

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

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

アニメ・マンガ共通プロジェクト

日本のアニメ・マンガの学習システムの国際的発信イベント開催

報告書

附) ◆「アニメ・マンガ人材養成・国際交流シンポジウム」実施結果報告書

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム

代表機関: 学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

日本のアニメ・マンガの学習システムの国際的発信イベント開催

はじめに：日本のアニメ・マンガの学習システムの国際的発信イベント開催について

「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」は、文部科学省事業である「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」のアニメ・マンガ人材養成産学官連携事業を推進するため、平成24年度から、日本工学院専門学校を代表機関として活動している。

昨年度まで、アニメ・マンガ分野共通の課題である、自立化・継続化に向けた組織体制の調査検討、学習システム普及拡大・継続化・自立化広報に関して、アニメ・マンガ職域統括プロジェクトの活動を行ってきた。

昨年度も、学習システム普及拡大・継続化・自立化にむけた広報として、広く教育機関、漫画家とマンガ家団体、出版社編集部、マンガ産業関連企業に広報するため、マンガ関係者の集まる、同人漫画イベント「コミティア」の会場内「海外マンガフェスタ」ゾーン・ステージをレンタルして、シンポジウムを行った。

シンポジウムは、「デジタルマンガ普及啓発イベント」＝海外マンガフェスタ共催「マンガによる国際交流シンポジウム」として、アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業統括委員会委員長 中村伊知哉氏（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授）をコーディネーターに、日本を代表する2人の漫画家と、仏・伊・西3か国の大使館文化担当者が、各国における自国と他国、日本のマンガの状況、マンガのデジタル化による、漫画家・ファンの国際交流について議論した。

- 会期 2014年11月23日（日）11時～12時
- 会場 東京ビッグサイト 同人漫画イベント「コミティア」会場内「海外マンガフェスタ」ゾーンステージ
- 共催 海外マンガフェスタ実行委員会
- 協力 COMITIA 実行委員会

■登壇者

中村伊知哉（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授）

ちばてつや（漫画家）

里中満智子（漫画家）

フランス大使館文化部参事官・アンスティチュ・フランセ日本代表

クレア・テュオーデ（Claire Thuaudet）

セルバンテス文化センター図書館長 マヌエル・ペレス

イタリア文化会館 東京（文化担当官）エドアルド・クリサフルリ（Edoardo CRISAFULLI）

今年度は、昨年度も行った「海外マンガフェスタ」での「国際マンガ文化・教育シンポジウム」等の実績をもとに効果的な発信を行った。

今年度も同じ「海外マンガフェスタ」会場で、海外マンガ教育機関代表等と、本プロジェクト委員、日本の人材育成指導者、日本の漫画家・アニメ産業の代表者などが、日本のアニメ・マンガの発展と人材育成への期待、海外での人材育成状況など、議論して、国際的に発信した。

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

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

(1) 「海外マンガフェスタ 2015」開催概要

- 開催日時：11月15日（日） 11：00～16：00
- 会場：東京ビッグサイト 東2・3ホール「コミティア114」会場内
「海外マンガフェスタ2015」ゾーン
- 主催：「海外マンガフェスタ」実行委員会
- 併催：「コミティア114」
- 実施内容：
 - 1) 海外からの来日マンガ家と日本の漫画家のトークステージ
 - 2) 海外からの出展者によるアーティストアレイ
 - 3) 国際的な企業・学校出展

(2) シンポジウム実施内容

- ◆アニメ・マンガ教育国際シンポジウム
「世界の、そして未来のマンガ・アニメ」
- 主催・企画・運営：文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業
共催：「海外マンガフェスタ」実行委員会
協力：「コミティア」
- 開催日時：11月15日（日） 11時～12時 60分プログラム
- 参加方法：アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員ご招待
アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業ホームページ、海外マンガフェスタホームページでの告知により当日自由来場制
- 出演者：中村 伊知哉（慶應義塾大学 大学院 教授）
ちば てつや（文星芸術大学教授・漫画家）
松谷 孝征（手塚プロダクション代表取締役社長）
クレール・ペリエ（トゥールーズ漫画レジャー学校 会長兼校長）
田中 誠一（文星芸術大学 マンガ専攻 准教授）
長野世津子（姫川 明）・本田明美（姫川 明）（漫画家）
佐藤 充（日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長）
- 来場者：325名

◆「アニメ・マンガ人材養成・国際交流シンポジウム」実施結果報告書

告知チラシ：

案内対象・方法：

アニメ専門の専門学校・大学 210 校、マンガ専門の専門学校・大学 94 校、マンガを教える高等学校 26 校、合計 120 校（デジタルマンガ キャンパス・マッチ参加校）と、広報メディアリスト 393 箇所、出版社リスト 124 箇所に郵送

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

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

(1) 「海外マンガフェスタ 2015」開催概要

- 開催日時：11月15日（日） 11：00～16：00
- 会場：東京ビッグサイト 東2・3ホール「コミティア114」会場内
「海外マンガフェスタ2015」ゾーン
- 主催：「海外マンガフェスタ」実行委員会
- 併催：「コミティア114」
- 実施内容：
 - 1) 海外からの来日マンガ家と日本の漫画家のトークステージ
 - 2) 海外からの出展者によるアーティストアレイ
 - 3) 国際的な企業・学校出展

(2) シンポジウム実施内容

- ◆アニメ・マンガ教育国際シンポジウム
「世界の、そして未来のマンガ・アニメ」
- 主催・企画・運営：文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産学連携事業
共催：「海外マンガフェスタ」実行委員会
協力：「コミティア」
- 開催日時：11月15日（日） 11時～12時 60分プログラム
- 参加方法：アニメ・マンガ人材養成産学連携事業委員ご招待
アニメ・マンガ人材養成産学連携事業ホームページ、
海外マンガフェスタホームページでの告知により
当日自由来場制となっています。
- 出演者：中村 伊知哉（慶應義塾大学 大学院 教授）
ちば てつや（文星芸術大学教授・漫画家）
松谷 孝征（手塚プロダクション代表取締役社長）
クレール・ペリエ（トゥールーズ漫画レジャー学校 会長兼校長）
田中 誠一（文星芸術大学 マンガ専攻 准教授）
姫川 明（漫画家）
佐藤 充（日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長）



11月15日海外マンガフェスタステージ議事録

ジェーニャ 皆さん、こんにちは。コミティアにおいでの方の皆さま、そして海外マンガフェスタにおいでの方の皆さま、ただ今より海外マンガフェスタを開催いたします。

(拍手)

ありがとうございます。海外マンガフェスタの目的は、マンガを愛する世界の人々が日本に集うことです。そして今年も、コミティアを始めとする、大勢の皆さまのおかげで、ここに第4回海外マンガフェスタを開催する運びとなりました。それでは、今年のメインステージのプログラムをご紹介します。

この後の第一部は、文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアムの共催の、「世界の、そして未来のマンガ、アニメ」となっております。

申し遅れましたが、私は去年に引き続き、このステージの司会進行を務めます、ジェーニャです。よろしくお願いします。

(拍手)

ありがとうございます。私自身、日本のアニメやマンガに憧れて、ロシアから来日して今は声優、歌手、タレントの仕事をしています。が、本日のこの催しが大変楽しみです。では皆さま、きょう1日、お楽しみください。それではここは、中村教授から一つお願いがあります。拍手でお迎えください。

(拍手)

中村 おはようございます。第4回になります、海外マンガフェスタにお越しくださいまして、どうもありがとうございます。開催の前に、冒頭、皆さんに一つ、黙祷のお願いがあります。

このイベントが始まります前に、11月13日、パリを襲った出来事の方々の全ての犠牲者に哀悼の意を表して、1分間の黙祷を捧げたいと思います。ご協力ください。黙祷。

(黙祷)

ありがとうございました。お直りくださいませ。では、始めたいと思います。

ジェーニャ ありがとうございます。では、最初のプログラム。文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム共催の、世界の、そして未来のマンガ・アニメを始めます。まずは、登壇者の皆さんをご紹介します。ご来場の皆さま、拍手でお迎えください。

(拍手)

文星芸術大学教授で、漫画家のちばてつや先生。

(拍手)

手塚プロダクション代表取締役、松谷孝征さん。

(拍手)

トゥールーズマンガ校長のクレア・ペリエ先生。

(拍手)

日本工学院専門学校クリエイターズカレッジ長、佐藤充先生です。

(拍手)

そして、コーディネーターを務めるのは、当海外マンガフェスタの顧問でもあり、文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアムの統括委員長でもある、慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科の中村伊知哉教授です。

中村 よろしく申し上げます。

(拍手)

それでは中村教授、よろしくお願いいたします。

中村 はい。よろしくお願いいたします。今年もこの海外マンガフェスタでマンガ、アニメも含めてですけども、人材育成についてお話できるということを非常に喜ばしく思っております。よろしくお願いいたします。

実は文部科学省の事業でありまして、これからの時代のマンガ、アニメの人材を育てようというプロジェクトをずっと進めてまして、ここに来る直前までもその委員会を開いて議論をしていたんですけども、その成果も出てきておりまして、昨年度から始まったデジタルマンガキャンパス・マッチ。漫画家の卵を育てて社会に送り出すというそういう事業ですとか、今年度から始まります、教員の研修プログラム。教員も育てようじゃないかという、そういうプログラム、具体化してきております。

で、きょうは、さまざまな方に登壇をいただきまして、もちろん、漫画家でいらっしゃって、かつ、学校でも後進の指導にあたっておられるちば先生。あるいは、マンガの黎明期からきょうまでの、アニメの黎明期からきょうまでのことを全部知り尽くしておられる松谷さんにもお越しをいただきました。

そして、フランスで漫画家などのクリエイターの育成を進めておられるペリエさんにもお越しをいただいて、それぞれの立場から、今まで必要だったスキルと、これから必要になるであろうスキルについてお尋ねをしていきたいと思うんですが、冒頭、佐藤先生にお話しをいただきたいと思います。文部科学省の事業で、私も参加しまして、マンガ、アニメの人材の育成っていうのを進めているんですけども、そのビジョン、あるいは成果について、佐藤さんからお話をまずいただければと思います。よろしくどうぞ。

佐藤 はい。文部科学省のほうから事業委託事務局を請けております、日本工学院の佐藤でございます。どうぞよろしくお願いいたします。それでは、パワーポイントのほうをご用意いたしましたので、そちらのほうからご紹介をしたいと思います。最初に文部科学省、成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的事業の推進事業ということで、非常に長いタイトルが付いているんですが、要するに、文部科学省がこのマンガとかアニメの分野に対して、教育を高めることによって、さまざまな影響を与えていこうということが一つの主幹でございます。

で、次のページお願いします。で、こちらの事業というのは、平成23年ですから、今から5年前にですね、成長分野における取り組みというのを、産学コンソーシアムというのを組織化したものです。次のページお願いします。で、更にこのアニメ・マンガ人材養成産学官連携事業という形で、平成24年。翌年ですね。平成24年、今年で4年目になりますけれども、本校、日本工学院のほうで、代表機関という形で、こちらの産官学の連携事業を受託いたしました。それでは、ちょっと学校のほうのご紹介もしたいと思いますので、3ページほどお付き合いください。

次のページお願いします。日本工学院専門学校は、1947年、今からですとちょうど68年たちましたけれども、そちらから、キャリア教育という形で学校を設立しておりまして、今は日本工学院専門学校、八王子専門学校、北海道という学校で7カレッジ、40学科、113専門分野を持っております。特に、左側の蒲田のキャンパスは今、工事中ですが、新しいキャンパスを作っているのと、右側の八王子キャンパスのほうがちよっとサイズが分かりにくいと思いますが、これは東京ディズニーランドとほぼ同じサイズの学校でございます。芸術関係のお仕事は、芸術専門課程ということで、1975年から約40年ほど、この芸術関係の授業をしておりまして、特に、マンガ、アニメーション関係の教育はですね、今年で15年目という形になっております。

次のページお願いします。私の持っておりますクリエイターズカレッジのほうはその他としまして、放送、映画、声優、

演劇、CG、ゲームといったようなスタッフ養成ということになりますけども、一つのクリエイティブな仕事をやるにおいてはですね、実はこちらの、さまざまな技術が集約することによって、より高みの、レベルの高い作品を作り出すことができますので、学科同士のコラボレーションというのも非常に行われております。

じゃあ次のページをお願いします。特に、文部科学省のほうで一昨年からです、職業実践専門課程という新しい課程をいただきまして、もともと、専門学校というのは都認可、それから県認可という形で、都道府県の認可になりますけども、初めて国が認定をするという形のこういった専門課程もできました。

こちらは2年生の学科を中心にスタートしておりますが、今そこに出ております図のほうは4年間分の、4年生分ございまして、キャリアデザインということで、もう大学と変わらないような4年間の授業を催している学科もございまして、

それでは次のページをお願いします。今お話ししたような内容で受託した本校ですが、本校だけでは当然、こういう仕事は進みません、こちらに書いてあります、さまざまな産業界、そして教育界、そして官であります、国、それぞれと一緒にですね、お仕事しまして、こちらの方々は特にアニメ分野の著名な方々のリストでございまして、こういった委員をを行いまして、今、さまざまな検討をしております。

次のページをお願いします。で、こちらは、特にマンガのほうの職域プロジェクトということで、同じくマンガ界の、産業界のプロダクション、そして学校といったさまざまな方々から集まっていたいただきまして、マンガ業界について、マンガ教育についての検討を重ねております。

では、次のページをお願いします。主な目的としましては、まず、目的の1として、カリキュラムを作りまして、そのカリキュラムを構築した中で特に高校、中学、小学校といった義務教育機関まで。更には現状、勉強しております大学、専門学校といった高等教育機関にまで及ぶ、幅広い教育カリキュラムを作っていくというのが一つ、目的としてございまして。その目的と目標というものを作りまして、もう一つの目標、目的というのがですね、もちろん、この日本のアニメ、日本だけではないんですが、アニメ、マンガの人材養成を中心とした産業界の発展というのが、目的、目標という形になっております。

では、今年の事業形態をご紹介します。次のページをお願いします。本年27年度の事業形態、4年目になりますが、五つの職域プロジェクトを立ち上げまして、アニメの職域プロジェクト1、2。そしてマンガの職域プロジェクト1、2。そして教育プロジェクトというのがあります。

で、これを細かくご説明いたします。次のページをお願いします。今年のアニメにおける分野の実施状況でございまして、日本動画協会さまのご協力を得まして、特に高校大学専門学校といったような、キャリアアップ用の体系化したプロジェクトの一つを作っております。で、もう一つは、で、実際に今働いている方々用ですね、学び直しというキーでそちらのプロジェクトの方も進んでおります。じゃあ次のページをお願いします。同じような形で、マンガの分野の方もプロジェクト1、2というのがございまして、一つはプロ向け。教員養成用のプロジェクト。で、もう一つは、それぞれの就学ニーズに合わせたプロジェクトということで、特にこちらはデジタルをキーにしまして、さまざまな勉強をしていると。

で、最後の五つ目のプロジェクトは、アニメとマンガの共通という形で、共通領域というプロジェクトを立ち上げておりまして、きょうMCをしていただいております、中村先生を中心に、グローバル展開も含めて、魅力的な内容を進めているという状況です。

じゃあ次のページをお願いします。マンガのほうの分野の実施状況としましては、今年の夏、8月に行われました、全国で357校集まりましてスタートしました、高知のまんが甲子園。そして、右側のほうは京都のマンガアニメフェアですが、3万6951人を集めました、9月19日に行われたマンガフェアといったものも、教育体制に入りまして、こちらのほうの支援を手伝っておりますし、こちらのほうからの出向いたしまして、養成講座を開きました。じゃあ次のページをお願いします。それでは、座組を三つほどご紹介して終了したいと思いますのですが、これらのさまざまな共同の運営に関しましては、より高みを目指すためにですね、自律的な運営事業、組織をこの後、ご提案をいたしまして、皆さま方のほうに認識をしていただくと共に、今後、ますます発展できるような形をしていきたいと思っております。

それでは次のページをお願いします。特に、マンガに関しましては、昨年からは始まりました、2年目となりますデジタルマンガキャンパス・マッチというのがスタートしております、昨年実績は71の、これは学校同士の甲子園みたいな形の戦いになるんですけども、71の学校が参加いたしましたが、今年度は現状、今96校の学校。更には左側でございます、まんが甲子園の協力を得まして、高校から26校が参加しまして、現状120を超える学校から、こういった参加が認められております。

次のページをお願いします。こちらのデジタルマンガのほうの人材育成のほうも、できましたら自立運営という形が望ましいというふうに考えておりますので、こちらのほうもご提案していきたいと思っておりますが、最終的にはこちらの事業は、カリキュラム・シラバスを作り、義務教育課程を含めた時期から、それぞれ高等教育機関まで、教育の幅の広がりの中で啓発活動を行いながら、できれば国が進めておりますグローバル、デジタルといった、IOTを中心とした学び直し、女性

の進出、世界進出。つまり留学生。そして、在宅といったようなさまざまなものがこれから実現できますように、産業界の発展とともにこれらの事業を進めていって、それを支える教育界になっていきたいと思っております。ご協力のほう、非常に有りがたく思っておりますので、ぜひ今後もよろしく願いいたします。ありがとうございました。

中村 ありがとうございました。今、非常に総合的な説明がありましたように、アニメの分野とマンガの分野の人材育成を進めるっていう取り組みがいろいろと同時並行で進んでいます。で、それが専門学校ですとか、大学といった教育機関。そして産業界ですね。アニメを作るプロダクションや、マンガの出版社を始めとするさまざまな、この産業に関わっている企業が連携をして人を育てて、長期的な取り組みになると思いますけど、進めていこうという動きが日本の中で起きていまして、最後に佐藤さん、おっしゃったように、これを産学協同で自立的に動いていくような組織もできないかなんていう議論が進んでいるというところであります。

そこで、松谷さん。ようこそお越しくださいました。ありがとうございます。よろしく願いいたします。松谷さんは、手塚治虫先生のアニメやマンガを世に出す役をずっと務めてこられたわけですけども、今後、アニメやマンガの人材、人を育てていくということには、どんなことが必要とお考えになっているか、今後の人材育成についてお話しいただければと思います。

松谷 とても難しいことだと思いますけども、学校もアニメやマンガを教えている学科が増えてきましたが、その中から、その人たちがみんな漫画家になれたり、アニメーターになれたりっていうような、まだそんなに裾野が広がっていませんし、育ってもきちっとその分野に入れるかどうか、なかなか難しいとは思いますが。ただ、アニメやマンガがとても素晴らしい媒体である。人に何か、自分の心の内を伝えるにはとても素晴らしい媒体。これはもう確かなものでありますので、ぜひ皆さん、学んでいただけたらと思います。で、昔は、ちば先生もそうですけども、ちば先生のところから自然に巣立って行って、大変な一流のプロの漫画家になっているわけですね。

で、手塚治虫のところからも山ほど人が育ちましたし、プロになっております。でも、手塚治虫が、私 17 年間、24 時間ほとんど一緒にいましたけれども、手塚治虫が新しいアシスタントが入ってきたときに、彼らにきちっとマンガの勉強をさせたことは、指導したのを二度ほど見えています。「新しい模造紙を買ってこい」って言われて買って、黒板に貼ってですね、5、6 人新しいアシスタントが入ってくるとこう描いて、そんなことをやりましたけども、そんなものを勉強、指導されてすぐになるわけじゃないし、ほんのわずか、1 時間かそらのものですから結局、手塚治虫のところから巣立っていった人も、それからちば先生のところから巣立っていったアシスタントも、みんな背中を見て育ててるんですよね。必死になってその人たちのものづくりを見ていて、で、巣立っていったんじゃないかと思えます。日本のマンガやアニメのことでちょっとお話しをします。まず、アニメーションでしたらこれをちょっと見ていただきたいんですけども。まず最初に『アトム』のですね、オープニングをちょこっとずつお見せします。

(映像)

これは 1963 年。だから今からもう 52 年の昔に、毎週 30 分、テレビシリーズが始まりました。その一番最初のオープニングです。白黒です。じゃあ次行きましょうか。それから 20 年弱ですけど、1980 年にまた『鉄腕アトム』のテレビシリーズがありました。

(映像)

これは、今度はカラーになりました。次、3 本目。また 20 年以上たちまして、2003 年。

(映像)

またまたテレビシリーズで『鉄腕アトム』がなりました。多少、CG が入って立体的になっております。常に技術はどんどん進歩しているんですけども、いいですよ。本当はずっとお見せしたいんですけども。技術はどんどん進歩しているけれども、いつまでたっても『鉄腕アトム』はずっとやってるんですね。20 年ごとに。なぜか。

これはやっぱり『鉄腕アトム』に原作、マンガがあったからなんですね。で、30 分、毎週テレビシリーズを 30 分のもので作るなんていうのは、そのときとても考えられなかったことなんです。その当時の、僕は 63 年にいませんから。ですけども、話をいっぱい聞くと、天下の東映アニメですら、そんなもんでできるわけないと。毎週 30 分なんて。

ところが手塚治虫は、初めてっていうのが大好きなものですから、挑戦するわけです。で、挑戦したときになぜできたかっていったら、まずマンガ原作があったと。これはものすごい大きなことなんですね。キャラクターは出来上がっている。さまざまなストーリーがいっぱい出来てる。それがあったからこそ、TV アニメがスタートできた。で、手塚治虫に「アニメとマンガ、どう違うんですか」って誰かが取材で受けたときがあります。

そのときに答えたのが「アニメは動くんです」と。ただそれだけなんですね。ところが、手塚治虫は動かないアニメの元祖になってしまったんです。もちろん、手塚治虫はテレビシリーズ以外で実験的なアニメーション、フルアニメーションで実験的なものを作っていますし、動きの素晴らしさ、動きで表現が全部出来てしまう。そういうものを作りましたし、劇場のアニメーションも作っています。念のために手塚治虫に言っときますけども、でも、この動かないアニメーション、あまり動かないアニメーションでいっぱい発見されたことがあるんですね。

お金掛からないで、動かすとお金掛かるから、例えば、冷や汗タラーって、顔はそのままなんですけど、タラッと冷や汗が垂れるだけで、困ってるんだと。それから、びっくりしたら目だけがパチっと。もう1枚セルロイドしてやるとか、そんなように、いろいろお金の掛からないで表現ができるようなことが、たくさんできました。

で、もちろん、アニメーションはヨーロッパでも盛んにやられてましたし、アメリカももっと昔からテレビアニメもあったわけなんですけども、でもその中で今、本当に世界中に日本のアニメが伝わったっていうのは、やはり、30分のテレビシリーズだからきちっとしたストーリーを入れたと。これが日本のアニメーションの、テレビアニメーションの特徴じゃないかなというふうに思います。それはなぜかっていったら、まず土台にマンガがあった。マンガの歴史がドーンとあったんで。

『あしたのジョー』なんかでもそうですし『国松さまのお通りだい』もそうですし、きちっとしたお話がテレビアニメであったと。これはものすごく大きなことなんじゃないかなというふうに思います。だから、マンガの力ですね。マンガでもそうです。大体、手塚治虫なんか一番最初、アメリカンコミックスで習ったり、それからバンドデシネで習ったり。フランスへ行ったときに手塚が、何だっけな。ローマの、ローマ帝国のお話しをマンガで描いてた、ストーリーマンガを描いてたの、何ていいましたっけ。

『アステリックス』であるとか『ラッキーループ』であるとか、手塚が向こうに行って『アステリックス』を見たときに「お、俺と同じようなタッチで描いてるな」っていうように印象を持ったらしいんですけども。だから、そういうのを全部吸収して日本的にした。で、なおかつしっかりしたお話を作ったと。このマンガの歴史があったからこそ、日本のアニメがしっかりしたんじゃないかなという、世界に普及されたんじゃないかなと思います。もちろん、中にはそんなもの、アニメじゃないよというような人もいます。アートアニメばかり作っている人たちは「あんなものアニメじゃない」と言う人がいますが、でも、ものを伝えるのに大勢の人が見てくれるほどこれ、作ったほうがやりがいがある。ないですよ。

もうみんな、大勢の人が見てくれる。それでこそ、自分の気持を伝えることができる。それじゃあ今、マンガのほうを一つだけ映してもらえますか。『ブラックジャック』でいいですよ。もう。時間がないですから。さっき映っていたやつです。これ。すごく遠くで分かりづらいでしょうけども、右側から縦に三行、描かれているんです。ブラックジャックが起きて歯磨きしたりして、出掛けるんです。それから着替えて、出掛けて、ピノコという小さな子どもがいるんですが、そこを起こさないようにそーっと行って。

ところが、幾ら探しても自分が持つて行くかばんがないと。手術かばんがないと。で、出て行ったらもうピノコは起きて、かばんをちゃんと出しているという。これはセリフが一つもないんですけども、見ると絵だけで分かるんですね。だから、マンガの表現の能力。もちろん、アニメーションはもっと動くんですから、もっと素晴らしい表現能力にはなると思うんですが、その素晴らしさを、日本の手塚治虫始め、その後輩たちもよく知っていたから、子どもたちに何か伝えたいと思ったらマンガを描こう。あるいはアニメーション作ろうというふうになったんじゃないかなというふうに思います。こんなところでよろしいでしょうか。

中村 ありがとうございます。マンガという土台があって、キャラクターという土台があって、しかも先ほど、アニメの『アトム』をお見せいただいたように、モノクロの技術、カラーがあって、コンピュータグラフィックス。技術も進化していく中で、変わらないものと変わっていくものがあるっていうことを考えると、これ、さて人材を育成していくっていうのもなかなか幅が広いし、奥深い話になっていくなというふうに感じました。同時に、そのコンピュータグラフィックス、2003年の次の『アトム』ってどうなるんだろうなっていうのも、ちょっと気になって拝見をして、どうぞ。

松谷 いいですか。もう一つ、せっかく今、ここは海外からもお客さんたくさん来ていますし、で、手塚治虫が昔からね「アニメとマンガは国境を超える」。で、手塚治虫はもちろん、第二次大戦も大変な体験をしているわけなんですけども、そ

んなことで国際交流っていうのは大変大切なんだと。そのために、マンガやアニメっていうのは国境越えていくよと。で、交流を盛んに勧めていました。

だから今回、パリでね、こんな事件が起きましたし、僕らがこのマンガやアニメを通じていろいろ国際交流を図ってですね、相手の国をよく理解するということが必要なんじゃないかなと。それは、手塚治虫の遺言みたいなもので、私も一生懸命やろうとしています。アニメ界、マンガ界もそれを必死になって今、業界としてもやっておりますので、今後ともご支援よろしくお願いします。

中村 ありがとうございます。ちば先生。ちば先生も去年、マンガやアニメっていうのは国境を越えて行くんだよっていうことをおっしゃってました。で、もちろん、その漫画家としてマンガの世界を広げてこられて、僕も体の何パーセントかはちばでつや作品出できていると思っているんですけども、同時にちば先生は今、大学の教授としても学生を指導しておられるということで、教える側の立場としては、どんなことを心掛けておられますか。

ちば 私はそもそも、今、大学で教鞭をとってはいないんですけど、大学へ行って学生たちと一緒にマンガを研究始めてですね、10年くらいになるんですけども、マンガっていうのはね、まず教えるものではないとずっと思っていたんですね。マンガっていうのはね、いわゆる先輩の作品の影響を受けて、言葉は悪いですけど盗む。昔の大工さんでも、それからいろんな職業やってる人たちは、弟子たちに教えないで自分がやってることを見せて、で、それを盗ませる。学ぶ、真似るという。学ぶという字は真似るから来ているんですね。

で、自分の好きな作品を見て真似ているうちに、だんだんそれが、もっとこういうふうにしたらもっといいんじゃないかっていうふうになっていくのが個性であって、そもそも、マンガっていうのは何か教えるものではないと思うんですが、基本的にね、コマの割り方だとか、間のとり方だとか、こういうふうにするのもっと効率良く描けるよとか、こういう道具があるよということは教えますけども、基本的にみんな、それぞれ持っているものは個性は持っているんですから、だからそういう意味で、私はあんまり教えるということよりも、学生たちと一緒に、こんなマンガが出てきたよって言って、そのマンガの話したり、こんなアニメーションが出てきたよっていうことで、みんなで見て楽しんだり、それからゲームのこともね、みんながゲームで遊んだりなんかすると、これ、もともとマンガから来たりなんかしてる人が多いですね。マンガとかアニメーションからね。

だからそういう意味で、総合的にみんなでマンガを作ったり、それを作ったもので遊んだりということが、基本的に教えることになってるのかなっていうふうに思いますけど。あとは、よくね、マンガを描く子っていうのは、どうしても人付き合いがちょっと苦手というかね、引きこもりの子が多いんで、なかなか学校に出てこないで、学校に出てきただけでも褒めてあげるくらい、ちょっとそういうね、人見知りの子が多いんで、そういう子たちとできれば、天気の良いときは表へ出してね、ちょっとキャッチボールの相手をしたり、バドミントンやったりというようなことで少し元気にしてやると。で、その合間にちょっとマンガの話をするということを私はやっておりますけども。

中村 羨ましいですね。学生が。

ちば いやいや。

中村 ちば先生と一緒に・・・。

ちば 私が一番楽しんでいるから。

中村 遊ぶとか、キャッチボールの相手をしてもらえるって、そのありがたさ、分かっているんですかね。学生は。ありがとうございます。後ほどちょっと、今、ちば先生が取り組んでおられる新しいことも紹介をいたしたいと思いますが・・・。

ちば そうですね。

中村 その前にクレアさん。(フランス語)。日本ではですね、このように50年くらいのマンガやアニメの歴史のある中で、ようやく人材を育てようということで、学校も取り組んだりしてくるようになったんですけど、フランスのマンガの学校の立場から見て、日本の人材育成っていうのをどう感じておられるか。あるいは、フランスでも日本のようなマンガを描きたいっていう子たちを育てるっていうことが求められているのかどうか、その辺りを教えていただけませんか。

クレア (フランス語)。

通訳 本日、招いていただいて本当にありがとうございます。で、まず始まる前に、先ほどの黙祷を心から感謝を述べたいと思います。国際的な応援を本当に、泣きたいくらい感謝しております。ありがとうございます。

クレア (フランス語)。

通訳 で、実際に先ほどおっしゃった通り、日本では50年間のマンガについての人材育成がありまして、非常に歴史が長くて、経験もたくさんありまして、で、日本に関してたくさん学ぶことはあるとは思いますが、逆に、真似る。先ほど先生が言っていた真似ることもたくさんありますので、そういう意味では非常に、フランスで経験が浅くても日本から学ぶことが多いと思います。

クレア (フランス語)。

通訳 で、実際に本日、お耳にしたことには、これから来年の、2016年の6月にオープンする、新しくトゥールーズマンガの次の国際マンガスクールで、生徒たちがマンガのプロフェッショナルになるためのことをたくさん、もうすでに経験していることをきょう耳にしました。

クレア (フランス語)。

通訳 で、実際に先ほど、例えば専門家の先生を教育してもらうことだとか、日本でも非常に大事なことっていうことを耳にして関心しましたし、また、国際的であることもすごく興味深いと思って、なぜかっていうと、日本との交流をこれから深めていきたいと思っています。

クレア (フランス語)。

通訳 で、実際に、これからフランスで、すでに日本にあるものを展開していきたいと思ったり、例えば、プロフェッショナル、専門家である先生を設けるですとか、マンガとアニメと一緒に教育させるだとか、育成させるだとか、あと、生徒たちとマンガとアニメだけではなくて、違うことを一緒にやるっていうことと、そしてこれから、いろいろ日本との交流を更に深めていけばなと思います。

中村 ありがとうございます。フランスとの交流。僕も行ってみたいなと思います。ありがとうございます。

クレア (フランス語)。

中村 先ほど、松谷さんから技術も進んでるというお話があったんですけども、そのように、マンガも進化している、アニメも進化している中で、ちばつや先生の文星芸術大学で新しい取り組みをされていると伺ったんですけども、それを紹介していただくことって出来ますでしょうか。

ちば もちろん。マンガ、教えることではないと言いましたけども、やっぱり今ね、マンガっていうのはただ紙に描くんじゃなくて、電子書籍とかいろんな媒体が変わってきたし、それから、描く側もね、コンピュータを使って描く。それから、スマホとかああいうものに発表する。いろんな表現が出てきてるんですね。

で、マンガっていうのは、ただ紙でページをめくって読むっていう楽しみもありますけども、今はマンガそのものがね、先ほどちょっとね、ちょっとつらかったり、怖かったりすると、タラッと汗が出たり、流れたりするというお話ありましたが、それをちょっと動かせる。いわゆるモーションコミックといいますけども、そういうことをうちの先生や学生たちが研究して、そういうものを今、学生たちと一緒に作っているんですね。

中村 そうですか。

ちば だからそういったものをね、ぜひ、こういうこと、大学でこういうことも今研究しながら勉強してる、教えてるっていうことも紹介したいなと思います。

中村 はい。ぜひお願いします。前に椅子が出てきましたけれども、ご登壇いただくんですか。

ちば ぜひ。

中村 どうぞ。田中先生。姫川先生と。

ちば うちの、文星芸術大学の田中先生と、姫川先生。

ジェーニャ はい。それではただ今、ちば先生よりご紹介がありました田中誠一先生と、姫川明先生のステージにお越しいただきました。皆さま、どうぞ拍手でお迎えください。

(拍手)

田中 こんにちは。文星芸術大学の田中と申します。ちば先生ところでいろいろとやらせていただいて。もう一番得してる学生ですけどね。ちば先生のところにいろいろ教えてもらってて。

僕もさっき、先生が言ったように、マンガって僕、教えられるものじゃないと思っていて、この大学に来たときに、実は先生から「教えなくていいよ。一緒に作っていったらいいから」って、そういう言葉言われて、そしてそこから始まったんですけど、でもやっぱり大学来てね、僕、大学っていうのはどういうところだかっていったら、やっぱり、高校まではね、高校までは学校なんだけど、大学ってやっぱり研究機関。果たして、マンガで研究するってどういうことだろうっていうんで、このデジタルっていうのに出会って、それで新しいものが表現できるっていう形になってきたときに、初めてマンガで、マンガで大学の意味が僕はものすごい出たと思ってるんですよ。それで、ちょっと一番最初に、じゃあモーションっていうのを作った一番最初のきっかけで、実を言うと、目の前にうちのゼミ生の佐藤静香で、この後、いろいろ見せていくのは、彼女がディレクションをやった作品ばかりなんですけど、それでじゃあまず『眠り猫』、いいですか。

ちょっと今から見てもらう作品っていうのは、もともとがね、やはり紙に描くマンガ。その紙に描くマンガをどういうふうに動かしていくかっていうところから始まったんですけど、さっき、松谷さんが話していた、手塚プロダクションの松谷さんが話していた、やっぱり手塚治虫先生っていうのがすごく偉大で、ちょうど今見えてるんですけど、コマ自体が演出なんですよね。マンガっていうのは演出で、そして手塚先生が、コマからコマにキャラクターが動くような、そんなマンガを描きたいっていう言葉がすごく残っていて、マンガっていうのはつまり、演出をすることに紙の上で動くっていうね。

すると、今の現代のこれと言ったら、こういうふうには、今ちょっと見えると思うんですけど、ボンと。こういうふうには、コマからコマにキャラクターたちが動いていく。そして、それとちば先生のところでいろいろ教わった、まさにコマ割りっていうこと自体が演出っていうね、ドラマを作っていくっていうことで、それでこういうモーションコミックができて、それがうちのゼミ生であった、今、アイディっていう会社でこれ、産学でね、一緒に作っているんですけど、ちょっと新しいことを、そこのアイディっていう会社と組んで、そこに今、うちのゼミ生の佐藤静香が行って作ってるんですけど。

そして、この作品を見た姫川先生と、じゃあちょっと、姫川先生の作品でちょっとやってみようかって。ちょっと最初にじゃあ、姫川先生の静止画をちょっと見せてもらいましょうか。『REKI』っていう作品なんですけど、じゃあ静止画のほうを。はい。

姫川 こっちに移りますね。

ちば 姫川明さんっていうのは、ご紹介ちょっとしたほうがいいと思いますけども、お二人で姫川明というお名前を使って『ゼルダの伝説』とか、もう本当に伝説になっている、世界中のね、名作を作ったお二人です。よろしくお願いします。

姫川 ありがとうございます。すみません。はい。今ご紹介いただきました。はい。今流れました。これは『REKI』っていうマンガなんですけど、フルカラーのマンガで、なぜフルカラーかっていうとこれ、ウェブ、最初はウェブだったんで

すけど、これは海外で去年、発表したものです。なので、横読みで、左から右に読みます。英語と同じように流れていくものになっています。で、それを去年1年間、海外のほうで連載したマンガを田中先生のほうと、今、一番前に座っている、あれ、タダで動画撮ってますけど、佐藤静香さんにモーションにさせていただいています。

田中 じゃあちょっとね、この、今、静止画、これは姫川先生、中国で、日本初公開なんですよ。

姫川 はい。そうなんです。

田中 このマンガ自体も。

姫川 マンガは日本初公開ですね。

田中 マンガ自体も初公開なんだけど、これをモーションコミック、つまり今だったら雑誌で読んで、そして、あとこういいう iPad とか、つまりデジタルの、そこで読める二つの形。この、今から見せる形に関しては、姫川先生なんかと綿密に、どういうふうに演出をするかとか……。

姫川 そうですね。

田中 そういうことを佐藤静香とかとみんなで、つまり漫画家が漫画家の線で、漫画家が表現したい動きっていうことを、実はコマの中で動かしていったっていう形なんです。

姫川 マンガの中では、漫画家の中ではいつも頭の中で、コマってこういうふうに、コマで描いて区切ってはいるけど、動きがいつも頭の中で展開しているんですけど、それを、はい。こうやって動かしてマンガの、頭の中にあるものがこうやって動画になるっていう、なってるっていう、すごい……。

田中 今、ちょっとオープニングなんですけどね、今さっき静止画映したでしょう。静止画のところ、ちょうど今から、これがタイトルの表紙で、見せます。で、さっき宇宙の絵があって、みんな、見てたと思うんですが、その宇宙の1枚の絵がどうなるかっていったらこうなります。

これは本当にアニメで作ったわけじゃね……。

姫川 なくて。

田中 ないですから。

姫川 元は止まってた絵なんですけど、もちろん、これをやるにはレイヤーが分かれてたりとかする必要はあるんですけど。

田中 こういう本当、泡の表現とか、これ新たに、実を言うと、うちの卒業生であってゼミ生である、今、アイディに勤めている佐藤静香がこういうことを編み出していった。そしてさっき、いろいろと佐藤先生からもでていた IOT っていう、つまりこれ、もののインターネット。全てのものがインターネットにつながっていくわけなんですけど、するともう、本当にこういうものっていうのがどんどん今からね、広がっていくと思うんですよ。これ、表現自体が本当に、一つ一つが結構すごいんですけどね。

姫川 モーションっていうと、モーションコミックは、一般的に皆さんよく見ているのは、一つのワンフレームで、その中でずっと動かして見せていくっていうものがほとんどだと思うんですけど、こちらでは一応、1 ページ単位の最後に、最終的にはマンガのページが浮き上がってきたりとか、あくまでもマンガであること。コマ割りを生かしてアニメではなくて、アニメみたいなんだけど、あくまでもマンガであるっていうことにちょっとこだわるといいますか……。

田中 そうですね。姫川先生がこのコマの中でどういうふうに表現したかったかって描いた、それをなんか、いろいろ表

現してもらったっていう形。

姫川 で、私たちはこれ、どうやって作られているか全く分からないんですけど、こうやってマントだけがなびいたりとか、髪の毛だけが動いたりとか、そういうことができたり、ちょっと、すごく驚きました。最初見たとき。

田中 この『REKI』はいろいろと今から出していきますけど、きょう、ちょっとすごいものを作っちゃいましたよね。

姫川 はい。

田中 ちょっとね、今回、本当にここでだけちょっと見せるっていう形で。あのね・・・。

姫川 はい。ちょっと止めて、いいか。『ゼルダの伝説』の『ハイラル・ヒストリア』という本があります。で、これは『ゼルダ』の25周年記念に、2011年に小学館から出たものなんですけど、それに読み切りで『スカイウォードソード』のマンガを36枚描きました。で、これのカラーの部分をもーションにしてもらいました。

で、それでやっぱり『ゼルダ』のPVみたいなものを作ったら、やっぱりちょっと音楽がほしいねっていうことで、任天堂さんから本当に特別に、ここでの、こういうシンポジウムでの上映だったらいいですよっていうことで、今回限りの特別で、25周年のシンフォニーから曲をお借りしてできました。

曲付きで流すことができるのは本当にこの1回だけなので、はい。はい？ はい。シンフォニーは今、すごく海外でゼルコンって言われていてすごく人気ですけども、その中から1曲お借りしてます。聞き慣れてる人には非常に、この曲だっというのが分かっていただけだと思う曲です。

田中 一応ちょっと、丸Cの関係で撮影が、ちょっとだけ、この作品だけちょっとごめんなさいで。

姫川 動画は特にすみません。

田中 いう感じで。じゃあちょっとね、3分ほどなんで、ちょっと『ゼルダ』をちょっと。いけますかね。

ジェーニャ はい。ただ、ここで皆さんに一つお願いです。『ゼルダの伝説』の映像、流します？ はい。『ゼルダの伝説』の映像はシークレット版ですね。なので、撮影などはどうぞご遠慮いただきますよう、お願いいたします。いけますか。はい。ではご覧ください。

(映像)

姫川 ありがとうございます。

田中 どうもありがとうございます。

姫川 マンガ読んでいただけたような人には、あのシーンがこんなふうになったんだっていうのがちょっと分かっていただけじゃないかなと思います。お楽しみいただけたら嬉しいです。先生、ありがとうございます。佐藤さん、そこ、真ん中にディレクターがっておりますので・・・。

田中 そこに。佐藤静香が。

(拍手)

姫川 本当に、何回も作りなおしてここまで精度を上げてくださったんで、本当にお疲れ様でした。ありがとうございます。

田中 じゃあ、どうもありがとうございます。

姫川 ありがとうございます。

中村 えらいものを見せられたっていう感じで、『ゼルダ』のゲームをちょっとやりこんだ身としても、あの音楽を聞きながらあれを見せられると、ちょっと言葉もないといいますか。僕自身、テクノロジーに非常に興味があって、あれはマンガという資産を、アニメ的なものに、アニメを一から作りこむんじゃなくて、アニメ的なものに演出をしてくれるっていうことなので、それこそ手塚治虫先生の昔の作品なんかも、権利がクリアできればああいう形に進化を遂げて、また新しく命を吹き込まれて、それがスマホとかタブレットっていう海外の市場に出ていくっていうのは、そういうチャンスも出てきているっていうことで、今の技術だけでもかなり、いろいろと話しをしていると、話せる中身になってきたかなっていう感じがしてるんですけど、もう時間もなくなってきたんですけど、どうでしょう。松谷さん。ああいう新しい技術。あるいは国際的な共同制作とかっていう、いろんなテーマがこのステージに放り投げられたって感じなんですけど、これからの可能性ですね。

松谷 うちも結構、最初からモーションマンガっていうのやってるんですよ。手塚の旧作をね。それからもう一つ、今、せっかくフランスからお客さん来てるんで、ちょっとかけてもらえますかね。フランスと共同で今、開発している『アトム』があるんです。

中村 そんなあるんですか。

松谷 こんな『アトム』もあるよというのをね、ちょっと。今まだ制作中ですから、これ、かけないと僕は会社の人間に怒られるんで。

中村 かけてください。なんか、きょうはちょっとお宝の映像がいろいろと飛び出してきてお得ですね。このシンボ。

(映像)

松谷 これは7歳から13歳くらいの子たちを対象にした『ASTROBOY Reboot』。

中村 『Reboot』。

松谷 舞い戻ってきましたよと。それからもう一つ。絵だけでいいんですが……。

中村 あの『Reboot』っていうのはいつ頃見られるんですか。

松谷 まだ分かんないです。今、制作中です。

中村 これ？

松谷 これが『littleastroboy』って、これはうんと、2歳から6歳くらいの子たちを対象にして作り始めています。で、一度、アフリカで放送されたことがあるんですが、それを今、世界中に広げるために今『littleastroboy』というのを、本当に子ども向きに作っています。もちろん、テーマは手塚治虫のテーマ、絶対に曲げてはならないんで、子どもたちにいいアニメーションを与えたいなというふうに思っています。

中村 ありがとうございます。ペリエさん。今、フランスらしい『アトム Reboot』っていうものを見たんですけど、そういう、フランスと日本、あるいは国際的に共同でマンガを作っていくとか、人材を育成していくっていう可能性はあるとお考えでしょうか。

クレア (フランス語)。

通訳 もちろん可能性はあると思っていますし、むしろ、それを望んでいるわけで、なぜかという、さっきも言ったように、日本の学校との協力ですとか、日本の漫画家との協力をこれから展開していきたいなっていることを思っています。

クレア (フランス語)。

通訳 で、日本が逆に国際に向いてるっていうことを非常に嬉しく思っています、先ほどの姫川先生ですとか、手塚プロダクションとフランスとの連携の『アトム Reboot』っていうのを見て、これからの展開を感じますし、非常に嬉しいです。

中村 ありがとうございます。きょう、この場にも海外からの出展者の方、たくさんおられますし、そして、この場にも日本の教育関係。学校の関係の方々っていうの、たくさんおられますので、ぜひ、そういう連携が進んでいくといいなと思っていますんですが、それを中心として進めてこられている佐藤さんに、最後に、どうでしょうね。これからの人材育成の可能性とか、課題とかっていうの、総括いただければと思うんですが。

佐藤 はい。本当にきょう、新しい形でモーションを見せていただいたりもしましたので、これからの本当に教育界と、こういった産業界がですね、新しい技術とか方法論をいろいろと構築して、更にそれが消化される形でより発展的な業界になっていただきたいというのが、こちらの期待でございますし、更にそれを見て、これからの子どもたちが夢を持ってこういった業界に進んでいただくような教育を受けていただけると、ありがたいと思っております。本当にきょうはありがとうございました。

中村 ありがとうございます。松谷さんやちばてつや先生が進められている取り組みなんか見ても、マンガといっても紙に描くマンガだけではなくて、いろいろメディアも増えるということですし、新しい技術も取り入れられるということで、これ、人材を育成すると言っても、従来のアニメや従来のマンガを教えていくっていう世界じゃなくなってきたんだっていうことを、私も見て非常に痛感をいたしました。

そして、そろそろいただいた時間来てるんですけども、冒頭のパリの話に戻りますと、昨年ですね、このステージでちばてつや先生は、やなせたかし先生の言葉を引き合いに出されました。マンガが読まれている国は平和なんだとおしゃったっていうことを、ちばてつや先生が強調されて、そのマンガの持つ平和を求める力とか、グローバルに広がる力ってことを強調されたんですけども、先ほど、松谷さんから、手塚治虫先生が、マンガが国境を越えていく、アニメが世界に広がっていくっていうことをおっしゃっていたっていうことも伺いました。

今、改めてその言葉を思い返しているところでありまして、私たちはこれ、国際的な取り組みもあって、マンガやアニメの人材の育成を通じて、グローバルな平和に貢献することができれば、あるいは貢献しなければならないんじゃないかなという気持ちを強くしているところでございます。きょうは非常に、私自身も初めて見る映像も見ることができて、有意義な議論ができたんじゃないかと思えます。

1時間という短い時間ではありましたが、皆さんにも参加をいただいて、本当に心から感謝を申し上げます。ということで、このセッション、第一部はこの辺りでお開きにしたいと思います。どうもありがとうございました。

ジェーニャ はい。ご登壇いただいた皆さま、お疲れさまでございました。

中村 ありがとうございます。