

平成19年度「専修学校・高等学校連携等職業教育推進プラン」成果報告書

事業名	マンガ家・アニメーターはどんな仕事？「体験 マンガ・アニメの仕事」		
法人名	学校法人 新潟総合学院		
学校名 ((2) のみ)	日本アニメ・マンガ専門学校		
代表者	理事長 池田 弘	担当者 連絡先	小島 友昭 TEL025-210-8333
<p>1. 事業の概要</p> <p>マンガ、アニメは世界に誇る日本の文化である。その職業体験や講演を通し、そのアニメやマンガの文化や世界観を学び、アニメ・マンガ文化の重要性を学び取る。また、体験を通し、将来の職業としての可能性を探る機会とする。</p> <p>2. 事業の評価に関する項目</p> <p>①目的・重点事項の達成状況</p> <p>①講演について ゲーム、アニメ、マンガに精通している業界の第一人者である広井王子氏を招き講演を開催した。業界の最新情報や歴史を中心に、これから業界で活躍していく人物像、業界人になる為の学習方法などを講演していただき、参加者は大いに参考になったと感想を残した。(参加者68名)</p> <p>②体験講座について マンガ家、アニメーター、キャラクターデザイナーの体験実施講座を実施。連載漫画家の夏海ケイを始め、業界で活躍中の講師を招き実施。プロのテクニックと業界、仕事の内容などを体験した。参加者は実際の仕事を体験し、将来の自分の姿を実感できた。また、職業選択の参考となった。(参加者68名)</p> <p>③フォローアップ講座について 2月2日にフォローアップ講座を実施。夏季体験会に参加した高校生の希望者を募って実施。アニメ、マンガ系の専門学校進学予定者も参加しており、将来の職業を考える企画が成功したものと考えられる。 高校1年生～3年生28人参加</p> <p>②事業により得られた成果</p> <p>マンガやアニメ、ゲーム業界は若者に大変人気の職業であるが、その一方では、どのような業界なのか、どのような職業なのか等が周知されておらず進路として漠然としているのも事実である。今回の事業では導入の部分では有るが、業界の様子やどのような職業なのか、講演や体験授業を通して周知することができ、職業選択の一助となったと考える。</p> <p>③今後の活用</p> <p>今回は夏休み期間の1日講座となったが、年に数回実施できるような講座に発展させたい。</p> <p>④次年度以降における課題・展開</p> <p>③にも記しているが、年数回の講座開催と期間も1日から複数びとし、内容を充実したものとしたい。</p>			

3. 事業の実施に関する項目

①職業体験講座、講演会の実施

■アニメ・マンガ業界を知ろう！（講演）

・講演者 広井 王子氏

・実施日 平成19年7月28日(土) 13時～14時 ・日本アニメ・マンガ専門学校

■体験！マンガ家 アニメーター

・実施日 平成19年7月28日(土) 14時30分～15時30分 ・日本アニメ・マンガ専門学校

・講座 「マンガテクニック講座」「アニメ作画講座」

・参加者 講演会、体験講座ともに68名(高校1年生～3年生)

■フォローアップ

・実施日 平成20年2月2日(土) 13時30分～16時30分 ・日本アニメ・マンガ専門学校

・夏季参加者から希望制で募集 高校1年生～3年生28人参加(テーマ、期間、受講者の属性・受講者数、場所、受講者の反応)

1. 講演について

ゲーム、アニメ、マンガに精通している業界の第一人者である広井王子氏を招き講演を開催した。業界の最新情報や歴史を中心に、これから業界で活躍していく人物像、業界人になる為の学習方法などを講演していただき、参加者は大いに参考になったと感想を残した。(参加者68名)

2. 体験講座について

マンガ家、アニメーター、キャラクターデザイナーの体験実施講座を実施。連載漫画家の夏海ケイを始め、業界で活躍中の講師を招き実施。プロのテクニックと業界、仕事の内容などを体験した。参加者は実際の仕事を体験し、将来の自分の姿を実感できた。また、職業選択の参考となった。(参加者68名)

3. フォローアップ講座について

2月2日にフォローアップ講座を実施。夏季体験会に参加した高校生の希望者を募って実施。アニメ、マンガ系の専門学校進学予定者も参加しており、将来の職業を考える企画が成功したものと考えられる。

②その他

事業実施に当たっては、当校講師ではなく、業界で活躍しているプロデューサーやマンガ家、イラストレーターを招き、リアルな業界体験が出来るように心がけた。