

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

マンガ職域プロジェクト(1)

地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成：

デジタル作画指導教員研修実施ガイド

報告書

- 附) ◆指導者人材養成と認定の方法、マッチングの評価指標（指導者認定）開発報告書
◆地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成講座：デジタル作画教習研修実施結果
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

地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成： デジタル作画指導教員研修実施ガイド

はじめに：

地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成：デジタル作画指導教員研修実施ガイドについて

コミックの出版社等は、東京に集中し、このため多くの漫画家も東京に在住している。漫画家の約半数が習得しているデジタル作画の、さらなる向上、新たな習得のニーズも主に東京に多いといえる。一方、マンガ専門高等教育機関は東京のみならず、多くが地方に立地し、これらの教育機関では『デジタル作画の指導ができる』教員が不足していることが、昨年度の調査で明らかになった。

これら教育機関では、『デジタル作画の指導ができる』教員の養成・確保が急務になっており、そのためには指導力の評価の指標が必要とされている。

教育機関の指導者を補う方法として、プロの漫画家のデジタル作画学習普及を進めるとともに、このプロの漫画家に対して、教育機関での指導力を合わせて養成し、教員・講師として活躍できるようにすることが望まれている。この方法は、別途、プロの漫画家の教育機関指導者としての養成・デジタルマンガ指導者養成・認定実施ガイドにて検討した。教育機関での指導力を養成したプロの漫画家が、マンガ専門の高等教育機関の教員・講師としてのマッチングするためにも、指導力評価指標を明確化する必要がある。

一方、各教育機関で現在教えている教員や講師、また新たに養成する教員や講師にも、指導力の評価の指標が必要なのは、言うまでもない。合わせて、教員や講師の自身の指導力はもちろんのこと、教育機関として学生の指導に目標をたせて、どのように達成するかという評価も重要になる。

以上のような点から、当事業では指導者人材養成と認定の方法、マッチングの評価指標（指導者認定）を案とし、策定した教員・プロの漫画家の指導者としての養成・認定方法とマッチングの評価指標を、日本漫画家協会、デジタルマンガ協会等漫画家団体にも内容を検討いただくとともに、プロの漫画家向けデジタル作画指導者養成講座の実証で検証し、またマンガ専門の教育機関に評価アンケートを送付、48校からの回答による評価を得た。

並んで、当事業では、各教育機関で現在教えている教員や講師向けの研修を、教員や講師の養成・指導力認定の方法として実証実施、検証した。

マンガ専門高等教育機関の教員向けデジタル作画教習研修プログラムにおける実証

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

以上によって、次年度以降の教員の養成、指導力の評価に有効に機能すると考えられる。養成・認定方法とマッチングの評価指標を活用して、教育機関での指導者を養成し、『デジタル作画の指導ができる』教員の不足を解消していきたい。

◆指導者人材養成と認定の方法、マッチングの評価指標（指導者認定）開発報告書

(1) マンガ専門の高等教育機関の課題：指導人材の不足

平成 26 年度調査のデジタル作画学習システムのカリキュラム評価調査(マンガ関連の教育を行う教育機関 315 (専門学校 160 校、大学 155 校) と、学生マンガ作品コンテスト「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2014」(<http://www.digital-manga.jp/>) 実行委員会の協力による同事業参加の 71 校のマンガ関連教育機関教員に確実に届く教員リスト (メールで送付) が対象 9 によって、41 校 (専門学校 24 校、大学 17 校) の回答を得た。

その中で、マンガ関連の教育を行う大学・専門学校等教育機関のデジタル作画学習システムの導入状況として、34 校中 30 校がデジタル作画教育を行っており、25 校が今後強化していくと回答。デジタル作画ツール導入校は 31 校、うちマンガ専用ツール導入校は 25 であった。

本事業で昨年度開発したデジタル作画学習システムのカリキュラムの評価と導入状況について、18 校が一部有効と評価、24 校がすでに一部行っていると回答した。導入した方がよいが、難しいとの回答が 4 校あり、課題となるのは時間が足りないこと、テキストやノウハウがないこと、ついで指導者人材がないこととなった。

昨年度は、これに対応して、産業界におけるマンガのデジタル作画スキルへのニーズ調査と大学・専門学校等教育機関のデジタル作画学習システムの導入状況を照らし合わせ、すでに一部行っているというカリキュラム内の科目を考慮して優先的に導入すべき科目を選定し、その科目のテキストを作成、教育機関に配布してノウハウとして共有、教員向けテキストで指導者人材の指導力を養成できるようにしたが、指導者人材の不足を解消するためには、現況の教育機関の教員の養成を行った場合の評価指標、また現況の教育機関の教員の養成のみでは足りないと考えられるので、デジタル作画を習得したプロの漫画家が、教員・講師として教育機関とのマッチングして、教育機関の『デジタル作画の指導ができる』教員の不足を解消することが必要と考えた。

(2) 本年度調査：拡大するデジタル作画学習システム導入教育機関

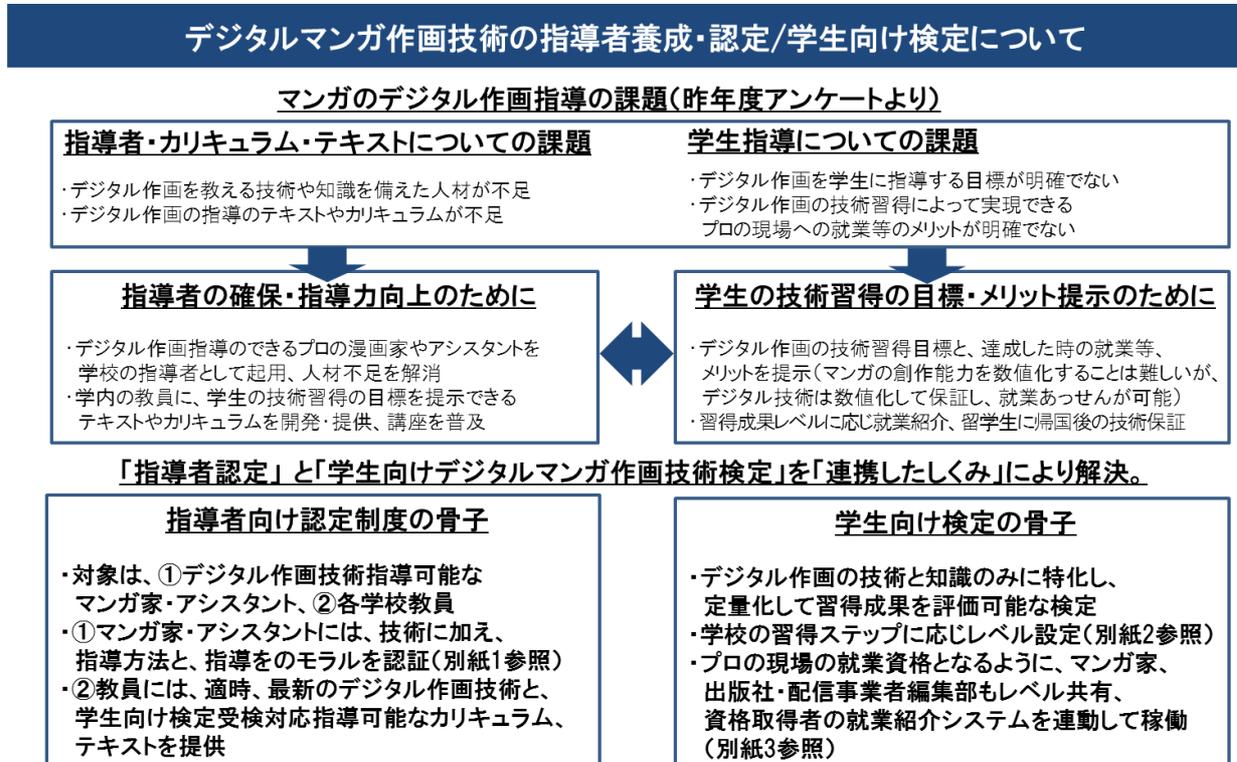
今年度はマンガ専門の専門学校・大学 94 校、マンガを教える高等学校 26 校、合計 120 校 (デジタルマンガ キャンパス・マッチ参加校) に送付してアンケート調査を行い、48 校より回答をいただいた。昨年度は 41 校から 7 校増え、平成 25 年度回答校からの 3 校、平成 26 年度回答校からの 22 校に加え、新たに 23 校の学校から回答があった。特に、情報系とビジネス系の専門学校 9 校から新たに回答があり、マンガ教育が情報・ビジネス系に広がっていると考えられる。また、3 年間のアンケートの累計では、65 校から回答のうち、そのほとんどの学校がデジタル作画教育を行っているので、全国展開するグループ校を合わせると約 80 校がデジタル作画教育を行っていると考えられる。

今年度調査の、「デジタル作画教育を今後どう進めていこうとされているのでしょうか?」という問いには、「強化していく」との回答が 48 校中 34 校 (71%) ある。今のままでよいと回答した 9 校のうち 8 校が情報・ビジネス系で、Photoshop 中心のカリキュラムでよいと考えているが、ある情報・ビジネス系専門学校は、現在は Photoshop しか教えていないので、今後はクリップスタジオペイント EX と Pro を導入したいと考えており、「強化していく」と回答ととらえられる。

このように、今年度調査でもマンガ専門の高等教育機関、またそこでのデジタル作画学習システムはを行う規模は拡大しており、ますます指導者不足の課題解消は急務となっている。

(3) 指導者人材養成と認定の方法、マッチングの評価指標（指導者認定）の検討

拡大するマンガ専門の高等教育機関のデジタル作画学習システム導入における、指導者・カリキュラム・テキストの不足といった課題に対して、学生指導についての課題も同時に検討しつつ、指導者人材養成と認定の方法、マッチングの評価指標（指導者認定）について下記のような方向づけを行った。



業界(デジタルマンガ協会・日本漫画家協会・コミック出版社の会)共同で、学校での指導、学生就業に関わる方向を検討。

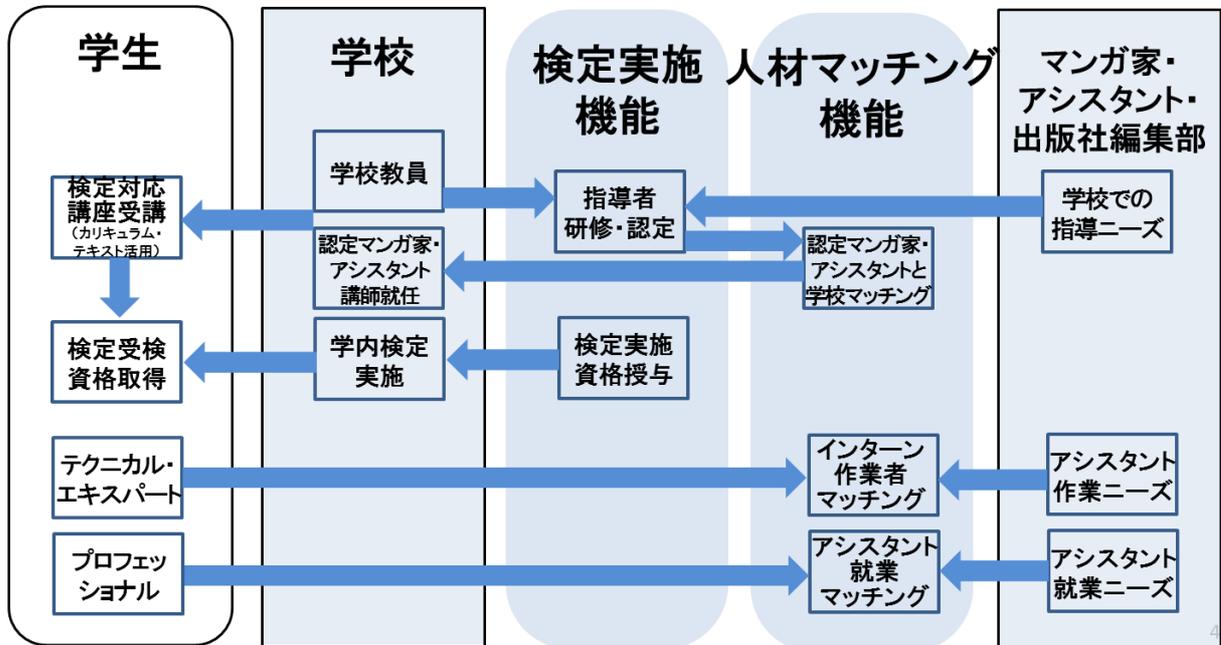
認定指導者は、認定カリキュラム・テキストにより、学生向け検定受検対応講座を担当できる仕組みを検討。
 受講した学生は、学内の修了試験によって検定受検・資格取得可能、取得後はインターンや就業紹介を受けられる仕組みを検討。
 (将来は、マンガ以外の業界就業を想定したコミックイラスト、アニメ業界に対応したアニメーター(動画・原画)検定も開発)

(4) 指導者人材養成と認定、マッチングによって形成するデジタル作画普及の好循環系

教育機関の教員の指導力を養成、同時にプロの漫画家のデジタル作画学習普及を進め、デジタル作画習得したプロの漫画家を指導者として養成し、教員・講師として教育機関とのマッチングする評価指標を指導者認定として明確化することで、下記のようなデジタル作画普及の好循環系が形成され、教育機関の『デジタル作画の指導ができる』教員の不足が解消されるものと考えた。

別紙3: 認定指導者の学校での指導/資格取得学生のインターン・アシスタント就業あっせん

- ・指導者の学校での指導/資格取得学生のインターン・アシスタント就業あっせんは、マンガ家・出版社編集部からなる業界（デジタルマンガ協会・日本漫画家協会・コミック出版社の会）に協力いただき、学校での指導、学生の就業に関わっていただく方向で検討中。
- ・学校での指導を希望するマンガ家・アシスタントに、指導者研修・認定を受けていただき、指導者を求める学校とマッチング。
- ・認定指導者は、認定カリキュラム・テキストにより、学生向け検定受検対応講座を担当できる仕組みを検討。
- ・受講した学生は、学内の修了試験によって検定受検・資格取得可能。
- ・取得学生は、学校をつうじて、マンガ家・出版社編集部からインターンやアシスタント就業の紹介を受けられ、希望すると、審査によりインターン体験やアシスタント就業ができる仕組みを検討。



(4)「指導者研修・認定方法案」取りまとめ

教育機関の教員の指導力を養成・認定、デジタル作画習得したプロの漫画家を指導者として養成・認定し、教員・講師として教育機関とのマッチングする養成・認定方法を、「指導者研修・認定方法案」として、以下のようにまとめた。

別紙1:指導者研修・認定の方法案

- ・認定対象は、①デジタル作画技術指導可能なマンガ家・アシスタント、②各学校教員
- ・①デジタル作画技術指導可能なマンガ家・アシスタントは、下記、技術実技・知識に加え、指導方法と、指導の精神を研修で習得し、認定
- ・②各学校教員は、適時、最新のデジタル作画技術実技・知識の研修実施、都度、指導方法として、学生向け検定受験対応指導可能なカリキュラム、テキストを提供

※認定されたマンガ家・アシスタントが、学校での指導を経験後は、②各学校教員として処遇

- ・認定された学校教員は、学生向け検定受験対応指導講座開講可能、受講した学生を学内の修了試験によって検定受験・資格取得可能

■指導者研修項目と指導者認定の方法案

| 研修項目 | 内容 | 認定方法 |
|--------------|---|----------|
| デジタル作画技術実技研修 | プロのマンガ家・アシスタント向け(初回) ⇒デジタル作画ソフトの機能使用実技、デジタル作画の作業方法の実践、 学校教員向け(2年ごと) ⇒新しいソフトの機能の使用実践、新しい表現技術のデジタル作画の作業方法の実践 | 模擬授業 |
| デジタル作画知識座学研修 | プロのマンガ家・アシスタント向け(初回)/学校教員向け(毎年) ⇒デジタル作画技術概論(解像度、データ形式、入稿形式、入稿方法など) ⇒デジタル作画ソフト・PC/ネットワークの基礎知識(ソフト・PC・周辺機器、ウイルス対策、ネットリテラシーなど) ⇒新しいソフトの機能の理解、新しい表現技術のデジタル作画の作業方法の理解 | 筆記試験 |
| 指導方法研修 | プロのマンガ家・アシスタント向け(初回)/学校教員向け(2年ごと) ⇒授業の展開方法(カリキュラムとは、シラバスとは、習得目標と評価方法、課題の作り方、扱い方、解説の仕方、成績の付け方など) | 模擬授業レポート |
| 指導の精神研修 | プロのマンガ家・アシスタント向け(初回)/学校教員向け(2年ごと) ⇒教壇に立つということ、学生との接し方(ルールとマナー、出席確認・欠席フォロー、理解力が高い学生の伸ばし方、やる気の出させ方、デジタルが苦手な学生のフォロー など) | 模擬授業レポート |

| 認定方法 | 内容 | 認定項目 |
|------|--------------------------|-----------------------------|
| 模擬授業 | 与えられたテーマについて授業を展開(20分程度) | デジタル作画技術実技 指導方法 指導の精神 |
| 筆記試験 | 研修後に試験実施(学校教員はオンライン受験可能) | デジタル作画知識 |

| 認定後提供項目 | 内容 | 活用方法 |
|-------------------------|---|----------------------------|
| 学生向け検定受験対応講座カリキュラム | 学生向け検定受験対応学習計画(カリキュラム・シラバス、教材、講座の組み立て、評価ポイントなど) | 学内での 学生向け検定受験対応 講座開講 |
| 上記 学生向け検定受験対応講座用テキスト | 上記に対応した教員向け、学生向けテキスト | 上記講座で使用 |

(5) 学生向けデジタルマンガ作画の技術習得評価のための検定構成の取りまとめ

合わせて、教員や講師の自身の指導力はもちろんのこと、教育機関として学生の指導に目標をたせて、どのように達成するかという評価のため、学生向けデジタルマンガ作画の技術習得評価の検定構成を取りまとめた。

別紙2: デジタルマンガ作画技術検定構成案

- ・4段階の検定の攻勢を検討。各段階、学校での年次、就学レベルに合わせて設定。
- ・各検定は、実技【課題制作】と、知識【筆記試験】で構成。
- ・知識【筆記試験】はデジタル作画技術に関する普遍的な内容とし、実技【課題制作】は学校に普及し、ビジネスでもニーズの高い特定のデジタル作画ツールの機能にそったものとするを検討。
- ・認定指導者は、認定カリキュラム・テキストにより、学生向け検定受検対応講座を担当できる仕組みを検討。
- ・受講した学生は、学内の修了試験によって検定受検・資格取得可能、取得後はインターンや就業紹介を受けられる仕組みを検討。

■ デジタル作画技術検定構成案

| 等級名案 | 学校での年次・学習履歴への対応 | 技術習得度目安 | 検定内容概要 |
|---|---|--|--|
| ベーシック | 中学、高校生でも、デジタル作画の基礎ができれば取得可能 (新入学生の入学前課題等) | 描画系ソフト等でデジタルのコミックイラストを作成する基礎技術がある | 【実技】課題制作 描画系ソフト等による、線描、彩色、色やサイズの変更など 【知識】筆記試験 描画系ソフト等の機能、PC・ネットワークの基礎知識、画質と色に関する知識 など |
| テクニカル | 大学、専門学校で半年～1年就学 (デジタル作画ソフトの習得半年程度) | デジタル作画ソフトによるマンガ作品制作において、ベタ塗り、トーン貼りなどの基本作業ができる | 【実技】課題制作 マンガ用デジタル作画ツールによる、トーンワーク(ベタ塗り作業)、効果線、ブラシで模様を描画、ホワイト修正 など 【知識】筆記試験 マンガ用デジタル作画ツールの機能、デジタル作画によるマンガ制作の工程の基礎知識、印刷とデジタル表示に関する知識 |
| エキスパート | 大学、専門学校で1年半～2年就学 (デジタル作画ソフトの習得1年程度) | デジタル作画ソフトによるマンガ作品制作について、マンガ作品制作の基本的な作業を早く正確にこなせる | 【実技】課題制作 マンガ用デジタル作画ツールによる、ベタ塗り、効果線、背景画の挿入、簡単な小物、背景画を描くときに使う機能の使い方 【知識】筆記試験 デジタル画像データのファイル形式、圧縮、データの送受信 |
| ■ベーシック、テクニカル、エキスパートは、学内に指導者認定された指導者が居て、認定されたカリキュラム・テキストによる講座を学生が受講した場合、学内の修了試験によって検定受検・資格取得可能 ■テクニカル、エキスパート取得者には、オンラインでのアシスタント作業などインターン体験をあっせん | | | |
| プロフェッショナル | 大学、専門学校で2年間就学後、または、上記相当の技能を有する上で、アシスタント就業(インターン含む)経験がある | プロとして作画から入稿までの作業ができるソフトによるマンガ作品制作の作業において、ある一つの表現をするために、複数の作業方法を理解し、状況に応じて適切な作業方法を選択することができる。 | 【実技】課題制作 トーンの削り、髪、ツヤベタ、特殊効果、簡単な背景画、背景画の挿入、拡大縮小、マスク処理 など 【知識】筆記試験 デジタル作画によるマンガ制作の工程の実務知識、印刷・デジタルに対応した解像度、印刷とデジタルに対応した色(CMYKとRGB)画像データのファイル形式、サイズ、レイヤー構造と管理など |
| ■プロフェッショナルは、学内に指導者認定された指導者が居て、認定されたカリキュラム・テキストによる講座を学生が受講し、あっせんされたインターン体験後、学内の修了試験によって検定受検・資格取得可能 ■プロフェッショナル資格取得者は登録し、アシスタント業務の紹介や、指導者認定の対象とする | | | |

(5) 「指導者研修・認定方法案」のアンケート調査による評価

教育機関の教員の指導力を養成・認定、デジタル作画習得したプロの漫画家を指導者として養成・認定し、教員・講師として教育機関とのマッチングする養成・認定方法として取りまとめた「指導者研修・認定方法案」と、教育機関として学生の指導に目標をたせて、どのように達成するかという評価のための「学生向けデジタルマンガ作画の技術習得評価の検定構成」について、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）に送付してアンケートにて評価をお願いし、48 校から回答を得た。

これに対する評価は以下のものであった。おおむねの賛同を得たと見える。

指導者認定/学生向け検定(案)が実現した場合、貴校の教員(講師)について

1. 教員の研修受講・指導者認定を

学校として進めるが下記の通り 13 校あり、指導者養成に積極的な学校として評価できる。

2. 上記の教員研修で修得してほしい指導力は何でしょう

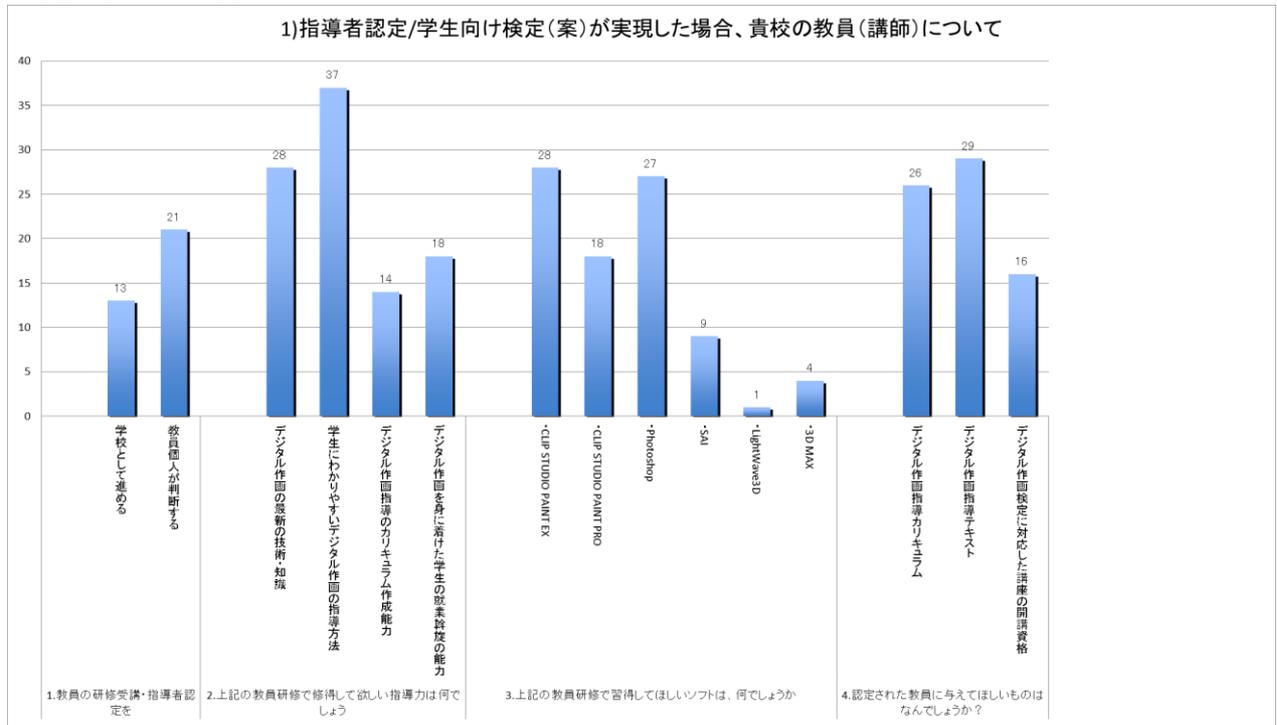
学生にわかりやすいデジタル作画の指導法が 37 校で、一番の関心事になっている。

次に、デジタル作画の最新の技術・知識が 28 校になっている。デジタル作画を身に付けた学生の就業斡旋の能力も 18 校になっており、このことは、マンガ教育機関の存続問題に関わることなので、早急に対応していくべきだと思われる。

ある学校では、「デジタル作画技術を利用して制作を行う応用力や実践力」を求めている。ソフトのオペレーション技術の指導に終わっている学校がほとんどの中で、この考え方でカリキュラムを作成することが重要だと考えられ、ある専門学校のキャラ制作という授業では、キャラクターを創作しながら、作画はデジタルで行う授業を 2 年前より導入している。

3. 上記の教員研修で修得してほしいソフトは、何でしょうか

クリップスタジオペイント EX が 28 校で Photoshop が 27 校、クリップスタジオペイント Pro が 18 校になっており、デジタルマンガ教育と並行して、学生の就職対策としての Photoshop 教育の重要性が反映されている。



4. 認定された教員に与えてほしいものは何でしょうか

デジタル作画指導テキストが29校で、デジタル指導カリキュラムが26校になっており、カリキュラムの基準化とそれに基づくテキストの作成が強く望まれている。デジタル作画検定に対応した講座の開講資格は16校になっており、ある専門学校は、開講資格が必要な検定では広く普及しないのではないかと危惧している。

学校によって授業時間数が異なるので、カリキュラムの研究会の中で、技術の修得目標に見合ったカリキュラムと必要授業時間数を設定し、モデルシラバスの作成の後、テキストの執筆に入るのが本道だが、その余裕もないといえる。

プロの漫画家・アシスタントが学校で指導できるようになるための研修・指導者認定も検討しています。実現した場合、研修・認定を受けたプロの漫画家・アシスタントの講師起用について

1. 講師として起用するニーズは？

大いにニーズがあるが10校、可能性はあるが19校、人によるが13校、全体としてニーズが高い。

2. 研修で修得し、認定してほしい指導力は何でしょう

業界に対応したデジタル作画の技術・知識が33校、学生へのわかりやすいデジタル作画の指導方法が30校になっていて、指導の心構え（教え方や教材を工夫するなど）が21校と合わせて、指導者としての専門力と資質を重視している。

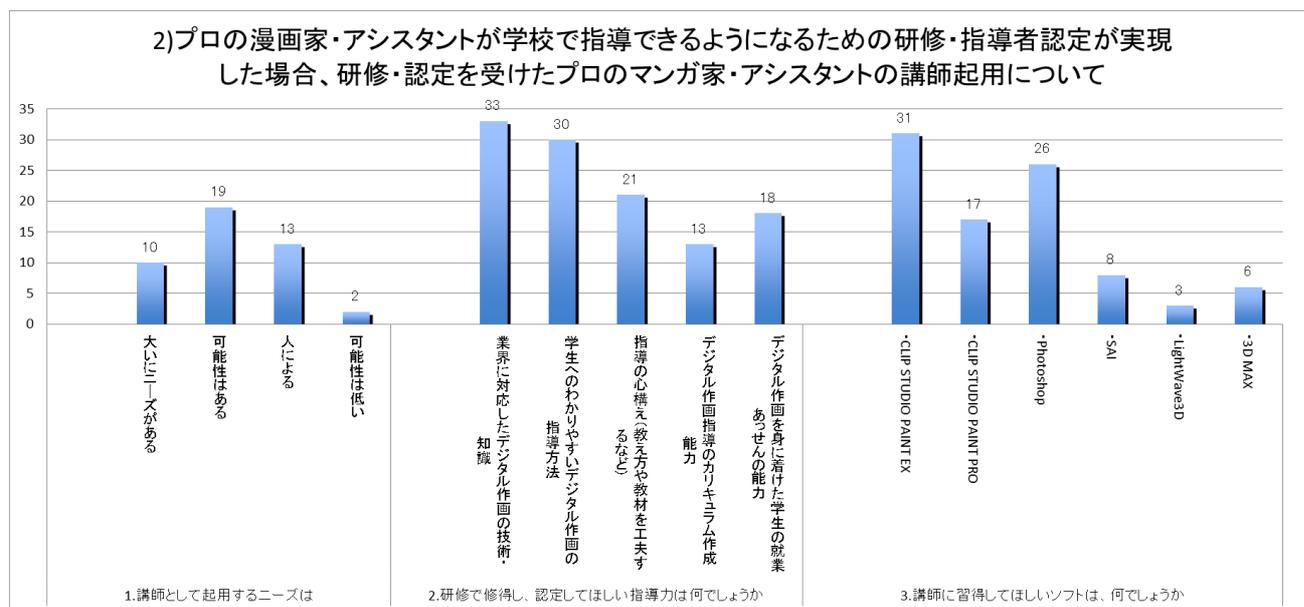
デジタル作画を身に付けた学生の就業斡旋の能力が18校もあり、本来であれば学校の就職担当者の役割であるにもかかわらず、その担当者に斡旋能力がないため、その能力を指導者にもとめているといえる。

ある専門学校は、ソフトの使い方指導については、常勤教員で対応できるので、非常勤講師としてのプロのマンガ家には、作品制作の根本的なノウハウの指導に期待したいとのこと。これも貴重な意見で、デジタル作画技術の普及と連動させながら、こういうニーズにも対応していく必要がある。

いわゆるネーム指導ができるマンガ家が講師陣の中にいるかいないかは、デビュー実績づくりの根幹になる。こういうマンガ家を養成はできないので、どう発掘するかではないかと思われる。デビュー実績の高い学校は、このネーム指導がしっかりできる講師を確保している。

3. 講師に習得してほしいソフトは、何でしょう

クリスタペイントEXが31校、Photoshopが26校、クリスタペイントProが17校になっている。Light Wave3Dは3校が、希望している。



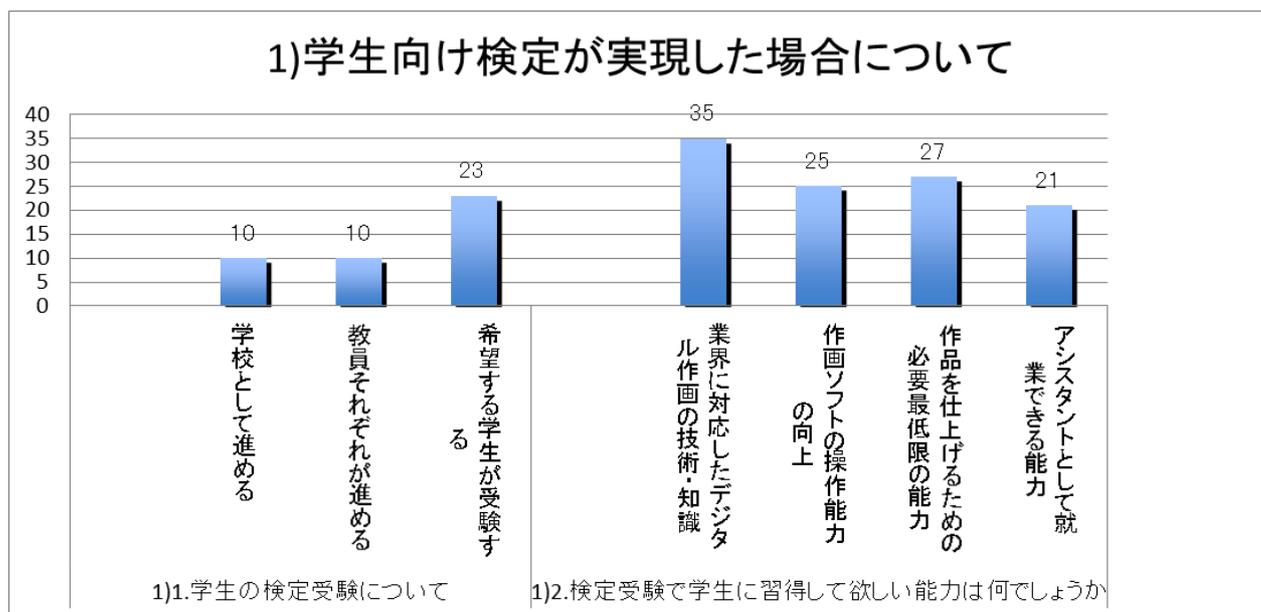
学生向け検定について実現した場合、学生の検定受験について

1. 学生の検定受験について

学校として進めるが10校、教員それぞれが進めるが10校で、温度差はあるが学校として取り組むところが合計20校、希望する学生が受験するという消極的な学校が23校ある。

2. 検定受験で学生に習得してほしいは何でしょうか

業界に対応したデジタル作画の技術と知識、作品を仕上げるための必要最低限の能力、作画ソフトの操作能力の向上、アシスタントとして就業できる能力の順となり、検定試験の実施主旨を理解していただいている結果となっている。



◆地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成講座：デジタル作画教習研修実施結果報告書

マンガ専門高等教育機関共同で、教員・講師の養成のための学習システムとして研修を行い、現在教えている教員や講師、また新たに養成する教員や講師の指導力の評価の指標の検証、教育機関として学生の指導に目標をたせて、教員・講師どのように達成するかという評価実証を行った。

マンガ専門高等教育機関の教員向けデジタル作画教習研修プログラムにおける実証

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

告知チラシ：

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業 マンガ職域①



in-service training for Digital

デジタル作画教習研修プログラム

日時 : 2015年11月16日① 10:30-17:00
場所 : コミュニケーションプラザ ドットDNP2F
(東京都新宿区市谷田町 1-14-1)

- 東京メトロ有楽町線または南北線市ヶ谷駅6番出口徒歩1分
- JR市ヶ谷徒歩5分
- 都営新宿線市ヶ谷駅1番出口徒歩6分

参加費 : 無料

【参加お申込みとお問い合わせ】

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業・推進事務局
(㈱ヒューマンメディア内)
〒107-0062 東京都港区南青山2丁目4-6
☎ 03-3475-5377 ✉ staff@humanmedia.co.jp

※お申込み締切:11月14日(金)=定員60名
・お申し込み先着順で受講いただきますのでお早目にお申し込みください。



文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業 マンガ職域① 教員向けデジタル作画教育実習プログラム

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

プログラム① ディスカッション 10:30-12:00

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

【登壇者】

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

プログラム② デジタル時代に対応する 13:00-14:00

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

【登壇者】

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

プログラム③ 模擬講義 14:15-16:00

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

【登壇者】 (学校名50音順)

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

プログラム④ 講評会 16:15-17:00

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

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

【アドバイザー】

- ・ 小高 みちる (デジタルノイズ取締役)
-

案内対象・方法：

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) に告知

| 11月16日(月)教員向けセミナー参加者リスト(35名) | | |
|------------------------------|---------|--|
| No | 名前 | 所属 |
| 文科省マンガ委員 | | |
| | 成 光雄 | 専門学校日本マンガ芸術学院 |
| | 米嶋 貢 | ワコム バイス プレジデント |
| 委員校参加リスト | | |
| | 内田 昌幸 | 日本アニメ・マンガ専門学校 教務部長 |
| | 小川 知一 | 日本アニメ・マンガ専門学校 指導担当者 |
| | 杉山 いつみ | 日本工学院専門学校 |
| | 井上 篤史 | 日本工学院八王子専門学校 |
| | かたおか 徹治 | 専門学校日本デザイナー学院 マンガ科講師 |
| 参加校リスト | | |
| | 高松 秀岳 | つくばビジネスカレッジ専門学校 |
| | 内田 有紀 | つくばビジネスカレッジ専門学校 |
| | 信田 康児 | 東日本デザイン&コンピュータ専門学校 |
| | 木寺 良一 | 東京工芸大学 芸術学部マンガ学科 講師 |
| | 坂口 時次 | 大阪アニメーションスクール専門学校 |
| | 菊地 佳織 | 盛岡情報ビジネス専門学校 |
| | 越川 珠江 | 仙台コミュニケーションアート専門学校 |
| | パルコ 木下 | 創形美術学校 |
| | 斉藤 成紀 | 静岡理科大学 静岡デザイン専門学校 マンガ講師 |
| 登壇者 | | |
| | 田中 誠一 | 文星芸術大学 マンガ専攻 准教授 |
| | 長野 節子 | 漫画家 姫川 明 (2名) |
| | 本田 明美 | 漫画家 姫川 明 (2名) |
| | 小高 みちる | デジタルノイズ 取締役 |
| | 青池祥子 | 日本アニメ・マンガ専門学校 |
| | 佐藤武 | 日本アニメ・マンガ専門学校 |
| | 齋藤幸佑 | 国際アート&デザイン専門学校 教務 |
| | すずき 銀座 | 日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科 |
| | まつやま 登 | 日本工学院専門学校マンガ・アニメーション科 |
| | 梅岡 光夫 | 集英社 第1編集部 1編コミック企画 |
| | 大藤 充彦 | NHN comico 株式会社 comico 事業部 事業プロデューサー |
| 企業 | | |
| | 大友 | NHN comico 株式会社 comico 事業部 |
| | 伊丹 | NHN comico 株式会社 comico 事業部 |
| 事務局 | | |
| | 清水 郁郎 | マンガヴィジョン 代表 |
| | 及川垂貴 | 一般社団法人日本学芸振興會 理事 |
| | 森永祐一郎 | 海外マンガフェスタ 事務局長 |
| | 臺野 興憲 | 日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科 主任 |
| | 植木 隆文 | 日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 科長 |
| | 小野打恵 | ヒューマンメディア 代表取締役 |
| 参加人数：35名 | | |



文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業マンガ職域①

「教員向けデジタル作画教育実習プログラム」アンケート

日程：2015年11月16日(月)

会場：コミュニケーションプラザ ドットDNP2F

参加者数：38名

1) あなたの職業

| | | |
|-------------------|---------|---|
| 1. 学校関係者 | 教務・事務 | 4 |
| | 常勤教員 | 5 |
| | 非常勤講師 | 4 |
| 上記の方のみ、デジタル作画の授業を | 担当している | 8 |
| | 担当していない | 2 |
| 2. マンガ家 | | 3 |
| 3. 編集者 | | 1 |
| 4. その他 | | 1 |
| 校長 | | 1 |

2) あなたが本プログラムに参加しようと思った動機をお答えください(複数回答可)

| | |
|----------------------------|---|
| 1. デジタル作画の授業方法を向上したい | 6 |
| 2. デジタル作画の授業に興味がある | 5 |
| 3. 話を聞きたい、指導を受けたい講師がいる | 1 |
| 4. 他校の様子を知りたい、交流したい | 7 |
| 5. 教員・指導者の認定や、学生の検定に興味がある | 0 |
| 6. 学校からすすめられて、指名されて | 5 |
| 7. マンガ家・編集部・配信事業者のニーズを知りたい | 7 |
| 8. その他 | 1 |
| 教育機関のデジタル作画の課題を知りたかったため | |

3) 本講座の内容はあなたが今後マンガのデジタル作画を指導するうえで役立つものでしたか

| | |
|----------------|----|
| 1. 役に立った | 10 |
| 2. 少し役に立った | 1 |
| 3. あまり役に立たなかった | 0 |
| 4. 役に立たなかった | 0 |
| 5. その他 | 0 |

4) 今後もしもご自身は、また学校単位で同様の講座を受けてみたいと思いますか

| | |
|----------------------------------|---|
| 1. 自分は有料でも是非受けてみたい | 4 |
| 2. 自分は無料なら受ける | 4 |
| 3. 自分は受けない | 1 |
| 4. 有料でも学校単位で受けるようしたい | 3 |
| 5. 無料なら学校単位で受けるようしたい | 0 |
| 6. 学校単位で判断は分からない | 3 |
| 7. デジタル作画以外の講座を受けたい | 0 |
| 1. 7. とお答えの方。受講料はいくらぐらいがふさわしいですか | |
| ～3,000円 | 2 |
| 3,000円～5,000円 | 0 |
| 5,000円～1万円 | 1 |
| 1万円以上 | 0 |

5) マンガの人材育成、デジタル作画の指導の向上はどのように行われる必要があると考えますか。(複数選択可)

| | |
|-------------------------------|---|
| 1. 個々の教育機関にて | 1 |
| 2. 個々の教育機関とマンガ家や出版社編集部が共同して | 2 |
| 3. 複数の教育機関が共同して | 1 |
| 4. 複数の教育機関とマンガ家や出版社編集部の団体が共同で | 6 |

| | |
|---|---|
| 5.その他 | 4 |
| スタンダードも必要ですが、競争も必要だと思います。 | |
| Palmeのように、クラウドベースでオープンなプラットフォームで行われるべき。 | |
| 技術指導は個々で、システムは共同で。 | |

6) 本講座の内容はあなたが良かった、役立ったと感じた事、その他 ご意見等自由にご記入ください。

| |
|---|
| デジタル作画の指導力向上という点では大事なとり組みだと思う。一方、マンガはそれ以外の部分も非常に大切に、そこが心配ではある。作画技術だけなら「クールジャパン」的な部分はいずれ諸外国に追い付かれ、もしくは平均化していくと思う。「作家」である事、技術においてもデザイン教育をおろそかにしていけば、単純作業な工程になってしまう。 |
| 姫川先生の「アシスタントに来る学生に身につけさせておいてほしい事」には、学校関係者として至らない点を何とかしていかねば、と改めて感じました。午前のフリーディスカッションは、事前に質問事項などアンケートがあればよかったですと思います。 |
| 様々な視点からのデジタル作画についての見方を知ることができてよかった。模擬授業を見ながら、今後のデジタル関連授業の進め方について整理していくことができた。 |
| 他の学校の工夫が判って良かったです。出力するのは大事だと思いました。 |
| 先進的な技術について(3DやLive2D、その他)、教育という観点から(本日、現状の学生について嘆く傾向が多く見られたため)、上記について、より深く学びたいと感じております。 |
| 田中様、小高様の最初のお話が一番良く役立ちました。コミスタとクリスタの現状なども聞いて良かった。他校がクリスタの導入が近年ということも聞いて良かった。 |
| 授業の運営上の問題点が再確認でき、今後の授業計画に活かせると感じた。出版社や配信会社の作品の選考基準が聞けてよかった。 |
| 現在も作家として活動しており、仕事の縁からデジタル作画をしているという事で新しく出来たマンガ学科のデジタル部門を担当するようになりましたので、基本的な指導から大変参考になりました。 |
| 他校の様子が勉強になります。 |
| 梅岡さん、大藤さん、違う現場のお二人のお話が聞けたのは、とても有意義でした。マンガ制作の指導に役立ちます。模擬講義は日本アニメマンガ専門学校さんのカリキュラム解説がとても勉強になりました。ありがとうございます。モーションや3Dの勉強が今後必要だと感じました。 |
| 共感できる部分、勉強になる部分がたくさんありました。 |

11月16日教員向けセミナー議事録

小野打：こちらの会場、大日本印刷さんのドット DNP という施設になりますけども、特別に、共催ということでご協力をいただきましてですね、この会場で開催をさせていただきます。いただいております。

今、ご案内をいたしましたように、大日本印刷のこちら、ドット DNP という会場で行なっておりますけども、共催ということで行わせていただいておりますが、ドット DNP のご協力をいただきました、大日本印刷のヨシオカさんのほうから、ごあいさつをいただこうと思います。

ヨシオカ 大日本印刷のヨシオカと申します。本日はですね、今、ご紹介ありましたように、弊社が市谷の学校というタイトルで出版に関わるですね、いろんなセミナーであるとか、出版業界に何か貢献できるようなことということ、いろいろ行なっているわけですけども、きょうはその一環としてですね、このデジタル作画の教育実習プログラムというものをやらせていただくということで、本日、お集まりいただいたということになります。

で、本日、教員向けのデジタル作画教育実習プログラムですけれども、漫画というものがですね、日本が世界に誇る重要なコンテンツ、文化であるということの中で、文科省ですね。力を入れて推進していこうという中で、われわれとしても、漫画というものがですね、今後、より発展していくという中で、今回は、優秀な今後のクリエイターさんを育てる側の教員の方々へのですね、教育というふうにお聞きしております。ぜひですね、優秀な人材を、今回のこのセミナーを通じまして、育てていけるようになることを祈っております。

それから、ちょっとこのドット DNP のですね、紹介を若干させていただきます。で、このドット DNP っていう施設につきましては、コミュニケーションプラザ・ドット DNP ということで、弊社はですね、一般の方々、いろんな方々に対して、ここからいろんな情報を発していこうというようなことで、一昨年1月にですね、開設した施設でございます。で、地下1階には、デジタル絵本と、それから写真ですね。写真の楽しみ方を、いろんな楽しみ方を体験できるようなコーナーでございます。

それから1階にはですね、honto カフェということで、電子書籍の体験ができるようなカフェでございます。それから2階が、こういったイベント・セミナースペースという場所で、その地下1階から、1階、2階の3フロアを使いまして、いろんな方々に対しての情報の発信ができるような施設となっております。お時間ありましたらぜひですね、地下1階のほうもご覧になっていただければと思います。それでは、本日がいい1日になりますように、よろしく願いたします。

A：はい。ヨシオカさん、どうもありがとうございます。続きましてですね、この文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業の、文部科学省からの受託をいたしまして、代表校を務めております、日本工学院専門学校で臺野先生のほうから、一言ごあいさつをお願いします。

臺野 はい。皆さま、おはようございます。声、聞こえていますか。大丈夫ですか。すみません。まず初めに、この事業においてですね、このような素晴らしい施設をお貸しいただいた大日本印刷さんにですね、感謝を述べまして、昨年この会場を使わせていただいているところでもあるんですけども、非常に素晴らしい会場ということで、ありがとうございます。

で、今、ご紹介に預かりました、文部科学省のですね、アニメ・マンガ産官学連携事業という形で、かなり省略された言い方になっているんですけども、こちらのほうですが、この会場にも委員の先生方もいらっしゃいますので、4年前にですね、この事業を文部科学省よりですね、委託したところで、実は、アニメもこの事業として関わっているんですけど、全国としてですね、こういったアニメ、漫画に関する教育に関して、今までこういった国がですね、介入してくることってそうそうなかったんですね。

そういった中で、アニメや漫画というものが今、世界中を通じて、日本のアニメ、漫画というものが注目されてきているというところで、国内含めてですね、海外からの留学生も含めて、こういったものをちゃんと教育できるような環境にしようというのが、この事業の一環という形になっております。

で、それについてのカリキュラムをですね、4年前から構築していくような形にあたってですね、この場にいらっしゃる先生方、皆さまにおいては、漫画というものを普段から、主に授業で教えていらっしゃるというような形になると思いますが、そういった中で漫画に関しましては、出版社、そういった所と意見を取り入れてですね、漫画そのものを教育するのは非常に難しいことであるというところが、最初にですね、明示されたんですね。

そこに関して、カリキュラムを構築するという、基本的な部分のところに関しては、カリキュラムとして構築できるというのがあったんですけども、これが全てというものが出せないというものがありましたので、じゃあ、昨今ですね、デジタルですね。パソコンですとか、それからタブレットで漫画も見れるようになってきたというところで、そういった配信含めて、デジタルというところに主眼を置きましょうというのが、今回の漫画に関するカリキュラムの構築ですね。これに構築をしていくというところに至ってきているわけですね。

で、今回、デジタルノイズの小高先生を中心としてですね、クリップスタジオというものが今後は主流になってくるだろうというところを主眼に置いてですね、カリキュラムを構築してきています。で、このたび、皆さんにお越しいただいているもの、この講座に関しましてはですね、現状で、各学校さんでデジタル作画、漫画のデジタル作画というものを実際に授業でやられているというところ、各学校さんのですね、授業、実際にどのような授業をやっているのかというものをですね、一回見させていただきたいというところもありまして、そこからより良いカリキュラム制作というものをしていきたいと思っておりますので、ぜひですね、なんかこう、各学校でいろいろ秘密はあると思います。

こういった技術はあまり表に出したくないというような部分もあると思うんですけども、そこは一回、ちょっと壁を取り払っていただいでですね、一回、全てをちょっと出していただいでですね、今後の漫画家を目指す学生さんにとって、より良いカリキュラム構築をするという意味で、ぜひぜひ、今後共ご協力をしていただけたらと思いますので、よろしく願いたします。本日はよろしく願いたします。

小野打 ありがとうございます。

小野打：それではですね、きょう、少し長い時間ですけども、この後、午前中、ディスカッションを始めてまいりまして、全体のプログラム終了が15時までということになっております。で、この会場のことを少しご案内いたします。

まずですね、トイレのほうは1階にございますトイレをお使いいただきたく、お願いいたします。それからあと、きょうのお昼含めて飲食なんですけど、このセミナー会場そのものはちょっと飲食をご遠慮いただきたいという場所になってございますので、今、

お手元にお飲み物等ある方は、そこまでは結構でございますけれども、お昼、登壇以外の方ですね、お昼ご飯を食べるときにはですね、恐縮ですけれども、外に出て取っていただくということをお願いいたします。

それから、また、ここ、全館禁煙になっておりますのでですね、どこでもたばこが吸えないような形になっております。私含めて、どうしてもという人はですね、お昼時間に吸えるお店などに行って吸っていただくということをお願いいたします。

きょうのプログラムをご紹介します。まずですね、きょうはその後、ディスカッションということですね、この文部科学省事業の中で、ご自身の属している学校の枠を超えてですね、ご協力をいただいて、各学校へのデジタル作画の普及などに大変ご尽力をいただいている先生、小高みちる先生と、それから文星芸術大学の准教授、田中先生のお二人をですね、ホスト側というか、事務局側で迎えまして、きょう、模擬講義をやっていただきますけれども、国際アートデザイン専門学校、日本アニメ・マンガ専門学校、日本工学院専門学校の3校の先生にこちらにお願いしてですね、それぞれのデジタル作画についての指導の現状とですね、それから、うまくいっている点、課題になっている点というようなことを、話し合いをいただきます。そこまでの、午前中のプログラムが終わります。

で、12時に終了いたしまして、その後、1時間の休憩をはさみまして、13時からデジタル時代に対応するというので、今回はですね、学校の学生さんに期待をされている、三つの立場から、漫画家の姫川明先生から、それから出版社編集部として、集英社の第1編集部、梅岡さんから、そして、配信、漫画配信をやられているcomicoの大藤さん、お三方に来ていただいて、学校の学生育成にどのような期待をされているかということをお話を20分ずつ、1時間お話をいただきます。

その後、14時15分からですね、今、ご紹介をいたしました、国際アートデザイン専門学校さん、それから日本アニメ・マンガ専門学校さん、そして日本工学院専門学校というふうに続きまして、30分ずつの模擬授業をいたします。学内でもそうだと思いますけれども、特に学外となると、学外で他の先生方がどんな授業をしているかというの、お聞きになるのはですね、なかなか機会がないことだと思いますので、先ほどもお話ししましたが、ぜひそれらを公開しあってですね、学校全体で学生さんの育成のノウハウを高めていきたいということで考えております。

で、16時にその模擬講義が終わりましてあと、45分間、冒頭にもお話をいただきます小高みちる先生を中心に、講評会ということですね、皆さん、困っていることや、こうしたいいんじゃないかというようなことについて、模擬授業を踏まえてお話をいただきたいというふうに思っております。

きょうはですね、こちらのほうで募集をさせていただきます、普段、文部科学省事業の委員校として募っている以外の学校から、この会場においでいただいております。先ほどの、授業は若干のノウハウの秘密があるんじゃないかというようなことでもありますので、どんな学校さんがいらしているかだけ、ご紹介をさせていただいて、始めてみたいと思います。

お声掛けをいたしまして、きょう、参加ということでおいでいただいている学校さん、つくばビジネスカレッジ専門学校さん、東日本デザインコンピュータ専門学校さん、東京工芸大学さん、大阪アニメーションスクール専門学校さん、それから盛岡情報ビジネス専門学校さん、仙台コミュニケーションアート専門学校さん、早慶美術学校さん、静岡理工科大学さん、静岡理工大学の静岡デザイン専門学校さん、以上になります。

それではですね、プログラムを始めてみたいと思います。先ほど、ご紹介をいたしましたが、この文部科学省事業の中で、各校を巡回しての模擬講義や、モデルカリキュラムを作るのに大変ご尽力をいただいております、デジタルノイズ取締役の小高みちる先生です。小高先生、お願いいたします。

はい。続きましてですね、昨日も海外マンガフェスタの中でシンポジウムを行なって、大変素晴らしい大学の成果をご紹介いただきましたけれども、文星芸術大学のマンガ専攻准教授、田中誠一先生です。お願いいたします。

で、このお二方、どちらかという事業の側、事務局の側に立っていただいておりますお話を聞いていただくホストだとしますと、きょう、それぞれの学校のお立場でお話をいただきますのが、模擬講義も行なっていただきます、国際アートデザイン専門学校の齊藤先生、お願いいたします。

続きまして、日本アニメ・マンガ専門学校のアオチ先生と、佐藤先生、お願いいたします。続いて、日本工学院専門学校マンガアニメーション科のスズキ先生とマツヤマ先生、お願いいたします。

小高：おはようございます。

小野打：おはようございます。それではですね、まず最初に、われわれとしては小高先生にいろいろお願いをしてですね、カリキュラムを作ってください、それから全国の学校や、プロの漫画家さんにもモデル的なデジタル作画の授業を行っていただきました。

また、今は各学校にアンケートが回っていると思いますけれども、きょうの議論を踏まえてですね、もし可能であり、また、必要であるならばですね、先生の認定や、学生さんの検定ということも取り組もうということで、そちらのプログラム作りも大変ご尽力いただいておりますけれども、小高先生のほうから、小高先生ご自身がですね、そもそもデジタル作画の授業というか、学生さんに教えていくことについて、どんなふうを考えて始められて、どんな工夫をされているかというところから、最初、20分くらいでしょうかね。お話をいただきたいと思います。今、パソコンつながりますね。

小高 デジタルノイズの小高と申します。幾つか学校を回らせていただきましたので、何回かお会いしている先生方もいらっしゃると思いますが、私が初めてデジタルの授業を担当したのは、もう15~16年前になります。まだ、コミックスタジオが発売される前だったので、そのときはPhotoshopでデジタルコミックを教えてくださいという学校からの依頼があって、それでPhotoshopで開始しました。

コミックスタジオ、弊社ののは、デジタルノイズは代表がコミックスタジオの開発アドバイザーにも参加させていただいたので、その関係で、Photoshopの頃から私もデジタルを始めていたんですけども、15年くらい前だと、まだ学生さんが、やりたくないという顔をする子が圧倒的に多くて、そんなこと覚えなくても僕、漫画家になれますからっていうか、どっちかっていうと、マンガはざっと手で描くので、デジタルをやる気はありませんっていう、あからさまに授業放棄な態度をする子がたくさんいたんですけども、少しずつ、デジタルが必要なんだということが分かってきたりとか、あるいは単純に、楽しいからやってみようという子たちが出てきたんですね。

なので、私は授業をしながら一番感じるの、やっぱり、これからはデジタル、絶対必要だと思っていたんです。15年前から。それは、弊社がデジタルに多く関わってきたということもありますけれども、若い才能が漫画家になってから、絶対にデジタルというものが必要になるということを考えた場合に、なんとかして学生にやってほしかったんですね。

拒否しないで、なんとか取り組むという姿勢を作ったので、何しろ工夫したのは、できるだけ楽しい授業です。まず最初は、分かりやすい授業っていうのももちろん考えていたんですけども、分かりやすくても、デジタル拒否してる子たちがまず見よ

うともしないので、なんとかして、デジタルって楽しいんだって思ってほしいというのが最初でした。

それから、授業始めてすぐ感じたのは、ここをクリックしてくださいね、ここを触ってくださいねって言ったときに、どこにあるかが分からなくてワラワラする子がほとんどだったんですね。なので、これはまずいと。そもそも「ここをクリックしてくださいね」って言って、私が説明してフッと見ると、ワラワラしているし、やってない子が圧倒的に多いというくらいのことがあったので、これは何とかしなくては思ったときに、最初に実は、パレットの位置を全部、限定したんです。

学校を回って授業をしたときに、もし見ていらした先生がいたら気づいたかもしれないんですけども、アプリケーションを開いたら、まず最初にやったことが、使わないパレットしまいますよと。あるいは、Photoshop であるんだしたら、このパレット、ここに置きましょうねっていうのを、パレットの出し入れからやったんです。で、ここ限定と。授業のときはこの姿勢でやります。特にコミックスタジオの場合は、やらないパレットをしまったら3個しか残らないんです。私のやり方だと。3枚のパレットしかなければ、こんだけしかないならなんとかかなっていう気分になってもらおうとまず思ったんですね。

で、そういうところから入りまして、あと、工夫としては、理解してもらうために、まずは手止めてと。これも先生方、経験あると思うんですけど、説明してるのに全然見ようとしません。でも、それは悪気があるわけじゃなくて、さっき説明したことをやろうとすると、ボタンが分からないともうすでに次の段階で見れなくなってしまってる。そういうことが起こるので、そうかと。やる気がなく見てないんだと思ったらときに、一斉に手止めてと。とにかく、自分のパソコン触っちゃ駄目と。こっちを見て下さいと。ていうのを工夫するようになってきたんですね。

それで、ちゃんと聞けば分かる子っていうのが当然出てくるんです。見逃してしまっているから次が聞けない、分からない。もう分かんなくなっちゃったからやなくていいやっていうのが、ものすごく悪循環として発生するので、いかに学生にまずモニターを見てもらって、それで、なるほど、そうやるんだっていうことをまず見てもらう。それでじゃあやってみましょうっていうときに、やってみるときにはもう一手ずつ、できるだけ学生の顔見ます。まずここをクリックしますよ、大丈夫？ 分かっている？ みたいな。で、ここをクリックしますよ、大丈夫？ 分かっている？ くらい。で、最後まで大体4手か5手です。それ以上説明しても分かんなくなるので。

それは、ご自身が新しいアプリを学ぶときのことを考えてください。パパパッとやられても分からないんですね。なので、1個ずつ説明をして、その後、手を止めて、じゃあもう一回やるよ。もう一回やるよって、私は大体、最低3回繰り返します。最初やるときに、じゃあ今度1人でやってみようって。ていうふうに、分かったからできるっていうところを目指すために、で、あと、なるべくやっぱり、楽しくやりたいので、言葉遣いとか、例えばツールの名前を一つ言うにしても、学生たちが覚えやすいような言い方とかを工夫したりするんです。

今はなき、って言っちゃいけないけど、コミックスタジオのときに、なくないですね。発売は収束しましたけども、コミックスタジオのときに閉領域フィルっていうツールがあったんですけども、私はその子に金髪フィルくんっていう名前を付けました。フィルという名前を聞いたときに、なんとなく金髪のイメージがあったんです。で、閉領域フィルくん、金髪くんって呼びながらやっていると、学生たちが「先生が金髪くんって言うと、なんかときめきます」って言う子がいたりとか、そういうことで、そういうツールがあった。くるっとびたっとくんっていう子もいるんですけど、なんとなく、そういうツールがあったっていうことを印象に残すような工夫とかをして、覚えてはなくても、確かそんなのあったよねっていうところから、まず興味を持ってもらうっていうのを普段、工夫するようにしています。

でも、それでも、とは言え、手強いんです。今の学生たちは。そこまで工夫しても、なかなかやってくれないんで。それ実践しても駄目でしたっていうこともたくさんあるので、日々格闘なんですけれども。

じゃあ一つ、実践してみますね。パレットの整理の仕方っていうところで、まず、クリップスタジオ開くと、この状態で、その前にもっと違う、この子が最初、開いてくるわけですけども、これ、今、アップデートされたのでちょっと画面違います。一つ、10月27日以降のアップデートではちょっと違う画面になっていますけども、これ見た瞬間に、閉じていいからって言います。使わないのって。

実際には使いますけども、最初から分かんないものは、細かく説明しても分からなくなっちゃうものは、先生方もそうだと思うんですけど、見なくていいから閉じなさいと言って、実際に使うほうからまず入ります。で、例えばこのパレット、私の場合、このこの一列、全部要らないですね。モノクロ作業する場合は。ということで、このパレットしまいますよって言う。で、しまうときに、この、ここにあるカラフルなやつ、これ、全部ボタンになってるんだよ、こういうの、タグっていうんだけど、全部ボタンで、違うのが出てくるんだよ。まずここまで確認します。

確認して、なるほど、なんかボタン押せるんだなと。この時点でワラワラする人いますから。ボタンを押さなくて。それで、一番前の丸いサークルのボタン押してごらん、これね、クリックしたままぐいと外に引っ張ってくると出てくるんだよって。外っていうのは、ここがドッグとって、そのドッグの中にしまわれてるっていう状態だから、ドッグから出してあげるんだよと。そうすると、ここにばってんボタンが出てくるから、このばってんボタンを押すと、ほら、しまえるよねと。なくなっちゃうよねと。いうことで、この一列は全部しまいたいんだと。

で、これで、はいやってごらんだとまだ早いんです。もう一回やってみようか、これ、ボタンだから。このボタンのところ、名前書いてあるところ持つんだよっていうのが、学生見ると分かるんですけど、ここを持つって言うのに、この辺を一生懸命引っ張る子もいるんです。本当に、そこ？ っていうさまざな反応するので、そうかと。で、私は最終的に、この名前が書いてある所持しないと駄目だよまで言うことになったんですね。

つまり、学生の反応をできるだけ確認するというのが大事だと思うんですけども、それによって、どこでワラワラするかの原因が分かれば、次に説明するときにそこを含めるってことで少しずつ強化されていくってわけですけども、じゃあ、これでカラーセットっていう名前、グイッとねって言って、で、ここ全部出せるよねって言って。で、全部出したらじゃあしまっちゃうおと。で、次からはね、実はPhotoshopとかそうだと思うけど、ウィンドウっていう所をクリックすると、なくなっちゃったパレット出てくるからっていうのは、この辺は流します。

ていうのは、まず今の目的は、ここをきれいにしたいっていうことなので、一旦、ここをきれいにしたら、一応、補足としてここから出せるよと。で、ここは分かんなくてもいい。あとでなくなったら教えてあげようっていうふうに、かなり頭の中で、これから先の事業展開を計算して、要らないものはできるだけ詳しく説明しないで、今要るものに対して詳しく説明するっていうところを心掛けています。

で、次にこれもまた、こんなところで実際に使えるっていう例がですね、ここの、残したのは、これがツールパレットとって、道具がいっぱい並んでいる所。この道具を使って作業するからね。描いたり、消したりするよって。で、次にサブツールっていうのがあるけど、道具の中にも、例えばバケツのマークあるからクリックしてごらんと。

これ今、すんなり話していますけど、結構ゆっくりやります。バケツくんがクリックできているかどうかの確認を目線飛ばしながらやります。バケツくん、クリックしてごらんと。バケツくんの中にも、何人か違うバケツくんがいるから。参照とか書いてあるで

しょう、このバケツくん、みんな違う子だから。で、この子を選んだときに、詳しい設定をするのがここだよと。

私は、講師を育てるという仕事もしているんですけど、講師を育てる中で1人の子が面白いこと言ったんですけど「私はこの子を嫁と読んでいます」と。なぜなら、この人を選んだときに、かゆい所に手が届く、細かいことを気づいてくれるのがこの嫁だよというふうに、彼女は説明しているって言ってたんですけど、この嫁が、いろんなのがそれぞれ違うからね。

それでじゃあ、今残っているのはツールパレットと、サブツールと、それからツールプロパティっていうその嫁ね。で、この嫁の間、嫁と上の間は仕切り線があって動かせるから、自分が見やすいように動かそうと。このときも実はこれ、結構動かさないんです。パソコンが苦手な子は、この真中を掴むことができなくて、動かせませんって言い出したりとか、あるいは、ここも実はタグになってるんですけど、タグの所をうっかり持ちちゃうとピッと入って、全然見え方が変わってしまうと。この時点ですでにやっぱりオロオロするんですね。先生、消えました、なくなりましたと。

で、言えればいいんですけど、言えないままジューって一生懸命悩む、一生懸命こうやってやっている、次の進みを聞き逃すっていう現象が起こるんですね。ので、幸い、もし誰かが手挙げてくれて「先生、なんかなくなっちゃった」って言ったときは、「なるほど。ちょうどいいや、これ待っててね」って言って、前に出て説明します。これも私が心掛けてるんですけど、質問があった場合は、これはみんなに教えるべきだって言って、ボタン1個で直せたりとか、今教えることじゃないことはパッと直してあげちゃうんですけど、これは全員に教えるべきだって。なぜなら、この失敗は結構起こるんですね。

で、誰々くんがちょうど今、なくなっちゃったって言い出したから確認してみようかって言って、全員に説明する。で、今、こういう状態になっているんだけど、なんでこうなったかっていうとねって言って、これ、隣にいるんだよと。タブの状態で並んじやってるから、見え方が変わってるよ。なので、一旦これ、外に出してみようか。一旦外に出してみよう。で、これ、外に出たんだけど、じゃあ元の所に戻すにはって、これも見てねって言わないといけないんです。

元の所に戻すには、この名前が書いてある所を引っ張って、ググッとしままで持ってくると、下に赤い線が出るからと。この赤い線が出たら手離すんだよと。この赤い線、結構見逃すっていうか、今、まさにパッと入っちゃったわけですけど、持ってきても出ません、赤い線、出ませんってオロオロするんです。もっと頑張れ、もっと下までっていうところを確認してあげないと入れられない。

最初は、本当にこれくらいの、新しいことを作業するときって、これくらい学生たちが迷うっていうのを、いかに先生が読み取れるかっていうところが大きいかなと思ってるんですけども、これやるだけで、これくらいの説明が必要です。これでもし15人の学生がいたら、2人くらいまだこぼれていると思います。私の感覚で。そんな感じで日々、学生の顔色を見ながら、どこでつかえているのかっていうことを収集している上で授業を展開しているのだから、それでも、特にこのゆとりと言われる世代が主流になってから、もう半端なく手強いです。

それでもできないっていう子たちがいるっていうのを、私もよく知っているので、もっと楽しい授業をどう工夫したらいいかなっていうことを常に研究するようにしているんですけど。

あとは、教材は必ず用意する。これも鉄則です。こちらから用意した教材で、まず一斉に練習すると。一斉に練習して、今の先生が説明してくれたことでやってみるっていうのを、説明したあとで、これは練習時間を取りませんが、例えばトーンを貼ると。ネットーン貼ります、線トーン貼ります、ノイズトーン貼ります。これに関しては同じ手順でできる。それで、30分なり説明したら、あと15分か20分は自由に練習する時間を作ります。で、板書する場合はそのときにやります。

だから、作業しながらはノート取らせません。追いつけなくなっちゃうんで。自分で練習する時間にノートを取るというふうに、私は割合を決めています。それくらい、触りですけどそれくらい。

小野打：はい。冒頭の導入のところから大変具体的なお話しまでいただきましたけれども、小高さんご自身は、専門学校での講義をされていて、主に文部科学省事業でもですね、これまで巡回させていただいたのは専門学校だと思います。

もちろん、漫画の創作について教えられている大学もあるわけで、大学にも文部科学省事業に参加いただいていますけども、田中先生は大学のほうで教鞭を取られてですね、主に専門学校の2年という時間と、大学の4年という時間、若干違いがあるというふうに思います。田中先生のほうではご指導や、あと、研究開発の話などもお聞きしていますけども、どのように取り組まれているか、お話しいただけますでしょうか。

田中 分かりました。文芸芸大の田中です。すごい小さな、実は大学なんですけど、ちばてつや先生とちょっと始めた大学なんですけど、で、ちば先生からね、まず、僕、意外とね、デジタルって遅かったんですよ。

遅かったし、それからね、自分の職業の中に、漫画家と、漫画原作者と、スポーツライターっていうのがあって、もう一つ、僕、カメラマンっていう仕事もあって『Number』とか『プレイボーイ』でグラビア撮ったりしてたんですけど、これがね、ずっとアナログの僕は、僕は写真撮るとき、フィルムでずっと撮ってたんですけど、フィルムで、今はなき、今度は本当の今はなきコダックなんですけど、コダックの、僕はEDBっていうフィルムで、自分のデータっていうやつがあって、そして自分の色っていうのはそれでしか出ないと思っていた。だから、デジカメになったら駄目だっていう感覚があったんですね。

で、このところで、デジタルっていうのは何だっていう話になってくるんですけど、ここはね、すごく、小高先生ともこれは話すんですけど、道具なんです。で、僕は、デジタルでできないものっていうのは、必ずできないものっていうのは心だと思っていて、すると、その心を描くためにどのようにデジタルを使うかっていうんで、今、写真のちょっと話をしたんですけど、僕はずっと写真で、アナログで、つまりフィルムでしかでないと考えていたのが、よく考えたら、僕らは目で見てたって感じたのね。そのとき。

それで、心で見たらどうなるんだろうっていうときにデジタルで撮って、そして、今度は自分の心では、あれ、ここもって空は青かったぞとか、つまり、デジタルが使えるようになったら自由に、自分の心の絵が描けるようになるっていう。すると、デジタルを使うことによって、実はみんな、デジタルは冷たくなるっていうね、大体、学生なんか小高先生と一緒にね、僕、一番最初、文星大学と、それから精華大学っていう所にちょっと呼ばれて、たまたま、携帯電話の漫画っていう、一番最初にオリジナル作ったのはきっと僕だと思うんですけど、エンタープライズっていうソフトを使って作ったんですけど、すると、両方呼ばれたんだけど、僕の授業はまさに、何か学生たちが1人が2人しか来ないんですよ。

基礎を教えるっていうと、漫画はデジタルで描くものじゃありませんってやっぱり言われて、同じような道をたどってきたんですけど。で、そのところで、ちょっとデジタルのことを、僕はいろんなことを考え始めました。そして今度は、これ、ちょっと余談でもないのかな。よく学生に話すことなんですけど、僕、昔、実は10代の頃ミュージシャンやって、ギターを、つまりレコードの時代でね、すごい、今、CDの前のレコードの時代なんですけど、メジャーデビューなんかしたときに、ギター、ずっと弾いたとき、ものすごい、実を言うと、今もギターで遊ぶんですけど、自分の頭で浮かんで音っていうのはだいたい出せる。

すると、それは何でかっていったら技術です。技術さえ手に入れば、すると、それが自由になれる。それは学生に、実を言うと、パソコンと全く一緒に、技術さえ、さっき言った心を描くっていうのは、まず何も知らなかったら、まず心をデジタルで描くことは絶対できないんです。だから、大学で、ちょっと大学の話をする、専門学校は2年で、大学は4年なんですけど、大学は

実は、1、2年のとき、徹底的に基礎やります。僕らのときは。

で、基礎をやって、基礎をやる中で、そうしてそここのところで3、4年になったらゼミになるんですけど、ゼミになったとき、初めて自由にいろいろ使えるっていう話をします。で、こここのところ、この自由っていうことに対して、ちょっと大学で取り組んでいろいろの、これ、僕、実は大学行きだしてすぐいろいろ考えたんですよ。

一つは、大学とは何だろうっていうのはやっぱり考えて、大学って何だろう。これは、ちょっと専門学校の人たちも一緒に考えてみたら面白いと思いますよ。で、単純に言ったら、小学校、中学校、高等学校、大学校とは言わないんですよ。だから、つまり学校じゃないって僕はまず考えることからして、これはあくまで僕の、これ、ちば先生といつも言うんですよ。これはあくまで答えじゃないです。僕の意見ですって、ちば先生もそういうふうにいとおっしゃるんですけど、僕も、いつもそういうふうがちば先生と一緒にそういう話しをするようにしてるんですけどね。

で、すると考えたときに、研究機関と考えたときに、何かを生み出してこうっていう。つまり、これは大学の場合は3、4年なんですけど。そしてもう一つね、ものすごい考え続けたことがあって、それは、その文星芸術大学っていう所は宇都宮にあるんですよ。で、なぜここに僕は今いるんだろう。僕は東京に住んでいるんですけど、週に4日は、今は、実を言うと6日くらい、宇都宮にいたことが多いいんですが、すぐ考えたんです。なぜここにいるんだろうっていうことを考えて、ちょっとパソコンで見せましようか。

あのね、地域連携っていうやつを。地域とね、すぐ取り組んで、いろんなことを取り組んでいったんですよ。で、一番最初にやったのが宇都宮市でね、ホームページを、宇都宮市のホームページ、それから冊子も作ったんですけど、地域連携、これかな。例えば、漫画もこれ、読めるように作ったんですけど、これは、これね、僕知らなかったんだけど最初、もちろん餃子の話とかね、宇都宮だとみんな餃子と思うんだけど、餃子の話とか、そういうことも作ったんだけど、実は空の街でもあって、つまり、気流がすごくいいのと、それから関東平野が広がっているんで、気球の世界大会とか、グライダーの世界大会とかね、いろんなことがあって、そしてあともう一つは、中島飛行機、スバルですね。

スバルって、もともと中島飛行機っていう紫電改とか、これも面白かって、ちば先生の作品に『紫電改のタカ』っていうのがあるんですけど「あれ、何だよ」って言って。「ここで作ったのかよ」っていうような話しになったんですけど。こういうふうには、宇都宮市と組んで、で、つまり、そういうふうには行政と組むっていうことがすごく面白くてね。これ、実を言うと、この漫画を描くときに行政と組んでますから、これ、今、グライダーに乗ってるんですけど、この主人公のほとんどが学生なんですけど。主人公は、で、僕も乗せてもらったんだけど、つまり、なかなか学校を利用したらね、いろんなことができる。地域と組んでね。

だから、きっとこれは、僕、専門学校も一緒だと思って、自分たちが住んでいる町、その町をどういうふうには、お互い何か生かそう。で、学生もリアルにいろんなことが持っていけるっていうんで、こういうふうには、実を言うと、僕も初めて、グライダーって怖いと思ったらそうでもなくてね、ブワーンって上がって行って、気流に乗って上がって行って、また落ちて行って、次の気流探してってっていうね。もう、大体6000メートルまで上げてもらったのかな。乗せてもらって。で、学生は6000メートルギリギリまで行ったっていうね。もう、大体6000メートルくらいから上がるらしいんでとんでもないことやってるなっていうんで。

そして、それとともにグライダー乗ったり、もちろんこの後、気球、こころ辺も、ちょっとこれ、なんでちょっと片面、片面になってるんですけど、気球なんか乗ったり、それからあと、地域連携でいったら、こういうふうには地域と組んで、宇都宮キウウの話を書いてみたり、こういうことをやってみたり、そしてあと、もう一つは民間ともね、地域に住むことで、これはちょっと民間の漫画で、民間の工場の、これ、民間から依頼してもらってというか、学校ってね、何でも仕事しますよ。学生は何でも仕事しますよ。

っていうのは、実は、学生って動かないんですよ。だけど、じつとね、すごく僕は、大学、これも専門学校、もしかして同じかもしれないんだけど、なんで学校へ来ているか。そして、漫画家って「漫画家になりたい」って言うんですよ。みんな。漫画家になりたいって言うんだけど、漫画家が作家だっていうことに対して、すごく意識が薄いところがあって、じゃあ、漫画家になりたいって言われたら「じゃあどんな漫画を描きたいの」って僕が聞いたとき、つまり、自分の中で経験とか、いろんなことで作家的なものを描きたいんだけど『ワンピース』のような漫画を描きたいです。いや『ワンピース』のような漫画は分かるんだけど、君の描きたい漫画は何だい？って聞いたときに、具体的に答えられない。

つまり、経験が全然足りないっていうことで、今言った、僕は宇都宮に住んでいるっていうか、学校があるっていうことととことん、地域って意外とね、どどん攻めに行ったらいろんなことが実はできる。面白いもの、結構いっぱい作ったんですけど、これはネコヤドっていうね、鹿沼にね、ちょっと不思議な、古民家を作ってるんですよ。で、実はちょっと、僕もこれに参加してるんですけど、それこそ、これも漫画がうまく使えている。

つまり、そのこのポスターを作ったり、これね、ちば先生にね、なんかいろんなことをやっていたら、ちば先生に、またちょっと「今度、町作ろうと思ってるんですよ」って言ったら、ちば先生がね「えー？」って初めて。今までね「田中くん、面白いね」って言ってくれてたんだけど、初めて「えー？」って言って、まずいことやったかなって僕が思ったら、先生が「と、言われるようなことをやらないといけねえ」って、ちば先生は大体言ってくれるんでホッとしたというか、ちば先生の考えは結局は、なんか今まであった常識の外のことをやれっていうことなんだけど、なんか、縛られるなっていうことで、いろんなことやって、で、とことん、漫画っていうのはいろんなところに生きるぞと。

そういう部分では、これは鹿沼のほうでは、今、すごい話題になっているモーションっていうのが、実はうちでいろんなこと作ってるんですけどね、それをやる。1人の、この学生に関しては落ちこぼれたんですよ。落ちこぼれで、漫画もキャラクターが、さして絵がうまくなくて、で、実は大学のほとんどは実はプロとして、デビューはできます。デビューはできるんだけど、それで10年間生きるかっていったら大体生きれない。そのことも、実はいろいろ僕は考え始めたんですけどね。出口を作らなきゃいけないっていうことで。

そして今、この地域連携ね。これ、ついこの間の、大田原のポスターなんですけど、大田原与一なんです。で、一番イケメンが描ける女の子に「ポスター描こうぜ」って言って描かせて。

その代わりに、この与一の鎧とかそこら辺は全部本物で、弓もそうで、やっぱり、そういう地域とやってたら本物を見せてもらいに行けるんですよ。これ、すごい勉強になると思います。鎧がどういうふうになっているか、鎧がどうなるのか、本物を見せてもらって、さすがにちょっとこういう国宝から、国宝じゃないんだけど一応、宝なので触らせてはもらえないんだけど、もう徹底的にもう、虫眼鏡で見るように見ながらね、写真ガッチリ撮って、スケッチして、そして絵を描いていく。

すると、いろいろとつながって。そして、彼女の場合はそのこの仕事をして、市の、やっぱり市役所のデザイン部っていうところにすごい気に入られて今まだ3年生なんですけど、特別枠で公務員試験受けなくても入れるらしいですね。僕もこれ、初めて知ったんだけど、就職してこないかみたい。つまり、地域と組むことによって、絵を描きながら就職できるっていう、もちろん形も作れていくと思うんです。

で、ちょっといろんなことを一気にやってるんですが、もう一つね、取り組みとして、これも、そうですね。これも地域でやって、絵が描ける、これなんか、この間行ってきたところなんですけど、こういう地域のね、これは童画作家なんですけど、童画作家のちょうど展示場があるんで、そのこの所の冊子をこういうふうには作ってみて、物語を作って、そして、これも行政とちょっとやった仕事

ですね。

そして、あともう一つね、小高先生がちょうど今、楽しんでやるっていうのは僕も全く同じで、実は、これも地域をね、うまく利用していったら楽しんでやるのが1個できる。学生がね、さっき言った、なかなか作家性がないっていうんで、いろいろ動かしているんですけど、もう一つ、大好きなものがあって、版權も大好きなんです。きつとね、これ、みんな一緒だと、どこの学校も一緒だと思うんだけどね、なんか結構、みんな、版權物をよく描くと思うんで。で、うちの大学では版權物は普段はもう完全に禁止しています。作家なんだからっていうんで。で、1個だけね、僕の持っている事業が1個あるんですけど、それを1、2年の、さっき言った基礎を教える事業、パソコンを教える事業っていうところの、そのところで実を言うと、近所の鹿沼っていう所がやっぱり宇都宮にあるんですけど、その TSUTAYA さんと組みまして、TSUTAYA さん、最近、本を置いてるんでね、そのポップを作るっていう授業をするんです。

ここら辺がちょっとポップの、学生が描いた絵なんですけどね、こういうふうには、その本屋さんに飾られるポップ、つまりこれは版權です。堂々と版權を描いて、そして、その所に飾られるし、本の紹介もする。で、本の紹介をするにはどうしたらいいか。名前を入れて、一つコピー入れて、タイトルはどういうふうに入れるかとか、学生たちに言って、それをやりながらパソコンを教えていくんです。すると、版權物大好きだから覚えるんですよ。これが意外に。

「嫌だ」って言って、デジタル不得意だと言ってのくせに「え？」って。この授業だけで版權物が描けるのかって言ってね、版權物描かせちゃって、それで、こういう版權物描くことによって、それで、その代わり、この版權物もね、実は自分のキャラクターで描いてもらったりとか、いろんな描き方をしています。みんな。だから、なるべくならそっくりに描くんじゃなくて、自分のキャラクターで、そして、大好きなそのキャラクターを自分なりに。じゃあ、それをパソコンでどうやって描いてみようか。これでそのところどううまく描けなかったら、版權物だからうまく描きたいんですよ。

だからここはこうするよ、こうするよ、こうするよっていうことを教えてたら、すると意外に、デジタル、使えるよう、この授業やり始めてね、意外とデジタルが、嫌っていうわけでもないんだけど、それをその後、武器にしだした学生たちが随分増えてきました。だから今、こういう形で意外と、どういうふうにか考えるか。で、もう一つちょっと、出口の話だけ、1個だけさせてもらったから、昨日もちょっと海外マンガフェスタでちょっとだけ話してもらった。

本当は今、すごい重大な、すごいチャンスが来ているんです。漫画を描けるっていうことはどういうことかということ、地域もそうなんだけど、今、IoT っていうもののインターネットっていうのがもう当たり前になってきています。あらゆるものにインターネットがつながっていく。例えば、今、それこそ東レと、ユニクロと、ドコモが開発してるのかな。シャツを着たら、心拍数から全部スマートフォンに全部出るみたいなね。とか、あらゆるものが。だから、それこそ眼鏡はもう当たり前ようになってくるし、いろんなところ、すると、ものの紹介するとき、一つのキャラクターが紹介、ものの紹介したり、つまり、漫画がどこでも入り込めるんです。漫画はどこでも使える。

すると、これはデジタルです。本当に。で、デジタル技術を持って行って、ちょっと例えば、動かすっていうこと。今、モーショントゥという、さっき話をしたんだけど、これはあらゆるものが、つまり、描いた絵が動くっていう時代。ちょっとね、昨日『ゼルダ』っていうやつをちょっと見せた、姫川先生とね、ちょっと組んで見せたんですけど、一つね、ちょっとネムリネコ (00:46:33) っていう、後でちょっと見たい人は、見に来てもらったら分かるんですけど、iPad なんかに、実を言うと、iPad が出て、するとグローバル地図と連携させているんです。

これ、ちょっと2020年を意識して、サンプルで作った作品なんですけど、宇都宮っていうのは日光がすぐ近くなんで、東照宮の案内漫画みたいな作ったんですけど、ポンと押したら、ちょっとこっこのパソコンのほうはちょっとネットとつながってないんで、音入りますね。ちょっとだけ流しますね。

これ、実は下に Google とか Facebook につながるようにして、そして、ネムリネコ (00:47:21) の絵があるんですけど、その絵をポンとタッチしてもらったら、この漫画が表れるっていうような、ちょっとこれもなんか、未来のことを考えてね、今から iPhone と、それから iPad っていう、タブレットとか iPhone とか、特に iPhone はものすごい、いろんなリモコンになっていきますから、それを漫画がどんどん入れるんで。

例えばこれ、実は紙に描いた1枚の絵をモーショントゥという、ちょっとソフトで動かしているんです。これ、だからアニメのように作っているわけじゃないです。こういうことも今、できる時代になっていて、これがちょっと1枚、こういうのがあって、そして、今度は昔の作品を例えば、ちょっと見せますね。

これね、ちば先生の、うちの大学で描いてる漫画です。これ、だから皆さん、知ってる通り、ちば先生が描くっていうのはGペンで紙に、その紙もずっと20代から同じ紙を使ってるんですけど、その、ちょっと画用紙に近い紙で、それで描いてる。こういうブンセイジン (00:48:16) っていう紙があります。

これを、今の時代になってきたら、このちば先生のこの線の絵を、例えば、こういうふうには動かすことができるんですよ。今の、ここら辺がね、デジタルのことをちょっと勉強していったら、レイヤーっていう、すごいいろいろ、このレイヤーを使ったら、あらゆるものが実はできる時代になっています。

で、今、大学、さっきちょっとね、やっぱり専門学校さんが多いんであれなんですけど、大学っていうのは研究機関っていうんで、ちょっと僕、一頃、すごい優れたゼミ生から、今、卒業しているんですけど、すごい学生が出てきて、新しい、こういう開発をちょっと始めたんですけど、そういうふうにはいろんなことができる研究機関。大学の場合だったらそういうふうには。

で、これも地域でもものすごいいろんなことが使えたり、そして漫画が、僕がずっと『少年ジャンプ』をちょっとやらせてもらった時代があったり、いろいろあったんですけど、常に、結構動くんですけどね。

これ、うちのパソコン室なんですけど。大学の。文星大学の。小さな大学でね。これ、ちば先生が考えたブンセイジン (00:49:32) っていうね。京でももう都立家政のゆるキャラをちば先生、描いてるんだけど、ちば先生、意外とそのまま描いちゃうんで、都立家政だからって火星人のキャラクターを作りましたけどね。

だからこういうふうには、アナログの、ちょっと今、本気でちょっと、『あしたのジョー』辺りをモーショントゥで、ちば先生と共に、こういうふうにはコマを動かしていったのかを考えようって、つまり、冊子で見るとタブレットで見る。今、だから、漫画を教える側から言ったら、いろんな所でいろんなチャンスがあるっていうことを、ちょっといろいろ、僕たちも、教える側も知恵を持っていたら、すごくたくさん出口が出てきます。

そして、個人で発信できる時代です。Amazon 使ったら、実をいうと、出版権取れば70パーの印税です。そして、今、Amazon なんかでやったらプラットフォーム、うまく作って、これ、大学でプラットフォーム作ったり、専門学校でプラットフォーム作ったら面白いと思いますよ。そこから発信とかいろんなことができる時代です。で、実際に今、Amazon さんともいろんな話を今、僕もしています。で、きっと将来、作家は間違いなく個から発信して、そしてそれを都会だろうが、田舎だろうが関係なくて……。

(音楽)

ちば先生、実は大学でウクレレ弾いてますから、こんな感じです。もうちょっとしたら、ちば先生に描かれちゃったんですけど、すごい光栄なんですけど。ちょっとね、太り過ぎに描かれているんで。それで僕、広島カーブ大好きなんで。広島出身なもので。なんか、丸、Cを入れてくれたりしてね、こういう感じのことを進めているんで、じゃあ、ちょっと、小野打さん、いいですかね。いいですか。こういう感じで、大学のほうはいろんなこと進めています。

小野打:はい。ありがとうございます。それではですね、今、事務局でいろいろお願いしている小高先生、田中先生のほうから、ご自身の授業の感じをお話いただきましたけども、きょう、この後、模擬授業を行う3校のほうからですね、どんな取り組みをさせていただいているかというのを、お話しを伺っていきたくと思います。まず、国際アートデザイン専門学校の斎藤先生のほうから。

斎藤 皆さん、お疲れさまでございます。私、福島県郡山市にございます、国際アート&デザイン専門学校っていう所から参りました、斎藤と申します。

きょう、なんで私がこちらに座っているかっていうとですね、本当に名だたる学校、名だたる先生方が前にいる中、本当に大変恐縮で僭越なんですけども、福島県といいますと、皆さんご存じ、今だともう原発やら、放射線やらということで一躍有名になってしまいましたけども、それを取り除けば、今まで特に取り上げられることもなかった地域だと思うんですけども、じゃあ漫画に関してはどうなんだというところで、一地方の、一専門学校の漫画の取り組みに関して、きょう、また午後に私の、これも僭越ですけども、模擬講義というものがあるので、ご紹介できればなと思っております。

で、簡単に私のご紹介ですけども、私、斎藤ともうしまして、本当にちょっとビジネス漫画をやらせてもらってくらいでして、本当にきょう、ここにしているのは一つ、素人に近い目でいろいろものを言えるような立ち位置かなと思っております。で、その私ではなく、学校のほうでマンガクリエイト科という学科、1年生と2年生、両方の担任をしております。今年で祝10年目を迎えております。

で、長年、自分の学校を見てきました、いろいろ、デジタル化がだいぶ進んでしまって、進んでしまっというか、進んで、インターネットの普及からパソコンの普及。そして最近だとタブレットやスマホの普及。それに伴って、漫画の形もだいぶ様変わりをしてきているなど。古い言葉ですけども、漫画業界にIT革命が起こっているな、なんていうふうにも思っております。

それに対して、専門学校で取り入れなければいけない勉強もすごく増えてきているなどというところで、日々悩んで、四苦八苦しなながら、試行錯誤しながらやっている次第なんですけども、今までだと、手描きをメインに白黒漫画中心で良かった。今もそれ中心にやっているんですけども、でも最近だと、やはりインターネットやタブレット、スマホの普及でデジタル向けの漫画ができないといけ

ない。それに伴って、デジタルで漫画が描けないといけい。そして、インターネット配信が普及しているんで、インターネットも使いこなさなきゃいけない。それはメールのやり取り、Skypeでのやり取りなどなど。で、データに関してファイルの知識も必要だし。

で、パソコンでの普及に伴って、今度はカラー漫画もできなければいけないということで、やる事がどんどん増えてきていて、さて、何から手を付けようかと日々苦労しているところです。

われわれの学校は2年生過程で、時間が足りないということだんだん3年過程も考えているところなんですけども、先ほど、一番最初のお話にあった通りですね、普段はわれわれ、多分ライバルかなと思うんですけども、せっかくこういった機会がありますんで、一地方の取り組みとして、今日は全てさらけ出してご紹介して、良くも悪くも皆さんの比較対象になっていただければいいのかなと。一地方で、一学校でこんな取り組みをしているんだなということ、いろいろご紹介できればと思っております。よろしくお願いたします。

小野打:ありがとうございます。少しずつディスカッション的に進めていきたいと思っておりますけど、今、斎藤先生のほうから、カラーっていう話が出ました。当然、今までの雑誌掲載に向けて漫画を教えるものではなく、もちろん、扉というか、カラー原稿はもちろんあったわけなんですけども、基本的にはモノクロで描いていくということをやられてたと思うんですけど、小高先生と田中先生にお伺いしますが、カラーというのは、配信を目指していく漫画、デジタルファーストで出て行く漫画ではカラーが求められることが多くなっていると思っております。小高先生は、ご自身で教えられているカリキュラムというか、構成の中で、カラーってどんなふうに使っていらっしゃいますか。

小高 学校側のカリキュラムにもよると思うんですけども、例えば、この授業はモノクロだけ教えますっていう授業と別にカラーの授業を用意して下さるカリキュラムもあります。

が、例えば、自分のモノクロの授業の中でだと思っただものに対して、カラーもやったださっていうことになれば、時間配分としては、3分の3、4分の1くらい、カラーの授業入れます。

で、私自身も、色塗りの仕事もさせていたでいるので、最低限、ここまで分かれば色が塗れるっていう、最低限のことをまず教えるようにしてるんですけども、その最低限っていうのは、ベタ塗りや影1つって言い方するんですけど、アニメ塗りですね。もう、まず、べったり塗ってしまって、そこに影が付けさえすれば、一応カラーとして作品は成立するので、そこまでは自分の授業で何とかしてあげたいなと思って、教えるようにしています。

A:ありがとうございます。実際の漫画家さんの現場でもですね、モノクロで描いたものをカラー化する、あるいはカラー化前提で描いていくときにもですね、今まで通りモノクロで先生方、描かれて色指定をして、色を付けること自体は業者に発注されているようなケースも多いので、漫画家自身が色をつける能力を持たなければいけないのっていうことについては、プロの漫画家さんの中でも疑問符を言われる方もいらっしゃるのではないかと思います。田中先生は、それをどのようにお考えでしょうか。

田中 やっぱ、カラーは絶対大事だと僕は思っているほうなんです。で、今からやっぱどうしてもデジタルっていうことになってきたら、やっぱり白黒よりカラーのほうが、当たり前なんですけど目につくし、そして、やっぱり、うちも結構カラーはガンガンに、特にゼミはほとんどカラー作品描かせてるかな。

で、ただ、ちょっと10年前と変わってきたのは、最初ね、カラー描くとき僕、CMYKで描かせていたんですよ。つまり、その色からいってRGBとやり取りするんだけど、CMYKを基本としてやってたんだけど、今もうその逆になりました。

RGBを基本に描かすようにしています。つまり、デジタルで見せることっていうのがあって、そして、別個に作っちゃって、CMYKはつまりコピーして、それをCMYKに変えるっていうこと、っていう形。だから、そういう部分ではもしかしたら、大きく今ね、CMYKとRGBに関しては変わってきていると思います。色の使い方自体。それを、うちの場合はRGBって形だけを取っているんですけども、それぞれ、それはどういうふうに変えるかっていうことでね、配信するたびに変わってくると思います。

小野打 はい。ありがとうございます。それではまた、次の学校さんの現状をお聞きして、議論にいきたいと思いますけども、日本アニメ・マンガ専門学校、すみません。先ほどお名前を間違えてお呼びして、アオチさんとお呼びしてしまったんですが、アオイケさんです。すみません。では、青池先生と佐藤先生から、学校の現状をお話しいただけますでしょうか。

大池 新潟からまいりました、日本アニメ・マンガ専門学校の青池です。こういった場でお話しをするのが何分初めてですので、なかなかうまく説明も難しいかと思いますが、よろしくお願ひいたします。当校ではですね、デジタル漫画ですね。そういったものに本格的に取り組んできたのは、ほんの数年前、5、6年前くらいからですかね。に、なります。で、最初はコミックスタジオから始まって、今年からですかね。本格的にクリップスタジオオンリーで授業を進めているような感じでございます。

で、学校が新潟のほうにありまして、地方ですね。ですので、学生さん、来ている学生さんが新潟県内と、あとは近県からですね、来ている学生さんがほとんどになります。なので、卒業後のところで、やはり東京の方に上京して漫画を描くという学生さんよりは、地元に残って描きたいという地元志向の強い学生さんが多く、やっぱり在学しているかなというのが現状です。

ですので、これまでアナログで漫画、イラストをやっていた頃って、そうなることやっぴりチャンスを得るためには上京しなければならぬという話もありましたが、デジタル化が進むに連れて、地元で、実家でできるというのがやっぱり最大のメリットだということで、卒業後ですね、地元で漫画を描いて生活をしていく学生さんも増えてきましたし、ありがたいことに、デジタルのほうのアシスタントのお話ですね。を、いただくことも増えてまいりまして、卒業後ですね、そういったところで活躍する場もあるので、デジタル作画のほうですね、しっかりやっぴりこうみたいな形で学生さんには動機付けをして、授業のほうを進めているような感じでございます。

何分、デジタルのツールって、何ていうんですかね。何でもできてしまう。何ですかね。何でもできてしまっ、で、できてしまうので、効率とかを考えなければ、例えばブラシのツールでいちいちまぢまぢ塗っていったりとか、そういったこともできたりとかですね、そういったところで、学生さんに、でも多分、楽しいのはそうやって、ブラシツールとかを作ってトーンをまぢまぢ塗っていったりとかですね、そういった手塗り感のあるやり方でやっていると、すごい楽しそうにやるんですけども、ただ、効率を考えたら、そのやり方でやったら、なかなか仕事として、アシスタントとしてやっていると、なかなかそれ、時短ですかね。時間、効果的にないよねみたいなところで、なかなか、学生さんが楽しんでデジタルツールを覚えていくっていうのと、仕事で考えたときに、効率化ですね。のところですね、効率重視でやっていると、なかなかその辺が、何ていうんでしょうか。教えていて、学生さんがやっていると、なかなかちよつと、うまく今、なかなかできていないかなというところではあります。

基本的には、授業のことなんですけども、基本的には、私が1年生の授業を担当しまして、基本的な操作、本当、ペンツールの使い方だったりとか、トーンの貼り方とか、その辺の基本的なことをやりまして、2年生になってからは、こちらの佐藤のほうに任せまして、アシスタントに行けるようにということで、背景の描き方とか、あるいは仕上げの効果的なやり方とか、そういったものを佐藤のほうを担当して、完全に分業制でやっております。

小野打：佐藤先生は？

佐藤 はい。日本アニメ・マンガ専門学校の佐藤と申します。2年時、技術を向上させるということで、背景中心にガンガンやってるんですけども、一つ不安というか、クリスタ、今、完全移行してるんですけども、まだまだ現場のほうではコミスタのほうが多いというところがちょっとだけ引掛かっているんですけども、一応、クリスタを使いこなせるように授業をやっているんで、今の現状が分かればお聞きしたいなというところなんです。

A：はい。ありがとうございます。じゃあ、今のお話で2点ですね。まずクリスタのお話に行く前に、前半で、新潟、地方であるということもありますけども、むしろ、そのことに対して学生の出口というか、アシスタントという出口に対してはデジタルが有効であって、それをやられているというお話、ありましたけども、学生の出口の話は大変重要だと思います。

学生も先生もそうだと思いますけども、デジタルやれば、何から就業率が上がるということであればですね、それが励みになると思うんですけども、実際のところですね、それがなかなか目に見えにくいところがあるんじゃないかというふうに思います。

きょう、この後、1時からのところではですね、出版社の編集部の方に来ていただいて、お話をいたしますが、やはり現状、ご担当によって違うと思いますけども、紙の雑誌からコミックスを中心に展開されて、派生的に配信があるという出版社の方々ですね、はっきりとデジタルのほう作家として有利であるということとはなかなか言われないんじゃないかというふうに思います。

きょう、直接聞いてみればいいんですけども、一方でですね、配信をやられているところ、特に、きょうおいでいただく comicoさんのほうにですね、縦スクロールになってるようなところ、原理的にはですね、すごい長い紙にですね、縦スクロール作品を紙に描くということもできなくはないと思うんですけども、それもスキャンして入稿しなきゃいけないんで大変難しいし、その縦スクロールで描かれた作品を、今度、出版に思っていくっていうようなことになったときには、多分、デジタルデータでレイヤー持って描かれた作品が大変有利だと僕は思います。

その辺り聞いてみたいと思うんですけども、まず小高先生、田中先生、いかがでしょう。デジタルを学ぶことが、アシスタント的な採用だったり、あるいはもっと言えば、田中先生のお話にあった、イラスト描くことで市役所採用みたいなこともありえるのかもしれないんですけども、そういった採用、あるいは漫画家デビューに対して有利に働くのか、求められているのかっていう点、小高先生はいかがでしょう。

小高 はい。弊社、デジタルノイズでは、プロ漫画家さんに向けてもデジタルの講座をやってきているんですけども、12~13年になります。初めて講座やった時は、コミックスタジオの3が主流だったときの、主流というか、Photoshopと半々くらいでしたね。その時。授業に受けに来る方。Photoshop 半分。コミックスタジオのほうがちよつと少ないくらいのときだったんですけども、その中で弊社、会員の方が今、300名くらいいます、その中で、私のほうの、うちのほうで感じる実感としては、まだコミックスタジオ使ってる方のほうが多いです。

でも、コミックスタジオの販売が収束したということで、クリップに移行しなくちゃいけないなって、この2年から、私、3年前に多分、クリップに移行するのに3年掛かるというふうに予想したんですけども、今多分、半分くらいがやっつと移行し始めたか、したかくらいの確立かな、割合かなと思っています。

弊社の会員の方、大体、去年、コミックスタジオからクリップスタジオへの乗り換え講座っていうのを何回かやったんですけども、コミックスタジオ、すごいバリバリ使いこなしている方はすぐに受けに来ました。で、結果として、コミックスタジオとクリップスタジオをうまく半々使ってる方が多いです。半々というのは、コミックスタジオで作ったデータはクリップスタジオで開けるけれど、

クリップスタジオで作ったものでコミックスタジオで開けないというのが、漫画家さんにとって移行できない最大の理由になってるんですけども。

なので、レイヤーを分けて、ペン入れだけはクリップでやって、そのペン入れをコミックスタジオに持って行って、そこから基本的なトーンワークとか作業して、3Dの配置までやって、最終にまたクリップスタジオに戻ってくるみたいな、詳しい方は、自分が一番いいと思う方法を今使い始めているんですけども、じゃあ背景はどうかっていうと、これはうちの印象としては、手描きで描いたものをスキャンしたいっていう人が多いです。まだ。

線の強弱が、デジタルだと思えるように表現しきれないので、私も昔、手描きのアシスタントを10年ほどやらせていただいて、背景、結構厳しく教えてくださる先生の所で勉強させていただいたんでありがたかったですけど、そうすると、デジタルで線引こうと思うと、ここで細くしたくて、ここで太くしたいのに、そこまで融通が利かない。ちょっと丸ペンを引っ掛けたような表現をしたいのに、パス定規の線でそこが引っ掛からないっていう思いをするので、多分、それが故だと思えるんですけども、手描きで描いた味の背景を使いたいっていう方はまだまだ多いです。

で、フルデジタルで、背景まで全てクリップスタジオ、コミックスタジオでやりますっていう方は、現状まだ少ないと思います。で、クリップスタジオで背景を練習しているということですので、それであれば、PSD書き出しして、あるいはビットマップ書き出しして、コミックスタジオに持って行くという方法を、漫画家さん側が分かれば、特に問題はない。でも、漫画家さんが分からない場合は、学生さん側が、こういうふうな手順でやれば大丈夫だと思うんですけど、いかがですかっていうのを提案できるに越したことはないというふうに思います。

小野打：はい。ありがとうございます。田中先生、いかがでしょうか。

田中 今ね、縦ロールの話とか、そこら辺が出て、きっと、専門学校も comico から、comico さんからは来ると、いろいろね、一緒にいろんなことやらないかっていうの。実は、文星大学も来ています。で、いろいろ考えました。

辞典と、だけどね、意外と今から、縦スクロールっていうのはものすごい大事になってきます。はっきり言って。今、ちょうど地域のものを見せたりしたんですけど、スマートフォンで見れるっていう形を取るにはそれを覚えたほうが良くて、そして、comico さんのほうからきっと契約の話とか来ると思うんですけど、ただこちら、僕らがすごくいろいろ考えなきゃいけない部分っていうのは、comico さんの場合っていうのは結局、著作権の問題っていうのは出てきます。本になったときとかね。丸Cがそっちのほうになるっていうこととか、いろんなことがあるんで。

かといって、ハードルがそんなに高くないことで、実を言うと、月に入ってくるお金っていうか、つまり、漫画を描きながらやっていくくらいのお金が入ってくる、すごいハードルが低いところで comico でも描いていける。そして、ある意味で技術を覚えれる。縦スクロールについての技術を覚えれるっていうんで、もう一つ、その縦スクロールの話すれば、今ちょっと僕、縦スクロールのアプリの開発をしています。

で、それは、僕の、文星芸大ではできない、文星芸大のすぐ近くに帝京大学っていうのがあって、帝京大学の理工学部があるんですけども、その所にちょっと面白い先生と、面白いゼミの学生たちがいて、そしてつまり、大学同士が組む。つまり、専門学校もそうなんだけど、今からの時代って美大だけで組んでいくんじゃなくて、いろんなところ、だから地方でいろんなことを組んでいて、そのことで新しい技術を生み出して、すると、それがアプリを作ったら、するとそれで、就職のところで、いろんなところで今から発信していく場所としては、いろんな会社のデザイン部なんかには縦スクロールってすごい武器に、間違いなくあります。

それから、新潟のほうに学校があるっていうことで、うちは実は、文星大学っていうのは卒業展をね、コミティアでやってるんですよ。コミティアでナカムラさんが代表なんだけども、ナカムラさん、これね、ちょっと発想の逆転なんで、芸大でね、卒業って美術館でやってたんですよ。で、美術館で漫画やってね、親と親戚と友達くらいしか来ないんですよ。

そんなところでどうするんだよと思って、そしてナカムラさんっていう代表の、コミティアの代表のナカムラさんと相談して、コミティアはね、大体2万から3万くらい人が、昨日なんか特にすごく、海外マンガフェスタがあったんで、ものすごい人が来ていたんですけど、大体2、3万来ます。人がいる所でやるっていう、ちょっと発想を変えたんですよ。

すると、そこにいるいろんな出会いがあるっていう形で、そういう形で、ちょっと地方でね、何とか、全部、専門学校なんかもそうなんだけど、なんか、発想変えてみたら面白いことがあるかもしれないなと思います。ちょっと、話がそっちに行っちゃったんで、すみません。

小野打：ありがとうございます。ツールのことはですね、文部科学省の委員会の中でもよく話し合っていますね、結局、もちろん各校、個性のある教育をしたほうが良いので、ツールを、何をベースに置いて教えられるかっていうのも自由な選択なんですけども、やっぱり、プロの動向であったりというようなことの中でですね、選ばれていって、できるだけ、スキルを見ていくためにはあまり、複数のツールのバラバラと教えていくのではなくて、統一的なものの方が良いだろうと。

で、そうすると、結局クリップスタジオかなというのが、いつも委員会で話されている話です。クリップとコミックスタジオの話で、コミスタはもうサポートやめてしまうというようなことがあるので、将来どうなるかっていうのはありますけども、やっぱりさっきお話が出ていた、カラーですよ。

カラーとして、あるいはイラスト作画もやっていくようなツールも、最初から覚えていたほうが良いということであれば、今のところはそうなるんでしょうけども、本当は先ほど、田中先生が言われていたようにですね、プラグインを作っていくところとかが非常にオープンな、何かしらソフトがあって、学校も、それから漫画家さんも研究開発しながらどんどんプラグインを加えていって、みんなが共有しながら作っていくというようなソフトが、もし仮にあるのであれば、そういったものもあったほうがいいんじゃないかという話は、いつも文部科学省の委員会では出るところであります。

それでは続きましてですね、日本工学院さんのほうからですね、現状と課題や、こんなところがうまくいってるという話があれば、お願いいたします。

スズキ 皆さん、こんにちは。蒲田からやってまいりました、日本工学院マンガ・アニメーション科、教員をしておりますスズキと申します。うちの日本工学院はですね、蒲田と八王子、両校合わせて大体、マンガ・アニメーション科が900名ほどいます。で、その中でですね、マンガコースが大体200名程度と、あとそれとですね、留学生が多いんですよ。

大体100人くらいは来てまして、マンガ・アニメーション科で9人に1人は留学生の方がいるという状況になってまして、また、これちょっとね、また別の問題になってしまうかもしれませんが、そうですね。今ちょっとお話伺ってまして、きょうの議題の一番足りないことっていうのは、何がデジタルのいいところかと。これを学生さんにどう伝えるかによって、どんな広め方っていうのが一番議題だと思うんですよ。で、ですね、さっき、皆さんのお話を聞いて、なんか四つのやすい、いいことがあるなと思って、思い

ました。

まずですね、これはあくまで私の、スズキの考え方なのですが、まずですね、デジタルは学生にいいことを伝える場合、元手が安いと。まず何かっていいますと、私も実はPhotoshopを15年前から始めて、そのときに、学生に「先生、デジタル、何がいいんですか」って。「難しく分かります」って言われたときに「安いんだよ」と。最初にお金払ってけば、スクリーントーンを何万枚使い放題だと言って「先生、買います」と。非常に反応が良かったというのを覚えております。

で、もう一つがですね、うまく見えやすい。何かといいますと、やっぱりきれいですよね。で、われわれがコピックとかですね、絵の具で塗ってるときに、やっぱりどうしても技術の差がでてしまっていて、で、どっちかっていうと、先ほど言いました、アニメ塗り。あと、パースで影をつけるだけで、田中先生がおっしゃったように絵になりやすい。色になりやすいっていうのはすごくその通りだと思います。

で、三つ目がですね、あと、仕事が来やすいと。蒲田のほうは特にそうなんですけど、企業さん案件が多いです。先ほどもね、宇都宮のほうで、素晴らしいのを見せてもらいましたけど、結構、蒲田のほうって企業案件多くてですね、東京なので、例えば横浜F・マリノスさんからサッカーのポスターが来たりとか、タカラトミーさんから、一緒にゲームのキャラクター作ってほしいという、具体的な仕事来ています。ですが、それもですね、学生にデジタルできることによって仕事が早くできるから仕事が来やすいよと。直しも早いよっていうことを言ってます。

あとはですね、これは、クールジャパンということに入っているんですけど、世界に伝えやすいと。何かといいますと、やっぱり紙媒体よりも容量が多いということで、comicoさんの大藤さんのお話なんですけど、やはり、たくさんマンガが入られて『少年ジャンプ』とか『少年サンデー』さん、やっぱり限界がありますよね。一月何ページ、週何ページってあるんですけど、そういうのってほとんど無限大に出せて、しかも比較的、簡単に世界に伝えやすいっていうことで、すごくいいことじゃないのかなという話を、よく科の学生にしています。

ただ、問題もたくさんありまして、やはりお金を持っていない学生さんもたくさんいるわけです。で、現場の先生に聞いたらですね、学生のパソコン離れが実は多いと。え？と思って、デジタル、昔はアナログとデジタルで、僕はデジタルなんかできませんっていうのが多かったんですけど、今はパソコンできませんと。なぜかっていうと、スマホで。これでなんとかなっちゃうからということで、パソコン、高く買えません、お母さん買ってくれませんっていうのが結構多いそうです。結構驚きました。

そういうことあるんですが、やはり、こういう場を通してですね、他の先生方の話聞くの、非常に楽しみにしていますので、すみません。長くなりましたけども、きょうはよろしくお願いたします。

小野打 マツヤマ先生、いかがですか。

マツヤマ 日本工学院のマンガ・アニメーション科で講師をしています、マツヤマと申します。よろしくお願いたします。私は講師で、デジタルのほう、もう10年前から教えてまして、で、10年前にマンガコースでデジタルを始めたときってというのは、本当にアナログの線画をスキャンして、Photoshopで仕上げる。モノクロ、もしくはカラーで仕上げるっていうのをメインにやりました。

で、完全な漫画自体をデジタルで描く授業を始めたのは、大体5年前にコミックスタジオで、今年から本格的にクリップスタジオのほうに移行した感じになっています。で、その授業をしていく上でですね、今までにやっぱり、10年間見てきた流れで見ていくと、最初、10年前っていうのは本当にまだパソコンの操作も危うい子が多くて、まずテキストの入力方法とか、あと、それこそマウスのクリックとか、フォルダの作り方から教えてったんですが、ここ数年はそんなことはみんな分かってますよっていうので、フォルダ作ってって言うてもフォルダ作れるし、それこそ、うちの学校はサーバのほうに各自保存させてるんですが、そのつなげ方とかもすぐ分かってちゃう感じになっていて、やっぱりデジタルに慣れている子が多いかなと思っています。

ただ、やっぱりその中でも、先ほどいうと、先生がおっしゃっていたように、やはり家でも普段使えていない子っていうのは、まずそういった基本的なところが遅れちゃってる子も数人いたりとかして、そういうところのフォローが今後、うちの学校ではどんどんやっていかなきゃならないのかなっていうのを感じています。

で、授業内容なんですけども、今、メインにやっているのは主に1年生、2年生も単行本ですね。各自、個人単行本を作らせるのを目的に授業を進めています。単行本なので、中身の漫画のほうはアナログでも、デジタルでも仕上げは個人で任せていますが、基本的に表紙のデータですね。

データをカラー、Photoshopでもクリップスタジオでも自分の好きなソフトでいいんですが、描かせまして、更に、Illustratorを使ってロゴ、タイトルロゴを作らせる授業もやっています。ただ、Illustratorはやっぱり苦手意識が多い子が多いので、あまり深くはやらずに、本当にフォントを少しいじって、自分らしいロゴを作って、色を付けましょうっていう感じでやっています。

で、そうしたことで、自分で一つの本を作ることによって、一通り、デジタルとアナログ使ってこんな感じのものができるとなっているのが卒業までに学べるような感じで授業進めております。はい。で・・・。

小野打：はい。ありがとうございます。今の最後のところで印象的でしたけども、小高先生からいろいろお聞きしている話でもですね、時代によって変わっていくと思うんですが、プロの漫画家さんの中でもですね、もちろん、ネームからフルで、フルデジタルでやられる方もいればですね、やっぱりネームとか、途中の工程まではアナログでやられて、そこからスキャンして取り入れてという方がいらっしゃると思うんですけど、小高先生にお聞きますが、それぞれの作家さんというか、学生も含めてですね。それぞれの方にデジタルとアナログのベストマッチングみたいなものは、みんな見つけていけるものなんでしょうか。

小高 はい。やっぱりまず最初は、手描きした線をスキャンしたいっていう人が圧倒的に多いです。ていうか、したいというよりは、ペンで描ける気がしないからフルデジタルって言われるともすごくハードルが高くなるんですね。

で、ペン入れまでは手でやっていいんだって言うのと安心する人がすごく多いです。なんだ、それで良かったのかと。で、実際、それでペン入れまでは手でやって、スキャンしてってやるうちに、中で描ける、パソコン使って描けると思った人がフルデジタルに移行していくんですけど、でも、あくまでも手で描いた線と、デジタルで描いた線っていうのは違うんですね。

最初に、手で描いた線をスキャンして始めたときに、デジタルで線を引こうとすると違うと。アナログで描いてるあの線ではないってということで、必死になって違う、違うって探んですけど、最終的な結論として、違うんだと。同じ線は引けないってやっと納得するんですね。なので、私たちはそれを最初から言うんです。デジタルとアナログは絶対的に違う、そもそも道具が違うので引ける線は違いますよと。

ただ、プロの漫画家さんたちはみんな、自分で経験してるはずなんですけど、こういう線が引きたいけど、自分の手ではそういう線引けないってところで、少しずつ妥協点を見つけていってっていうのを、デジタルからアナログ、アナログからデジタルに移るときも同じく作業することになるんですね。ここまでできたら妥協できるとか、あるいは逆に言うと、こういうことが、アナログ

ではできなかった、こういうことがデジタルではできるから、これを生かして何とかしてみたいというふうに考えていくのが作家だと思うんですね。

なので、学生なんかでも中には、すごく漫画を描く子は手で描いて、最終的にドンってやって、はあ終わったっていうこの快感がほしいという子がいて「デジタルだとその快感が味わえないからな」って言ってた子が、例えば他の学生がデジタルですごく、一回プリントアウトして、プリントアウトしたものにタッチを加えて、特に3Dのデータですね。

3Dをそのままレンダリングすると味気ないからタッチしなさいっていうのは教えてるんですけど、タッチも中でやるんじゃないくて、一回プリントしちゃって、そこに手を加えてまたスキャンして載っけるっていうのをやってるの見たとき「俺、それならやってみよう」っていう子もいたりして、さまざまな、漫画家さんもそうですし、漫画家が例えばテレビで紹介されて、実際、NHKで紹介された一部、デジタルを取り入れてこんなふうに画面作ってますっていうのを見たら、学生が「あれなら僕もやってみよう」っていうふうに言ったりするので、試行錯誤して、いかに自分らしい画面を作っていくのかがあっていうのがやはりそこは、一つの作家としての面白みでもあると思います。

小野打：はい。ありがとうございます。今度、田中先生にお聞きしたいんですが、田中先生の見せていただいたのもので、ああいうエモーションがあったりして、いろんな試みをされているっていうのが分かったんですけども、もちろん、紙の漫画というか、出版社に持ち込みをして、雑誌連載でデビューしたいっていう子もいらっしゃると思うんです。

で、そういうことですね、今度は、固有名詞、comicoの話がたくさん出てますけども、新しいタイプのデジタルでの配信で、そういったところでデビューしたいっていう子もいれば、モーション作りたいたいっていう子もいると思うんですけども、やっぱり、後者になればなるほどデジタルへの取り組みも熱心だという、そういう相関関係は学生にあるんでしょうか。

田中 さっき本当に、スズキ先生がちょっと話しました。得する、デジタルってきつとね、発信するのにリスクがないんですよ。紙の媒体ってどうしてもリスクがあるんで。だけどなんぼでも出して行って、つまり、どうだろうっていう作品もどんどん世に出していける。

で、つまり、一つの大きな壁、そこで潰されてる作家って結構、プロの作家の中でも、僕も長年やってますけど、才能あるんだけどね、なかなかやっぱり、マーケティングっていう、アンケートっていうやつがあるんですけど、そここのところで大きく阻まれることがあるんですが、だけど、デジタルの場合はそういうところも、ものすごく、結局一番大きい部分は、そこも今からデジタルのところにはあると思います。

それからあとね、ちょっと話がずれるかもしれないんですけど、描けない子って結構いるんですよ。で、今ちょっと福島の、僕のところの学校も、ちょっと浪江町の学生がいて、そうして、とても描けないんです。とても描けないんだけど、彼とね、浪江町に行ったんですよ。それで写真を撮ってきて、そして、主人公はもう本当に彼が、学校来てますからすごく下手くそなだけで、絵は描けません。そして、全部実は写真を撮ってきて、写真加工もしたんです。背景を。

その子、福島の、普通は入れない地域ですよ。彼はだから、そこに住んでたから立ち入り禁止区域が、僕も一緒に行って、防護服来て、そうしてその現状見てきて、で、ものすごい感じた物がいっぱいあったけど、彼がそのまま描いてみようって言って、写真を背景に使うことで、そして、彼はアナログの人間なんで、アナログのキャラクターを写真の上に載っけていながら、彼がずっと歩いてきた道を形にしたら、実を言うと、今までうちの学校でこれ、NHKにも出たんですけど、一番取材された学生になっちゃいました。

いうとね、それを小学館のところでも、今なくなったんですけど、ドリームドライブっていうのがあったんですけど、そこでずっと彼の浪江町の話配信し続けたっていうように、やり方によってはね、デジタルをやることによって、描けない子も実は使えたり、いろんなことができる。それがきつと、さっき小高先生が言った作家性のとか、あともう一つ、知恵の問題。そのことによって、いろんなことが今、学校の中で、この子は全然描けないから駄目だなんて言ったら、じゃあちょっと考えてみよう、で、どういう経験を見せてみようかっていうところを考えると、デジタルは意外と使えるんじゃないかなって思います。

A：はい。ありがとうございます。きょう、3校の先生方の発表と、それに対して一問一答みたいな形で進めていきましたけど、会場の、きょういらしてる先生方から、何かご質問とか、うちの現場に照らしてこうだよというようなご意見、ありますでしょうか。

いかがでしょうか。今の議論聞いていて、斉藤先生、青池先生、佐藤先生、スズキ先生、マツヤマ先生、何かもう少し言い足りない。また後であれですよ。発表していただくということですし、よろしいでしょうか。

じゃあ、きょう午前中の時間は、取りあえず問題を指摘して出していくところまでだと思いますので、ちょうど時間になりましたので、こちらで午前中のディスカッションを終わらせていただいてですね、この後、お昼の休憩を挟んで、1時から、今度は今も話題に上がっておりますけれども、出版社さん、そして配信をやられている事業者さんの人材育成への期待を聞くということで進めてまいります。

午後の、13時からプログラムですね、漫画家、姫川先生、集英社、梅岡さん、comico、大藤さんという順番になっておりますけれども、ちょっと姫川先生が遅れられているそうなので、集英社さんのほうから始めさせていただこうと思います。

それでは、斉藤先生、青池先生、佐藤先生、スズキ先生、マツヤマ先生、そして小高先生、田中先生、どうもありがとうございます。一旦、午前中はこれで終わりたいと思います。どうもありがとうございました。

2コマ

小野打 それでは皆さん、ご苦労さまです。午後の部を始めたいと思います。午前中ですね、ディスカッションということでいただいたんですけども、ちょっと堅く進行しすぎるといご指摘をですね、受けまして、午後は、せつかくマンガの話ですから楽しく進めたいと思うんですが、ちょっと私、苦手でしてね、うまく和気あいあいと進められるか、大変不安なんですけども。

午後の部ですが、デジタル時代に対応するということで、きょうはですね、出版社の編集部の方、それから配信をやられている方においていただいて、マンガを教える学校に、デジタルで学生がマンガを描くという指導について、どんな期待をされているかということをお話を伺っていくんですけども、先ほどご案内をいたしましたように、ここに漫画家さんにも加わっていただいて、姫川先生からですね、お話をいただくというふうに考えていたんですが、ちょっと遅れられているということで、若干のプログラム変更になりました。出版社の方のお話から伺っていきたいと思います。

それでは早速なんですけども、きょうは集英社の第1編集部、1編コミック企画の梅岡さんにおいていただいております。それでは、梅岡さんからですね、20分ほどですね、マンガの学校、そしてデジタルの教育にどんなこと期待されているか、こちらでお話を伺いたいと思います。よろしくお願いたします。

梅岡 集英社の第1編集部の梅岡と申します。どうぞよろしく申し上げます。まず、私が所属しております集英社の第1編集部という所のご紹介から始めたいと思います。

集英社の第1編集部というのは、少女マンガ、女性マンガが集まった編集部でございまして、りぼん編集部、マーガレット編集部、別冊マーガレット編集部、ザ・マーガレット編集部、Cookie編集部、ココハナ編集部、YOU編集部と、七つの雑誌の編集部がありまして、あとは、この七つの編集部を一括りにして、コミックスであるとか、あとはデジタル配信等をやる編集部もありまして、それが、私が今見ている1編コミック企画という所でございまして、デジタル配信を見るようになって、本当に、ここ数年、急激に変わったといえますか、もう私、もうずっとこの第1編集部にいるんですけども、少女マンガ、女性マンガに関わってもう30年超えまして、一番最初は、年齢層の結構高いYOU編集部という所におりまして、それから少女マンガのりぼん編集部に移り、それから、今はないんですけども、ブーケ編集部というのもありまして、ブーケ編集部というのも大体、年齢層としては10代後半を対象にしていたんですけども、その編集部。それからCookie編集部。『Cookie』も大体、二十歳前後。

それから『ザ・マーガレット』。またちょっと年齢が下がって、中高生なんですけれども、そういった雑誌でマンガとお付き合いをしながら、今はデジタル配信を主にしておりますで、デジタルと言っても、皆さん、いろいろ教えていらっしゃる作画の指導とかがするわけではなくて、すでに作品になったものをデジタル化して配信する。電子書籍として売るといふようなことやっております。技術的なものに関しては、まだ、われわれがやってないことなんですけれども、縦スクロールのものであるとか、後ほど、comicoさんが詳しくご説明なさると思うんですけども、そういった技術的なものにはまだたどり着いてないというところで、いろいろ試みとしては、マーガレットブックストアという、電子書籍の自社書店というのを持っておりまして、そこで自社で売っているマンガを配信しながら、オリジナルのマンガもやろうということで、電子でまずは出して、それ読んでもらって、反応いいものは紙にしているかという、逆の動き。紙からデジタル。デジタルから紙というふうなこともやっているとございまして。

で、本当にちょっと過去を振り返りながら今に至るみたいなお話することになるんですけども、最初、デジタルというか、みんな、1枚の真っ白な紙からマンガを描いておりまして、本当にもう、ネームというストーリー構成、テーマ決めてストーリー構成をして、紙に落としていく作業。で、ある程度固まったところで、下絵を描いて、そして更にペン入れ。

本当に、真っ白な紙から一つの作品を、本当に1人で作家さんはずっとやっていて、それは、道具がパソコン使って作画できるというようになって、でも、基本的には変わらないものだと私は思っております。ただ、期待することとしては、パソコンを使ってタッチペンで描けたりとか、そういった技術の向上というのが、とっつきやすさというか、非常に、さっきも言いましたけど、真っ白の紙から作画を作り上げるっていうのは、非常に忍耐が要するというか、意志の強さ、質が問われるところがありまして、なかなか孤独な作業だったりして、耐え切れないというか、よほどのテーマを持っていなければ続けられないという方もいまして、大体、少しやるとこれ大変だなということが分かってくる。

でも、その大変なところに踏み込んでいくところに、少し楽しみというか、パソコンを使ったりして、こういう描き方があるのかと興味を持って、そっちの世界に入っていく。そういう意味では、私はそのまま広がることにつながるかと思っております。技術的なところを学びながら、自分は結構こういう方向が向いているのかとか、変な話ですけども、別の方向に興味が行く人もいられるかもしれない。そういう意味では、入り口の広さにもつながっているのかなと、今、感じているところでございまして。

で、去年からマーガレットブックストアとしてデジタルキャンパス・マッチに参加させていただきまして、で、幾つかの作品、拝見して思ったことなんですけれども、皆さん、一生懸命、投稿作品描いていただいて、100幾つか読ませていただいたんですけども、そのときに感じたのは、応募していただいたのはありがたいけれども、作品がなかなか、一つのまわりになりきっていないという作品が多かった。で、一つには、ページの制限が、あまりかけると集まらないというのがあったのかもしれないけども、10ページに至らないような作品もあったりして、大体やっぱり10ページくらいではなかなか判断が付きにくいというところもありまして、例え10ページで、物理的に難しいという作品になりそうでも、何とか結論を導き出すといえますか、自分なりのオチを付ける。そこまでやってほしいなと。

どんな長編作品でも、やっぱりみんな、結論読みたくて読み進めてるっていうところがあって、やっぱり最後まで読まない、どうしてもやっぱり、創作に対する評価すらできないっていうところがありまして。

で、ちょっと話は変わりますが、デジタル配信について面白いのは、最近では1、2巻無料で続巻購入を煽ったりっていうやり方を結構するんですけども、そういうやり方する作品は、結構巻数の長い作品でやっております。例えば15巻の作品があって、1、2巻を無料でどうぞ。で、3巻以降はそれなりに売れていく。で、ちょっとやっぱり下がっていくんですけども、最終巻だけ売れる。

みんな、間違って結論だけ読んじゃうみたい読み方があるって、こういう読み方されるのも悲しいことなんですけども、やっぱりみんな、ラストが知りたいので、面白いものをずっと読みたい気持ちはあるんだけど、やっぱりラストが気になるから読み続けるっていうところもあって、例え短い作品でも、導入部分だけではわれわれ、なかなか判断しきれない。

そこに才能のかけらを見つけ出すこともあるんですけども、やっぱり、作品をいかに終わらせるかっていうのは、やっぱり創作者の責任でもあるし、そこが一つの才能でもあるので、皆さん、デジタルの、今回は作画の教習の研修ということなんですけども、物理的な部分もそうですけれども、やっぱり内容的な部分で、ちゃんとオチをつけるっていうふうな指導はよろしくお願ひしたいと思っております。

マンガの投稿に関してなんですけども、私、りぼん編集部やることがありまして、確かあれは1992~1993年くらいだったと思うんですけども、当時、1カ月の投稿が1000近くありまして、で、編集部員が10人弱いたんですけども、みんな、受け持ち、150~160本を読んで、選んで、で、全体で講評してみたいなことをやっています。その雑誌上には見えない、そういった作業がすごく多い。

特にりぼん編集部というのはマンガの入り口なので投稿作業が多くて、ただ、最近、実数は分からないんですけども、やっぱり半減、半分以下に多分、なっちゃってると思うんですけども、それはなぜか。なかなか分析しきれないんですけども、いろんな興味の対象が広がったということがあります。デジタル化の時代、子どももいろんなSNSとか、通信、ゲームもありますし、いろんな興味が拡散しているところでもあって、マンガだけでは楽しめないような状況がいろいろできたと。

それはいいことだとも思っているんで、数が減っても、その分、質が上がってくればという思いがあるんですけども、やっぱり量があるからこそ出てくる質っていうのもあって、その辺をカバーしてくれているのが、いわゆるデジタル系で出てくる才能かなとも思っています。今のところ、マンガの編集部での、いわゆる紙のマンガ原稿の募集しかやってなくて、併せて、デジタル原稿という形で、データ自体は送ってもらっていますけれども、デジタルマンガという、何ていうかな。今までのマンガではない部分での表現っていうのは募集していないので、単に技術的なところで、作画が手ではなくて、いろいろ機械でできるっていうところでの募集なので、あんまり求めているものは変わってないと思いますね。

その辺が一番冒頭に言った、とっつきやすさといえますか、やっぱり、楽しんで描いてきたものを応募するまでに行くところでの苦勞というか、入り口がちょっと楽しそうな入り口になれば、それが間口を広げるといふか、入ってきやすさにつながれば本当に、それはわれわれ、歓迎するところなので、こういう自分の表現をするものが、表現すると、ある意味ショートカットしてできるっていうようなところが、まず人数を増やす。

やっぱり要望してくれる人がいないと続けていくことはできないっていう、長い目で見ての努力目標として、皆さんと手を携えてやっていきたいところだと思っています。

あとは、キャンパス・マッチの流れで、東京デザイナー学院さんに招かれまして、出張編集部をやらせていただいていることもありまして、そのときにたまたま、私の仕事展というのを開催されてまして、いろいろ見せていただいて、マンガだけでなく広告デザインとか、ゲームデザインとか、いろんな科があって、いろいろ見せていただいたんですけども、活況を呈していたのはやっぱりゲームデザインであるとか、広告デザイン。そういった分野で、マンガの投稿、作品展もかなりあったんですけども、パッと見た人数的な印象では、広告、ゲームデザイン部分が多くて、この辺がやっぱり、パソコン使って入る、入り方が割と入りやすいのかなと思って、そういった部分でも、マンガの入りやすさっていうのは、どんどん提示していきたいなと思ってまして、すみません。ちょっと集英社発信でのそういった、こういうふうにして描いたら楽しいよみたいなことはね、だんだん今『りぼん』がやり始めていて、あと『なかよし』さん、『ちやお』さんもマンガの制作キットみたいなものを付録につけたりして、そういう、裾野を広げるという努力はしてるんですけども、いろんなところでそういうのは見えるようになるっていうのが大事だと思うんで、ある程度『りぼん』は本当に、そういったキット付けるっていうのは、小中学生相手だからするんですけども、もう少し上の世代でのそういった部分を皆さんに、ぜひとも、これからもお願いしたいなと思っております。

あと、あまり私も技術的なこと言えないんで、きょうは精神論になってしまうんですけども、かつて、私、アニメとか漫画家さんっていうのは、本当に印象にしか過ぎないんですけども、私はもう、伸びるぞっていうのはこれしかない。これを描かなきゃいけないんだみたいなタイプの人はやっぱり比較的多かったなと。

で、そういう人が、本当にわれわれの、何だこれ、みたいな罵詈雑言を浴びながらも頑張って、踏ん張って描き上げる。で、それが実になってヒットする。そういうところがあったんですけども、最近の方は、絵は全体的にもうレベルアップしてると思うんですけども、そういう、しがついてでもやるみたいなのが、ちょっと、不足というよりは、そういう言い方をしていないというか、結構、デビューしたところで嬉しくて、その後、そんなにやる気がちょっと、乏しくなるといって、テーマ性というのが、1作描いたら満足しちゃうみたいなのがあって、もちろん、低年齢層の人にそういうのをね、求めるのも一つのものを書いてそれで満足する。もっと言うと、一つを描いたことによって、もっと幅が広がっていく。

そういうふうにならぬもって行きたいし、もっとあんたには別の分野があるでしょうみたいなところを強めていくというか、それも幅を広げるということにつながるんですけども、指導していきたいなと思ってるところです。

で、後の comico さんとの話とも関わってくるんですけども、紙とデジタルと、単に、今は売り方の違いで言えば、紙で出して、当然、売れそうなものをデジタルにしているんですけども、今のところは、補完し合ってる関係と思っています。

デジタルで出したから紙が売れなくなるのではなくて、デジタルで出すことによって、紙で買ってた人じゃない人が、ここで売ってるなら読んでみるかという感じで買ってくれたり、デジタルで買うことによってマンガを読む癖がついて紙でも買うかっていうので、両方伸びてるようには思っています。

雑誌とまたちょっと、コミックスっていうのは売れ方がちょっと違ったりして、なかなか一概には言えないんですけども、今は両方補って、読者を増やしていった状態じゃないかと思っています。

あとは、描き方に関してなんですけれども、われわれは、デジタル原稿と言いながらも、描き方としては普通のマンガの描き方をやってもらってるんですけども、これからは、マンガの描き方自体も、今までの本当に当たり前だった、われわれにとって当たり前だった、見開きでめくっていく形から、アプリで読むマンガである縦スクロールであるとか、逆に横スクロールもあると思うんですけども、読み方の違いも出てきていると思っていて、そうなるそれは、当然描き方の違いにつながって行って、われわれは本当にいつも、指導するときは見開き単位で見ようって言って、めくった所でこういう盛り上がりがあるって、ここで解決するというか、ハッという驚きがあるっていう、いろんな指導をしているんですけども、そういうものも本当に、読み方によって違ってきちゃうので、それがあたりまえじゃないというか、そういうふうな、描き方自体が広がっていく時代になるんじゃないかなと思ってまして、そういう意味では、これまでの、私、漫画家になるっていうところが、もう少し、夢はこれだけっていうのから、漫画家もあると。

漫画家をしながら別のこともできるっていう、そういういろんなことができる作家さん。別の活動してる人がマンガも描きみたいなの、そういう人も、出てくるんじゃないかなと、ちょっと予測ですけども思っているところなんです。

ただし、ほんとうに芯のあるマンガというか、作品、物語というのは本当に、描き手のテーマ、それから熱い思いこそが出るものと思ってるので、作品自体は変わっていかないけれども、マンガの読み方、それから描き方は幅はどんどん広がって、そういう意味では、今まで感じられなかったジャンル、そういうものも出てくる可能性がある。

可能性が広がったということで、私としては、デジタル化、ある意味歓迎してまして、そういった方面から熱い作品が出てくるのをこれからも、もうすぐね、デジタルキャンパス・マッチも締め切りになりますし、今度、読むのを楽しみにしていますので、例えば、締め切りっていつなんです？

小野打 実は昨日・・・。

梅岡 昨日か。駆け込みでこれもっていう先生もいらっしやるかもしれないので、何とか完結させて読ませていただきますので、楽しみにしています。これからもよろしくお願いします。

小野打 はい。ありがとうございます。また後ほど、着席で議論いただきたいと思いますが、はい。出版社、編集部さんと学校との間でですね、できるだけ作品を描いて、持ち込む子を多くするというのは共通の目標であるというお話。

それから、もしかしたらマンガだけでなくどんな分野でもそうかもしれませんけども、最近の子どもたちのモチベーションって変わってるよねって話があって、デジタル化していくときに、流通するほうのデジタルと作るほうのデジタルがあるわけですけども、読み方が変わっていくのと同時に、今は誌面の配信が多いにしても、作り方も変わっていくかもしれないという話だったと思います。

で、そのところにも出てきましたですね、マンガの配信ということですが、集英社さんのように専業で出版をやらされてきた所が配信もしていくということに加えて、配信をやれている事業者さんも来ておまして、きょうはそちらのほうからお出でいただきました、comicoの大藤さんのほうから、やはり、デジタルでの配信事業をやっていくにあたって、学校の学生の育成への期待、デジタルでのスキルの期待っていうお話をいただきたいと思います。それでは大藤さん、お願いいたします。

大藤 先ほどご紹介に預かりました、comicoの大藤と申します。きょうはお時間をいただきましてありがとうございます。この期間

を借りまして、もともと、マンガの教育機関、現場に期待することみたいな話をテーマでいただいたんですけども、私ども、皆さま、教育機関さまに、ぜひ一緒にいていただけないでしょうかみたいな話を差し上げている学校さんも多数ございまして、そういう意味では、一緒にやっていきたいことというテーマでお話しをさせていただきます。

初めに、これはもうお約束ということでご理解いただけたらと思います。全体的にどういうふうになっているかというですね、comicoのこを少しお話しをさせていただきながら、クリエイターから見た comico は今、どういう魅力があるのかということと、最後に、取りまとめとして、教育現場の皆さまと一緒に取り組んでいきたいことということで、お話しをさせていただきたいと思っております。

comico なんですけども、ちょうど2年ですね。10月末に2周年を迎えまして、2年たったところでございます。で、1000万ダウンロードというふうになっているんですけども、今は1100万ダウンロードという形になっておりまして、だんだん伸びは、緩やかに伸びてきてはいるんですけども、頑張っただけからもお客さまを数を届けていきたいというふうを考えております。ただ、ここに至るまではいろいろ叱咤激励をたくさんいただきましてですね、簡単ではなかったんですけども、なんとか1000万の舞台を超えられたというのが今の状況です。

で、サービス開始して3カ月の頃に、作品投稿機能というのを実施をしまして、皆さまから手軽に作品を投稿できるようにしました。これが、今の comico の一番の基盤になっております。

で、どんな仕組みになっているかというのを簡単に説明させていただきます。ここ、三角で書いてるんですけど、一番上の所がプロの作家さんになってまして、その下、黄色の2色の所は投稿状態です。で、ベストチャレンジとチャレンジという二段階になっているんですけども、これ、実質的には一緒でして、選定条件を満たせばベストチャレンジに昇格します。選定条件というのは、評価をしているということではなくて、公序良俗に反していないかということ。それからカラー原稿であるということと、あと、われわれの所でもお願いしておりますので、縦スクロールの変更であることということ。これを備えていれば、基本的にはベストチャレンジという所に上がっていただきます。

で、何が違うかということ、PCで見ていただくお客さまよりは、圧倒的にアプリで見ていただくお客さまが多くてですね、ベストチャレンジに上がるとアプリで見ていただくと。で、ここまでが一応、投稿状態にして、ここまでは特に報酬とかはございません。で、その中から作品に対する読者からの評価。それから、特にそのとき、comico で欠けてるジャンルの必要性ですね。そういったものを公式作品として掲載していただくという形です。

で、ここに、この段階になると、最低保証でインセンティブの原稿料が、最低保障プラスインセンティブの原稿料。それから、コミックス等々のニシのロイヤリティとかが出るようになります。

はい。で、先ほど申し上げた、クリエイターから見た comico というところに入って行きたいと思いますが、どんな2年間、成果だったのかと申しますと、サービス開始から2年間の間に、プロの作家さまですね。先ほどの、公式作家と呼んでいる作家さんを一応、新人作家さんとして150人、生み出して、200作品以上の新連載を生み出しました。

それから、これは本当にもう、いろんな作品あるんですけども、アマチュアの作家さんに関しましては、5000作品、37000話が投稿されています。これは、投稿なんですけど、定期的に連載をしてくれている作家さんがいらっしゃるんで、この作品数と話が違っているという形になります。で、この連載をしていただいている中で、連載かっていうのを見ながらプロになっていただくというの、最近の傾向ではございます。

で、僥越ながらなんですけども、デビュー機会を創出することで、クリエイターの発火装置としてある程度はマンガ業界に寄与できてきたんじゃないかなというふうを考えております。もちろん、全部が全部、既存のデビューのような高い作品ばかりではありませんが、お金を稼ぐプロを生んだという意味で、ここは理解いただければと思います。

それから、クリエイターから見てやっぱり、お客さまに見ていただけるというのが一番の、何ですかね。自己顕示欲というか、クリエイティブを発揮する意味のある所だと思うんですけども、数的にはですね、オススメっていう所、面白かったってポンと押してくれてる数が今、2億1000万くらいですね。で、閲覧数って、見てくれる数はやっぱりこれの何十倍にもなりますので、それくらいのお客さまが見ていただいていると。

逆に言うと、たくさんのお客さまに見ていただけたところが、私たちの、そうですね。サービスの一番のいいところだと思います。クリエイターさんから見ると。

じゃあ、どのくらい今、浸透してるんでしょうかということなんですけども、性、世代別無料マンガアプリの利用率ということで、これは電子書籍ビジネス調査報告書ですね。から出典してまいりました。大体、4分の1強の方たちが、マンガアプリを今使っていて、マンガを読んでいます。

で、その中で、やっぱり20代、10代、20代の方たちが非常に多く慣れ親しんでいると。特に女性の10代というのは、3人に1人以上がマンガアプリでマンガを楽しんでいるという状況でございます。30代の方たちもやっぱり3人に1人くらいは読んでおりますので、だんだんこれも上がってくるのかなと思います。なぜならば、皆さん、年齢を重ねてまいりますので、シフトしていくことがかたくなじゃないかと考えています。

で、読者層。弊社の読者層なんですけども、利用してるマンガアプリに関しましては、こちらの弊社の comico というのが一応、1番のシェアをいただいております。これはなぜかと申しますと、特化してるからなんですね。他を捨ててるから。縦読み、カラー、スマートフォンのみということで、そこにもう掛けてますので、その分、ちょっとシェアをいただいていると。ただやっぱり、PCからの閲覧に関しましては、いろんないらっしゃるような状態です。

これは、comico がすごいんですということを申し上げたいわけではなくて、これくらいのお客さまが楽しんでいただけるような形になってまいりました。ウェブ、マンガアプリもということをご理解いただけたらと思っております。われわれだけではなくて、他のアプリも合わせるで非常に大きな数の閲覧数になっているんじゃないかと考えております。

で、あとですね、ちょっと1個加えてみたんですけど、教育機関さまから見た comico ということなんですけども、これ、ちょっと宣伝っぽくなっちゃうんですけど、京まふがですね、京都マンガアニメフェア、出張編集部、合同でやりまして、こちら、59編集部が出典いただいたんですけども、その中で一応、持ち込み数6時間、7時間で64本持ち込みいただきまして、1位でした。

です。で、若い皆さまも comico での連載を志向してくださるようになっていますので、そういった意味でも、タイプのマンガもぜひお取り入れいただけたらというふうを考えています。

で、ここからがですね、本題の部分なんですけども、教育機関、教育現場の皆さまと一緒に取り組んでいきたいことというパートになります。本日、ここにいらっしゃる学校さまはですね、私ども、ぜひ一緒にいていただきたいということすでに訪問させていただいた学校さまも多数ございますし、それから、もしここで興味いただいたら、ここでご縁をという気でも来ておりますが、こういうことをやっていきたいということ、ここで話しさせていただきます。

二つに分けて、クリエイティブスキル、スキルですね。スキルの中でクリエイティブスキルということと、それからソーシャルスキルっていう所を一緒に学んでいただけたらベストかななんて、今思っています。まず一つはこのクリエイティブスキルです

というのは、だから縦スクロールも今、実は作ってたりするんで、全く新しい、だから、それもなんか興味ありますって言うてくれたんで。

で、すごくて、今ちょっと聞いてて一つ、マーケティングの、つまり10代、20代っていうマーケティングの、それはどこの段階で、それは作家を見れますか？ マーケティングの先……。

小野打 クリエイターですか。

田中 クリエイターの。それ、すごく知りたいですね。

大藤 あれは、投稿した瞬間に。

田中 それはアマチュアのところで分かりますか。

大藤 はい。

田中 それ……。

大藤 管理ページっていうのがありまして、ここに入ると投稿した番から……。

田中 するともう、それは一番最初に comico に入った段階で、もう入って、投稿したら全て自分が、自分がどういうところに、つまりセルフプロデュースですよ。それが見れるっていうのは、それはすごい興味ありますね。ありがとうございます。

大藤 はい。

小野打 はい。他にはいかがでしょうか。はい。

ウチダ 日本アニメ・マンガ専門学校のウチダです。きょうはありがとうございます。きょうのちょっとお話しいただいた趣旨とちょっと違った質問になってしまうんですが、梅岡さまのほうから、1巻、2巻を無料で配信して、その後に3巻から購入していくって話をいただいたんですが、無料で読んでいる読者から購入する読者への移行する割合っていうのは、大体どのくらいなんでしょうか。

梅岡 これははっきりと数字で申し上げられるデータではないんですけども、作品にもよります。そうですね。例えば10万人が読んだ、10万人っていうのはかなり人気のある作品ですけれども、大体4、5パーセントいくと結構成功の部類になりますね。概ね、大体1、2パーセントじゃないかなと思っています。

で、無料といっても、それそのまま差し上げるという意味ではなくて、ある一定期間だけダウンロードして、自分の本棚にあるということで、そのキャンペーン期間が終わったらそこから削除されるという形なので、これは作家さんにも、キャンペーンやるときは了解をいただいてやってまして、割と経験上、そうですね。

『キングダム』という作品が何年前から、2年くらい前にか。10巻無料という思い切ったことやりまして、それでもものすごく注目されて話題になったことがあったんですけども、1巻無料っていうのは幾つか施策として出ている、ちょっと思い切ったことやるかっていうんで10巻出てきて。

ただ、あんまりこれを、施策をやるとみんな無料に慣れっこになってしまって、デジタルマンガは無料が当たり前みたいになるのはなんとか避けたいと思ってまして、いろんなキャンペーンで期間を決めて、われわれとしては慎重にやっているところでございます。

ただしやっぱり、今まで全然知らなかった作品を読んでもらうという、それも先ほど、作画と同じですけども、マンガを読む人の裾野を広げるという意味でも、効果は発揮していると思っています。

ウチダ どうもありがとうございました。

小野打 よろしいでしょうか。今、ちょうど梅岡さんと大藤さんと1人ずつお聞きいただいたわけですけど、他にはいかがでしょうか。聞きにくいですが、梅岡さんにお伺いしますが、デジタルマンガキャンパス・マッチがご縁で、出張編集部に学校においていただいて、とても大変ありがたいことなんですが、日本全国、今年は96の学校からノミネートいただいているんで、96全部行ってくださいって言えば、無理なの分かった上でお聞きするんですが、出張編集部っていう形でアクセスいただくのに加えてですね、ご担当が女性向けの作品ということですので、例えば組みますよというようなことはもちろん、女性向けの作品を熱く見ますというのはもちろんのところから始まって、例えばお題を、テーマをいただいて描いてみるとかですね、そういう学校の中に一歩入りこんだようなご関係っていうのは、可能性あるものなんでしょうか。特定の学校っていうことで。

梅岡 学校と組んで作品を、というような？

小野打 そうですね。もちろん、デビューできるかどうかというようなことは出版社側さんに、もちろんイニシアチブあるとしてですね、普通で言えば「出張編集部だよ」と言えば、今まで描いてきた作品を、中でも御社向け、梅岡さん向けのものを選んで持ってくるくらいが関の山だと思うんですけども、だったらもう1年間掛けて集英社さんの女性誌向けに描いてみようっていう学校がありましたら、見ていただけるものなんでしょうか。

梅岡 それはもちろん大歓迎で。一つの雑誌と組んでやる企画として、表に出してアピールできれば、なおさら活況というか、読者の興味もね、引くと思うので、そういう可能性はあると思います。

小野打 ありがとうございます。じゃあ今度は大藤さんに。comicoさんは普段、投稿できてしまうわけですけども、逆に学校の宣伝

としてですね、何々学校、誰々作品みたいなことで投稿して、そういう形で読者に読んでいただくようなことっていうのは可能なんでしょうか。

大藤 軽はずみには言えないんですけど、一応、4月にとある学校さんと組んで一つ、イベントをやりました。で、どんどんやっていくっていうのも難しいんですけども、可能といえば可能です。

あと、一つ、学生コンテストっていうのを毎年やっておりまして、で、これはまた来年もやる予定なんですけども、そこでは学校名を出して表彰をするような形にさせていただいております。

小野打 分かりました。その学校コンテストですけども、私もデジタルマンガキャンパス・マッチでやっているの、大変興味深く見ていたんですけども、ちょうど表彰式にも京都国際マンガアニメフェアで参加させていただいて、きょうお越しの日本マンガ芸術専門学院の学生が確か、1等賞だったですよ。

B comicoですか。

小野打 はい。

B はい。ありがとうございます。

小野打 どんな学生さん？

B そうですね。コミックイラストっていうコースの学生なんですけども、例えば、イラストの投稿とかで非常に目立っている学生とはまたちょっと違うタイプで、いわゆるコミックイラストコースの中で、いわゆる、いろいろ受賞歴とかが熱い学生とはまた違う人材といいますか、学生が発掘できたっていうのはとても良かったなと思って、やっぱりその人、その人に合ってるものとか、可能性っていういろいろなことがあったりするので、本当に、イラストとマンガっていうだけじゃなくて、comicoさんとかは、ある意味、別の見方をすると中間的な部分を補完する部分にもなりますし、ストーリーを作るっていうものにおいても、従来のマンガの表現できるものと、comicoさんで表現できるものってまた違うと思うんですね。

その辺でその人に合ったものが表現できるっていうのは、われわれとしては、その人の可能性ですとか、選択肢を増やすことができて、ちょっと面白い傾向だなと思いました。今まで2人ほどcomicoさんでは優勝させていただいたんですけども、その2人に至っても、やっぱり従来の分野ですでに評価が高かったというよりも、またちょっと違う角度の学生さんだったので、それが非常に興味深かったですね。

小野打 はい。おっしゃるとおりで、僕も結局、作品を表彰式で見て、で、あとサイトで見たんですけども、ご本人のおっしゃるところでいうと「ストーリーのあるものを最後まで描き上げたのはこれが初めてなんです」とかっていうふうにおっしゃっていたんですけども、大藤さん、分かれば結構なんですけども、先ほど、梅岡さん、最後まで描き上げる力というか、特に、キャンパス・マッチも含めて学生作品を応募するときに秀作で作った8ページものでもいいですよということにはしてるんですけども、やっぱり作品として認められるっていうのは、もちろん最後まで描き上げてあることが必要で、大藤さんにお伺いしますが、梅岡さんとケンカになるようなお答えだとちょっと困るんですけども、comicoさんの場合だと、初めてトライした子が最後まで描き上げられるっていう、そういうことっていうのはかなり頻繁にありうることなんじゃないかな。

大藤 これもちょっと、データがないと言ったら、データがないというのが一番いいと思うんですけども、comicoですと、例えば連載作品の第1話から描き始める方が多くて、それが終わっていく、終わるまで描いていくっていうのが、特に投稿のは期間が問われませんから、なかなかちょっとトラッキングができないところがあるんですね。

で、一つには、われわれのところでは、完結までいってなくても、連載力ですね。定期的に連載をしていく力があるようであれば、そちらを評価するというパターンもありまして、なので、必ずしも完結しているものだけを評価しているわけではございません。

どちらかというと、マンガってやっぱり作るの大変なので、花火を上げる。ポーンと花火を1話、大きいものを上げるよりも、コンスタントに連載をしていくことのほうがすごく大変なので、そちらを見させていただいている事のほうが、最近が多いです。逆に言うと、1話で完結するものっていうのは、そんなに多くないという傾向がございます。

小野打 なるほど。ありがとうございます。他に質問ございますでしょうか。

C じゃあ。

小野打 はい。じゃあ小高さん。

小高 デジタルノイズの小高と申します。私、もう20年近くいろんな学校さん、指導させていただいているんですけども、梅岡さん、学生が作品を完結できないっていうことの一つの傾向として、最近、どうしても学生が読んでいるのが連載ものになっていて、読み切りマンガが少ない。

更に言うと、良質な読み切りマンガが少なくて、参考になる物が少ないっていうイメージがあるんですけども、それで最近、ネット上で無料で読ませただけのものを学生に紹介したりするんですけども、特に古いマンガ、私が今でも覚えているような古いマンガを紹介したいなと思って見せると、やっぱり「面白い」と言ってくれるんです。年代を問わずに「面白い」と言ってくれるので、なんか、短い短編をもっと読めるチャンスがないかなと日頃、思ってるんですけども。

小野打 いかがでしょうか。

梅岡 わが社の電子配信事業もまだ途中でございまして、どうしてもやっぱり、最初は数字の上がるもの、ヒット作からどんどん配信していくことになってまして、ここにきてやっと、例えば『りぼん』の80年代であるとか、あとは『ココハナ』その前達の『コーラス』とかいうところの古いものをどんどん配信しようとしてまして、で、このところやってるのは『りぼん』の陸奥A子さんで

あるとか、先生であるとか、陸奥先生であるとか、本当にそれこそ良質の短編が多かったと。

最近、なかなかコミックスで短編集、どんどん数字が上がるっていうものは本当になくて、それこそ、連載作品を楽しんでいるというふうになってるんですけども、そういった年代のものをどんどん配信するようになってきましたので、宣伝じゃないですけど、そういった短編集も最初の少しは立ち読み機能というのがあって、20ページくらい読めたりもするので、そういったものをどんどん増やしてきていますので、それを読んで、勉強というよりは、僕は単純に読んで楽しんでもらえればと思うんですけども、あんまり描かなきゃと思うよりは、やっぱり、最初の設定部分っていうのは楽しく話を作ってほしいので、それから、完結までといったのはやりっぱなしだと商品にならない。

で、われわれは物として商品、製品を売っているので途中のものは売れないので、どうしてもそういった、一つの物にするというところを強調した部分はあるんですけども、まずは描き始めることが大事なので、そのためにはいいものを読むので、出版社側もそうした良質の短編も、配信のほうではどんどん進めています。

なかなか、紙でそれを反映させるっていうのは、ちょっと物理的に難しそうで、そういう意味じゃ、電子配信がどんどん増えてきたのがいいことだと思っていますので、これからもどんどんやりますので、読んでいただければと思います。

小野打 ありがとうございます。他はいかがでしょうか。じゃあ田中先生にもう一度。

田中 じゃあ、ちょうど梅岡さんと大藤さん、お二人いるんでちょっと聞きたいこと。僕も『少年ジャンプ』でずっと連載してたので、で、スズキさんとかなんですね。

出版社とね、それから今回の comico と、作家の、僕、マンガ協会でもあるんですけど、著作権のそれぞれ違う形になってると思うんですよ。で、だからちょっとその著作権について出版社側は、そして comico 側、最近の電子配信側っていうのはちょっと、著作権について、全般の著作権についてちょっとお話をきかせてもらえたらありがたいです。せっかくなんで。

小野打 じゃあ comico さんから。先ほど、月額、定額で契約される作家さんの作品の著作権など、どうされてるかということどうされてるんですね。

大藤 はい。まず投稿状態のものに関しましては、これは言わずもがななんですけども、全て作家さん側にございます。で、そこから先に公式作家ということでわれわれのほうで描いていただくことになった場合には、きょう、細かいことは申し上げないんですけども、原著権はもちろん残しながら、ビジネス化権っていうところを私どものほうでやらせていただくような形になります。

です。逆で言うと、原著権は残してやらせていただいておりますので、われわれのところにも全部来てしまうっていうこともなく、それから、何か展開していくときに拒否権ですかね。に関しては、ご本人がお持ちになられているというような形になります。はい。

梅岡 最近、出版権の設定とか、そういう、徐々に進めているところでございますけども、それだけに関しては全て、作家さんのほうで。われわれはそれを了解いただいて使っているという形です。

田中 ありがとうございます。

小野打 よろしいでしょうか。じゃあ私のほうから同じことをお二人にお答えいただいて、こちらの方からの話を終えたいと思いましたが、comico さんからは、どういう表現でしたっけ。デバイスのフォーマットが変わっていても、それに対応できるような学生というか、スキルと一緒に育成しようねという言葉があったと思います。

それから梅岡さんのほうからは、今、紙の出版のハンケイをイーバブで配信するものが主流ではあるけれども、縦スクロール、横スクロールが出てきていて、読まれ方によって描かれ方も変わっていく可能性があるかと。

逆にいえば、もちろん描き方によって読み方も変わっていくんだと思うんですけども、そうすると、原理的に、読み方によって描き方が変わっていく、描き方で読み方が変わっていくというのは非常に分かりやすいことなんですけども、デジタルっていうのはですね、午前中の議論でも出ましたけれども、大変優れたツールであれば望ましいとは思いますが、それでもメーカーさんが作っている一つのツールでみんなが描くようになると、それがもうある種の限界であってというような、デジタルというフォーマットを決める作用も非常に大きくあると思うんですね。

で、そうしたときに多分、学校側はですね、デジタルで描くこと、デジタルで読まれることみたいなことをですね、配信される会社さん、出版される会社さんに共同で世の中を作っていくかというかですね、開発を、開発を共同でやるとかなり物々しい話になってしまうんですが、共有していきたいと思ってるんですが、すでに言っていたことではあるんですけども、これからのデジタルの変化みたいなものに対して学校とどういうふうにお付き合いいただけるのかなということをもう一度お話しさせていただいて、終えさせていただきたいと思っています。じゃあ大藤さんのほうからお願いします。

大藤 すごい大きいテーマでどうお答えしようかなと思うんですけども、私ども、comico に関してはですね、先ほど申し上げた通り、二つのスキル、クリエイティブのところをスキルとしてやっていただくというのは今までどおりなんですけども、そこにプラスアルファで、やっぱり SNS の付き合いの仕方であるとか、それから、変わっていく力ですね。

ちょっと脱線しますが、私、20年くらい前に CG のデザインをやってみて、そのとき、主流は Softimage というソフトですね。で、それがどんどん変わって、maya になってみたいところで、どんどんやっぱり変わっていく。で、それについて行ってる方が今でも現役ですごく活躍されています。

なので、絵を作る力に加えて、トレンド、自分の、道具になる、デジタルは道具ですので、トレンドの変化に怖がらずに、あれはもう、俺は今からはやりたくないんだとかそういうことではなくて、果敢に新しいトレンドを捉えていく力っていうのを若いうちに取り組んでいただけたらいいな、そんな力を一緒につけていただけたらいいな。

それは、comico のフォーマットがちょっと変わってきたときに、一緒に変わっていくっていう提案を持ってとなるのかもしれないですけども、そんなことを考えています。

小野打 はい。ありがとうございます。じゃあ梅岡さん、お願いいたします。

梅岡 そうですね。出版社に入ったのも、そもそも私ごとですけども、マンガが好きで、小学校の頃から本当に暗い所でもマンガを読んでました。マンガ好きが高じてこれまでマンガの編集に携わって。で、その感動した自分を思うと、そんな、本当大きい話にな

(映像)

小野打 じゃあ、一回画面を、戻しましょうか。ちょっとあれだね。先生のお名前を出していただいて。もう一回・・・。

田中 ちょっと待ってくださいね。

小野打 じゃあ、その間にちょっとお話しを。見てしまったんでちょっと格好悪いことになったんですけども、途中ご説明をいただいていたけども、デジタルでマンガを描かれだして、フルカラーで描かれだしたのは中国での連載くらいからですか。その前からでしたっけ。

姫川 2005年。

小野打 2005年。はい。

姫川 2005年からです。講談社さんのウェブマガジンの『Michao!』っていうのが始まってそこからデジタルのフルカラーマンガっていうのを描き始めましたね。

小野打 フルカラーで連載？

姫川 そうですね。本格的にパソコンで色付けするようになったのはそのときですね。もうちょっと前からいろいろやっていたんですけども、やっぱりそういうマンガ雑誌での連載みたいな、そういう本格的なことは2005年だと思います。

小野打 そのときは、色を付けられるのもご自身でやられた？

姫川 そうですね。あと、もちろんアシスタントさんも使ってやります。

小野打 やられる？

姫川 はい。

小野打 で、僕、いろいろお話を伺ってるんで。で、その後、中国での連載でもフルカラー・・・。

姫川 はい、そうですね。そのときはもう本当に、中国、横読みなので、左から右にネームを描いて、描かなければいけなかったんで、でもすぐ慣れましたけども、そういうのにもちょっと対応してやっていました。

小野打 で、今は、以前に描かれた作品をモーションの中にオーサリングしてお作りになられたと・・・。

姫川 そうですね。

小野打 ということ。

姫川 はい？ 2011？ さっきのはですか。

小野打 はい。

姫川 さっきの『スカイウォードソード』は、2011年に描いたものなんですけども、あれは小学館から出た『ハイラル・ヒストリア』っていう『ゼルダの伝説』の25周年の豪華本なんですけど、それに描き下ろしたマンガのカラーページをモーションにするのには、ちょうど尺がいいんじゃないかと思っていて、サトウさんに一度作っていただいたら、非常にドラマチックにいい物が出来上がりました。マンガで、それは昨日もちょっと、海外マンガフェスタでもお話ししたんですけど、サトウさんが私たちのマンガを小さい頃から読んでいた読者の子だったんですね。

それで大人になってそういった入られて。で、私たちのマンガを非常によく知ってくれたと。非常に、読んでいてくれたので、呼吸とか間合いとかを非常に私たちのイメージにほぼ忠実に捉えて、時間を作ってくれられたことができたわけですね。で、それで今、非常に、すごいなと感激したんですけど、そうやってモーションにすることで時間を作るほうが操作をすることができるのが非常に驚きでした。

小野打 モーション、あとでもう一回ご覧いただけますけども、それには、一回マンガで描かれている素材をデジタル上で切り取って、後ろ画、背景と合わせていくとかっていうことを、そのサトウさんっていう方がやられている。

姫川 そうですね。はい。そこら辺の技術はもう、本当に私たちは全く知らないんですね。どうやってやっているのか本当に分からないんですけども、それはすごい技術だなと思います。

小野打 でもそれも『ゼルダ』の原作自体もデジタルで、カラーで描かれていらっしやるわけですよ。

姫川 いや『ゼルダ』はちょっとブランクがあるので、前の『スカイウォードソード』は全部デジタルで作ったんですけど、その前は全部アナログの時代に描きましたんで、紙原稿なんです。

小野打 今の・・・。

姫川 今のやつ、はい。デジタルです。そうです。

小野打 それはカラーで描かれて、デジタルデータになってる原稿があるから・・・。

姫川 そうです。

小野打 ああいったこともやりやすいという。

姫川 そうです。全部、レイヤーが分かれていますから。はい。やっぱりそうでないと、ちょっと動かすのが難しいです。

小野打 レイヤーが分かれていますからというお話があったんですが、やはりそれは、あれですか。中国向けの連載を描いていくときなども大変、作家さんとして便利っていうか、編集者側が便利なのか分からないですけども、それは求められることなんですか。

姫川 そうですね。やっぱりまず、書き文字とネームとか吹き出しは別のレイヤーにしとくのが安全というか、非常に、後々動かしやすいですから。あとは、最近は吹き出しを除いたときの絵なんかも、一つの絵として、何かのときにも使うことができたりとかするなっているふうだと思うので、今もちょっと吹き出しの下は全部、絵、描いています。

小野打 なるほど。はい。じゃあそういった観点でもう一度、原作は平面の紙であったものが、モーショコミックになったところを、正常の早さでご覧いただきたいと思います。

(映像)

はい。ということで、ゼルダ好きのみならずとも、大変なことになっていますけども。というようなこともマンガでは展開できるということで、今のお話して原作者というのであればですけど、作家の方の原稿があるのに対して、こういうモーションを作りうるということなんですけど、むしろ田中先生にお聞きしたらいいのかもしれない。これはあれですか。オーサリングは After Effects とか何か？

田中 いろいろと。

小野打 いろいろと。そこが研究開発のミソですね。

田中 うん。意外と企業秘密なところあるんですけど。

小野打 分かりました。そういう開発が行われていく一方で、そうした人材、つまりモーショコミックを作っていくとしたら、作家さん自身がこれをオーサリングすることをもちろんやってもいいんですけど、そのオーサリングという新しい職業ができていくんでしょうし、アシスタントの話を今度伺いたいですけども、色を付けていくところのアシスタントであったりということありますが、デジタルでやられるときに、アシスタント、ほぼあれですか。先生方、先生のもとにみんな詰めてきて一緒に作業されてるんですか。

姫川 今もう在宅がほとんどになってしまっていて、さっきまで本当に、静岡県と愛知県の春日井の人とやり取りして、浦安で原稿作って上げてきましたので。

小野打 なるほど。オンラインで。

姫川 はい。全部オンライン。Skype で。

小野打 じゃあ、日常的には Skype で指示しながら作業してもらって、どこかにアップしてもらってチェックするという。

姫川 そうです。

小野打 で、そのアシスタントさんですけども、当然、クリップスタジオで作られてる限りは同じソフト使ってる人も・・・。

姫川 そうですね。はい。なので、同じくらいのスペックっていうか、マシン持っているっていうのは本当に必須になっています。

小野打 それはどうやって探されたり、いろいろチェックされたりするんですか。

姫川 最初に聞きます。「何持ってますか」っていう。まずパソコンは何使ってますかっていうことと、あと OS 何使ってますかっていうことと、今だったら Window だったら絶対、当然 7 以上でないと駄目なんですけど、あと、Photoshop のバージョンは何ですかとか、もちろん、今は本当にクリップは使えるかっていうのが必須です。それはもう、最初に聞きます。

小野打 で、きょういらした静岡と春日井のアシスタントさんの方、例えばその 2 人じゃなくてもですね、色をつける人とか、線を入れる人とか、そういう役割分担とかはされてるわけですか。

姫川 はい。やっぱりその人によって得意分野があるので、このシーンはこの人に頼んだほうがいいなっていうのは、その人に集中させたりするんですけど、あんまりたくさんの人に頼むとまとめきれないので、どんなに多くても一つの仕事で 3 人以上はちょっと

無理なんですね。

小野打 そうなんですね。

姫川 はい。なので、本当は2人が限界ですね。スタジオで、その場にいるんだっいたらいいんですけど、遠隔でやってるといちいち Skype で返事を書いてやり取りをするだけでも結構労力がかかるので、2人が限界なんです。

小野打 分かりました。で、きょうですね、こちらにお集まりいただいているのは、文部科学省の事業でマンガの学校の、特にデジタル作画を指導されている先生たちにお集まりをいただいているんですけども、今のお話して、デジタル作画を専門学校や大学で学んできてですね、まずは、本当は皆さん作家デビューしたいんでしょうけども、先生方のお手伝いをする、アシスタントをするときにですね、学校としては、ぜひこれだけは教えてきてよというようなことがあったら。

姫川 いろいろある。すみません。今、日常的にすごく思っていることがあるんですけど・・・。

小野打 前には・・・。

姫川 頭回ってないですね。

小野打 Skype でもあいさつしろと。

姫川 そうですね。それも技術の問題じゃないですけど、なかなかこういう職種っていうか、あんまりオープンマインドじゃない人も結構いますから、なかなか人とコミュニケーションがうまく取れないタイプの子も多いわけですね。

だけどやっぱり、いかに在宅とって人の顔を見ないとはいえ、毎日 Skype で入ったら一言あいさつしようねとか、そういうことは言ってるんですけど、学校で教えていただきたいことなのかどうかちょっと分かんないんですけど。

そうですね。共有意識が欲しいですね。どうしてもアシスタントになると、自分の分の仕事だけやればいいと言ったらあれですけど、非常に事務的になってしまうとこっちがちょっとつらいものですから、一つの作品に関わっているという共有意識は欲しいですね。

で、できたら、愛着を持ってもらえると大変助かりますね。で、あんまり事務的にこなされると、そうですね。ちょっとデジタルのリスクなのかもしれないですけど、昔は必ず仕事場で顔つき合わせてやりますから、あんまりそういうこともなかったんですけど、みんなでその作品の内容について盛り上がりしてしゃべったりとかするのが結構昔の時代で、今は全くそういうことをアシスタントさとしなくなってしまって、ちょっと寂しいですね。

だから、できたら作家の、漫画家の、その場だけのお仕事かもしれないんですけども、もしヘルプじゃなくてレギュラーで入るっていうことになったら、その漫画家の単行本をちょっと買って見て、できるだけ把握をしてみるようにするとか、できれば、好きなタイプの先生のところに行くのがいいと思うんですけど、そういうふうによったり、周りを知る努力をしてくれると漫画家はとても助かるし、重宝するし、この人を離したくないというふうに思います。

小野打 それはね、もちろん当然といえば当然。そうしましたらですね、今、アシスタントの話をしてしまいましたけども、きょう、これからのマンガみたいな話をかなりしてですね、先生のように、海外に向けて描くということもあるでしょうし、彼のようなモーションコミックに向けて、モーションコミックの作り手になっていくということもあると思うんですけども、今今のマンガというより、もう少し先のマンガを見据えたときに、漫画家自身というか、クリエイターというか、そういったことになっていったときに、ぜひ学校でやっておいてほしいことっていうのはありますでしょうか。

姫川 学校でやっておいてほしいこと。そうですね。

小野打 お二人は学校でマンガを学んだわけではないんですか。

姫川 そうですね。はい。

小野打 なるほど。

姫川 今、学び直したいくらい。トキワ荘世代ですけど、そうですね。今・・・。

小野打 じゃあ、若いうちにやっておこうよっていうことは？

姫川 そうですね。今の時代、私たちの時代とだいぶ享受するものが変わってきていると思うので、イコールになるかちょっと分からないんですけども、やっぱりできるだけいろんなメディアを見て楽しんでくれたらいいなと思います。

マンガ、もちろんマンガだけじゃなくアニメもそうなんだけど、ゲームばかりでもなくて、オンラインゲームだけやってるのではなくて、違うゲームにも手出してみたりとか、あと、やっぱり映画も見るとか、映画はちょっと見たほうがいいんじゃないかなと思います。

最近の、本当に若い人は本当に自分の好きなものしかやらないので、そうすると、本当に非常にちょっと幅が、振り幅が非常にちょっと狭いのが気になる場所ではあります。

だから、学校にいる間に、時間があるうちにいろんな、そういう本も含みで、そういうエンターテインメントにたくさん触れてほしいかな。コンサートにも行ったり、そういうことも体験してみたいと思います。それが絶対肥やしになるので。

小野打 ありがとうございます。客席のほうから何か先生方にお聞きしたいこと、ございますでしょうか。あれですかね。アニメの学校では、よくアニメをちゃんと見なさいとか言うんですけど、もちろん、マンガの学校でもマンガをたくさん読みなさいって言うんですけども、本当に、他のメディアもっていうことでしょうか。

姫川 そうですね。本当に、私も結構長く生きてる間に、何かきっかけがあって、例えば音楽にハマったりとか、よく漫画家さん、みんなそうだと思うんですけど、一つのことハマるとそれで1本マンガ描けちゃったりとか、やっぱりすごく引き出しが広がりますんで、経験は何でも積んでおくのが、漫画家ってすごく重要じゃないかなと思います。

私たちが若い頃は、やっぱり手塚先生たちのトキワ荘時代の先生たちが何て言ってるのかっていうのを、すごい貪るようにして読んできたんですけど、映画見たほうがいいんだとか、スポーツもやったほうがいいんだと思ったけど、ちょっとそれは苦手だったんですけど。そういう、いろんなことに興味を持ってほしいなと思います。

小野打 はい。ありがとうございます。客席の方々、よろしいでしょうか。それではですね、とても貴重な、あれはまだあれですか。トライアルでどっか公開されることが決まっているわけではないですか。

姫川 それはまだないんですけど、一応、任天堂さんに確認してみないと、自由ではできない。

小野打 はい。という貴重なものを見せていただきました。姫川先生、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。

小野打 じゃあ、議論の順番が少し変更になってしまいましたけども、デジタル時代に対応するというところで、集英社の梅岡さん、comicoの大藤さん、そして姫川先生にお話を伺いました。大藤さん、梅岡さん、どうもありがとうございます。

それではですね、ちょっと時間が予定より押してしまいましたので、5分くらい休憩をして、今、35分、10分前からですね、模擬授業を始めていきたいと思います。模擬講義の順番は国際アート&デザイン専門学校、日本アニメ・マンガ専門学校、日本工学院専門学校でございます。5分ほどの休憩をはみすというふうに言っていたんですが、ちょっと時間が押してる都合上、それをですね、トイレ休憩くらいの時間を置いてさせていただきたいと思います。それでは、国際アート&デザイン専門学校の斎藤先生、ご準備をいただけますでしょうか。

(休憩)

4 コマ

小野打 大都市で展開する大規模校さんであるとか、国の補助がある大学さんが主体となってこういったものが動くんですけども、comicoさんのほうもそうですけども、本校はそう大きな学校ではございません。そうすると、そういった枠にもう最初から入れない、土俵に上れない学校も、教育機関も多々あるんじゃないかというふうには感じていたりもします。

そういった中で、本日、斎藤先生のお話を聞いたり、そういった学校での取り組み、そういったものが伺い知ることができて非常に勉強になっております。また、こういった機会、また終わりましたら、斎藤先生ともぜひお話をさせていただきたいと思っております。いろいろな学校さんの授業展開、拝見させていただいて、非常に勉強になりました。ありがとうございます。

小野打 ありがとうございます。最初にお聞きするべきでした。つくばビジネスカレッジ専門学校さんでは、デジタルの、マンガのデジタルの指導っていうのをどれくらいの前から始められて、今、現状、2年間の中で、カリキュラムの中でどれくらいの量を教えられているかって、簡単にお教えいただけますか。

B はい。今、過渡期であったりとか、あと学生のニーズであるとか、そういったこと考えますと、最初からデジタルでっていうのはちょっと恐怖を持っていて、もともと私、デザインですけどアナログ人間でありますので、アナログを知っていることよってのデジタルの良さ、そこも十分に理解できる場所ではありますが、デジタルも幅広くあると思うんですけど、Illustrator、Photoshopは1年次から週3コマで展開しております。1時間50分で。マンガに関しましては、1年生の後期終わりくらいから2年に入れるような中での展開を作っております。

小野打 はい。ありがとうございます。じゃあ同じようにですね、何人くらいの学生さん対象に、何年くらい前からデジタルやられているか、カリキュラムの中の量というか、いつもどんな形かというのをお話しいただきつつ、きょうの感想をお伺いしていきたいと思っております。東日本デザイン&コンピュータ専門学校さん。

C はい。本日はこのような貴重な機会をいただき、本当にありがとうございます。本校は群馬県にございまして、なかなか東京の情報が豊富な都市と較べて、なかなか、特にこういったデジタルコンテンツの情報が生きにくい場所でもあります。

なので、学生にも頻りに東京等へ行って情報収集をするようには指導しているんですけども、本日の3校の講義を聞いて、また、さまざまな先生のお話を聞いて、得るものしかないなと思って非常に新鮮な気持ちで、また、自分の学校に戻ってもう一度カリキュラムを考え直したりとか、今後、どういった展開していくのか、今の若者たちがどういったコンテンツを求めているのかというのを、もう一度考え直したいなというふうに思っております。本当にきょうは勉強になりました。ありがとうございます。

小野打 こちらこそありがとうございます。はい。じゃあ続けて同じ質問ですが、今度は大学の方にお伺いします。東京工芸大学さん、おいでいただいていると思いますが、やはりおなじ質問で、東京工芸大学マンガ専門コースが多分、おありになるんだと思います。そうした中で、4年間でデジタルのことについて、どんなように教えられてるかっていうことを最初お話しいただいた後、きょうのご感想をお願いします。

キデラ はい。東京工芸大学のキデラといいます。本日は貴重な講義、お時間をいただきましてありがとうございます。東京工芸大学マンガ学科のデジタルのカリキュラムなんですけれども、1年生は通年でキャラクターイラストを描く授業を行っています。そちらでは、主にクリップスタジオペイントを使用しています。

で、2年生はデジタルマンガ演習という通年科目がございまして、こちらではですね、手描きの原稿をデータ化するという。または、クリップスタジオを使ってフルデジタルで、作画からスクリーントーン、仕上げまで行うということを1年間掛けて行なっております。で、3年生以降卒業ですね、研究室に所属しますので、個々で制作活動を行なっていくという流れになっております。

で、今回の講義を聞いて非常に参考になった部分とといいますと、これまで工芸大学のデジタルの授業では、技術面よりもですね、コンテンツ内容のほうを中心に指導を行ってきた部分があります。で、Photoshop、クリップスタジオの使い方は本当に基本操作だけを教えて、あとは作品作り、作品のネームを作っていくとかですね、そういった部分にたいへん力を入れておったんですが、近年、そのアシスタント代用であるとか、就職のニーズ、増えていますので、こういったきめ細かに技術を伝えていくということも今後、取り入れていきたいというふうに考えている次第です。

で、あと、今後の対応としましては、カラーマンガであるとかですね、縦読みマンガっていうものにも対応していきたいということで、ちょっと来年度からそういうカリキュラムの変更をしていこうっていうことも学科では検討しているところです。

小野打 ありがとうございます。大学なので私のほうからお聞きしますけれども、きょう、文星芸術大学、田中先生に見せていただいたのは、モーションコミックだけがもちろん研究対象とは限らないわけですけども、マンガ表現、あるいは新しいマンガみたいなものの研究開発みたいなことは、研究室単位ではやられていらっしゃるのでしょうか。

田中 私が担当しておりますデジタル表現研究室っていう所では、ディスプレイで表示するためのマンガコンテンツの制作っていうテーマで作品、研究活動を行っております。で、その見開きマンガっていうものが今後、どのように変化していくのかっていうことをいろいろ模索したり、あと、モーションコミックと非常に関わる部分だと思うんですけども、私どもはAdobeのFlashを使って、Flashマンガの制作なんかも行っております。ムービーとコマ割りマンガ、ページをめくるっていう操作をどのように置き換えていくのかみたいな研究なんかもしております。

小野打 分かりました。ありがとうございます。じゃあもう一個お伺いします。大阪アニメーションスクール専門学校さん、はい。やはり、自学の中ですね、どれくらい前から、何人くらいの学生さん対象に、どれくらいの量、デジタル作画の教育をやられているかということをごまずお話しただいて、きょうのご感想をお聞きしたいと思います。

D はい。うちの学校はPhotoshopとIllustratorの授業を1、2年各20人弱、通年通してやってまして、で、コミックスタジオもソフトとしては入れているんですけども、2学期の後半くらいに卒業生が来て、で、固めて授業やるっていう形を取ってまして、そこまでクリップスタジオ、コミックスタジオっていうのにはまだ力入れてない状況でございます。グループ校も通してコミックのカリキュラムを来年から導入したりとか、クリップスタジオも今年、導入予定しております。これから本格的に取り組んでいく状況でございます。はい。

小野打 はい。ありがとうございます。ではですね、きょう、委員校以外からいらした学校はおよそ半分の質問いたしましたので、少し小高さんにお話しを聞きたいと思えます。小高さんもきょう、三つの学校の模擬授業をご覧いただいて、いつも僕ら、小高先生の授業はいつも見せてもらってますけども、僕らも他の方々のは初めてだったんですけど、まずはいかがだったでしょうか。

小高 そうですね。やっぱり先生方、現場でいろいろ工夫されているなというのはすごく感じます。学生を前にしたときに、なんか、1年、2年くらいやってくると思った通りにはできないっていうのを感じられるんだと思うんですけど、そこから対策が始まるっていう形で、私、一つお聞きしたかったんですけども、日本工学院の先生に。あえて2色を選んだ理由って何なんだろうなっていうのが興味ありまして。

E はい。先ほど、その説明をするのすっきり抜けていたんですけども、まだ2色原稿をやる必要があるっていうのは、やっぱり学校とかにも来るオファーとかでも、学習マンガ系とか、あと普通の、ちょっとしたカット的なものでもまだ2色を使う必要性が結構あることが多いので、あえて、学生たちには数時間、時間を取らせて2色原稿の作り方をやっています。

小高 ありがとうございます。多分、感じられたと思うんですけども、授業を組み立てるとき多分、多くの先生がそうされてると思うんですけども、何のためにこれをやるのかっていうのを一番最初に学生に理解していただかないと、もらわないと取り組んでもらえないっていうか、やる気を起こさせる割合が全く違ってしまいますので、私も作業するとき必ず、先生もきょう見せていただいたんですけど、完成品を用意するようにしているんです。最終目的はここですよっていうのを見せる。

あるいは、きょうの時間の完成品と、更に、ちょっときょう、朝方言わせていただいた、トーンを貼るときにっていうときに、ここまでをやりますよっていうのを見せてから始まるっていうのはすごく大事ななと思っていて、それを先生が最初に2色原稿見せてもらって、ここにいくからねっていうのは分かりやすかったと思います。

小野打 はい。それではまた、きょういらした学校のご意見、ご感想を聞いていきたいと思えます。盛岡情報ビジネス専門学校さん。

キクチ はい。盛岡情報ビジネス専門学校のキクチと申します。今回は、このようなデジタル作画についての教員向け研修ということで、まさに今、必要としていた分野だったので、すぐ参加したいと思い参加させていただきました。

本校は名前からも分かる通り、デザイン系だけの学校ではなくて、システム系、ビジネス系、デザイン系という総合的なコースが入っている学校の中で、デザイン科の中のアニメ・マンガコースというふうな扱いになっております。何年前からとか、そういうお話でしたね。

小野打 そうですね。どれくらい前からマンガのコースがあって、デジタル作画があって、何人くらいの学生さんがいらっしゃるか。

キクチ コース自体はまだできて6年目ということで、1年生と2年生で、それぞれ変動があるんですけども、10名弱から20名ほどの学生が各学年におりまして、デジタル自体はPhotoshopも含めれば、もう最初から実施しており、比較的、そうですね。コミックスタジオから始めてというような形で、現在も行なっています。

Illustrator、Photoshop、あと、今はまだコミックスタジオですが、今の1年生からクリップスタジオに移行するところです。今までやってきた感覚ですと、やっぱり手描きのほうがいっている学生が多く、コミックスタジオを教えてもあまり定着しないということがこれまではあったんですけども、今の高校生ですね。

次に入ってくる予定の高校生はもうすでにクリスタを使っているというような方も結構多くなっていくので、これからは本当に、デジタルでの作画がメインになってくるのではないかなというふうにして、で、私のほうは作画担当ではなくて、クリップスタジ

オは他の先生が教えているというところで、ちょっとその先生とも協力をして、どのようにやっていくのかっていうのを、ちょっと今後、考えていきたいなというふうに思いました。で、ちょっときょうの話を聞いて思ったところで、アニメーションについてもちょっとコースとして持っているので、マンガ、あと下の、DNPさんの下の展示とかもお昼にちょっと拝見して、マンガ、どこまでがマンガで、どこからがアニメーションなんだろうなっていうところで、アニメーションはすごく分業化されたお仕事で着色等の動画と、編集とかって本当に細分化されているんですが、マンガは漫画家が描いていると。せいぜいアシスタントっていうところで、どこまでが漫画家さんのお仕事に。

それでしかも、セルフプロデュースみたいなのも入ってくると、本当に今後の漫画家という仕事っていうのがどういうふうに変化していくのかなという、そういったところもちょっとすごく考えさせられる研修だったなというふうに思いました。ありがとうございます。

小野打 はい。ありがとうございます。冒頭ご紹介しましたように、この事業ではですね、アニメとマンガの二つの分野について事業を行っていてですね、アニメのほうも皆さん、ほとんどマンガのコースだと思しますので、今まで関わりがなかったかと思うんですけど、アニメのほうのコースも進めています。

で、少しだけご紹介すると、アニメのほうもですね、ご存じかと思うんですけども、これまで動画、原画という実際に絵を描く部分はほとんど手描きでやられてきていてですね、それが日本的で、2Dで良いというところもあるし、それが、いわゆるデジタルでのパイプライン制作を阻んできたっていうところもあると思うんですね。

で、それが今、急速に、クリップスタジオも一つのツールとしてっていうことなんですけど、デジタルでの原画、動画に進むようになっていて、そうすると、細かいところでの工程が原画、動画仕上げくらいは1人の人出でできてしまう可能性があるというようなことで、工程が変わってくるというようなことが言われています。

さらに言えば、3D、CGも取り込んでいかなきゃいけないという話があってですね、そうした中で、アニメの監督、演出っていう作業があるんですけども、きょう、見せていただいたようなものも入ってくるとですね、本当にその辺りはマンガも変わっていくし、アニメも変わっていくということは、同時進行しているなというふうに感じられます。じゃあ話を戻しまして、今度は仙台コミュニケーションアート専門学校さん。

コシカワ 仙台コミュニケーションアート専門学校で非常勤講師をしております、コシカワタマエと申します。本日は、いろいろお話しが聞けて、とても参考になりました。私は非常勤ですので、デジコミの授業とマンガ制作の授業のほうを持っているのですが、前半の採用される側の話っていうのは、ものすごくマンガ制作を進める上で、ものすごい参考になりましたし、後半の各校の先生方が内容を説明してくださったのは、ものすごく、今後の自分がカリキュラムを立ち上げる上において参考にとってもなりました。ありがとうございます。

私、非常勤講師ですので、学校のすべてのことをちょっと分かっているわけではないのですが、デジタル授業としては、Photoshopを含めると初年度から、立ち上げ当時から1年生のほうからやっています。で、私が持っているデジタルコミックスの授業のほうですが、2、3年生中心になってきております。うちも3年生までいるので、2、3年生、中心でやっております。で、昨年まではコミックススタジオを使用していて、本年度からクリップスタジオに全面的に移行をしている状態です。

小野打 ありがとうございます。それではおなじ質問で、自分の学校の状況と、あときょうのご感想ですけども、創形美術学校さんでしょうか。

F 初めまして。池袋にある創形美術学校の教員やっているといます。最近、うちの学校の傾向、やっぱり少子化がね、結構生徒が減ってきているっていうのと、男女比率で女子がすごく増えてきちゃって、男の子がいなくなっているのがあったんですね。

で、そもそも創形美術学校っていうのはファインアートコースとデザインコースがあった中で、メディア映像っていう専攻の担当を僕はやっています、基本的なのはAfter Effectsを使った映像制作っていうのがメインで、その中の一つでアニメーション制作っていうのがあったんですね。

やっぱりアプリケーション、After Effectsのスキルを上げるのは就職にもかなり有利で、実際、卒業生がアニメのプロダクションとか、そういう映像のプロダクションとか、ウェブ会社とかいろんなところによく入るので、しばらくは就職優先でAfter Effectsをメインにやっちゃったわけなんですよ。

ところが最近、うちの学生の中のほうから、After Effectsできる子なのに就活しないでずっと自分の好きな絵ばかり描いてる子がでてきちゃって、で「いや、もったいないじゃん」みたいな話をしても、なんかその、あんまり金を稼ぐとか、就職するとかに対してあんまり貪欲になるというよりは、むしろ、自分の生きがいを探してみたいなことに、特に力を入れる。特に、女の子に多いんですね。そういう子が。

で、その中でマンガをとかかく寝ないで描いて、徹夜とかしながらcomicoに投稿し続けてたりする子が出てきちゃってるんで、これはちょっと学校としても考えないといけないということで、実際、イラストレーションの専攻とメディアの専攻の中には、ペンタブを使ったイラストとか、マンガを描く先生が、これはもう10年以上前から来てもらっているんですけども、その先生がまたすごい人気があって、他専攻から「聴講だけしたい」とか言って、そういうふうにとんども飛び入りで入ってくる学生とかもいるので、やっぱり学生からのニーズを組み上げていくと、この辺りがかなり注目されるなと思ってきょうは来た感じです。

小野打 ありがとうございます。そういったことにもお答えできればいいなと思いますけども。じゃあもう1校お聞きします。静岡デザイン専門学校さん。

サイトウ 静岡デザイン専門学校の非常勤講師をしております、サイトウと申します。私も非常勤ですので、学校の内部とかまでは、そこまで把握はしていないんですけど、デジタルの授業に関しては1年生で基礎をPhotoshop、Illustratorなど、他の先生方が受け持っていて、私も作家の活動をしておるとい仕事柄の縁で4年くらいまでですかね。

マンガ学科というものが学校で創設される時にお声掛けていただきまして、非常勤として働いておるんですけど、やっぱ、なかなかどうところから教えていいのかなというものも、まだはっきり分からない中で、きょうはいろいろ、本当にお話聞けて、参考になることたくさんありまして良かったです。ありがとうございます。

その2年次から私も受け持っているんですけど、2年次はクリップスタジオの操作なんかの基礎を行なって、3年次はストーリー者のマンガを、短いものでも描いてみようかということでやっていたんですけど、今回、その途中、目標もない中でやっていたところが、卒業制作とかね、そのくらいだったものがデジタルマンガキャンパス・マッチというものの、学校の教務の者が見つけて、声を

掛けていただき、途中からシフトチェンジをするような感じでね、今回、参加させていただくようになったんですけど、やはり先ほど、つくばビジネスカレッジさんとかでも、やっぱり作家を育てるのか、技術者を育てるのかとかいうものも含めて、私も一応、漫画家という立場で行くので、学校側と何か疎通が取れてないななんていうものも多く感じていて、本当にパレットの統一からとか何から、指導の仕方なんかも本当に参考になり、カリキュラムなんかも学校戻ってみたいという話をしてみたいという事を考えました。

で、なんか、そういう指導する中で言えば、私、一番ビギナーなんじゃないかなと思うんですけども、本当に、マンガ描く授業の中ですと、結構長い時間、作業時間ができてしまうんで、他の学校の方とか、どういうふうな、個別の指導みたいなものばかりに、最初に30分なり説明なりをして、いろいろ指導与えるんですけど、作品を作り出すとちょっとどういう指導の仕方をされているのかなというのが、ちょっと聞いてみたいなのというところあります。もし良かったらお願いいたします。

小野打 分かりました。後で皆さんに聞いてみましょう。そうしましたらあと1校、委員の学校で、日本デザイナー学院のカタノ先生ですか。おいでいただいております。お願いします。

カタノ 私も非常勤でやっておりまして、デジタルの授業とは今、直接な関係はないんですけども、ただ私の授業はプロットからネーム、作画、仕上げまで一応、一貫してやっておりまして、その関係上の卒業制作、2年生になってからの卒業制作に関しまして、デジタルが入っていきまして、2年生になったら前期もそうですけど共、デジタルが入ってきまして、1年生のときはとにかく手描きが基本ということで、2年生になってから解禁されるということなんです。

で、1年生の頃からすでにデジタル授業の講義に関しては、他の先生、専門の先生がいらっしゃいまして、そちらのほうで担当されております。で、1年、2年通じて一応、去年辺りからクリップスタジオを一応、全部導入しまして、それでやっております。

で、私自身は先ほど言いましたように、2年生の、今、二部のほうを受け持っておりますけども、前期、後期通しまして、後期です。後期の2年生の授業をやっております、そのときにやはり、去年、去年からちょっと二部は担当してらるんですけども、それまではずっと中間部のほうで二クラスほど、一クラスずつ持っております、そのときにもやっぱりデジタルの対応というか、その辺が非常に、私ももともと、Photoshop から始めまして、コミックスタジオをずっとやっておりまして、で、変換期になってからクリップスタジオを入れだしたんですけど、どうしてもやっぱり、慣れてるコミスタのほう扱いやすいってことで、ずっと手放し、そのままにしてきたんですけども、去年確か、去年だと思うんですが、小高先生、日デのほうに来ていただいて講習受けさせていただいて、これはやっぱりやらにやいかんなどということ、で、それからちょっとクリスタのほう、何とかやろうとして、で、今回、こういった機会がありましたんで、どういった動きなのかなみたいなのをちょっと知りたいということもありまして、参加させていただきました。

いろいろ本当に、いろんな情報が得ることができましたし、私自身もクリスタ、これからどんどんやらなきゃいけないんだなというのを再認識しまして、本当に為になった講座であったと思います。どうもありがとうございました。

小野打 ありがとうございます。おいでいただいている学校の皆さん、一度発言いただきましたか。まだの方、いらっしゃいますか。そうですね。日本工学院からはグループですけど、八王子からもおいでですんで、日本工学院の八王子専門学校、お願いします。

イノウエ はい。日本工学院八王子専門学校のイノウエと申します。本日は大変意義深いいろいろな研修を受けさせていただきました。誠にありがとうございます。先日ですね、当校にcomicoさん、comicoの大藤さんがいらっしゃったときにお話を、大藤さん、いらっしゃらないんですか。

いらっしゃらないんですけど、大藤さんとお話したときに、話に出ていたのが、comicoさまの成功の理由の一つとして、これちょっと、私の口からは申し上げにくいことですが、実はマンガの形、マンガのシステム、フォーマットを捨てた。一つ。完全に捨てたわけではないんですけども、この紙の右綴じの開きというものを一つ捨てて、違うフォーマットを作ったというところに成功の鍵が一つあったんじゃないかと思っております、今後それは、恐らく加速していくと思っております。で、私としては非常に寂しいんですけども、われわれが親しんで、本日も前提となってきました、このマンガというもののそれが今後は大きく変わっていくというか、かつて、紙芝居からマンガになったように、マンガからまた何か違う、全く新しい物になるんじゃないかと。

ただそこで非常に勉強になるのは、というか、必ず生きるのは、この絵を描く技術と。それから、人を楽ませる物語であるとか、演出、こういったものは絶対減びないと思っておりますので、本日、いろいろ勉強させていただきましたデジタルの知識ですとか、そういったものは、そういった次世代に生きる知識だと思っております。

で、先ほどいただきました、こちらの検定についての紙、大変私も勉強になりまして、特にそうだなと思っているのは、このデジタル作画を学生に指導する目標が明確でないとか、最近はかなり、作家の方も半分くらいがアシスタント募集を見ても、デジタルで、在宅でということが増えてきましたので、その限りではないですが、やっぱり明確にわれわれが、何でもかんでもこの技術をやらなければいけないのかということに皆さん、苦労されてるところもあるかと思っております、やはり指導がなかなか難しいところも実際あるんですけども、彼らが卒業して、今後、現役としてやっていく中で、恐らく時代は大きく変わっていきますので、それについて必ず役に立つんだよということしか言えなかったんですけども、本日学ばせていただいて、ちょっと勇気が出たといえますか、指導上の参考にさせていただければというふうに思っております。本日はありがとうございます。

小野打 こちらこそ、ありがとうございます。今のお話から発展させて、あときょう、残り二つか三つのテーマを小高さんも含めて議論して、会場からご意見いただきたいと思っております、一つ目は、プロの漫画家、あるいは、何でしょうね。クリエイターというか、を養成していくという観点と、同時に専門学校のほうがそれは多いと思うんですけども、アシスタント就業、あるいはもうマンガでないとしてもですね、イラストレーター、デザイナーといった周辺業界への就業みたいなものですね、どちらが正しいということじゃなくて、両方目的にせざるを得ないところはあるのかなというふうに思います。

で、今、ちょうど半分くらいというふうにおっしゃいましたけども、一昨年、3年前に調査をしたときにですね、各編集部でデジタルで入稿するまでいかない、何らかデジタルを使っている漫画家さんっていうのはですね、カラーで60パーセント、モノクロで40パーセントくらいだったのが、最近、いろんな編集者の方に聞いてもおおよそ半々というふうに言われています。

ですので、漫画家さんのアシスタントをしていく場合にも半分漫画家さんに対してはデジタルのアシスタントのスキルが求められていると思えますし、ご存じのように、デザイン業界っていうのはほとんどデジタル制作、デジタル入稿になっているわけですので、デザインやイラストをやっていくとしたら、デジタルはいずれにしても必要になっているんだと思いますが、やはり一番、今多いパターンというのは、従来の紙の印刷物に向けたマンガを描いていて、それは伝統的に手描きなんだから、僕も手書きでやるよという学生さん。

私も去年、今年じゃなくて去年ですね。高知のまんが甲子園で優勝した浦和西か東か忘れま した。ナントカ高校の学生と話したら「いや、マンガは手描きでしょう」みたいなことを高校生がすごく生意気に言っていて、そういうもんかと思ったんですが、小高さん、プロに向けて完成したマンガ、完成したマンガといっても今、紙のコマを切るマンガの入稿の方法もあれば、comico や配信事業者に向けてのデジタルでの投稿みたいなものも増えているんですけども、そうした完成したマンガを描けるアーティストとしての教育と、それからアシスタントイラストやデザインの就業していくような教育。特に専門学校では2年間の短い中で、どういうふうを考えていったら良いとお考えでしょうか。

小高 はい。先ほどの質問にも通ずるものがあると思うんですけども、技術を学ぶ時間と、作品を描く時間っていうのは明確に分けたほうが良いと思ってるんですね。私は。実際、私も技術を教えるデジコミ、デジタルコミックを教える時間と作品制作の時間っていうのは別に持たせていただいているんですけども、なので、技術を教える時間はあくまでもツールの使い方を覚えるための練習なので、サンプル、練習できる課題を用意しますっていうふうに先ほど言ったんですけども、その課題は多ければ多いほどいいと思っています。

早い子は、終わっちゃうと、もうやらなくてもいいみたいな顔するので、終わった子のために「次の練習、これあるからね」っていうのを用意しておく。で、終わらない、苦手な子は何回も同じ物触って、少しずつ覚えてもらうっていうふうには、浮きこぼれていうのは心配される時代にもなっていて、更に練習時間っていうのを取ったときに、一通りできるようになったから1人でできるよねって、その1人でできるよねって投げるときっていうのは、本当にほぼみんなが1人でやれる。

20人いても20人の子がやれるようになってから投げるんですけど、それでもできない場合は、隣のお友達が教えてくれると。それは隣のお友達も教えることで更に勉強になるっていうので、練習用のデータを用意して何回も繰り返すっていうのがすごく重要だと思います。それで翌週も同じことやります。3時間の授業の中で2時間は復習に使います。新しいことやるとしても1時間分だけです。

ていうふうには、技術を覚えるだけでもすごく時間が掛かるっていうのは、現場の先生たちはすごく感じていると思うんですけど、それと作品制作をごっちゃにするともう描けなくなります。ていうか、技術を1時間なり教えて「さあ、作品描いてごらん」っていうと、技術も覚えてないから、例えば、私も昔経験があったんですけど、トーンの貼り方を教えると「自分の作品描いてごらん」って言っても、ずっとトーンだけ貼っていて他のことしようとしなない。それは分からないからっていうのが大きい。

効果線の描き方も覚えてないし、枠線の切り方も覚えてないっていうのと、知っていることだけでずっと触ろうとしちゃうっていうのが学生の傾向だと思うんですね。なので私は、デジタルコミックの授業のときには、とにかく技術をまず覚えてもらう。その次の段階として、例えば効果線をどう格好良く描くとか、背景を描くにしても、最初はツールの使い方だけやって、同格好良く描くかは次の段階っていうふうには、覚えてからやるものというふうに分けて考えています。なので学校の、教務の先生ともそういうふうに分けてできるような授業の仕方っていうのを相談させてもらっています。

小野打 はい。ありがとうございます。じゃあ僕のほうからですね、この質問についてさっき思いましたのは、日本アニメ・マンガ専門学校さんの指導、お話がありましたけども、前の委員会でもアシスタント就業については、新潟っていうのがありながら、大変素晴らしい成果を挙げられているというお話を伺って、そういったところを大変素晴らしいと思いつつなんですけども、比較的、アシスタントとしてのスキルは集約されていると言ったらちょっと言い過ぎかもしれませんが、逆にその作品を描いて、作家として一本立ちしていくところの教育ってどうされてるのかも一度聞きたいなというふうに思ったんですけども、どなたかお答えいただけますでしょうか。先生方でも、きょうお越しの方でも、どなたでも結構です。

ノマ 日本アニメ・マンガ専門学校のノマです。本日はありがとうございました。うちはきょう、前で2人が話しをしてくれましたが、技術を覚えるところとかに関しては、皆さん、結構PhotoshopとかIllustratorとかいろんなソフト、触られてるなっていうの、まず印象がありまして、うちでは基本、学科ではクリップスタジオのみの就業っていうことで行なっております。

なので、どうしても前はPhotoshopとか、今年もPhotoshop、若干いじってはいるんですが、来年からはクリップスタジオ1本に切り替えて覚えていこうと。やっぱり2年間でやれることが少ないので、とにかくやれることを絞って、で、必要なこと絞ってやっていくっていうことを今、特化してやっています。

で、そのため、やっぱり使う、覚えていく、とにかく技術の習得っていうところを多く時間をとっておりますので、まずそこは、技術の習得はとにかく徹底的にやっていくっていうことをやっています。手描きもアナログに関してもそうですし、デジタルに関しても必要なことを絞ってやっていくっていうことを授業の中でやっています。

で、作家性っていうことに関しては、それ専用の授業に関しては大体、1週間で6時間くらい取っております、担任制になりますので、各担任のほうでネームのチェックと、そこから原稿を作るっていう作業を週に6時間取って、その中で映画を見せたりですとか、いろんな文章、あとは本の紹介ですとか、時にはその時間使ってみんなで映画館行って映画見に行ってるやつとか、あとは水族館行ったりですとか・・・。

小野打 創作の時間を取ってるということではなくて、創作のきっかけになる時間ということ・・・。

ノマ そうです。プラスそこで制作をしていくっていうことをしてますね。で、必ずネーム、オリジナル作品を2本描くっていうのを徹底してやっていますので、必ず学生が、1年次の1学期に関しては、夏休みを利用して、1カ月間、夏休みあるんですけど、初め、みんなマンガを描かせようとする、やっぱり長いページ、ネームが32ページとか40ページ描こうとするんですが、必ず16ページっていう制限を設けて1本描いて、その経験を元に冬休みに好きなページ数で描かせるっていうことをやっていくと、必ず年に2本、みんな学生、作品上げてきますので、そういったことをして授業をしております。

小野打 はい。分かりました。ありがとうございます。小高先生の話にもありましたけども、先ほどお配りした検定のこと、後で少しご説明しますが、ちょっと今、簡単にしますが、その検定の考え方も技術一辺倒、技術再重視というわけではなくて、技術と創作力みたいなものは一旦分けて考えましょうと。で、技術があればいろんな応用ができる可能性もありますし、もちろん、創作力がなければ作家デビューとかできないし、そのアシスタントにもですね、先ほど、姫川先生から作品への共感、作家への共感みたいなこといわれていましたけども、そこは創作性だと思います。

一方で、姫川先生からアシスタントに望むことというので、やっぱりスピードと正確さっていうことを書き置きを帰られたんですけども、その部分っていうのは多分、小高先生も言われているような繰り返しの訓練とかですね、勤がいい子はすぐに使えるけれども、何度もやるというようなことから生まれてくるのかなというふうに思いました。

で、次の質問、また小高先生にしたいんですけども、きょうの議論の中でも、あるいは日本工学院さんの授業の中でもですね、CMKYとRGBみたいなお話がありました。例えば、CMKYとRGBの話とかですね、印刷用に作ったデータ、印刷用じゃないですね。いろんなデジタル表示の場合も、作ったデータの解像度みたいな話は、なにもマンガに限った話ではなくて、多分、デザイン業界でも、あるいは印刷抜きにすればウェブ業界でも必要な知識担っていると思います。

そうした、いわゆる平面のというか、表現の基礎知識みたいなものがあった、今度はそれをクリップスタジオの中の特有のことなのかどうかは別として、マンガとしてのレイヤーの使い方とか、きょう、姫川先生も言われていた吹出し、同じことかもしれませんが、吹き出しの裏側も絵を描いておくとかという、マンガ独特の技術の話もあると思うんですけども、それももちろん全部やったほうがいいけれども、2年間の専門学校の中ではなかなか時間が足りないということだと思うんですけども、そこも小高先生いわゆるデザイン技術一般みたいなことと、マンガ技術みたいなこと、どういうふう考えて取り組んで行ったらいいんでしょうね。どちらが初歩とも言えないと思うので、入組んで教えることになりがちような気がするんですけど。

小高 マンガの技術っていうのは、作品を描くっていう意味でしょうか。

小野打 例えばレイヤーの構造があるとか、さまざまな技術的なことです。

小高 はい。基礎を教えるときは、実は私あまり、何ですか。自分の作品を描くということに関しては全く触れてなくて、学生に対して。とにかくこちらが用意した教材をやってもらっていうところに終止してるんです。

で、その中で、ただ解像度の話とか、いわゆる小難しくて学生が分からないっていうものも、できるだけ分かりやすく説明する工夫をやったりするんですけども、私を感じるのは、家で漫画家さん向けに講座をやっているときに、漫画家さん自体も解像度のごとはよく分かってなくて、600って言われたから600にしました、1200って言われたからってということで、言われた辛そうなんだったという理解の仕方だと、講師として教壇に立つ場合はちょっとやはり、そこは学ばなきゃいけないかなと思うんですけども、この間も編集さんとお話しをしたときに、何で600にしているのか、編集さんも分かってなかったりする。でも、それを説明できる、本来は1200でも600でも、実はどっちでもいいと。正確に言うと、600はちょっとグラデのトーンが見た目、汚くなりますよ、あるいは線画が若干荒れますよと。

なんでそうなるかっていうのを説明できるに越したことはないと思ってるんですね。で、それが説明できた上で、さあ、あなたはどっちにしますかっていうふうに言えるのが、本来の理想だと思ってるので、できるだけそういう勉強も欠かさないようにしたいなと思うんですけども、皆さん、先生方も忙しいから、なか中でできないっていう事情も分かります。

そういう上で、今回のデジタルコミックの検定の方に触れると、講師の育成とかっていうところも、そういった研修、今回のような研修の場があって、先生方がちゃんと理解できる場があればいいなっていうのも、プロジェクト側では考えているところです。

小野打 そうですね。で、それはまたツールの問題と表現物の問題にもすごく密着していて、多分きょうもPhotoshopとか、別にクリップスタジオだけがマンガソフトで偉いっていうつもりは全く無いんですけども、そうではない一般的な作画ソフトでやられているところも多くあって、その場合にはイラスト等がテーマになることが多く、そこでも色の問題とか解像度の問題は常にくっついてくると。

で、多分、クリップスタジオにそうだとすることが起きているんだと思うんですけど、何かこのことについて、多分、多くの方がそのようなことをおっしゃってたかなと思ったんですが、ご意見とかご質問とかある方、いらっしゃいますか。日本工学院さんの模擬授業の中での2色の、先ほど、小高先生からお話しがありました。あくまで2色分解の印刷をターゲットとしてっていう前提であえておやりになっているという、そういうことですよ。

スズキ 日本工学院のスズキです。先ほどの2色のほうなんですけど、前に小高先生がおっしゃっていた、学生からの疑問とか、それがあつた場合に、じゃあ皆さんストップ、じゃあこうで、皆さんこういうことがありましたよっていうのとちょっと似てまして、ある学生が企業参加する仕事 came たんですね。マニュアルコミックで、で、青と赤で2色でやってくれと。で、今のマンガ自体ももう懐かしいじゃないですか。2色分解。赤とか昔ありましたけど、今ほとんど見ません。

ただ、でもプリントとかですね、企業さんの対応なんかで必ずそういうものが出てくるということで、そういうことを学生が来た場合に、じゃあ皆さんストップ、実はクロキくんという男の子が麻雀マンガでこういうのもらったんだけど、みんな、こういうこと見たことないけど知っていただこうがいいよと。

だったら、じゃあ皆さん、今から簡単にいいからワンコーナーで勉強しようねという形で教えてるっていうの、時々あるんです。ですから企業案件とかですね、あともしくは例えば、個人的に同人誌とかからの質問は来ないんですけど、やっぱりデジタルとはいえ、これから紙媒体とやっぱり、もう多分、あとずっと廃れないとおもうんですけど。

ただ、デジタル対応したときに学生の知識っていうのがどのくらいあるか、ないのかで学生に仕事来るか、来ないかっていうのが全部分かれるじゃないですか。で、やっぱり学生、武器はいっぱい持ってたほうがいいですよ。仕事を得られるためにということ。そういう形で、私とマツヤマ先生と、もしスギヤマ先生来てるんですけど、なるべくそういうふうに対応できるようにはしているのが、うちの学校の方針です。以上です。

小野打 はい。ありがとうございます。それでは最後の質問に行くんですけど、その前にお配りした指導者の認定と、学生の検定のことについて簡単に考えだけご説明をいたしますと、皆さんにはおいていただいているわけですけども、これまで文部科学省の事業の中で、学校さんのアンケートをしていくとですね、まず、デジタル作画についてですね、指導者が足りないというお話しが多くあります。

足りないことに伴ってですね、カリキュラムが組みづらい、テキストがないということが起きていますけども、多分、指導者が足りないということについて、分解すると二つあるというふうに思っていて、多分、強も議論になっているデジタル技術を指導できる方というのはですね、ツールを使える方が、他のツールを使える方が移っていけばですね、ある程度説明ができる。ただ、その方は漫画の描き方そのものを説明ができない。

で、今度、漫画家さんを中心とする講師の方を似とった場合は、漫画の描き方は指導できるけども、じゃあクリップの最新の機能でそれをどうやって実現するかというところが説明しづらいというようなことがあると思います。

ですから、学内においてもですね、もちろん、マンガを描くことができ、デジタル作画教えられる方、それが一番素晴らしいことなんですけども、これまでの学内においても、どちらかのところからアプローチされてきた方というのはですね、やっぱり、ツールの最新の情報を知っていただきつつ、それをどうやって表現で落とししていくのかっていうところが必要だと思えますし、今度は漫

画家の団体、デジタルマンガ協会さんや、日本マンガ協会さんにお話しを伺ってみるとですね、それは多分、学校で教えた先生はいっぱいいるでしょう。で、学校のほうからそういう問い掛けもあります。

ただ、誰が学校で教えるのに適している漫画家さんなのか判断つかないから、なかなか推薦もできませんというようなご意見も多々あります。で、そのときですね、デジタルという前提ではあるんですけども、そういった漫画家の方に講習を受けていただいて、デジタル作画の、自身で全部できなくてもある程度、理屈は理解していただいて学校に入っていただくというようなことで、指導者不足を解消していくということの一つ、認定ということ考えています。

それからもう一つは検定なんですけども、先ほど、言っていましたけども、学生の目標の設定、どこまでできればいいんだろう。全国一律である必要はないと思いますし、事によったら先生ごとにそれは違っていいのかもしれませんが、標準的なそういったものがある。それから、それやったときに先生、何のメリットがあるんですか、私、作家になりますか、アシスタントになりますか、就職できますかって言われたときに答えられるようにということで、学生の検定ということも進めています。

で、学生の検定のレベルが3ページ目に恐らくあると思いますけども、それはまだまだ検討が必要だと思っていて、学校によってももちろんバラつきがあるということもありますし、どこまでのことを専門2年で、あるいは大学4年で習得して出て行ったらいいのかということについては、いろいろ議論があると思いますので、仮のものとして、小高さんには検討いただいて、作っていただいたものになっています。

で、ここで先ほどの模擬授業、聞かせていただいてですね、国際アート&デザイン専門学校、斎藤先生から教えていただいた、斎藤先生のカリキュラムというのですね、実は概ね、三等級か四等級ありますけども、一番上の等級まで2年でしっかりやれば、そこまでいけると、理論的にはそういった事になっているように思いました。

アシスタント経験がある、それからアシスタントとして一定の働きができるということを目指して、技術的なものとか、知識的なものを散りばめているんですけども、大変申し訳ない質問かもしれないですけど、あのカリキュラムの到達目標みたいなものを、学生は大体理解してきてきている感じなんですか。

斎藤 そうですね。きょうの内容ではすごくイーブンを言ってるわけなんですけども、もちろん学生はさまざまなので、できる子、できない子がいます。で、できる子に関してはもちろん理解してくれて、一応、方針としましては、もう二本立てですね。プロ志望、そして就職と。

この二本立てでやってまして、どちらにせよ、卒業後、何かしらでお金稼いでいけるようにしようと。就職面は就職のためにPhotoshopとかいろいろやっているわけなんですけど、プロ志望に関しては、デビューはできても安定した収入にならなかったり、じゃあどうするかってなったときに、アシスタントとかでも、少しでも稼げるようになっていってということで、そこを到達目標にしてやって、できる子はそこを目指してやってきています。

小野打 で、お聞きした中では、ゴミの分別ができないって怒られること含めて、大変それもアシスタント就業はトラブルが多いとお聞きしましたが、それは企業秘密だから深くは教えていただかなくても、何らかの制度的な方法で先生方とか、ところに学生を送り出せるような仕組みを作っていってほしいということですよ。

斎藤 そうですね。向こう側からご連絡いただくこともありますし、こちらから働きかけることもあるんですけど、よくも悪くも、福島県でマンガ専門でやってるの、わが校だけでして、そこが強みかなと思って、やっぱり漫画家さんのネットワークもありまして紹介受けたり、そういったところで仕組み作っています。

小野打 分かりました。ありがとうございます。小高さん、いかがですか。僕ら、何回か議論しながらその検定の、今、何級ってなってるんでしたっけ。

小高 エキスパートですね。ベーシックで。

小野打 ベーシック、テクニカル、エキスパート。で、プロフェッショナルと、名前も仮ですけども、してきたわけですけども、2年で、あるいは大学だと4年あるわけですけども、大学、学校の就学の期間の中で、それをどの辺までいけるといいなというの、想定で作られていますか。

小高 はい。私まさに今、言っていたように、比較的優秀な子はエキスパートまで行き着けるかなと。人数、割合で言うのであれば、20人の学生の中の5人から10人は難しいかなっていうくらいの割合だと思っています。

というのは、英語の検定なんかをイメージした場合に、中学校をきちんと履修すれば3級は取れるけれども、3級も取り損なっちゃう子たちもいるっていうところで、テクニカルが英検の3級のイメージで想定しているんですね。なので、学校できちんと練習すれば、テクニカルは取れる。

で、テクニカルを取ればトーンを貼る、あるいは効果線は多少先生によって好みが全く違うので、意外と実は、効果線ってやらせられないときがあるんですけど、少なくともトーン、基本トーン、グラデーショントーン、模様トーンに関しては貼れるから、アシスタントもできるよっていうのがテクニカルベースだと思っています。

で、エキスパートになると、もっと早く正確にやってくれて、1ページに指示を入れて投げたら、簡単な背景くらいだったら描いてくれる。丸々と任せられるっていうイメージがエキスパートなので、自分の原稿をきちんとデビューできるレベルで、作画レベルっていう意味ですね。個性的とかそういう意味ではなく、作画レベルとしてデビューできるレベルで描いていけばエキスパートは取れるというイメージで想定しています。

小野打 ありがとうございます。で、そのエキスパートに加えて、プロフェッショナルと言っているのは、そのプロと言っているのは、大体これアシスタントを想定していますんで、さっきの一番最初の議論ですけども、そもそもアシスタントになるためにこの学校に来たのか、作家を目指す前にアシスタントに就業せよと言うのかみたいな議論はあるにせよですね、やっぱりそれは非常に重要なことだというふうに思っています。きょう、お話しを伺った中で日本アニメ・マンガ専門学校さんでは、卒業後のというか、でた後のアシスタントに就業は遠隔も含めて非常に多いというお話し伺っていますけども、在学中からそういったアシスタント体験みたいな、インターンみたいなことでもいいんですけど、そういう仕組みっていうのもおありなんですか。

H 具体的に言えるような仕組みはないんですが、長年やってきたおかげもありまして、卒業生が東京で多く活躍しているということ

と、先ほど、福島の学校さんからもありましたように、新潟にある漫画の専門学校がうちしかないので、新潟、あと近隣の作家さんからご依頼いただけるケースが大変多いということで、そのネットワーク、あと卒業生から依頼するという形で、東京でアシスタントが足りないという情報は多くもらってますので、そこから卒業生がどんどんつなげてくれるというような状況で今、やっているような状況です。

小野打 なるほど。了解しました。他の学校さんで、アシスタントって言われるとあれなんですけど、漫画家さん、出版社さんと仕組み的なネットワーク作って在学中でも、いわゆるアシスタントの就業体験をカリキュラムの中に取り組んでいらっしゃる所、どのくらいおありになるんでしょうかね。教えていただけたらと。恒常的な仕組みとしてはそんなにないという感じでしょうかね。

この検定と指導者の認定の仕組みはですね、基本的にはやっぱり、プロの漫画家さん。で、それでバラバラにというのはなかなか難しいので、地域、地域であれば地域の作家さんということあると思いますが、できるだけデジタルマンガ協会さんや、日本漫画家協会さんにご協力をいただいて、そういうネットワークを全国的に作っていくこと自体、また、きょうも集英社さんにおいでいただきましたけども、コミック出版社の会とのネットワークも作ってですね、編集者の方々にも理解していただいて、作っていきいたいというふうに思っていますんで、卒業後も就業、もちろんですけども、在学中にもそういった機会を得てもらいながら、小高さんがエキスパートというふうに言われるのであれば、その次のところのプロフェッショナルっていうのは一応、アシスタント経験があるという定義をしているわけですけども・・・。

小高 すみません。プロフェッショナルの定義としては、ツールを自分の固有の使い方だけでなく、こういう使い方もあった上でこれを選んでますっていうことまで理解できたらなと思っていますんですけども。

というのは、その後で、講師の認定っていうのを想定した場合に、ツールの使い方が偏っていると、学生に偏った教え方してしまう。実はそれ、効率的じゃないんだけど、それに気づいていないとかってというのは、それはやっぱり良くないと思っているので、プロフェッショナルだとツールの使い方の、これ限定じゃなくて幾つか知っているくらいまでを想定しています。

小野打 はい。ありがとうございます。ということですね、最後、ちょっと強引かもしれませんが、今、文部科学省事業のほうで進めている検定のご紹介もさせていただきます。で、今、こちらのほうは各校にアンケートお送りしてお答えいただきたいというふうに思っているところがございますので、もちろん、多くの学校の意向に従っていいと思っていますので、検定って成立無理じゃないっていうお声が多ければやれないことと思っていますが、大雑把に言うと、今年度中にこの先進めていくかどうか、皆さんのご意向ですね、決めていって、来年、必要な準備というか、実験的なもの、各等級で検定をやった場合に、実際にそれを受験いただいで通用するのかということをやって、で、実際、うまくいきそうだとすることであれば、再来年くらいに実現していきたいというふうに思っています。

で、その検定や指導者の認定っていうのもある種の方法論でございまして、きょうも漫画家の先生、集英社さん、comicoさんにおいでいただきましたけども、やはり、先方からお話がありましたように、日本のマンガを元気にして行って、産業として、文化として進めていくためには、皆さんが学校を送り出す、その力も大変重要だと思いますし、またその出版社の方々、あるいは、これからデジタルオンリーで配信していく新しいビジネスを進められる方、もっと言えば、きょう見せていただいたようなモーションコミックみたいなものを産業化していく方々、そういった方々と一緒にやっていくことが非常に重要だと思います。

で、もちろん個別の学校、個別の企業がそれは努力してやっていくことがあると思いますが、今、漫画家と言えばデジタルマンガ協会や、日本漫画家協会のような団体があるように、あるいは、コミックの出版社についても、コミック出版社というような団体があるようにですね、団体を作ることが目的とは言いませんけども、漫画のことを教える学校が一緒になって、共通に語れることは語っていただいて、そしてそれらを出版社であったり、漫画家さんにぶつけていくことっていうのは非常に重要じゃないかなというふうに思っています、きょう、こういう機会を持たせていただきました。

今後もこういう機会をですね、できるだけ持たせていただいて、今、文部科学省、せっかくの機会をいただいておりますので、もちろん、一つ一つの学校が競争をしているということは十分理解したうえでですね、一緒にできることはして行って、そのことを社会に、あるいは必要な出版社や漫画家の方に向けて行って、共通の動きができるような土台にしていくというふうに思っております。きょうは皆さま方に最後まで聴講いただき、また、三つの学校には模擬講義をいただき、小高先生は最初から最後までずっとなべりっぱなしで大変ありがとうございました。他にも登壇いただいた方いらっしゃいますけども、皆さま、大変ありがとうございました。

これにてですね、きょうの研修、一応終わりたいというふうに思います。ぜひですね、皆さんの同志の交流の少しの時間ですけどもしていただいて、この後もこういった事業、続けてまいりますので、ぜひよろしく願いいたします。きょうはどうもご苦労さまでした。ありがとうございました。