

# 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

## 事業成果資料

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  
成果資料

【開発資料】

1. 福島県における人材育成ビジョンシート (P1)
2. ソフトコンテンツ市場と人材育成 (P4)

【共通カリキュラム】

3. 共通カリキュラム開発のための実証講座 (P20)  
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
  - ・「地域を知る」カリキュラム
  - ・「発想を広げる」カリキュラム

【個別カリキュラム】

4. 個別カリキュラム (P41)
  - ・マンガ分野
  - ・アニメ分野
  - ・ICT・ゲーム分野

【事例共有資料】

5. 地域行政との組織的連携事業の事例 (P51)
  - ・「三春町アートクリエイター教室」事業
  - ・協議会を超え、地域を巻き込んだ「流れ」の始まり

本資料は、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」の成果物です。

# 福島県におけ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：海樫鬼 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

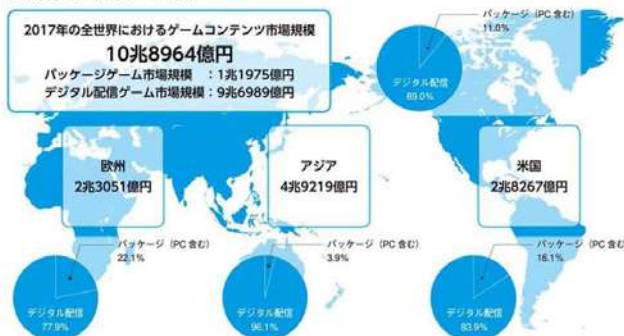
ソフトコンテンツ市場



## 世界ゲーム市場規模

■成長する世界のゲーム市場

2017年の全世界におけるゲームコンテンツ市場規模  
**10兆8964億円**  
 パッケージゲーム市場規模：1兆1975億円  
 デジタル配信ゲーム市場規模：9兆6989億円



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。

IDGのデータを基に株式会社G&Fレインが集計  
 ※マップ上の値は国境以下を四捨五入した数値のため、誤差が生じることがございます。

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

集計期間：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

# ソフトコンテンツ市場と人材育成

## 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）

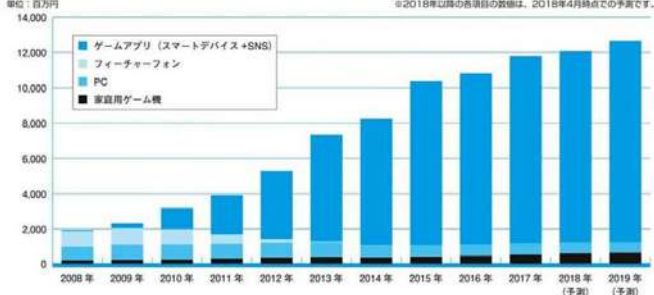
集計期間：2007年12月31日～2017年12月31日

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 (予測)	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月時点での予測です。



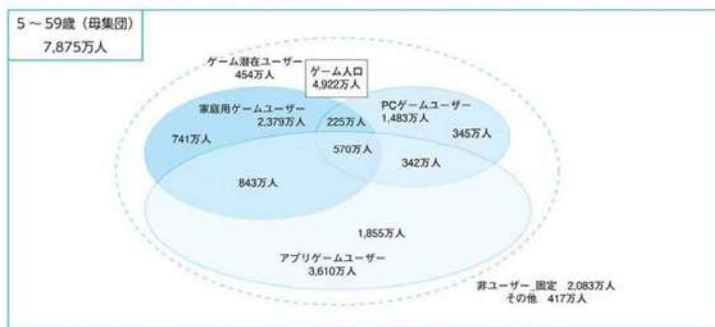
国内オンラインプラットフォーム市場は成長を継続。

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



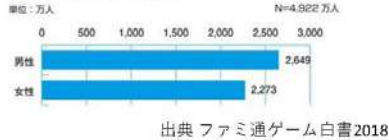
スマートフォンアプリゲームのみをプレイするユーザが約半分(1,855万人)を占める。

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い、(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。

人口推計  
平成30年1月推計

【平成30年1月1日現在 推計値】  
 <総人口> 1億3,650万人、前年推計に比べ減少 ▲22万人 (▲0.16%)  
 <平均年齢(推計)> 45.71歳、前年推計に比べ減少 ▲0.01歳 (▲0.21%)  
 <世帯総人口(推計)> 1億2,212万人、前年推計に比べ減少 ▲22万人 (▲0.18%)  
 <世帯平均人口(推計)> 2.02人、前年推計に比べ減少 ▲0.01人 (▲0.5%)  
 <日本人人口(推計)> 1億2,470万人、前年推計に比べ減少 ▲22万人 (▲0.18%)

※ 推計(推計推定)・推定(推定推定)  
 Population Estimates for Age, Sex, and Household Size

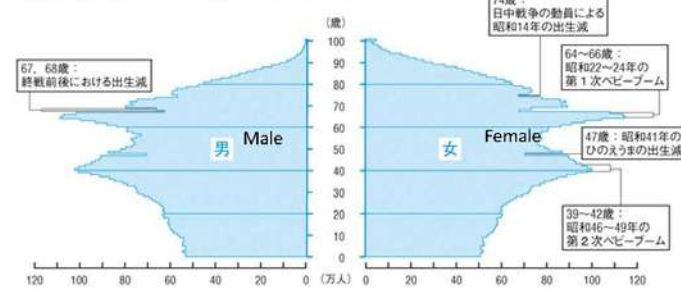
年齢階級	平成30年1月1日現在(推計)		平成29年10月1日現在(推定)		平成28年10月1日現在(推定)	
	人口(万人)	推計値	人口(万人)	推定値	人口(万人)	推定値
0歳未満	1,000	980	1,000	980	1,000	980
0歳～4歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
5歳～9歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
10歳～14歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
15歳～19歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
20歳～24歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
25歳～29歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
30歳～34歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
35歳～39歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
40歳～44歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
45歳～49歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
50歳～54歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
55歳～59歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
60歳～64歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
65歳～69歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
70歳～74歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
75歳～79歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
80歳～84歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
85歳～89歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
90歳～94歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
95歳～99歳	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
100歳以上	4,000	3,900	4,000	3,900	4,000	3,900
合計	13,650	13,650	13,650	13,650	13,650	13,650

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

## 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)

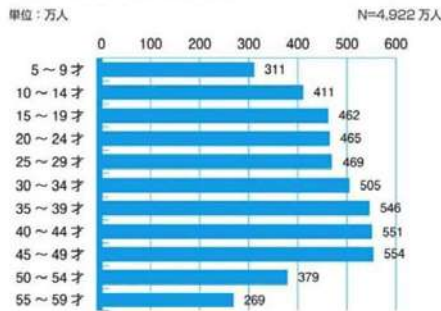


日本の人口分布は逆ピラミッドに近づいていることが知られている。

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



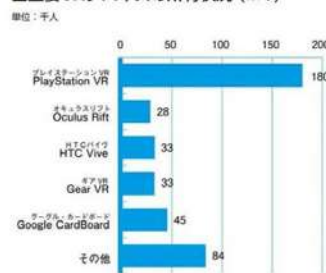
国内ゲーム市場は、任天堂ファミリーコンピュータ(1983年発売)を子供の頃に遊んだ世代が牽引しているとされている。

- ※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

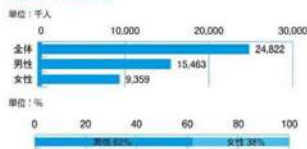


国内ゲーム人口4,922万人に対して1割以下の所有率であり、普及はまだこれからという時期。

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



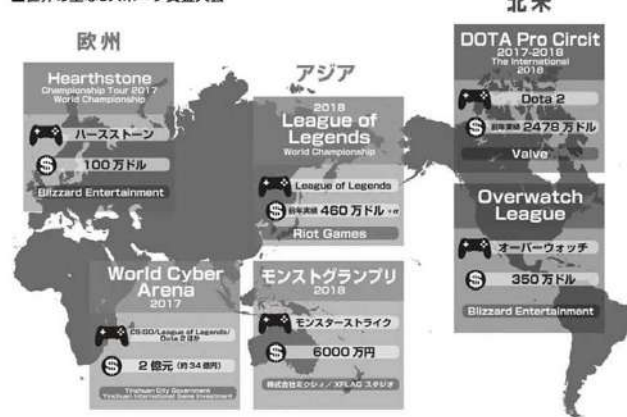
※1 調査期間: 2017年10月  
 ※2 調査期間: 2017年10月  
 ※3 調査期間: 2017年10月  
 ※4 調査期間: 2017年10月

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

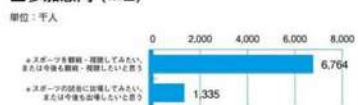


## e-Sports: 国内での認知状況

■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



※1 調査対象：75,702 (18歳以上) (e-スポーツ認知者のみ)  
 ※2 調査対象：20,264 (18歳以上) (e-スポーツ認知者、非認知者別)

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。

Current situation and problems of Japanese game industry

## 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。



## 就労形態



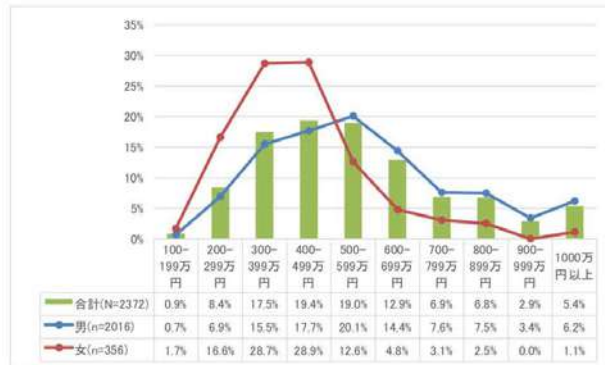
注記の通り、本データのみでは、ゲーム開発者の正社員率が高いとは必ずしも言うことができない。

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](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](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](https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf)

## 家族

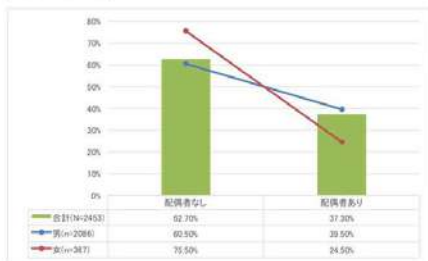


図 2-5-1 配偶関係

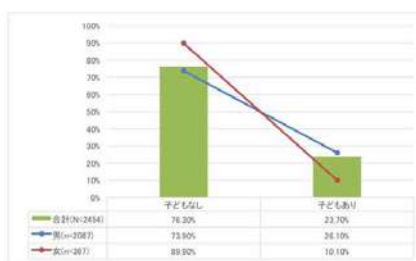
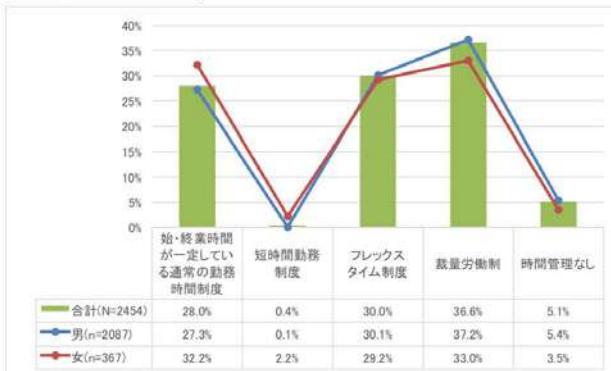


図 2-5-2 子どもの有無

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](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](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%	20.4%	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](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

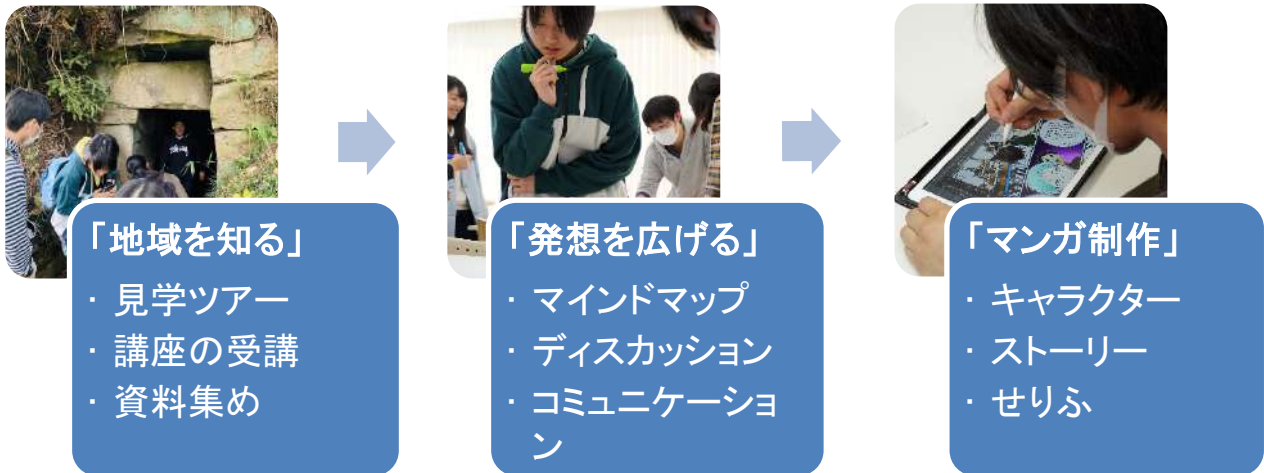
行政連携によるマンガ作品制作事例（須賀川市文化振興課様）



## 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ることが目指す。

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

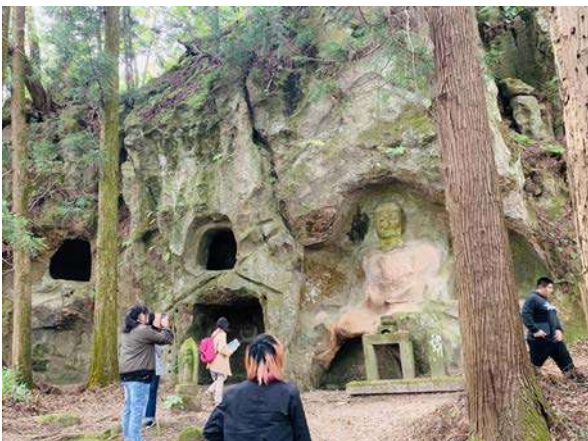
①平成 30 年 10 月 26 日 キックオフ

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）。

「地域を知る」カリキュラム  
 要項 見学資料 講義資料



今から、1300年前  
 福島県の独立記念日？

いわき 石城国 (浜通り地方)

いわせ 石背国 (中通り地方) (会津地方)

はじめに  
 「まぼろしの国 石背」

今から1300年前、陸奥国から石背国、石城国が独立しました。石背国は現在の福島県中通り地方と会津地方、石城国は現在の浜通り地方にあたり、歴史上はじめて現在の福島県のすがたが示されました。

この石背国建国のころ、創建された寺院に上人遺跡寺跡があります。昭和36年に東北本線の復線化工事にもなる発掘調査により発見され、昭和43年に国の史跡に指定されました。今年には史跡に指定されて50周年の記念の年です。

古代の石背郡（現在の岩瀬郡域）が石背国の中心になったとされていますが、古代の変遷郡（泉中地区）や白河郡（原南地区）にはさまれた、規模の小さい石背郡がなぜその中心となり得たのか、その要因を紐解くとともに、上人遺跡寺跡をはじめとする古代石背郡の成立と展開について、これまでの発掘調査の成果をもとに記述します。

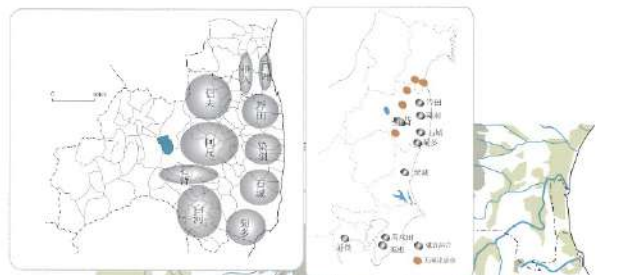


- 例言
- 本誌は、石背国建国1300年「上人遺跡寺跡歴史指定50周年記念事業『まぼろしの国 石背』」のパンフレットです。
  - 掲載した資料のうち、所収された明記していないものは複製版用紙（印刷用紙専売協会）の複製です。
  - 本書の刊行にあたり、次の機関・個人からご協力・ご賛助をいただきました。衷心より深く感謝いたします。

古墳時代の石背

石背国はなぜできたのでしょうか？

この答えは、奈良時代の前の古墳時代にそのヒントがあります。古墳時代後期(6～7世紀)の石背は、東北地方や東日本を代表する主要な古墳や集落が集中します。古墳や集落からは、西(会津)や東(いわき)・南(常陸)の影響を受けていたことを示すものがあり、活発な交流があったことがうかがえます。河川や陸路が石背に集中していたことが理由と考えられ、これが、8世紀の石背国の成立へとつながります。



「国志本記」(『先代日本本紀』)に記載の東北地方の国志名

「国志は、古墳時代後期の文化を示唆しています。その国志(現在の河内郡以西)の国志に推かれています。ここでの「国志」は、現在の会津地方と関係があります。この国志は、現在の会津地方に由来するものと考えられています。また、この国志は、現在の会津地方に由来するものと考えられています。

石背国は、磐前国(大付と大付)を統合して、浜通り地方と合併した。旧の河内郡と旧の河内郡(現在の会津地方)と合併した。石背国は、磐前国(大付と大付)を統合して、浜通り地方と合併した。旧の河内郡と旧の河内郡(現在の会津地方)と合併した。

ちなみに、河内は浜通り(現在の磐前)と磐前(現在の磐前)と合併した。磐前(現在の磐前)と磐前(現在の磐前)と合併した。磐前(現在の磐前)と磐前(現在の磐前)と合併した。

# 「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・東京工科大・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...

### 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

### 作品たち 2013



作品は  
GGJ公式  
サイトで!

### 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!



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  
2013年8月3~4日  
2014年8月2~3日  
2016年7月30~31日

### 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

# 「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

## マンガ制作に必要なスキル

### 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"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. ペンで描く1</li> <li>3. ペンで描く2</li> <li>4. ペンで描く3</li> <li>5. トーンを使う1</li> <li>6. トーンを使う2</li> <li>7. トーンを使う3</li> <li>8. 顔を描く1</li> <li>9. 顔を描く2</li> <li>10. 顔を描く3</li> <li>11. 身体を描く1</li> <li>12. 身体を描く2</li> <li>13. 身体を描く3</li> <li>14. 動きのあるポーズ1</li> <li>15. 動きのあるポーズ1</li> </ol>	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 背景を描く1</li> <li>2. 背景を描く2</li> <li>3. 背景を描く3</li> <li>4. 壁面（一点透視図法）</li> <li>5. 建具（窓やドア）</li> <li>6. 家具（二点透視図法）</li> <li>7. 家具（家具・椅子を描く）</li> <li>8. 室内を描く（アオリ・フカン）</li> <li>9. 樹木のスケッチ</li> <li>10. 樹木（樹木の構造・描き方）</li> <li>11. 課題作品制作</li> <li>12. 課題作品制作</li> <li>13. 課題作品制作</li> <li>14. 課題作品制作</li> <li>15. 講評</li> </ol>
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"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. スキャニングと画像形式について</li> <li>3. レベル補正とごみ取り・書き出し</li> <li>4. 写植について</li> <li>5. 原稿の読み込みと画像処理について</li> <li>6. ツールの使い方・ごみ取り</li> <li>7. スクリーントーン・漫符・効果線</li> <li>8. 枠線とフキダシ</li> <li>9. ペン入れ</li> <li>10. 定規を用いた描画</li> <li>11. 背景描写</li> <li>12. 課題作品制作1（ネーム）</li> <li>13. 課題作品制作2（作画）</li> <li>14. 課題作品制作3（仕上げ）</li> <li>15. 講評・まとめ</li> </ol>	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. アイデア・タイトル</li> <li>3. 資料・素材集め</li> <li>4. キャラクターを創作する</li> <li>5. プロットを作成</li> <li>6. ソフトを用いたトーン処理について</li> <li>7. 写真を用いた背景描写について</li> <li>8. 写真から背景を制作する</li> <li>9. ネームを作成</li> <li>10. ネームを作成</li> <li>11. ネームチェック</li> <li>12. 下描きを描く</li> <li>13. デジタル作画</li> <li>14. 仕上げ・書き出し</li> <li>15. 講評・まとめ</li> </ol>
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 ポールの動き  (4)動きの基礎2 ポールの弾み  (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"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. フォトショップの使い方-基礎1</li> <li>3. フォトショップの使い方-基礎2</li> <li>4. フォトショップを使った制作1</li> <li>5. フォトショップを使った制作2</li> <li>6. フォトショップを使った制作3</li> <li>7. イラストレーターの使い方-基礎1</li> <li>8. イラストレーターの使い方-基礎2</li> <li>9. イラストレーターを使った制作1</li> <li>10. イラストレーターを使った制作2</li> <li>11. テーマに沿った課題制作1</li> <li>12. テーマに沿った課題制作2</li> <li>13. テーマに沿った課題制作3</li> <li>14. テーマに沿った課題制作4</li> <li>15. 講評会、まとめ</li> </ol>	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. MAYAの基本操作 1</li> <li>3. MAYAの基本操作 2</li> <li>4. MAYAの基本操作 3</li> <li>5. モデリングの基礎 1</li> <li>6. モデリングの基礎 2</li> <li>7. モデリングの基礎 3</li> <li>8. オリジナルの建物の制作</li> <li>9. ゲームマップ制作</li> <li>10. シーン構築</li> <li>11. テーマに沿った課題制作 1</li> <li>12. テーマに沿った課題制作 2</li> <li>13. テーマに沿った課題制作 3</li> <li>14. テーマに沿った課題制作 4</li> <li>15. 講評会、まとめ</li> </ol>
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"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 Unity の基礎</li> <li>3 Unity プログラミング</li> <li>4 Unithy プログラミング 2</li> <li>5 Unity プログラミング 3</li> <li>6 ゲームの企画</li> <li>7 小物、背景などの制作</li> <li>8 小物、背景などの制作 2</li> <li>9 キャラクターのモデリング</li> <li>10 キャラクターのモデリング 2</li> <li>11 キャラクターのモーション</li> <li>12 キャラクターのモーション 2</li> <li>13 ゲーム制作</li> <li>14 ゲーム制作 2</li> <li>15 講評会</li> </ol>	<p>◆後期</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ガイダンス</li> <li>2. キャラクターのコンセプト作成 1</li> <li>3. キャラクターのコンセプト作成 2</li> <li>4. キャラクターモデリング 1</li> <li>5. キャラクターモデリング 2</li> <li>6. キャラクターモデリング 3</li> <li>7. キャラクターモデリング 4</li> <li>8. キャラクターモデリング 5</li> <li>9. キャラクター制作 1</li> <li>10. キャラクター制作 2</li> <li>11. キャラクター制作 3</li> <li>12. キャラクター制作 4</li> <li>13. キャラクター制作 5</li> <li>14. キャラクター制作 6</li> <li>15. 講評会</li> </ol>
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！

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」事業

# 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><b>7月22日(日)</b></p> <p>場所/三春交流館「まほら」<br/>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><b>8月19日(日)</b></p> <p>場所/三春交流館「まほら」<br/>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** 聖姫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><b>教室1</b> 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&amp;デザイン大学校講師</p>	<p>① 聖姫イラストキャラクター着色体験</p> <p>② 秋葉絵の描き方体験</p>
<p><b>教室2</b> 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&amp;デザイン大学校講師</p>	<p>① ペンとインクで聖姫道具体験 (聖姫キャラクター)</p> <p>② 1コマ漫画の描き方体験</p>
<p><b>教室3</b> 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 (聖姫キャラクター)</p> <p>② パラパラアニメの描き方体験</p>


1) 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。

2) 両日それぞれ、別の教室を申し込むこともできます。

3) 事前に希望日時・各教室毎の申込みが必要。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。

4) 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。



© 2016 Lantis. All Rights Reserved. 聖姫のキャラクターは「Love Live! Sunshine!!」のキャラクターです。

**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
<b>9月23日(日)</b>	<b>10月21日(日)</b>	<b>11月18日(日)</b>	<b>12月23日(日)</b>	<b>1月27日(日)</b>

◆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

回数		日時	受講 区分	カリキュラム・目標		備 考
A組:小学1年生～4年生 日組:小学5年生～中学3年生						
1	9月23日	A組	三春 交流館 まはら 学習室D	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。	※小1～4年生
		B組	三春 きたまち蔵	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。	※小5～中3年生
2	10月21日	A組	三春 きたまち蔵 1F	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	三春 きたまち蔵 2F	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	三春 きたまち蔵	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教室」事業

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"> <li>・1ページイラストマンガ下書き</li> <li>・構図・見せ方</li> <li>・イラスト制作手順・ラフ・下書き・線画</li> <li>・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。</li> </ul>	<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"> <li>・1ページイラストマンガ入れ・着色</li> <li>・配色・着色法</li> <li>・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。</li> </ul>	<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"> <li>・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。</li> </ul>	<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%

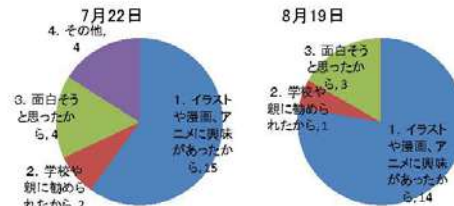
Q1 年齢と性別を教えてください。  
(延べ人数)

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。

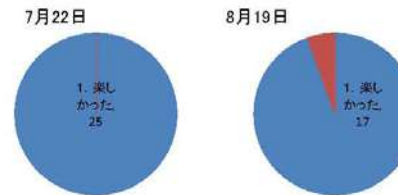
項目	回答数	
	7月22日	8月19日
1. イラストや漫画、アニメに興味があったから	15	14
2. 学校や親に勧められたから	2	1
3. 面白そうと思ったから	4	3
4. その他	4	0

・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、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、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】

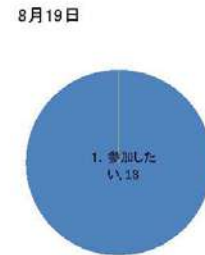
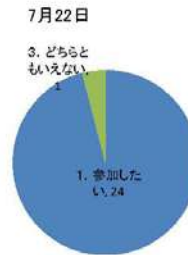
- ・愛姫やブルゾンの絵を描いたので楽しかった。
- ・難しかったから(難しかった)
- ・2回目ですが、とても楽しかったです。
- ・マンガの描き方がわかってよかった。それに楽しかった。
- ・教えてくれる人がとてもやさしくて、やりやすかった
- ・アニメーターがどうやってアニメを作っていくのかがよくわかった
- ・今まで触れなかった道具に面白みもち、今までふれていなかった道具に新しい可能性を発見し、アートの視野が広がりました。
- ・トレースしたり、アニメについて学んだり、バラバラアニメをやったりして、アニメの大変さと楽しさを学べた。
- ・とても楽しかったです。またこのような教室に通いたいです。
- ・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

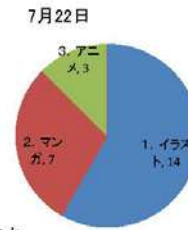
Q4 次回も同じような教室があった場合、参加してみたいですか。

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】

- ・愛娘の似顔絵をやしてほしいです。
- ・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。



## 「三春町アートクリエイター教室」事業

### ★ 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

## 『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  
成果資料

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](mailto:ad@nsg.gr.jp)





国際アート&デザイン大学校