活用したアクティブラーニング形式のワークショップでコミュニケーション力向上
- ・グループでのディスカッションを体験して、様々なキーワードを連鎖させて企画を練り上げる
- ・プレゼンテーションでの成功体験

個別カリキュラム

マンガ分野

- ・スマホアプリ対応、たて読みマンガ制作
- ・デジタル制作環境、液晶タブレットの活用
- ・世界的に受け入れられている日本の文化
- ・地域のコンテンツをデジタル作品で発信

アニメ分野

- ・インバウンド対策で動画やアニメの活用
- ・2Dアニメのみならず、3Dモデルが人気
- ・VRやVチューバーなどご当地キャラを拡散
- ・聖地88など海外からの人気スポーツも多い

ICT・ゲーム分野

- ・UnityやUnreal Engine 4で開発環境が変化
- ・ハッカソンやアイデアソンイベント多数
- ・ゲームフィクションやシリアスゲームで地域の課題解決
- ・eスポーツも人気上昇

地域啓蒙ソフトコンテンツの発信

※本事業における「ソフトコンテンツ」とは、「マンガ、アニメ、ゲームのコンテンツ、及びそれらをICTの技術と組み合わせたコンテンツ」とする

福島県における人材育成ビジョンシート② ふくしまソフトコンテンツネットワーク構想

(仮称)ふくしまソフトコンテンツネットワーク立ち上げの提案 (ただき台)

2019.1.11
福島県地域政策課

【方向性の案】
 ①協議会構成自治体によるネットワーク(負担金なし)を組織する
 ②構成自治体は他の自治体の取組(イベント等)をPRするなど相互に協力する

・その他、活動内容について検討する

ソフトコンテンツ 人材育成協議会
ART and DESIGN
FUKUSHIMA PREFECTURE

〇アニメ聖地88
 一般社団法人アニメシリーズム協会が決定した「2019版 日本のアニメ聖地88」で福島県では以下の3か所が選ばれた。
 ・須賀川市：ウルトラマンシリーズ
 ・会津若松市：海樞鬼 貞政
 ・伊達市：東京ダテニクル

事業終了後の目指す方向性として、組織の自立化へ向けて協議を継続する

ソフトコンテンツ市場と人材育成

ソフトコンテンツ 市場と人材育成

NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)
中林 寿文

2019年2月27日作成

はじめに

ゲームデザインやゲームの原則を学習や組織の生産性向上などに適用するゲーミフィケーション、シリアスゲームという取り組みが注目されている。

本稿では、そういった手法なども見据え、ソフトコンテンツ産業としてのゲーム市場動向、そこで働く人材の実態について捉える。

その上で今後広く必要とされることが予想される、ネットワーク社会に高度に対応するデジタルコンテンツ人材の要素について考察する。

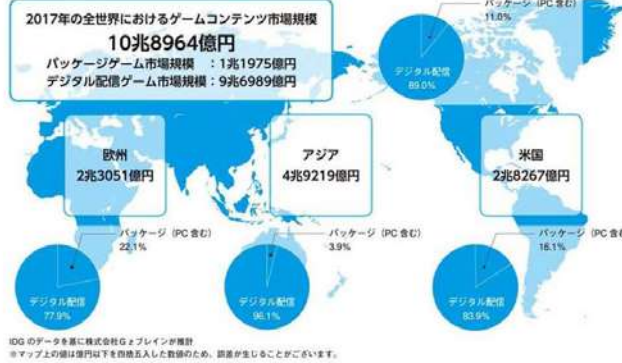
目次

1. ソフトコンテンツ市場
2. 開発者の雇用と人材育成状況
3. 将来に向けて

ソフトコンテンツ市場

世界ゲーム市場規模

■成長する世界のゲーム市場



世界のゲーム市場約11兆円のうち、アジア圏が約5兆円(45%)を占める。

デジタル配信(オンラインダウンロード)が大半で、国内向けコンテンツを海外に配信するのは比較的容易な反面、海外コンテンツの国内市場への流入も容易な状況。

出典 ファミ通ゲーム白書2018

国内ゲーム市場の推移

■国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移

累計期間：2007年12月31日～2017年12月31日

※2018年以降の各項目の数は、2018年4月時点での予測です。

単位：億円



家庭用ハード・ソフトはNINTENDO Switchが市場に大きく貢献し、2017年には5年ぶりのプラス成長に転じた。以降もプラス成長は続いている。

オンラインプラットフォームが引き続き最大の市場。

出典 ファミ通ゲーム白書2018

オンラインプラットフォーム

■オンラインプラットフォーム ゲームコンテンツ市場規模推移（国内）

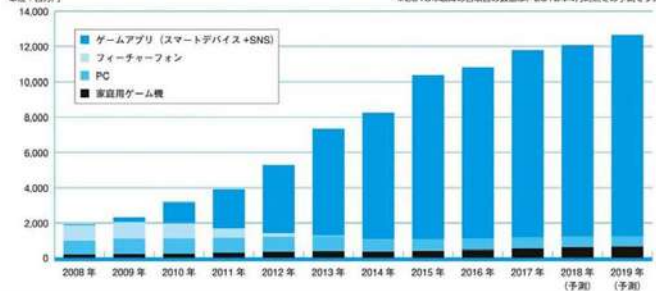
集計期間：2007年12月31日～2017年12月31日

単位：億円

プラットフォーム	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年 (推定)	2019年 (予測)
家庭用ゲーム機	172.0	202.0	218.0	285.0	342.0	375.0	353.0	392.0	445.0	514.0	596.0	631.0
PC	820.0	920.0	922.0	867.0	895.0	861.0	713.0	711.0	696.0	693.0	659.0	634.0
フィーチャーフォン	890.0	920.0	854.0	512.0	192.0	83.0	19.0	-	-	-	-	-
ゲームアプリ（スマートデバイス+SNS）	55.0	290.0	1,187.0	2,249.0	3,856.0	6,069.0	7,154.0	9,283.0	9,690.0	10,560.0	10,815.0	11,397.0
合計	1,937.0	2,332.0	3,181.0	3,933.0	5,285.0	7,358.0	8,239.0	10,386.0	10,831.0	11,787.0	12,070.0	12,662.0

単位：百万円

※2018年以降の各項目の数値は、2018年4月時点での手戻りです。



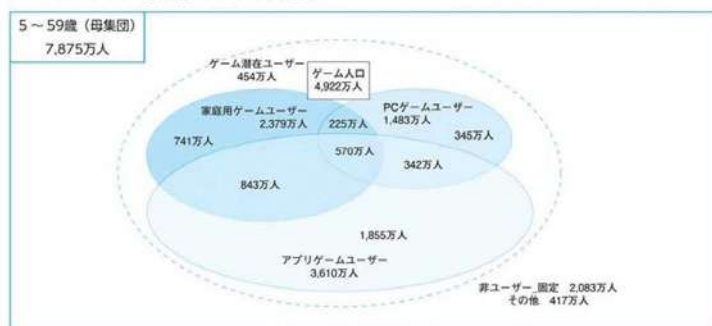
国内オンラインプラットフォーム市場は成長を継続。

特にスマートデバイス（スマートフォン）向け市場は今後も堅調な見通し。

出典 ファミ通ゲーム白書2018

国内ゲームユーザーの分類

■ゲームユーザー分類別 マーケット規模



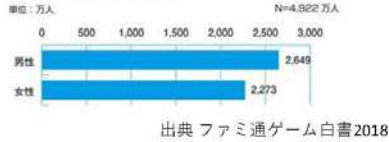
スマートフォンアプリゲームのみをプレイするユーザが約半分(1,855万人)を占める。

プラットフォームを問わずプレイするユーザは1割(570万人)にとどまる。

出典 ファミ通ゲーム白書2018

国内ゲーム消費者属性・男女比

■ゲーム人口の男女分布



平成30年1月総務省統計局の人口統計では、全人口に対して女性の方が多いが(男性:女性=6,160万人:6,500万人)、ゲーム人口比では男性の方が多く、(男性:女性=2,649万人:2,273万人)。

単純比較は出来ないが、男性は女性の1.2倍ゲームをする傾向があると考えられる。

人口統計
-平成30年1月現在-

【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <総人口> 1億2,655万人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-1.7%)
 【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <外国人人口> 231万2千人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-9.5%)
 【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <世帯数人口> 5,185万2千人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-4.3%)
 【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <世帯数人口> 1,025万2千人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-2.1%)
 【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <世帯数人口> 2,059万1千人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-1.1%)
 【平成30年1月1日現在 国勢調査】
 <世帯数人口> 1,025万2千人、前年同月比で減少 ▲22万人 (-2.1%)

※ 国勢調査(国勢調査) 国勢調査人口
Population Statistics for Age, Sex, and Marital Status

年齢階級 (Age Group)	平成29年10月1日現在 (2017.10.01)		平成30年1月1日現在 (2018.01.01)	
	人口 (Population)	割合 (%) (Ratio)	人口 (Population)	割合 (%) (Ratio)
0歳未満 (Under 0)	1,187,000	9.4	1,165,000	9.2
0歳～4歳 (0-4)	4,123,000	32.3	4,091,000	32.3
5歳～9歳 (5-9)	3,987,000	31.5	3,955,000	31.3
10歳～14歳 (10-14)	3,851,000	30.2	3,819,000	30.2
15歳～19歳 (15-19)	3,715,000	28.9	3,683,000	28.9
20歳～24歳 (20-24)	3,579,000	27.6	3,547,000	27.6
25歳～29歳 (25-29)	3,443,000	26.4	3,411,000	26.6
30歳～34歳 (30-34)	3,307,000	25.2	3,275,000	25.6
35歳～39歳 (35-39)	3,171,000	23.9	3,139,000	24.4
40歳～44歳 (40-44)	3,035,000	22.7	2,999,000	23.3
45歳～49歳 (45-49)	2,899,000	21.4	2,863,000	22.3
50歳～54歳 (50-54)	2,763,000	20.2	2,727,000	21.2
55歳～59歳 (55-59)	2,627,000	18.9	2,591,000	20.1
60歳～64歳 (60-64)	2,491,000	17.7	2,455,000	19.0
65歳～69歳 (65-69)	2,355,000	16.5	2,319,000	18.0
70歳～74歳 (70-74)	2,219,000	15.3	2,183,000	16.7
75歳～79歳 (75-79)	2,083,000	14.1	2,047,000	16.0
80歳～84歳 (80-84)	1,947,000	12.9	1,911,000	15.0
85歳～89歳 (85-89)	1,811,000	11.7	1,775,000	13.8
90歳～94歳 (90-94)	1,675,000	10.5	1,639,000	12.7
95歳～99歳 (95-99)	1,539,000	9.3	1,503,000	11.5
100歳以上 (100+)	118,000	0.9	112,000	0.8
合計 (Total)	12,655,000	100.0	12,655,000	100.0

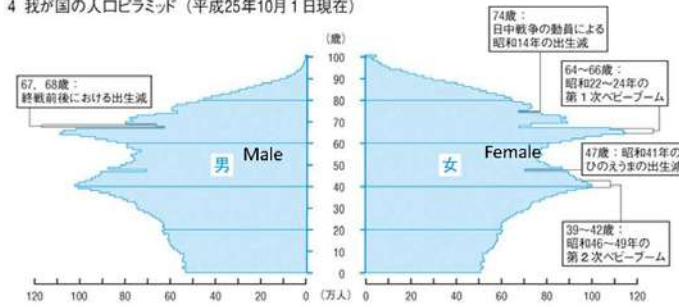
出典 総務省統計局 <https://www.stat.go.jp/data/jinsui/pdf/201801.pdf>

Current situation and problems of Japanese game industry

日本全体の人口ピラミッド

総務省統計局 2015年

4 我が国の人口ピラミッド (平成25年10月1日現在)



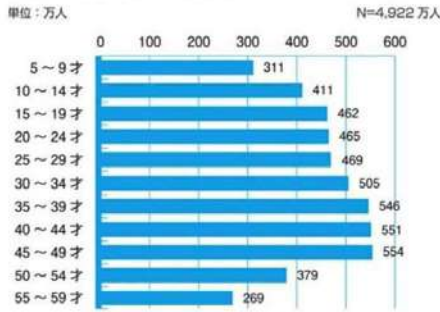
出典 <http://www.stat.go.jp/data/nihon/g0402.htm>

日本の人口分布は逆ピラミッドに近づいていることが知られている。

次ページの属性データと比較するにあたり、本ページの資料は、2015年のものであることに注意する。

国内ゲーム消費者属性

■ゲーム人口の年齢分布



国内ゲーム市場は、任天堂ファミリーコンピュータ(1983年発売)を子供の頃に遊んだ世代が牽引しているとされている。

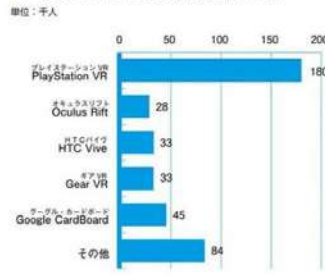
※1 前ページ図とは年齢の高低が逆転している

※2 前ページ図は2015年、本ページは2018年データである

出典 ファミ通ゲーム白書2018

国内VRデバイスの普及状況

■主要VRデバイスの所有状況 (※1)



(主要VRデバイス所有者は334千人)

※1 調査日：2017年12月 調査対象：15～59歳男性のみ

■VR所有者の男女・年齢・GUI 分布

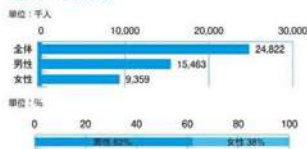


国内ゲーム人口4,922万人に対して1割以下の所有率であり、普及はまだこれからという時期。

出典 ファミ通ゲーム白書2018

e-Sports: 関連分野・ゲーム実況

■ゲーム実況・プレイ動画 接触者数 (※1)
(全体・男女別)



■動画を投稿する理由 (※3)



■コメント・視聴する理由 (※4)



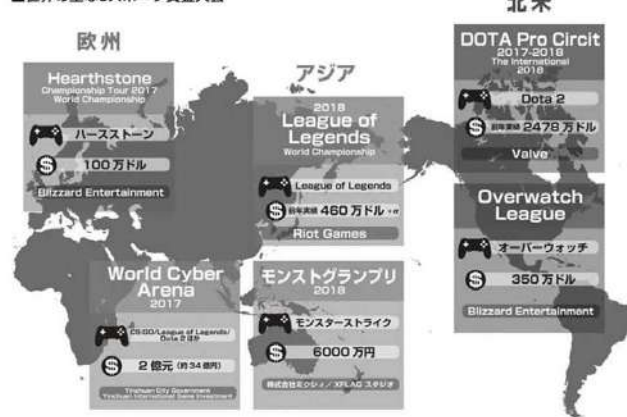
※1 調査期間: 2017年10月
 ※2 調査対象: 75,757 人 (15~39歳の男女)
 ※3 調査対象: 1,162 人 (15~39歳)
 ※4 調査対象: 24,370 人 (15歳以上)

出典 ファミ通ゲーム白書2018

e-Sportsに関連する分野として、ゲームプレイをソーシャル動画メディアで配信する、他のプレイヤーのプレイを見らるといった新しい楽しみ方が生まれている。

e-Sports: 世界的な盛り上がり

■世界の主なeスポーツ賞金大会



海外では優勝者に対して、高額な賞金が設定されるなど盛り上がりを見せている。

これはe-Sportsが活性化するビジネスモデル/エコシステムが整っている結果と捉えられ、今後さらなる分析を必要とする。

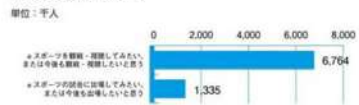
出典 ファミ通ゲーム白書2018

e-Sports: 国内での認知状況

■eスポーツの認知と参加経験 (※1)



■参加意向 (※2)



■eスポーツ認知者 男女・年齢帯・GUI 分布



出典 ファミ通ゲーム白書2018

e-Sportsの認知は進みつつあり、今後の盛り上がりが期待される。

国内ゲーム市場のまとめ

1. モバイル(スマートフォン)ゲーム市場は2016年から成長が鈍化してきているものの成長継続
2. 据え置き型ゲーム機市場もNINTENDOSwitchにより回復基調
3. VRデバイスの普及が進むがゲームユーザ人口全体に対する割合はまだ低い。
4. e-Sportsの市場成長が期待される
5. コンテンツの特性・技術要素としては、スマートデバイス+アプリ、e-Sports(対戦機能)など、オンラインサービスの重要性がうかがえる

開発者人材の待遇および育成

注記

本章で引用しているデータは一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会 (CESA)が実施したものがある。

アンケート回答者募集時の都合上、CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference) 参加者が回答者の多くを占めている。

CEDECとは平日3日間、有料で開催されるゲーム開発者向けイベントであり、所属企業の費用負担にて参加する者が多い。

そのため、所属企業の中から特に選抜された者が多いと推測され、回答データにも偏りがあると推測される。

しかしながら、ゲーム開発者の傾向を分析することが無二のデータである為、注意を払いながら参照することとする。

ソフトコンテンツ市場と人材育成

就労形態



注記の通り、本データのみでは、ゲーム開発者の正社員率が高いとは必ずしも言うことができない。

しかしながら、以降のデータの主要な属性として、捉えておくべき指標である。

図 2-14-1 就労形態

出典 CESA 「ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

年収



注記の通り、本データがゲーム開発者全体の平均値という考えることはできないが、上位グループの平均値であると推測できる。

図 3-1-1 2017 年収

出典 CESA 「ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

最終学歴



注記の通り、本データがゲーム開発者全体の平均値という考えることはできないが、上位グループの平均値であると推測できる。

表 2-3-1 最終学歴

出典 CESA 「ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

家族

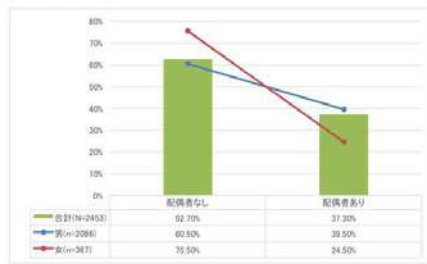


図 2-5-1 配偶関係

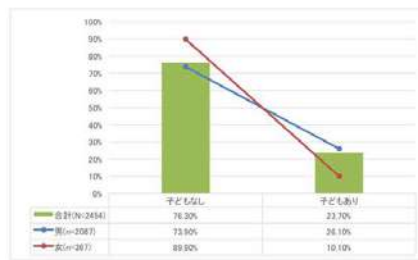
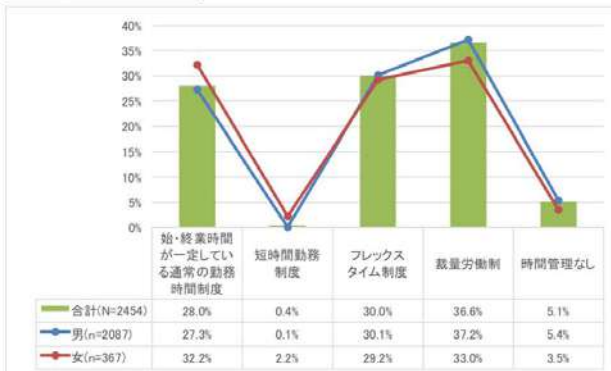


図 2-5-2 子どもの有無

出典 CESA | ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

注記の通り、本データがゲーム開発者全体の平均値という考えることはできないが、上位グループの平均値であると推測できる。

勤務形態



本アンケートの主要属性である正社員について、フレックスタイム制度、裁量労働制が普及していると判断できる。

自由度が高い勤務形態は、リモートワークの可能性にもつながる。地方+都市部、地方+地方といったリモートワーク、テレワークの可能性が高い業界だと考えられる。

図 2-15-1 勤務形態

出典 CESA「ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

年収x学歴x経験年数

表 3-1-1 2017 年収（全体・最終学歴別）

	全体	最終学歴					
		中学	高校	専門学校	大学	修士	博士
100-199万円	0.9%	0.0%	4.8%	1.1%	0.6%	0.0%	0.0%
200-299万円	8.4%	0.0%	7.7%	12.0%	7.2%	3.9%	0.0%
300-399万円	17.5%	25.0%	13.5%	20.0%	15.6%	17.6%	12.0%
400-499万円	18.4%	25.0%	18.3%	28.4%	19.2%	18.1%	6.3%
500-599万円	19.0%	0.0%	17.3%	18.4%	18.7%	21.8%	18.8%
600-699万円	12.8%	25.0%	15.4%	12.2%	13.8%	12.2%	12.5%
700-799万円	6.9%	12.5%	9.6%	5.3%	7.7%	8.0%	0.0%
800-899万円	6.8%	0.0%	3.8%	4.3%	9.0%	7.0%	25.0%
900-999万円	2.9%	0.0%	1.9%	2.3%	3.1%	3.6%	12.5%
1000万円以上	5.4%	12.5%	7.7%	4.0%	5.3%	7.8%	12.5%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	2372	8	104	884	974	388	16
平均値(万円)	537.2	626.3	540.9	497.0	553.4	578.6	710.3
標準偏差(万円)	248.1	383.5	264.9	227.2	247.5	273	242.8
中央値(万円)	500	500	500	460	500	500	715
最頻値(万円)	500	400		500	500	500	950
ゲーム産業経験年数(年)	10.25	5.79	12.53	10.38	10.86	7.82	9.32
年齢(歳)	34.5	34.7	37.3	33.6	35.4	33.4	38.6
通常期通勤時間(時間)	35.7	24.7	34.4	35.1	36.3	35.9	39.4
繁忙期通勤時間(時間)	45.8	32.5	44.7	44.6	47	45.0	52.2
2017年調査平均値(万円)	539.1	525.0	588.4	497.1	538.1	602.7	651.0

大学卒業者よりも、高校卒業で業界に入った人材の方が年収が高い傾向がある。

産業経験年数、最終学歴等を勘案した、実力主義に基づいて収入が決まる側面があると考えられる。

出典 CESA「ゲーム開発者の就業とキャリア形成2018」
https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf

待遇および育成のまとめ

1. フレックスタイム制や裁量労働制が多く、リモートワークなど地方での新しい働き方への創出につながる可能性が考えられる。
2. 年収は最終学歴、業界経験年数など総合的に考慮され、実力主義に基づいて収入が決まる側面があると考えられる
3. 本アンケートは主に正社員待遇者が回答している点は特に注意が必要である。ゲーム業界は派遣社員、出向なども多く、業界全体の実態を反映していない可能性がある。

まとめ・将来に向けて

育成すべき人材のスキル

スマートデバイス+アプリ、e-Sports(対戦機能)など、多数のユーザが参加し、インタラクティブ性、リアルタイム性が高いサービスがますます重要になる。

また、ゲームデザインやゲームの原則は、学習や組織の生産性向上などに適用するゲーミフィケーション、シリアスゲームという取り組みに用いられるようになっていきている。

この事から、これらを実現する以下を備えた人材の育成に注目すべきである。

- ①インタラクティブ性が高いコンテンツを企画・設計する能力
- ②ゲーム的手法を他分野に適用する企画能力
- ③ソフトコンテンツを具現化する能力

①インタラクティブ性が高いコンテンツを企画・設計する能力

対戦ゲームやそれをスポーツとして捉えるe-Sportsや、XR(VR,AR,MR)、VTuberといった新しいデバイスを用いたコンテンツサービスなどが続々と登場している。

これらは多数のユーザがコンテンツ自体に同時に参加することで、相互に影響し合い結果が変化したり、創発を伴うインタラクションを持っている。

このインタラクションは、オンラインにとどまらず、e-Sportsイベント、ロケーションベースVR(VR体験施設)の場の演出なども考慮すべきである。

ワークショップやe-Sports等のイベント(興行)も含む広義のインタラクティブコンテンツの企画設計能力の育成は重要だと考えられる。

②ゲーム的手法を他分野に適用する企画能力

ゲームデザインやゲームの原則を学習や組織の生産性向上などに適用するゲーミフィケーション、シリアスゲームという取り組みが注目されている。

また、小学校におけるプログラミング教育が義務化も計画されており、ゲーム的手法を用いた学習教材のニーズも高まると予想される。

そういった企画を出来る人材の育成が重要になると考えられる。

Current situation and problems of Japanese game industry

③ソフトコンテンツを具現化する能力

ソフトコンテンツは、今後も需要が高まるとともに高度化することが予想される。

ソフトコンテンツ具現化する能力と、それに必要な技術知識は表裏一体であり、企画を主とする人材においてもが欠かすことが出来ない。

これらを踏まえ、以下のような能力の育成が重要だと考えられる。

- ① スマートフォン、NINTENDO Switch、xR(VR, AR, MR)の開発で用いられる、Unity、UnrealEngine 4等のソフトウェア開発ツールの習熟
- ② VRやインターネット通信機能、クラウドといった、ソフトコンテンツの開発で用いられる技術知識の習得

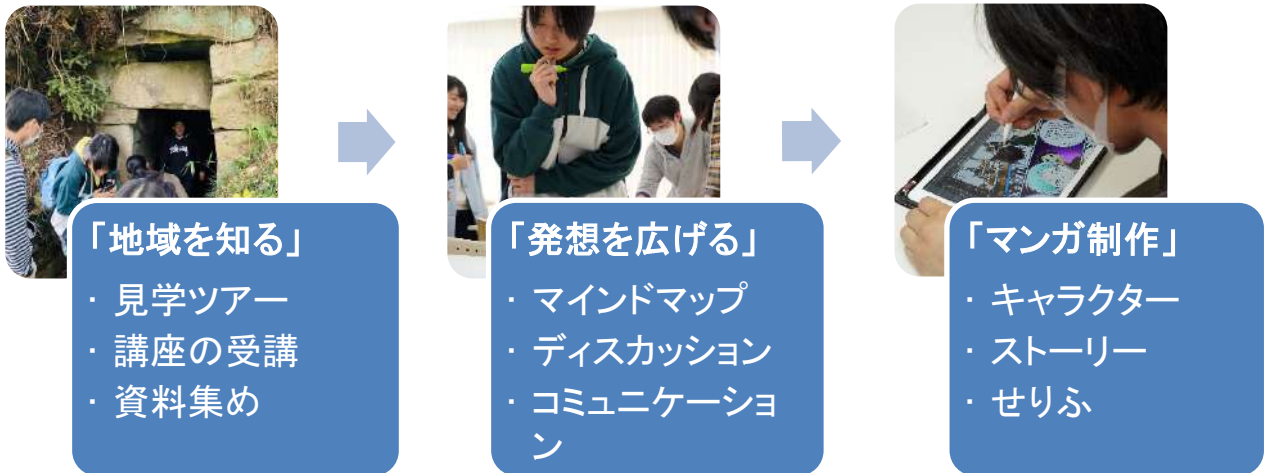
共通カリキュラム開発のための実証講座

行政連携によるマンガ作品制作事例（須賀川市文化振興課様）

実証講座

【マンガ制作の流れ】

「共通カリキュラム」の開発のため、須賀川市役所文化振興課から依頼のあったマンガ制作を題材として、以下の様な制作の流れで実証講座を実施した。



「共通カリキュラム」

①「地域を知る」カリキュラム

制作の対象となる史跡を見学し、実際に見ること体験することで知識を深める。

同時に資料や文献にふれ、写真撮影を行うなど資料を集める機会とする。

学芸員による講義を受講し解説を聞くことで、更に理解を深めていく。

②「発想を広げる」カリキュラム

マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにディスカッションを繰り返し、最終的にアイデアを発表する。

アクティブラーニングの手法を取り入れ、積極的に参加する事でより良いアイデアを多く発表する事が出来る様になる。

「マンガ制作カリキュラム」

現地取材と講義によって得た知識をもとに、発想を広げながら、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してマンガ制作がスタートする。

登場するキャラクターやストーリーを考え、小学生や中学生に伝わる言葉を選ぶ。

マンガ制作の指導者と学芸員による制作途中の確認会を繰り返し、より精度の高いマンガ作品に仕上げられることを目指す。

石背国建国 1,300 年 上人壇麿寺跡国史跡指定 50 周年記念事業
「まぼろしの国 石背(いわせ)」
ワークショップ「いわせの古代を知ろう！」

依頼内容

小学校高学年～中学生を対象とした、マンガ(イラスト)仕立ての冊子を作成し、市内小学校 6 年生・中学 3 年生などに配布し、事業の周知を図る。

取り組み経過

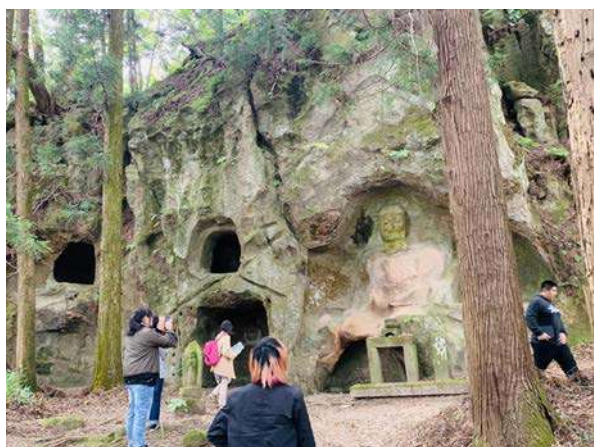
①平成 30 年 10 月 26 日 キックオフ

地域を知る 講師:須賀川市役所文化振興課 様

バス(須賀川市所有のバスを使用)で須賀川市内の対象となる遺跡および出土資料等を見学

行程

国際アート&デザイン大学校⇒私立博物館(常設展示見学)⇒蝦夷穴古墳(遺跡見学)
⇒和田の大仏(遺跡見学)⇒上人壇麿寺跡(遺跡見学)⇒国際アート&デザイン大学校



②11月9日 講義（1）「福島県の古墳時代と岩瀬郡」

地域を知る 講師：須賀川市役所文化振興課 様



③12月17日 講義（2）「福島県の奈良時代と石背国」

地域を知る 講師：須賀川市役所文化振興課 様



④12月17日 ワークショップ『創発への誘い』（実証講座として開催）

発想を広げる 講師：IGDA 日本 中林寿文 様

マインドマップを活用した発想を広げるワークショップを行い、グループごとにアイデアを発表する。



アクティブラーニングの手法を取り入れ、積極的に参加する事でより良いアイデアを多く発表する事が出来る様になる。

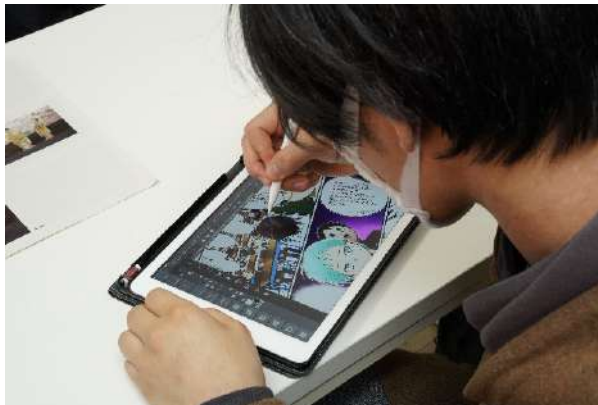


現地取材と講義によって得た知識をもとに、発想を広げながら、登場するキャラクターの設定やストーリーを考案してマンガ制作がスタートする。

⑤平成 31 年 2 月 14 日

マンガ制作 制作進捗確認会

講師：本校講師 及び 須賀川市役所文化振興課 様



今後の予定

2 月中 制作進捗確認 セリフや言い回しの確認

3 月 18 日 作品データ入稿

3 月中 完成披露

「地域を知る」カリキュラム

要項 見学資料 講義資料

石背国建国 1300 年 上人壇麿寺跡国史跡指定 50 周年記念事業「まぼろしの国 石背」
ワークショップ「まぼろしの国 石背を知ろう！」要項（案）

須賀川市文化振興課

【対象と目的】

対象：小学校高学年～中学生

目的：石背国があったことを知る。その背景が何かを理解する。

方法：マンガと写真等による解説

印刷物：B5 版 20 頁、2000 部印刷

配布先：市内小学 6 年生および中学 3 年生、関係者（小中学校教諭・福島県内市町村等）

【実施計画】

・国際アート&デザイン大学校マンガクリエイト科の 1 年生と共同で、内容を検討のうえ、
マンガを作成する。

コンセプト：「石背の国ってなあに？」

内容：①導入（表紙）

中学校の社会の授業で、奈良時代、いまから 1,300 年前に石背国があったと説明を
受ける。

「それってなあに？」

②展開

当時の人（庶民もしくは官人）が登場、説明する。

※石背国の成立とその背景についての説明・・・

上人壇麿寺跡・栄町遺跡などの説明

学生からは、

(1)人々の生活はどうだったのか？

(2)どうして建物が建てられたのか？

(3)建物ってそもそも何なの？

(4)建物を使っていた人はどんな人？

(5)都と石背（岩瀬）とは文明の差ってあったの？

の意見があった。マンガの中にそれを織り込む。

③最後

現代に戻る。石背国の話を振り返り、自分たちの始まりは過去と今、未来が繋が
っていることを読者に伝える。

体裁：①マンガと写真による説明（マンガは大局的に、説明は具体的に）

「地域を知る」カリキュラム

要項 見学資料 講義資料

(1)人々の生活はどうだったのか？

奈良時代の人たちは、主に竪穴建物に住んでいました。一辺5～8m程度の方形に掘り、柱を立てて、カヤなどで屋根を葺く建物です。煮炊きをするかまどがあり、そこで調理や暖房などを行っていました。

奈良時代は、律令体制と呼ばれる政治を行っていました。現在の中国を模して平城京を作り、租庸調と呼ばれる税金のほか、雑徭や防人などの労役も課していました。そのため、人々の生活は困窮し、山上憶良の「貧窮問答歌」のような苦しい生活だったことを知ることができます。

(2)どうして建物が建てられたのか？

掘立柱建物跡（地面に穴を掘って柱を埋める形態の建物）・礎石建物跡（地面に石を置いて柱の土台とする建物）は奈良時代では一般的ではなく、特殊なものでした。役所や寺院などに限られます。逆に、建物があるということは、それだけ特殊ということとなります。

(3)建物ってそもそも何なの？

建物が実際にどのように使われたのかは、実際に残っているものが地下（＝柱）だけのため、よくわからないことが多いです。

しかし、形態や配置などで、類推できる場合があります。たとえば、役所の場合、郡庁院の周りは左右対称に作ることから、おおよその内容を推定することが可能です。また、総柱建物跡（交点すべてに柱がある建物跡）は床の重量が増えるためであることから、倉庫などの可能性が想定されます。また、寺院の場合はある程度決まった配置となるので、建物の内容がわかります。

(4)建物を使っていた人はどんな人？

遺跡の性格によって異なります。たとえば、役所であれば、官人など、寺院であれば僧などです。一方、うまや遺跡などの集落にある掘立柱建物跡は、官人のうちでも偉い人が住んでいたか、もしくは今でいう集会所のような性格なのかもしれません。

(5)都と石背（岩瀬）とは文明の差ってあったの？

程度の差こそあれ、あまり変わらないと考えています。事実、都には竪穴住居もありますし、土器類もおおむね同じような椀などを使っています。現代われわれが抱く東北地方の文明の差は、明治時代以降の国家による政策によるところが大きいと考えています（＝戊辰戦争に負け、「賊軍」として差別を受けたことなど。「白河以北一山一文」といった考え）。

「発想を広げる」カリキュラム スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

創発への誘い
～コンテンツ企画ワークショップ～

中林 寿文

 igda International Game Developers Association Japan NPO法人 IGDA日本

創発への誘い??

創発 / emergence

個々人の能力を組み合わせ
創造的な成果を生み出すこと

この講座のテーマ

ゲームを題材にグループで企画し
コンテンツ制作プロセスについて
体験的に学ぶ

コンテンツとは?

?

コンテンツとは?

1. 中身
2. 画像・文字列・音・動画などのこと
3. 著作物

トピック

1. 企画からリリースまで
2. GameJam・ハッカソン・アイデアソン
3. 企画ワークショップ

「発想を広げる」カリキュラム
スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

どうやって?

**企画から
リリースまで**

7

ゲーム・コンテンツの制作から販売まで

?

8

ゲーム・コンテンツの制作から販売まで

企画
↓
制作・実装
↓
品質管理
↓
広告宣伝
↓
リリース/販売

9

企画

?

10

企画

1. ターゲット
2. 収益(ビジネス)モデル
3. 制作予算・スケジュール・チーム
4. コンセプト
5. ゲームシステム・ルール

...

11

制作・実装

?

12

「発想を広げる」カリキュラム スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

制作・実装

1. プログラム
2. グラフィック
3. サウンド
4. シナリオ
-

13

品質管理・品質保証・QA

?

14

品質管理・品質保証・QA

1. デバッグ
2. ゲームバランス調整
3. 製作中の相互レビュー
-

15

プロモーション・広告宣伝

?

16

プロモーション・広告宣伝

1. 公式サイト
2. イベント出展
3. TVコマーシャル
4. ラジオ番組
-

17

リリース・販売

?

18

「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

リリース・販売

1. 店舗(パッケージ)販売
2. スマートフォン・アプリストア
3. 無料+広告
-

19

コンテンツ制作と技術

1. ソフトウェア工学 / 情報工学
2. 品質工学
3. プロジェクトマネジメント
4. 認知科学
-

20

今日のワークショップ

「ハッカソン」とは?

21

ハッカソン(ハック+マラソン)

- ソフトウェア開発分野のプログラマやグラフィックデザイナー、ユーザ・インタフェース設計者、プロジェクトマネージャらが**集中的に共同作業をするソフトウェア関連プロジェクト**のイベントである。(中略)
- 一般的に最低限**1日から一週間**の期間で開催される。
- いくつかのハッカソンは単に**教育や社会的な目的**を意図に開催されるが、多くの場合**使用に耐えるソフトウェア開発や既存のソフトウェアを改善**することを目標としている。(以下略) Wikipediaより

ハッカソン≒ワークショップ(体験型講座)

22

世界的ムーブメントとなっているハッカソン

- ① Global Game Jam
全世界的なゲーム専門ハッカソン
- ② Hack for Japan
東日本大震災での復興支援
- ③ Novel Jam
著者・編集者・デザイナーによる集中創作の場

「ハッカソン」「ゲームジャム」で検索するとたくさんヒット
企画に特化したものは「アイデアソン」と呼ばれる

23

**世界最大のゲーム専門ハッカソン
Global Game Jam**

Innovation. Experimentation. Collaboration.
変革 実験 協調

中鉢 寿文 / NAKABAYASHI Toshifumi

24

「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

Global Game Jam

- 2008年に始まった毎年1月に**48時間**で行うGameJam(ゲーム専門ハッカソン)
- プロからアマまで多様な経歴・職歴の開発者が会場に集まり**少人数チーム**を編成
- テーマ**に沿って開発し作品を**Webで公開**

ゲーム開発の全てを48時間で体験

GGJ開催規模・全世界

開催年	2012	2013	2014	2015	2016	2017
参加国・地域	37	63	72	72	93	95
会場数	242	321	488	518	632	702
ゲーム数	2,209	3,103	4,290	5,438	6,888	7,000以上
参加者数	10,684	14,000	23,198	28,837	36,164	36,000以上

世界最大のGameJamとして**ギネス登録**
2010年から国内会場も開設され年々拡大

GGJ開催規模・国内

開催年	2012	2013	2014	2015	2016	2017
会場数	7	17	21	19	19	26
ゲーム作品数	77	93	92	108	112	113
参加者数	424	489	599	551	605	649

北海道・札幌
宮城・仙台、福島・郡山、東京、愛知・名古屋、京都、大阪
愛媛・松山
山口・宇部
福岡、熊本、鹿児島

2017年の制作テーマ

“WAVES”

2016年 “Ritual”
2015年 “What do we do now?”
2014年 “We don't see things as they are, we see them as we are.”
2013年 心臓の“音”
2012年 ウロボロスの“絵”

48時間

日程	時間帯	内容
1日目(金曜)	夜	開会式、基調講演、テーマ発表、チーム編成、企画会議
2日目(土曜)	午前	制作
	午後	α版発表
3日目(日曜)	夜	制作
	午前	β版発表
	午後	調整、デバッグ、開発終了、全体プレゼン

八王子・東京工科大学 2013

国内最大 130人

「発想を広げる」カリキュラム スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

八王子・東京工大・USTREAMチーム



映像制作サークルが参加し
番組構成して配信

- ・ α版、β版発表
- ・ テストプレイ
- ・ インタビュー
etc...

31

福島県郡山市・国際アート&デザイン 2013



記録的大雪の中無事開催
帰宅推奨だけど帰ら(れ)ない

32

作品たち 2013



作品は
GGJ公式
サイトで!

33

GlobalGamJamとは?

1. 初めての参加者が多い
2. 短時間(48時間)で集中して1つの作品をチーム開発
3. チームメンバーの得意なことを活かし創発
4. 自分の得意分野以外にも必然的に挑戦
5. UnityやUnrealEngine4を活用
6. **失敗を恐れず楽しんで挑戦できる!**

GGJ2019(1/25~29)
WIZ情報工科自動車大学校会場開設!

34



2011年8月27~28日
2012年8月4~5日
2015年8月22~23日
2011年8月20~21日
福島 GAMEJAM 2017
2014年8月2~3日
2016年7月30~31日

35

福島GameJamとは?

- ・ 開発イベントの開催により、被災地は元気であるというメッセージの国内外への発信
- ・ 風評被害を受けることのないIT分野での人材育成を通じた復興支援
- ・ 次世代を担う子供たちや若者たちに対して将来必要なスキルを学ぶ機会の提供

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する!

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選出

36

「発想を広げる」カリキュラム スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

ハッカソンしてみる

企画ワークショップ ～アイデアソン～

37

マインドマップ(MindMap)

1. 初めにテーマを中心に書き、関連するキーワードやイメージを広げていく
2. 連想されるものを書き足していったり、より細かい要素に分解していくといった方向で広げる
3. 色分けを決めるなどして自由に進める

(図はFreeMind使用による)

38

テーマ1

リア充

39

テーマ2

女子力

40

テーマ3

まんじゅう

41

テーマ4

マンガ喫茶

42

「発想を広げる」カリキュラム

スライド資料

「発想を広げる」カリキュラム

テーマ5

カラオケ

43

お題

グループでコンテンツを企画して、
ストーリー、イメージボード、
キャラクターデザインなどをまとめ、
プレゼンテーションする

44


ルール

1. マインドマップを用いてチーム全員でアイデア出しする
2. チームメンバー各々得意する要素を必ず盛り込む
(例)キャラクター、背景、シナリオ、...
3. コンセプト、画面デザイン、イメージ図など
プレゼンテーション(PowerPoint等)にまとめて発表する
 - ・ 各々が担当した役割を明示すること
4. チーム毎のプレゼンテーションは
発表5分+質問5分
発表時間が過ぎたら打ち切り
 - ・ 各々1回以上質問すること

45

テーマ

ターゲット: 小学校高学年
プラットフォーム: スマートタブレット
販売モデル: 売り切り
価格: 未定
要望: 日本遺産である
「安積疎水」に紹介するコンテンツ



46

ルール

1. マインドマップを用いてチーム全員でアイデア出しする
2. チームメンバー各々得意する要素を必ず盛り込む
(例)キャラクター、背景、シナリオ、...
3. コンセプト、画面デザイン、イメージ図など
プレゼンテーション(PowerPoint等)にまとめて発表する
 - ・ 各々が担当した役割を明示すること
4. チーム毎のプレゼンテーションは
発表5分+質問5分
発表時間が過ぎたら打ち切り
 - ・ 各々1回以上質問すること

テーマ

ターゲット: 小学校高学年
プラットフォーム: スマートタブレット
販売モデル: 売り切り
価格: 未定
要望: 日本遺産である
「安積疎水」に紹介するコンテンツ



47

最後に

ゲームなどのデジタルコンテンツ開発では、
プログラマーだけでなく、デザイナーや
コンポーザーなど多様な人材が集まって
初めて作品が完成します。

是非ゲームジャムに参加して
クリエイティブな時間を楽しんでみてください！

～ アンケートにも御協力ください ～

48

「発想を広げる」カリキュラム 必要となるスキルとシラバス

「創発への誘い」～「発想を広げる」カリキュラム～

複数人でコンテンツ制作を行うのに必要となるスキル

技術

- 1 新たな企画を協働で生み出すディスカッション能力(創発)
 - グループワークにおいて自らのアイデアを提案する能力
 - グループワークで他者のアイデアを傾聴し理解する能力
 - 他者のアイデアに自らのアイデアを積み重ねて、新たな提案をする能力
- 2 企画ディスカッションに必要な情報を調査・収集する能力(調べ学習)
- 3 アイデアをまとめグループ外にプレゼンテーションする能力

知識

- 1 コンテンツ制作に関連する基本用語
- 2 企画から販売までの流れ(企画、製作、品質管理、広告宣伝、販売)
- 3 各工程における業務内容
- 4 ハッカソン、アイデアソンの知識
 - Global Game Jam等の実例を用いた解説

※ プレゼンテーション制作に関する知識

- 1 PCの知識
- 2 プレゼンテーションに用いるソフトウェア
- 3 プレゼンテーション内に配置する画像素材等製作に用いるソフトウェア

**「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス**

科目名	コンテンツ概論
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5時間
科目概要	コンテンツに関する基本的な知識と製作工程について指導を行う
到達目標	コンテンツという語彙が指す広い概念について理解し、製作工程について理解する。自らがコンテンツを制作する際に応用できる。
授業内容	「コンテンツ」という語彙が指す概念について理解する権利等について解説を行う。アニメやゲーム等、いずれかの分野を事例として、コンテンツ制作の工程や、各工程で実際にどのような業務を行うかを事例を踏まえて解説する。事例はアニメなどにこだわらず、担当教員がコンテンツ制作に関して広い視点で話せる分野とする。
授業計画	<p>■ゲームコンテンツを事例題材とした場合。担当教員の経験・知識分野等</p> <p>(1)ガイダンス、全体説明</p> <p>(2)コンテンツとは何か？広義の定義、狭義(特定分野における)定義</p> <p>(3)企画から販売までの流れ（企画、制作、品質管理、広告宣伝、販売）</p> <p>(4)企画段階で検討すること</p> <p>(5)制作では何を作るのか？どのように作るのか？</p> <p>(6)広告宣伝の方法や媒体</p> <p>(7)コンテンツ制作と技術</p>
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

**「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス**

科目名	創発ワークショップ・導入
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5時間
科目概要	ハッカソン、アイデアソン、ブレインストーミングといった概念・事例を学ぶ
到達目標	グループワークによって短時間でアイデアをまとめるというコンセプトについて理解する。ハッカソンやゲームジャムなど、実際に短時間で制作されている事例を示し未経験者でも出来るかもしれないと可能性を認識させる。
授業内容	グループワーク、ブレインストーミングのコンセプトについて解説する。未経験者にとって短時間でアイデアをまとめるのは実現性が低くとらえがちである為、実際に行われているハッカソンや、タイムスケジュールなどの進行イメージ、実際に制作された物について紹介し、実現可能であることを理解させる。
授業計画	<p>■座学による実施する。教員の実務経験を交えて効果についての説明を補強する</p> <p>(1)創発とは何か。グループワークについて（定義）</p> <p>(1)ハッカソンとはなにか？</p> <p>(2)国内外で実際に行われているハッカソンの紹介</p> <p>(3)世界最大のゲーム特化ハッカソン「Global Game Jam」の紹介</p>
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

**「発想を広げる」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス**

科目名	創発ワークショップ・演習
担当教員	
単位数	
授業区分	
年次配当	
開講区分	
時間数	1.5～3.0時間
科目概要	マインドマップを用いたアイデア創発ワークショップを実施する
到達目標	グループディスカッションにより一つのコンテンツ企画を行い、グループ毎にプレゼンテーションを行う
授業内容	グループ毎に1枚模造しを用意し、抽象度が低くなく簡易なキーワードを起点として、連想するキーワードを各々書き込ませていく。本ワークショップではディスカッションの失敗と成功の両方を体験させる、もしくは他グループとの比較により、それを認識させることが重要である。別のキーワードを起点として、少なくとも3回以上は実施する。また、学生の年次や学科混成でグループ設定する等の状況により、1キーワードあたりにかける時間、繰り返しの回数を調整する。また、実施にあたっては、消すことができない、ペンで直接書き込ませ、付箋などを使用しない。また、書き込みが少ないと見受けられた場合でも、「もう少し書いてみよう」といった簡易な声かけにとどめ、具体的な誘導をしすぎない。
授業計画	<p>■ゲームコンテンツを事例題材とした場合。担当教員の経験・知識分野等</p> <p>(1)マインドマップの使い方を知る - 事例を示しながらマインドマップの基本的な考え方を説明</p> <p>(2)マインドマップの練習 - 簡易なキーワード(例「リア充」)から言葉を連想させる練習 - プロジェクターにマインドマップを投影し、生徒に発言させ教員が作成</p> <p>(3)アイデアをまとめる演習 - 前記で作成されたマインドマップをもとに、簡単な物語やゲームのアイデアを発表させる</p> <p>(4)マインドマップの練習/発想をまとめる練習について、1～2回程度繰り返す。 繰り返す毎に発表させるアイデアに具体性を求める</p> <p>(5)グループワークでのマインドマップ作成 - 簡易なキーワードを設定し、グループごとに模造紙にマインドマップを作成させる</p> <p>(6)グループでアイデアをまとめて発表させる - クラス全体の習熟度を考慮し、模造紙または、PCで企画提案書をまとめて発表させる - 各発表に対して他グループから質問する時間を設ける</p> <p>(7)マインドマップ作成と最終発表 - 顧客ターゲットなど製品開発時に付される制約条件を与えてテーマを作成する - テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる - 発表時間を予め周知して区切り、各発表に対して他グループから質問する時間を設ける</p> <p>(8)まとめ - グループワークの利点について体験的に得られた知見を再確認する</p>
履修上の注意	
試験方法	
成績評価方法	
教科書等	
備考	

個別カリキュラム開発

「マンガ分野」カリキュラム 必要となるスキルとシラバス

マンガ制作に必要となるスキル

技術

- 1 ペンで描く
- 2 塗る
- 3 トーンの使い方
- 4 キャラクター表情の描き分け
- 5 男女の描き分け
- 6 年齢の描き分け
- 7 ポーズ
- 8 背景
- 9 パース
- 10 ストーリー

知識

- 1 マンガ制作・作業の流れ
- 2 道具を理解している
- 3 原稿用紙を理解している
- 4 ストーリーマンガの文法を理解している
- 5 色彩設計
- 6 マンガの歴史と作品の知識
- 7 映画全般の知識（
- 8 写真の知識（
- 9 演出知識
- 10 美術の知識

- ※ デジタル制作に関する知識
マンガ制作ソフトの活用
スマートフォン対応
アプリでの縦読みマンガ
マンガとアニメの融合

「マンガ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	マンガ制作基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	用具の使い方から作品制作までの基本的な知識や技術について解説する。	
到達目標	ストーリーマンガを制作する際に必要となる、ペンでマンガを描く知識と技術の基礎を習得し、4ページマンガを完成させる。	
授業内容	各時間ごとの課題を必ず提出し、添削コメントを入れて返却するので再提出をすること。	
授業計画	<p>◆前期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. ペンで描く1 3. ペンで描く2 4. ペンで描く3 5. トーンを使う1 6. トーンを使う2 7. トーンを使う3 8. 顔を描く1 9. 顔を描く2 10. 顔を描く3 11. 身体を描く1 12. 身体を描く2 13. 身体を描く3 14. 動きのあるポーズ1 15. 動きのあるポーズ1 	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 背景を描く1 2. 背景を描く2 3. 背景を描く3 4. 壁面（一点透視図法） 5. 建具（窓やドア） 6. 家具（二点透視図法） 7. 家具（家具・椅子を描く） 8. 室内を描く（アオリ・フカン） 9. 樹木のスケッチ 10. 樹木（樹木の構造・描き方） 11. 課題作品制作 12. 課題作品制作 13. 課題作品制作 14. 課題作品制作 15. 講評
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

**「マンガ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス**

科目名	デジタルマンガ制作	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	デジタルマンガ制作に必要なアプリケーションの基本操作について習得する。	
到達目標	アナログ原稿をデータ化することができ、アプリケーションを用いてマンガの仕上げができる。	
授業内容	デジタルマンガの制作工程とデジタルマンガ制作に使用するアプリケーションの基本操作を学ぶ課題を繰り返す。 最終的には課題作品としてデジタルマンガを制作する。	
授業計画	<p>◆前期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. スキャニングと画像形式について 3. レベル補正とごみ取り・書き出し 4. 写植について 5. 原稿の読み込みと画像処理について 6. ツールの使い方・ごみ取り 7. スクリーントーン・漫符・効果線 8. 枠線とフキダシ 9. ペン入れ 10. 定規を用いた描画 11. 背景描写 12. 課題作品制作1（ネーム） 13. 課題作品制作2（作画） 14. 課題作品制作3（仕上げ） 15. 講評・まとめ 	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. アイデア・タイトル 3. 資料・素材集め 4. キャラクターを創作する 5. プロットを作成 6. ソフトを用いたトーン処理について 7. 写真を用いた背景描写について 8. 写真から背景を制作する 9. ネームを作成 10. ネームを作成 11. ネームチェック 12. 下描きを描く 13. デジタル作画 14. 仕上げ・書き出し 15. 講評・まとめ
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「アニメ分野」カリキュラム 必要となるスキルとシラバス

アニメーション制作に必要なスキル

技術

- 1 画力（絵がかけること、デッサン、クロッキー）
- 2 きれいな線が描けること（線が描けること）
- 3 パースの基本（パースについての基本的な知識と理解）
- 4 観察力（観察して描くこと）
- 5 物を立体でとらえる能力
- 6 描くスピード（線を速く引けるようにする事）
- 7 想像力（妄想力、アイデア）
- 8 動きの基本の理解（動きの基本的法則、自然物・人・動物の動き）
- 9 美術解剖学（解剖学的知識）
- 10 レイアウト

知識

- 1 アニメーション専門用語（業界の専門用語、用語、アニメの用語）
- 2 撮影に関する知識（レンズの知識、撮影技術の知識、カメラワーク）
- 3 作業工程を知る（アニメの制作工程、アニメーターの役割）
- 4 映像論（映像の基本知識）
- 5 アニメーションの基本的技術的知識
- 6 アニメーションの歴史と作品の知識
- 7 映画の知識
- 8 写真の知識
- 9 演出の知識
- 10 美術の知識

※ デジタルアニメーション制作に関する知識

- 1 PCの知識
- 2 ソフトウェア
- 3 ハードウェア
- 4 入力デバイス
- 5 ネットワークの知識
- 6 データファイルの管理方法

「アニメ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	アニメーション基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	基礎的なアニメーションの表現と動画の基礎の指導を行う。	
到達目標	アニメーションの原理を理解し、基礎的な動きの感覚を身につけて表現することができる。また、制作に必要な機材の基本的な扱い方を修得し、自作に応用出来る。	
授業内容	アニメーションの動きの基礎を学ぶ。実際の動きをよく観察して素描し、パラパラアニメーションにすることで基礎的な動きをつかむ。 2D、3DCG、アニメーションなどの表現手法にも繋がる基本として基礎的な作画を学ぶ。	
授業計画	<p>◆前期</p> <p>(1)ガイダンス、全体説明 (2)動きの基礎1 振り子 (3)動きの基礎2 ボールの動き (4)動きの基礎2 ボールの弾み (5)動きの基礎3 ジャンプ (6)パラパラアニメーション1 (7)多くの素材に触れる (8)回転アニメーション (9)どうぶつの歩きの研究 (10)動きの基礎4 (11)動きの基礎5 (12)パラパラアニメーション2 (13)パラパラアニメーション3 (14)パラパラアニメーション4 (15)講評</p>	<p>◆後期</p> <p>(1)動きスケッチ (2)動きスケッチ (3)歩く (4)歩く (5)歩く (6)走る (7)走る (8)走る (9)振り向き (10)振り向き (11)振り向き (12)立つ座る (13)立つ座る (14)動きの組み合わせ (15)講評</p>
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「アニメ分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス

科目名	デジタルアニメーション基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	ソフトウェアの習得とアニメーションのデジタル制作の基本を指導する。	
到達目標	基本ソフトウェアを使用してデジタル画像の取り扱いをマスターし、アニメーション映像を制作する。	
授業内容	課題を制作しながら基本ソフトウェア、Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Proの基本操作を身に付ける。 また、3DCGの基礎知識を理解し、MAYAの初歩的なスキルを学ぶ。	
授業計画	<p>◆前期</p> <p>(1)ガイダンス、全体説明 (2)Photoshop基礎1 (3)Photoshop基礎2 (4)Photoshop基礎3 (5)Photoshop基礎4 (6)Photoshop基礎5 (7)After Effects入門 (8)After Effects入門 (9)After Effects入門 (10)After Effects入門 (11)After Effects入門 (12)デジタルアニメーション制作 (13)デジタルアニメーション制作 (14)デジタルアニメーション制作 (15)講評</p>	<p>◆後期</p> <p>(1)3DCG基礎 (2)3DCG基礎 (3)3DCG基礎 (4)3DCG基礎 (5)3DCG基礎 (6)Premiere Pro基礎 (7)Premiere Pro基礎 (8)Premiere Pro基礎 (9)Premiere Pro基礎 (10)Premiere Pro基礎 (11)デジタルアニメーション制作 (12)デジタルアニメーション制作 (13)デジタルアニメーション制作 (14)デジタルアニメーション制作 (15)講評</p>
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

「ICT・ゲーム分野」カリキュラム 必要となるスキルとシラバス

ゲーム制作に必要なスキル

技術

- 1 プログラミング能力
- 2 Unity,やUnrealEngine 4
- 3 AIやVR/AR/MR などの活用
- 4 2DCGデザインツール
- 5 3DCGモデリングツール
- 6 アニメーションツール
- 7 ネットワーク技術
- 8 キャラクター制作能力
- 9 絵が描ける
- 10 映像効果エフェクトの技術

知識

- 1 ゲームの歴史やゲーム産業
- 2 ディレクションすること
- 3 プロデュースすること
- 4 企画・デザイン・プログラムの融合
- 5 ファンタジー（空想・幻想）の知識
- 6 ゲーム音楽の知識
- 7 映画全般の知識
- 8 写真の知識
- 9 演出知識
- 10 美術の知識

- ※ eスポーツ分野に関する知識
プレイヤー
実況中継
配信技術
などの世界的広がりへの関心

「ICT・ゲーム分野」カリキュラム

必要となるスキルとシラバス

科目名	ゲームデザイン基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	ゲームの制作現場でもデザインの必須スキルであるグラフィックソフトを習得する。	
到達目標	2DCGソフトの基本操作を不自由なく行うことができる。ゲームコンセプトを1枚の絵で表現した「コンセプトビジュアル」を制作できる。後期は、3DCGソフトMAYAを使用し、ポリゴンモデリングやテクスチャマッピングから、シーン構築までをマスターする。	
授業内容	2DCGソフト(Photoshop、Illustrator)の基本操作から、デジタル画像処理、ロゴ制作、2Dキャラ制作を通してゲームグラフィックスの基礎を学ぶ。 また、後期は3DCGソフトMAYAの基本操作を学ぶ。	
授業計画	<p>◆前期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. フォトショップの使い方-基礎1 3. フォトショップの使い方-基礎2 4. フォトショップを使った制作1 5. フォトショップを使った制作2 6. フォトショップを使った制作3 7. イラストレーターの使い方-基礎1 8. イラストレーターの使い方-基礎2 9. イラストレーターを使った制作1 10. イラストレーターを使った制作2 11. テーマに沿った課題制作1 12. テーマに沿った課題制作2 13. テーマに沿った課題制作3 14. テーマに沿った課題制作4 15. 講評会、まとめ 	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. MAYAの基本操作 1 3. MAYAの基本操作 2 4. MAYAの基本操作 3 5. モデリングの基礎 1 6. モデリングの基礎 2 7. モデリングの基礎 3 8. オリジナルの建物の制作 9. ゲームマップ制作 10. シーン構築 11. テーマに沿った課題制作 1 12. テーマに沿った課題制作 2 13. テーマに沿った課題制作 3 14. テーマに沿った課題制作 4 15. 講評会、まとめ
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

**「ICT・ゲーム分野」カリキュラム
必要となるスキルとシラバス**

科目名	インタラクティブプログラミング基礎	
担当教員		
単位数		
授業区分		
年次配当	1	
開講区分	前期～後期	
科目概要	インタラクティブなデジタル技術の特性を活かしたコンテンツ制作能力を取得する。	
到達目標	Unity を用いたゲーム制作を通して、インタラクティブなデジタル技術を用いたコンテンツの企画、作品制作、作品の発信ができる。	
授業内容	Unity プログラミングの基礎と、3DCGアニメーションを融合した課題演習に取り組む。また、後期はMAYAを使い修得した技術・知識の復習をしながら、キャラクター制作の考え方や取り組み方を演習する。	
授業計画	<p>◆前期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ガイダンス 2 Unity の基礎 3 Unity プログラミング 4 Unithy プログラミング 2 5 Unity プログラミング 3 6 ゲームの企画 7 小物、背景などの制作 8 小物、背景などの制作 2 9 キャラクターのモデリング 10 キャラクターのモデリング 2 11 キャラクターのモーション 12 キャラクターのモーション 2 13 ゲーム制作 14 ゲーム制作 2 15 講評会 	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. キャラクターのコンセプト作成 1 3. キャラクターのコンセプト作成 2 4. キャラクターモデリング 1 5. キャラクターモデリング 2 6. キャラクターモデリング 3 7. キャラクターモデリング 4 8. キャラクターモデリング 5 9. キャラクター制作 1 10. キャラクター制作 2 11. キャラクター制作 3 12. キャラクター制作 4 13. キャラクター制作 5 14. キャラクター制作 6 15. 講評会
履修上の注意		
試験方法		
成績評価方法		
教科書等		
備考		

地域行政との組織的連携事業の事例

三春町アートクリエイター教室

実施状況



平成 31 年 1 月

産業課商工観光グループ

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室事業概要

産業課商工観光グループ

1 事業名称

三春町アートクリエイター教室事業

2 実施目的

小中学生からアニメーション、イラスト及び漫画等に触れて学ぶ機会を創出することで、子どもたちの表現力と発想力を高め、作家や様々なクリエイターを目指している子どもたちへのアプローチのあり方を検討し、今後、県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やPRを図っていくことを目的とします。

3 実施事業内容

(1) 実施主体

三春町アートクリエイター人材育成協議会

(2) 構成団体

- ア 三春町・三春町教育委員会
- イ 学校法人国際総合学園FSGカレッジリーグ国際アート&デザイン大学校
- ウ 株式会社福島ガイナックス
- エ 三春町商工会 ※ オブザーバー
- オ 三春まちづくり公社 ※ オブザーバー
- カ 福島県（地域政策課）※ オブザーバー

(3) 主な事業内容

福島ガイナが入居する北町蔵を中心にアニメ・漫画・デザイン等を学びたい小中学生などを対象とし、専門の講師等による指導により年間を通してイラストや漫画等を描く楽しさを実感しながら、表現力や発想力を高めていくことを目的とした教室を開催します。

ア 主な授業内容

<STEP1：体験型教室>

イラストレーター、漫画家、アニメーター等の職業の違いを学び、それぞれの職業を体験できる教室を開催します。

⇒ 事業ガイダンス説明、イラストレーター、漫画家、アニメーターの仕事体験教室

<STEP2：学習型教室>

STEP1の体験教室の際にアンケートを行い、年齢等に応じたクラス編成を行い専門の講師による指導を受けながら、イラスト等を描くコツを身につけることで、よりイラストや漫画等を描く楽しさを実感できる教室を開催します。

⇒ ストーリーをつくってみよう、キャラクターをつくってみよう、マンガにしてみよう、など

4 スケジュール

- 5月 FSGカレッジリーグとの連携協定締結・事業公表
- 6月 参加者の募集受付開始（6月末〆切）
- 7月～8月 STEP1：体験型教室・アートクリエイター教室開校式
- 9月～2月 STEP2：学習型教室

※ 愛姫イラストコンテスト開催（8月～10月23日締切）

三春町

アートクリエイター教室

小学生・中学生

参加者募集

STEP1 / 夏休み体験型アートクリエイター教室

イラストレーター、漫画家、アニメーター等の職業の違いを学び、それぞれの職業を愛姫を題材に体験できる教室を開催します。(事前申込要)

- ◆実施日時 7月22日(日)、8月19日(日)午前10時~
- ◆実施会場 三春交流館「まほら」(まほらホール・ホワイエ)
- ◆参加対象 町内の小中学校に通学する児童生徒

参加費無料

STEP2 / もっと楽しく もっと大好きに 学習型アートクリエイター教室

年齢等に応じたクラス編成を行い専門の講師による指導を受けながら、イラスト等を描くコツを身につけることで、よりイラストや漫画等を描く楽しさを実感できる教室を開催します。(事前申込要)

- ◆実施期間 9月から2月まで毎月1回程度の開催を予定
- ◆実施会場 三春北町蔵及び三春交流館「まほら」など
- ◆参加対象 町内の小中学校に通学する児童生徒

参加費無料

【STEP1/STEP2の申込方法】

町内の各小中学校を通して配布する申込用紙に必要事項を記入のうえ、三春町アートクリエイター教室事務局(産業課商工観光グループ内)までご提出ください。

- ◆申込期限 平成30年6月28日(木)消印有効

ー将来、デザイン系の仕事をしてみたい！
イラストが上手に描けるようになりたい！ー

そのような希望をお持ちのみなさん
夢に向かって、一歩踏み出してみませんか？


三春町アートクリエイター人材育成協議会 問い合わせ先

三春町産業課商工観光グループ
TEL: 0247-62-3960 FAX: 0247-62-3300

【三春町・三春町教育委員会・国際アート&デザイン大学校・秋福島ガイナックス・三春まちづくり公社・三春町商工会】

三春町アートクリエイター教室を開催します

三春町では、小中学生からアニメーション、漫画及びイラスト等の職業に触れる機会を創出することで、子どもたちの表現力と発想力を高め、作家や様々なクリエイターを目指している子どもたちへのアプローチのあり方を検討し、今後、県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やPRを図っていくことを目的として「三春町アートクリエイター教室」を開催します。




STEP1 **夏休み体験型アートクリエイター教室** 参加費/無料

7月22日(日)と8月19日(日)の2日間、イラストレーター、漫画家、アニメーター等の職業の違いを学び、それぞれの職業を体験できる教室を開催します。

<p>7月22日(日)</p> <p>場所/三春交流館「まほら」 まほらホール・ホワイエ</p>	<p>◆開校式・教室ガイダンス/午前10時～10時30分</p> <p>◆体験教室/午前10時30分～12時30分</p> <p>①アートクリエイター育成教室の開校式と教室全体のガイダンス説明を行います。</p> <p>②イラストレーター、漫画家、アニメーターのお仕事体験教室を開催します。</p>
<p>8月19日(日)</p> <p>場所/三春交流館「まほら」 まほらホール・ホワイエ</p>	<p>◆講演/午前10時～10時30分</p> <p>◆体験教室/午前10時30分～12時30分</p> <p>①福島ガイナックス代表取締役滝尾芳直氏よりアニメのお話をいただきます。</p> <p>②イラストレーター、漫画家、アニメーターのお仕事体験教室を開催します。</p>

体験教室 聖地のキャラクターを題材にした各職業ごとの教室を開催します。

<p>教室1 イラストレーター体験教室/定員15名程度</p> <p>講師：国際アート&デザイン大学校講師</p> <p>①聖地イラストキャラクター着色体験</p> <p>②秋葉原の描き方体験</p>	 <p>©愛知電機、©ソニー・ミュージックエンタテインメント</p>
<p>教室2 プロマンガ家体験教室/定員15名程度</p> <p>講師：国際アート&デザイン大学校講師</p> <p>①ペンとインクで漫画道具体験 (聖地キャラクター)</p> <p>②1コマ漫画の描き方体験</p>	
<p>教室3 アニメーター体験教室/定員15名程度</p> <p>講師：福島ガイナックスアニメーター</p> <p>①アニメータートレース体験 (聖地キャラクター)</p> <p>②バラバラアニメの描き方体験</p>	

- 体験教室の内容は、7月22日、8月19日ともにほぼ同様の内容となります。
- 両日それぞれ、別の教室を申し込むこともできます。
- 事前に希望日時・各教室毎の申込みが必要で、各小中学校配布の申込み用紙に必要事項を記入のうえお申込みください。
- 小学4年生以下の児童が参加する場合は保護者の同伴が必要です。

※ 申込状況等により、一部実施内容が変更になる場合もございますので、ご了承ください。

STEP2 もっと楽しく もっと大好きに **学習型アートクリエイター教室** 参加費/無料

年齢等に応じたクラス編成を行い専門の講師による指導を受けながら、イラスト等を描くコツを身につけることで、よりイラストや漫画等を描く楽しさを実感できる教室を開催します。

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
9月23日(日)	10月21日(日)	11月18日(日)	12月23日(日)	1月27日(日)

◆時間/約2時間(申込者に別途ご連絡いたします。)

◆場所/三春北町蔵及び三春交流館「まほら」など

◆講師/国際アート&デザイン大学校・福島ガイナックス、ほか

平成30年度アートクリエイター教室
終了式
2月24日(日)

三春町アートクリエイター人材育成事業カリキュラム設定シート

A組:小学1年生～4年生 日組:小学5年生～中学3年生

回数	日時	受講区分	カリキュラム・目標	備考
1	9月23日	A組	テーマ:愛姫イラストコンテストに募集しよう(その1) 【内容】 ・愛姫イラストコンテスト応募を目標としたイラストの基礎を学ぶ(イラストの塗り方)。	【目標】 愛姫イラストコンテストの塗り絵部門への応募を目標として、イラストの塗り方などの基礎を学ぶ。
		B組	テーマ:愛姫イラストコンテストに募集しよう(その1) 【内容】 ・愛姫イラストコンテスト応募を目標としたイラストの基礎を学ぶ(イラストの描き方・塗り方)。	【目標】 愛姫イラストコンテスト応募を目標として、イラストの描き方・塗り方などの基礎を学ぶ。
2	10月21日	A組	テーマ:愛姫イラストコンテストに募集しよう(その2) 【内容】 ・愛姫イラストコンテスト応募を目標としたイラストの基礎を学ぶ(イラストの描き方・塗り方)。	【目標】 愛姫イラストコンテストの塗り絵部門への応募を目標として、イラストの塗り方などの基礎を学ぶ。
		B組	テーマ:愛姫イラストコンテストに募集しよう(その2) 【内容】 ・愛姫イラストコンテスト応募を目標としたイラストの基礎を学ぶ(イラストの描き方・塗り方)。	【目標】 愛姫イラストコンテスト応募を目標として、イラストの描き方・塗り方などの基礎を学ぶ。
3	11月18日	A・B共通	テーマ:キャラクターをつくってみよう 【内容】 ・魅力あるキャラクターの考え方・作り方。 ・キャラクター設定・キャラクター章の作成。 ・愛姫と一緒に登場させるキャラクターの作成。愛姫との関係を設定し、世界や物語を設定。	【目標】 考えたストーリーに合わせた登場キャラクター制作を通して、キャラクターの特徴の作り方を学ぶ。

三春町アートクリエイター人材育成事業カリキュラム設定シート

回数	日時	受講区分	時間 /場所	カリキュラム・目標	備考
4	12月23日	A・B 共通	三春交流館 まほら 学習室C・D	<p>テーマ:ストーリーをつくってみよう</p> <p>【内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ページイラストマンガ下書き ・構図・見せ方 ・イラスト制作手順・ラフ・下書き・線画 ・前回着えた世界観や設定を元に、愛姫とオリジナルキャラクターのストーリーを感じさせるイラストを制作。 	<p>【目標】</p> <p>4コマ漫画のストーリー作りから、物語の起承転結の考え方を学ぶ。</p>
5	1月27日	A・B 共通	三春交流館 まほら 学習室D	<p>テーマ:マンガにしてみよう</p> <p>【内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ページイラストマンガ入れ・着色 ・配色・着色法 ・配色や着色法のコツを学び、実際に作品として仕上げていく。 	<p>【目標】</p> <p>1ページ漫画のコマの割り方、配色などの漫画の表現の仕方を学ぶ。</p>
6	2月24日	A・B 共通	三春中学校 PC教室	<p>テーマ:デジタルペイントを体験してみよう</p> <p>【内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペンタブレット(液晶タブレット)を使用したイラスト描写の基礎を学ぶ。 	<p>【目標】</p> <p>デジタル描写を体験し、手描きとデジタル描写の違いを理解し、デジタルペイントの基礎を学ぶ。</p>
		終了式	三春中学校 PC教室	平成30年度のアートクリエイター教室の終了式	12時～12時30分予定

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室の様子

■ 開会式の様子



(国際アート&デザイン大学校 中野学校長からのあいさつをいただきました。)

■ イラストレーター体験教室の様子

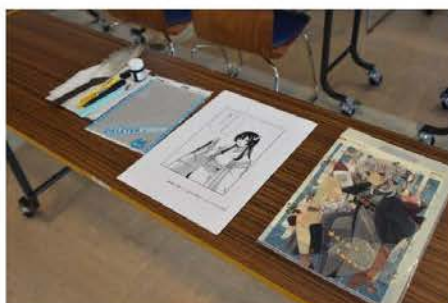


(コピックによる愛姫PRキャラクターの塗り絵)



(水彩色えんぴつによる似顔絵描き)

■ プロマンガ家体験教室の様子



(画材一式) 漫画原稿用紙・インク・ペン軸・Gペン・丸ペン・筆ペン・スクリーントーン・羽ほうき

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業



(Gペン・丸ペンによるペン入れ)



(ペン入れ→筆ペンによるベタ塗→スクリーントーン貼り)

■アニメーター体験教室の様子



(アニメーターによる体験教室)



(トレース体験)

■記念撮影



(最後に作品を持ってみんなで記念撮影)

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室夏休み体験講座に関するアンケート結果

実施回	7月22日	8月19日	合計
教室申込み数	28	22	50
教室参加人数	27	18	45
教室参加率	96%	82%	90%
アンケート回答数	25	18	43
アンケート回答率	93%	100%	96%

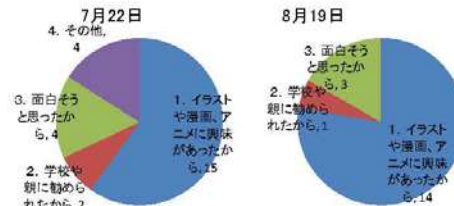
Q1 年齢と性別を教えてください。
(延べ人数)

学年							性別	
小1	小2	小3	小4	小5	小6	計	男	女
7	1	4	3	1	10	26	10	33
中1	中2	中3						
4	8	5				17		

Q2 今回のアートクリエイター教室に参加したきっかけは何ですか。

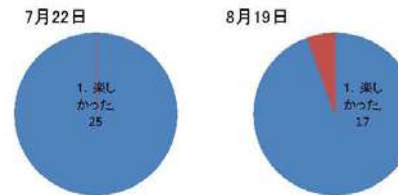
項目	回答数	
	7月22日	8月19日
1. イラストや漫画、アニメに興味があったから	15	14
2. 学校や親に勧められたから	2	1
3. 面白そうと思ったから	4	3
4. その他	4	0

・チラシを見て
・誘われたから
・お兄ちゃんが一緒だから



Q3 夏休み体験教室に参加した感想はどうですか。

項目	回答数	
	7月22日	8月19日
1. 楽しかった	25	17
2. 難しかった	0	1



【7月22日】

- ・詳しく教えてもらって楽しかった。
- ・はじめてマンガ道具を使ったのですが、説明もわかりやすく良かったです。
- ・とても楽しかったです。またやりたいです！
- ・楽しかったです!!
- ・たくさんのイラストが見れて勉強になったし、とても楽しかったです。
- ・上手にできた。手が汚れた。
- ・もっと上手に描けるようにしたいです。
- ・似顔絵が上手に描けて嬉しかった。コピックを初めて使って楽しかった。
- ・漫画家のペンでなぞったことが楽しかったです。
- ・上手に描けた。
- ・楽しかった。いろんな人の絵が見れて勉強になりました。
- ・コピックで、愛姫を塗ることができたり、水彩色鉛筆でブルゾンちえみを描いたので、とても楽しかったです。
- ・私はプロ漫画教室に参加しましたが、愛姫をペンでなぞったりするのがとても楽しかったです。
- ・教師の方がとてもやさしく、初めてコピックを使ったのでとても楽しかった。
- ・今まで触れていなかった道具を使ってみて、これはほしいなどといったものがありました。とても楽しめました。
- ・お姉さんたちが、丁寧に教えてくれたり、アドバイスしてくれたのが、うれしかった。
- ・やさしく教えてくれてわかりやすかった
- ・下の子(4歳)も一緒に塗り絵や絵を描くことに参加させてもらい、とても楽しんでいました。上の子も楽しく参加していました。
- ・楽しかったけど、難しかった。

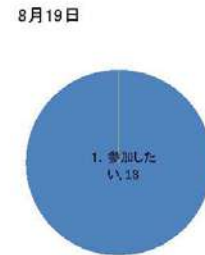
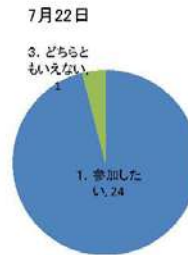
【8月19日】

- ・愛姫やブルゾンの絵を描いたので楽しかった。
- ・難しかったから(難しかった)
- ・2回目ですが、とても楽しかったです。
- ・マンガの描き方がわかってよかった。それに楽しかった。
- ・教えてくれる人がとてもやさしくて、やりやすかった
- ・アニメーターがどうやってアニメを作っていくのかがよくわかった
- ・今まで触れなかった道具に面白みもち、今までふれていなかった道具に新しい可能性を発見し、アートの視野が広がりました。
- ・トレースしたり、アニメについて学んだり、バラバラアニメをやったりして、アニメの大変さと楽しさを学べた。
- ・とても楽しかったです。またこのような教室に通いたいです。
- ・2番目にやったブルゾンちえみの似顔絵が難しかった。
- ・いろいろなことを学べた。
- ・実際に体験することで手応えがつかめたので、とてもよかったです。
- ・かわいいカズレーザーがたくさん見れて本当に楽しかったです！
- ・色えんぴつの使い方がわかりやすかったです。
- ・いろいろな道具が使えて楽しかった

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

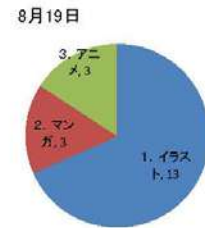
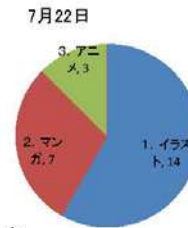
Q4 次回も同じような教室があった場合、参加してみたいですか。

項目	回答数	
	7月22日	8月19日
1. 参加したい	24	18
2. 参加しなくてもよい	0	0
3. どちらともいえない	1	0



Q5 9月からは、ステップ2として学習型の教室を開催します。そのなかで特にどのようなことをやってほしいですか。

項目	回答数	
	7月22日	8月19日
1. イラスト	14	13
2. マンガ	7	3
3. アニメ	3	3
4. その他	0	0



7月22日

【特にイラスト】

- ・デジタル、しわ(服のやつ)
- ・カラーの塗り方
- ・体と服の描き方
- ・ミニキャラの描き方をやってほしい。
- ・液タブで描きたい
- ・ペンタブレットの使い方を教えてほしい
- ・細かい部分の描き方を教えてほしい
- ・猫
- ・着色(いろいろな画材で)
- ・液晶タブレットの使い方
- ・コピック
- ・デジタルでの描き方
- 【特にマンガ】
- ・トーンの貼り方(2人)
- ・コマ割りとシワの描き方をやってほしい
- ・もっといっぱい描きたい
- ・実際に描く様子を見たい
- 【特にアニメ】
- ・3D
- ・迫力の出し方
- ・バラバラマンガの仕組み

8月19日

【特にイラスト】

- ・愛姫の似顔絵をやってほしいです。
- ・基本の描き方
- ・イラストの基本とコピック
- ・デジタルイラスト
- ・ミニキャラの描き方
- ・顔から下(体)
- ・アニメのマスコットの絵を教えてほしい。
- ・顔の描き方
- ・影の付け方を教えてほしい。
- ・デジタルの色づかい
- ・ペンタブ
- ・デジタルもやってほしい
- ・デジタル
- 【特にマンガ】
- ・ツヤベタのやり方を詳しく教えてほしい。
- ・トーンの貼り方
- ・コマ割りとペンタブの使い方を教えてほしい
- 【特にアニメ】
- ・動画にすること
- ・バラバラアニメをやりたい

Q6 将来の夢はなんですか？(こんなお仕事をしたい、〇〇になりたいなど)

・イラストレーター(6人)	・お医者さん(1人)	・何か作る仕事(1人)
・マンガ家(1人)	・水泳選手(1人)	・人の役に立つもの(1人)
・アニメーター(1人)	・ケーキ屋さん(1人)	・絵のかけるドラマー(1人)
・おくすり屋さん(1人)	・家を建てる人(1人)	・看護師(1人)
・アイドル(1人)	・イラストを使用するようなもの(先生(1人))	

Q7 その他ご意見等がございましたら記載ください。

・作品だけの写真を撮って記録する。
 ・小さくて、途中子どもが飽きてしまったけれど、いろいろ配慮していただいて、最後までできました。ありがとうございました。
 ・また参加したいです！

9月以降の学習型三春町アートクリエイター教室の様子

★ 9・10月教室開催の様子です ★

★ 愛姫イラストコンテストに応募しよう！

A組は塗り絵部門、B組はイラスト部門への応募に向けた愛姫イラストコンテスト作品の制作を行いました。9月・10月で、塗り方の学習を行い、10月に作品の仕上げを行いました。

B組では、イラストコンテスト募集に向けて、キャラクターの描き方の学習も合わせて行いました。時間的な部分もあり、愛姫イラストコンテストへの最終仕上げは自宅で行うこととなりました。



★ 愛姫キャラクターが出来るまで

「愛姫キャラクターが出来るまで」と題して、福島ガイナのアニメーター山下さんからキャラクターができるまでのお話をいただきました。イラストの参考として、愛姫キャラクターの3面図（正面、側面、後面）も資料として提供しました。



★ 11月教室開催の内容です ★

★ キャラクターをつくってみよう！

11月の教室では、愛姫のキャラクターと一緒に物語に登場させたいキャラクターの制作を行いました。キャラクターの名前や性格、好きな物、嫌いな物など、自分が考えたオリジナルのキャラクターづくりを行いました。11月から1月の教室では、継続して1ページイラストマンガの制作となります。



★ 12月教室開催の内容です ★

★ ストーリーをつくってみよう！

12月の教室では、11月に製作した愛姫と一緒に物語に登場させたいキャラクターの設定表から、1枚の物語性のある1ページ漫画の下書きを行いました。講師の丸山先生からは、キャラクターのさまざまな構図の見せ方をお話いただきました。



★ 受講者の作品（製作経過）

【キャラクター設定表】



【1ページイラスト漫画】



★ 1月教室開催の内容です ★

★ 1ページイラストマンガを完成させよう！

1月の教室では、11月から連続で行っている1ページイラストマンガの着色について、山田先生の説明と星先生の実演を織り交ぜながら、水彩色鉛筆やコピックの使用方法について学びました。



★ 2月教室開催の内容です ★

★ デジタルペイントを体験しよう！

2月の教室では、デジタルペイントの体験講座として、液晶ペンタブレットを使用したデジタルのイラスト制作について学びました。三春中学校パソコン教室をお借りし、㈱ワコムから液晶ペンタブレットも借用させていただき開催しました。



三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室終了式

7月・8月の夏休み体験教室から開催してきた三春町アートクリエイター教室も2月の教室をもって、平成30年度の教室が終了となりました。三春町人材育成協議会の委員やオブザーバーの皆さんには、2月のタブレット講座の様子をご覧いただきました。

タブレット講座終了後、平成30年度の三春町アートクリエイター教室の終了式を開催しました。

事務局からの平成30年度の教室開催内容を説明後、FSG国際総合学園アート&デザイン大学校中野学校長より、アートクリエイター教室の講評をいただきました。



(終了式に参加された委員の皆さん)



(中野学校長から講評をいただきました)



(三春町坂本副町長より、あいさつをいただきました)



(受講生には委員の皆さんから記念品を贈呈)



(2月のタブレット講座で制作したイラストポストカードをもつての記念撮影)

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

三春町アートクリエイター教室学習型教室アンケート結果

Q1 アートクリエイター教室学習型教室に参加したきっかけはなんですか。

アンケート項目	回答数
1 イラストや漫画、アニメに興味があったから	5
2 学校や親に勧められたから	1
3 面白そうと思ったから	4
4 その他	0
合 計	10

Q2 9月から2月の学習型教室に参加した感想はどうですか。

アンケート項目	回答数
1 楽しかった	10
2 どちらともいえない	0
合 計	10

【感想】

- 私はコピックやミリペンや水彩色鉛筆を使ったことがあまりなかったけれど、いっぱい使って、本格的な絵を描けるようになった。それにコピックとミリペンを買うきっかけになった。
- 先生たちが丁寧に描き方を教えてくれて勉強になった。
- いろいろなイラストを描いたのが楽しかった。
- 塗り方や影の付け方など、先生やボランティアの生徒さんが教えてくれてよかった。
- コピックがいろいろな色があり、たくさん色で塗れたことが一番楽しかった。
- 普段できないことが体験できてよかった。

Q3 学習型教室（9月～1月）の開催時間はどうでしたか。（10時～12時）

アンケート項目	回答数
1 長かった	1
2 ちょうどよかった	7
3 短かった	2
合 計	10

Q4 学習型教室（9月～1月）の内容はどうでしたか。

【9月・10月：愛姫イラストコンテストに応募しよう！】

アンケート項目	回答数
1 よかった	8
2 どちらともいえない	2
3 その他	0
合 計	10

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

【11月～1月：1枚のイラストマンガを描こう！】

アンケート項目	回答数
1 よかった	7
2 どちらともいえない	3
3 その他	0
合 計	10

Q5 教室に参加したいと思う一番の目的は何ですか。

アンケート項目	回答数
1 楽しく絵を描きたい	4
2 絵が上手になりたい（先生に指導してほしい）	5
3 一緒に絵を描く友達がほしい	0
4 その他（未回答含む）	1
合 計	10

Q6 アートクリエイター教室の一環で漫画キャラクター検定などの試験を受けてみたいですか。

アンケート項目	回答数
1 検定を受けてみたい	4
2 検定はあまり興味がない	5
3 その他（未回答含む）	1
合 計	10

Q7 教室で特に実施してほしい内容がありますか。また、イラストや漫画を描いているうえでの悩みなど講師先生に聞いてみたいことはありますか。

- 指先の描き方など、細かい部分の描き方を教えてほしい。
- デジタルの液タブがほしいけれど、パソコンがないので買えない。
- 「漫画キャラクター検定」をこのアンケートではじめて知ったので、それについて教えてほしい。
- デジタルの使い方をくわしく知りたいです。

Q8 平成31年度もアートクリエイター教室に参加したいですか。

アンケート項目	回答数
1 参加したい	7
2 参加しなくてもよい	1
3 どちらともいえない（未回答含む）	2
合 計	10

三春町「三春町アートクリエイター教室」事業

Q9 将来の夢はなんですか？(こんなお仕事をしたい、〇〇になりたいなど)

- イラストレーター
- お医者さん、水泳の選手、プロ野球の選手
- 何かの作品を作る仕事をしてみたい
- イラストレーター
- イラストレーター
- 漫画家

Q10 その他ご意見などがありましたら、ご記入願います。

- 保護者は少し離れたところで見の方がいいのかなと思いました。
- 参加者のレベルにある程度、エリア分けして席を用意するほうが教える方もわかりやすいのかなと思いました。
- 今回とても楽しかったです。来年もぜひ参加したいです。講師の先生方役場の方、ありがとうございました。

『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

平成30年度 専修学校による地域産業中核的人材養成事業（産学連携体制の整備）

事例共有：

協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり

福島県におけるソフトコンテンツ産業人材育成協議会

学校法人国際総合学園
FSGカレッジリーグ
国際アート&デザイン大学校
学校長 中野寿郎

地域の課題

- 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環境と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。
- 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。地域の子供たちから大人まで、学ぶ場所、発表する場所、働く場所が必要。

『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

課題への対応

- 地域に若者を引き付けるためには、今回の事業単体だけでは困難。より大きな動きで、地域に誰もが認める特色ある「文化」や「教育」のような【福島にしかないオンリーワン】を形成していく必要があります。
- そのためには、地域内にある、他の色々な主体や取組を巻き込んで、より大きな「流れ」を生み出す必要があります。
- 本協議会を超えてトライしていること：
 - FSGカレッジリーグと県内自治体との包括連携協定の推進
 - 「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足
 - 須賀川市「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

地域との協働事例（その1） 県内自治体との包括連携協定

- 2018年4月20日 F S Gカレッジリーグとの包括連携協定
- 田村市



『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その1）
県内自治体との包括連携協定

- 2018年5月9日 F S Gカレッジリーグとの包括連携協定
- 郡山市



地域との協働事例（その1）
県内自治体との包括連携協定

- 2018年5月24日 F S Gカレッジリーグとの包括連携協定
- 三春町



『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その1） 県内自治体との包括連携協定

- F S Gカレッジリーグとの包括連携協定 ・ 田村市・郡山市・三春町



県中地域の地図で位置関係を確認

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 2018年5月、F S Gカレッジリーグとの包括連携協定を機に発足。
- 2015年1月、三春町にアニメスタジオ「福島ガイナックス」が開設され、地域の子どもたちは幼少期からアニメーション作品やイラスト作品に触れる機会が増え、その描き方を学びたいという声も多くなってきた。
- 本協議会は、地域の子どもたちにアニメーション、イラスト、漫画等の職業体験講座を開催し、将来的には県内出身のクリエイターの誕生につなげていくことで、町の活性化やPRを図っていくことを目的としている。
- 2018年7月より、三春町町内の小中学生向けの「三春町アートクリエイター教室事業」を開始している。

『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 連携・協働している機関や団体、組織

- ・教育関係者

三春教育委員会（三春小学校、沢石小学校、御木沢小学校、岩江小学校、中妻小学校、中郷小学校、三春中学校、岩江中学校）、要田小学校
学校法人国際総合学園FSGカレッジリーグ 国際アート&デザイン大学校

- ・行政や地域・社会、産業界

三春町、株式会社ガイナ、三春町商工会、三春まちづくり公社、
福島県（地域政策課）

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 「三春町アートクリエイター教室事業」の概要



アニメーション、イラスト、漫画等の職業体験講座として、本校から講師を派遣。
学生たちもサポート役としてボランティア参加している。

『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 「三春町アートクリエイター教室事業」の概要



7月と8月に開催した教室では、地域の小中学生52名が参加。9月以降も毎月1回のペースで開催している。

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 「愛姫イラストコンテスト」の概要



塗り絵部門最優秀賞（小6）



イラスト部門最優秀賞（主婦）

福島県内外から塗り絵部門に257点、イラスト部門に104点の応募があった。

地域との協働事例（その2）

「三春町アートクリエイター人材育成協議会」の発足

- 「三春町アートクリエイター教室事業」の今後の展開

「児童・生徒たちにとって大変貴重な体験をさせていただいている。子どもたちも、とても楽しかったと満足していた。これからも継続していただきたい。また、中学校美術部の活動や小学校のクラブ活動と連携した企画もできればよいのではないかと思う。

キャリア教育の視点からも、アニメやマンガ制作の仕事に触れるとてもよい機会になっていると思う。」

（学校長の意見を三春町教育委員会で集約）

地域との協働事例（その3）

「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

- 2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。

特撮関係者が、散逸するおそれがあった特撮映像に関わる中間制作物や資料の保存を検討していた中、2013年から、森ビル株式会社と特撮関係者が共同で文化庁メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業「日本特撮に関する調査」を実施。

一方、須賀川市では、特撮の礎を築いた円谷英二監督を顕彰し、特撮文化推進拠点の構築を進めていた中で、特撮関係者の関心が寄せられ、協議を重ねた結果、資料等の保存、収集、研究等を行う須賀川特撮アーカイブセンターを整備することを決定。あわせて特撮文化の推進、継承を図る特撮文化推進事業実行委員会を県や関係機関と設立した。

地域との協働事例（その3） 「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●特撮文化推進事業実行委員会構成メンバー

【顧問】福島県知事

【会長】須賀川市長

【副会長】特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構理事長

【事務局長】須賀川市文化スポーツ部長

【監事】須賀川商工会議所会頭

【委員】福島県企画調整部地域政策課長

須賀川市文化スポーツ部文化振興課長

特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構

学校法人国際総合学園FSGカレッジリーグ国際アート&デザイン大学校学校長

須賀川商工会議所専務理事

【ワザバー】森ビル株式会社

地域との協働事例（その3） 「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

●2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。



『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その3）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

- 2018年11月3日、「特撮文化推進事業実行委員会」が発足。



地域との協働事例（その3）
「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【これまでの歩み】

- 第30回 すかがわ国際短編映画祭
2018年5月12日（土）13日（日）の2日間

- ゲストトークを開催

- ・庵野秀明氏
- ・樋口真嗣氏
- ・尾上克郎氏

※学生たちが
毎年オープニングムービーを制作

ゲストトーク 5月12日(土)13:10~

特撮作品「巨神兵東京に現わる」とメイキング映像「巨神兵が東京に現われるまで」ミニチュアで見る昭和
平成の技」を上映し、企画・製作・脚本の庵野秀明氏、監督の樋口真嗣氏、監督補・特殊技術統括の尾上克郎
氏を招いてゲストトークを開催します。第30回ならではの豪華な内容です。是非お越しください。

■上映作品
「巨神兵東京に現わる」
■上映作品メイキング映像
「巨神兵が東京に現われるまで
ミニチュアで見る昭和平成の技」

庵野秀明 「巨神兵東京に現わる」
監督・製作・脚本
樋口真嗣 「巨神兵東京に現わる」
監督
尾上克郎 「巨神兵東京に現わる」
監督補・特殊技術統括

『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

地域との協働事例（その3） 「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【これまでの歩み】

- 第30回 すかがわ国際短編映画祭



庵野監督、尾上監督からオープニングムービーを制作した学生に色紙のプレゼントを頂いた。

地域との協働事例（その3） 「特撮文化推進事業実行委員会」の発足

【須賀川市との連携協力事業】

- 2018年12月22日、「特撮ワークショップ」を開催
- 講師 三池敏夫氏（特撮美術監督）
 - ・平成「カメラ」シリーズ（1995-99）や
 - 「ウルトラマンサーガ」（2012）など数々の作品に関わり
 - 「シン・ゴジラ」（2016）では特撮美術を担当。

※CGを学ぶ学生が参加し、
参加する小学生たちをサポート。
※本校としては、ワークショップ運営の
サポートや特撮VFXに関するカリキュラム
構築に向けても検討していきたい。



『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

協働事例拡大の背景と課題

- 地域課題払拭に取り組む、学校、行政、企業・団体、相互の理解
 - ・包括連携協定の主な目的は『若者の力で地域活性化』
 - ・学生目線の斬新な企画提案などで地域に話題を提供
 - ・子供から大人までの交流が増え、地域のイベントや行事がにぎわう
 - ・学生たちの活躍の場が増え、結果として就職にもつながる
- 行政スケジュールとの調整や企業の経済的事情も勘案が必要
 - ・参加団体数が増えるほどスケジュール調整は難しい
 - ・企業連携の場合、企業側の経済的理由等で連携が難しくなるケースもある
- 連携事業実行予算の確保が課題
 - ・企画があっても予算がとれるかどうかは課題（協働体制の必要性）
 - ・事業企画・実施に向けて産学官の意見交換の場が必要（本協議会の関係を活用）

産学官連携による継続的な取り組み



『協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり』

メッセージ

- 特に地域での取組に関しては、本事業単体だけではない、もっと大きな動きで、地域に「新しい文化」と「新しい教育の仕組み」をつくる心づもりで動くことが重要です。
- 一番大事なことは、産と官のキーパーソンを見つけ、趣旨に賛同してもらうことが大切と考えます。
- 本協議会を超え、地域行政や地域企業・団体との連携による協働体制によって、専修学校が高等教育機関としての役割を活かすことで、地域活性化の「流れ」を作り出すことが可能！と考えます。
- 今後も産学官の連携事業に積極的に取り組んで参ります。



ART DESIGN 国際アート&デザイン大学校



平成 30 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 31 年 2 月

お問い合わせ◆連絡先

学校法人国際総合学園
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