

マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー
第 1.2 回

“ マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース ”

会場：日本財団大会議室

日時： 6 月 10 日(火) 13 : 00 ~ 16 : 30

6 月 18 日(水) 13 : 00 ~ 16 : 30

講師：稲葉哲ノ介氏（マンガ研究家）

臼井稔氏（東京財団）

はじめに

東京財団はマンガ・アニメの底力に着目し世の中のために活かす様々な事業を継続しています。創造力や独立精神の豊かな新しい人材を発掘、育成することは個人や社会の将来に大事なことからです。21世紀はあらゆる分野において感性、情熱、魂といった人間力がとても大きな力となります。高等教育の現場にマンガ・アニメの創造力を採り入れて豊かな人間力をもった優秀な人材を発掘したいと願っております。本年度は、「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」を設置しようという提案です。

大学等高等教育機関の経営者の方々に日本のマンガ・アニメの持つ底力をご理解いただきたいと思います。マンガ・アニメに対する世界からの評価や期待、次世代の若者のニーズをしっかりと掴んでいただきます。個性とバリエーションのある「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」の設置に向けてセミナーを6月10日より11回開催いたします。

具体的には、マンガ・アニメ学科を設立する為に、マーケティング戦略・新産業構造・海外戦略(比較)・教育論・学生入学促進案などをテーマに、魅力ある学園づくりのヒントとコンテンツを提供する日本で最初の試みです。

東京財団の過去の成果を見てください。昨年はマンガ・アニメ寄付講座を早稲田大学(www.tkfd.or.jp)で実施しました。米国UCLAでもマンガ・アニメ講座を開きます。今回は第一級プロフェッショナルを揃え、自信をもってマンガ・アニメに関する世界最高のセミナーをご提供いたします。参加者のご納得していただけるセミナーの開催と自負しております。

本報告書は、第1回(2003年6月10日)と第2回(2003年6月18日)の同セミナーをまとめたものです。本書は、本セミナーの内容を関係各位に報告するとともに、参加できなかった方などより多くの方々に内容を共有していただくために作成したものです。魅力ある学校作りのテキストとしてご活用いただければ幸いです。

東京財団会長 日下公人

目次

- セミナー全体スケジュール -		P3 ~ P4
- セミナー風景 -		P5
- 東京財団会長あいさつ -	日下公人	P6
- 第一回セミナー内容 -		P7 ~ P39
- 第二回セミナー内容 -		P42 ~ P69

2003年度 「マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー」全体スケジュール

第1回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月10日(火) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本力...ポップカルチャーの育成策(マンガ・アニメの魅力)
 - ◇ 日本の大学が担うもの、大学の魅力作り
 - ◇ ポップカルチャー市場と教育機関のギャップ
 - ◇ マンガ学・アニメ学構築のための学科のシミュレーション
 - ◇ 芸術系からの学科 2.工学系からの学科 3.文系からの学科
-

第2回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月18日(水) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本発マンガ・アニメ学の構築と海外戦略
 - ◇ 設備投資シミュレーション
 - ◇ 学生募集ケーススタディ
 - ◇ 産業分布とマンガ学卒業後の職業・仕事
-

第3回 マンガ・アニメグローバル戦略と新ビジネス構想

日時：6月24日(火) 13:00~16:30

講師：久保雅一氏(小学館キャラクターセンター長)

- ◇ マンガ・アニメのもつ国際力の検証
 - ◇ 21世紀のニューメディアの世界への戦略考察とのモデル化
 - ◇ マンガ・アニメ産業のリスク、回避方法、特徴、リターンの考え方
-

第4回 アニメプロデューサー論

日時：7月8日(火) 13:00~16:30

講師：清水慎治氏(東映アニメ/チーフプロデューサー)

- ◇ アニメのプロデュース力と作品のシナジー検証
- ◇ 日本アニメの世界戦略

◇ プロデューサー育成計画

第5回 産業論

日時：7月22日(火) 13:00~16:30

講師：竹内宏彰氏(コミックスウェーブ社長)

- ◇ マンガ・アニメ産業の構造のリスクとリワードの考え方について
 - ◇ 他産業への関連性及び発展性について
 - ◇ 海外市場への影響力及び展開を様々な視点から考察する。
-

第6回 教育論

日時：8月12日(火) 13:00~16:30

講師：谷川彰英氏(筑波大学教授)

- ◇ 人間力を鍛えるイメージ教育としてマンガの成果や視点を多角的に考察
 - ◇ 近年のContext教育理論に見られるような新教育理論を考察
 - ◇ キャラクターを作り、原作力の教育、特殊技能の教育などケース検証
-

第7回 新文化外交論

日時：8月26日(火) 13:00~16:30

講師：タケカワユキヒデ氏(タレント・音楽家)

- ◇ 日本のマンガはなぜ凄い…7人のマンガ家の功績と時代
 - ◇ アニメが諸外国でどのように受け取られているか。その影響力
 - ◇ マンガ・アニメが果たす日本のイメージをポジティブにする文化外交の事例とポップ
-

第8回 リテラシー論

日時：9月9日(火) 13:00~16:30

講師：牧野圭一氏(京都精華大学教授)、養老孟司氏(北里大学教授)

- ◇ マンガ・アニメを様々な知識や能力を学習するための基本的な理解手段の検証
- ◇ 従来の文字リテラシーの補完、代替していく21世紀のリテラシーとし

て考察

- ◇ マンガリテラシーが学問として成り立つ評価と実証
-

第9回 マンガ編集論

日時：9月24日(水) 13:00~16:30

講師：堀江信彦氏(コアコミック社長)

- ◇ 現代のマンガ・アニメにおける編集者・プロデューサーの果たす役割の重要性
 - ◇ 現在の問題点、新しい編集像、人材育成方法を提案
 - ◇ 研究者の必要性とその役割を提案
-

第10回 モデル人材論

日時：10月7日(火) 13:00~16:30

講師：大久保高文氏(電子学園理事)

- ◇ モデル人材に必要となるスキルの種類、水準や知識の種類をマトリックス分析
 - ◇ 実際のカリキュラムを設計するに当り基礎情報となる部分の分析と設計
-

第11回 マンガアニメ造形ビジネス学科設立セミナー総括

日時：10月21日(火) 13:00~16:30

講師：ちばてつや氏・杉浦健太郎氏(経済産業省)

- ◇ マンガ家ちば先生が語るこれからのマンガ界と人材育成
 - ◇ コンテンツ産業総論
-



東京財団 日下公人会長



講演 白井氏（東京財団） 稲葉氏（マンガ研究家）



受講風景

セミナー本編

第1回 「マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース」

講師：稲葉哲ノ介氏（マンガ研究家）

臼井稔氏（東京財団）

東京財団会長挨拶 / 日下公人

日下 このセミナーは当初、30万円ぐらい払ってくださいという会でした。わが財団は1300万円かけております。30万円ではたぶん元は取れないが、これは日本のためだからやろうというつもりでした。ですから、集まってくれた方に、別にお礼を言う気はないんです。商売としていえば、損してやっているんですから。

でも、お礼を言う気はあるんです。それは日本のためだからです。我々は公益法人ですから、日本のためになることをやっているわけですが、いまは日本の若者がこんなにマンガ、アニメ、デザイン、ゲームについて学びたいと言っているから、それを学べるようにしてあげることが日本の若者のためである、というのが第一であります。だから、その実費ぐらいはいただくと思ったんですが、みなさんはちっとも集まってくれませんでした、それなら無料(ただ)にしちゃえということになりました。これは無料でございますから、別に経営的にお礼を言う必要は全くないわけでありまして。みなさんがくだらないと思ったら帰ればいいし、よかったと思えば、みなさんからお礼を言っていただきたい。

ただし、この金は、モーターボートのほうからくるんですね。日本の法律で「モーターボートで博打をして遊んだ人は3.3%を寄付しなさい」ということになっていまして、何百億円というお金が日本財団の曾野綾子さんの所へ来る。曾野綾子さんは、日本のため、世界のためになると思ったことに毎年配るわけです。それが東京財団へちょっと来て、この1400万円になっているわけでありまして。ですから、感謝するなら、モーターボートに感謝してください。

私は、いまから30年前、『新・文化産業論』という本を書きました。そのころ日本は、自動車とかテレビで世界にいまに勝つだろうというぐらいの時代でしたが、その次は文化産業だと言ったわけです。ですから、いまでもそのときと同じことを言っているわけです。最近アメリカ人が、日下の言うとおりである、と。日本経済の強みは、自動車でない、半導体でない、製造業でない、文化産業だ、芸術だ、ユーモアだ、と。その精神がトヨタのレクサスになっている、ソニーの何とかになっている、と。つまり、製造業、ハイテクというが、ハイテクの奥に日本人の文化と芸術がある。これがアメリカ人にはないんだ、とアメリカ人が言ったわけです。

だけど日本人は、いまだにそれに気がついていない。日本の芸術は世界一、日本人のユーモアは世界一。だから、会社のなかで、もっと上等な自動車をつくろうという、足並みがそろって上等な自動車になってしまうわけです。それをアメリカ人は、オーバークオリティと言ったのです。もっと高い値段をとれ、同じ値段でオーバークオリティのものを持ってくるな、迷惑だ、と言っていたんです。ところが、アメリカ人がそれを買うようになって、それがスタンダードクオリティになったんですね。ハイテクであれ何であれ、みんなそうです。日本人が新しいものをつくって、それが世界に普及して、グローバルスタンダードになっているわけです。

ということ、アメリカ人のほうはもう気がついてますよ。この間来た別のアメリカ人は、「文化娯楽産業、若者文化産業でもアメリカは日本に負けるのか」と。アメリカの産業を上から、航空宇宙産業、金融証券業といくと、ハリウッドが5大産業の5番目で、それもまた日本に完璧に負けちゃうと。負けてなるものかと、ブッシュ大統領も予算をつけると言っているわけです。韓国の大統領も文化立国政策と言って、何百億円程度ですけれども、CGセンターをつくったわけです。

「千と千尋の神隠し」は、オリジナルは日本だけど、つくるのは安い韓国へ外注。それをやっていると向こうはどんどん覚えちゃうわけですね。韓国の大学・専門学校に日本若者文化パクリコースというのができましてね、いっぱい大きいのがくるから一生懸命パクって、これを中国へ輸出すると面白いように儲かる。もとは日本ものなんですけれどね。

高い、安いで言うならば、韓国、中国にかないません。これから日本はどうしてがんばるんですか。オリジナリティです。次から次へと、クリエイターががんばらなきゃいけない。しかるに文部省の教育は、それを完全に邪魔している。偏差値のいい子はどんどんそういう精神がなくなった。我々の税金を使って、ひからびた人間をつくっているわけですよ。

ざまあみなさい。子どもは来ないでしょう。生まれている人数が少ないと言いつけていますけれど、そんな文部省教育で褒められて高い偏差値を取ったって、何のいいこともない。一流企業に入れるわけでもない。上役の言うとおりにやっていたら、すぐクビになる。せめて公務員になろうっていうわけで、学校で公務員試験に出る問題はこれだよと言ったときだけ、生徒はついてくる。これは私の経験ですけど、公務員試験の問題に出るようなことを言えば勉強していますけれど、それ以外のことは勉強する気がない。アルバイトをしているほうが、よっぽど勉強になるといふようになっておりまして、みなさんの学校も半分ぐらい潰れるんじゃないかなあと。

ですから、少しこういうことでもやりなさい、韓国に負けないようにやりなさいっていうのは、親切で言っているわけで、みなさんにお礼を言う気なんか全然ない。潰れない大学の人は

来なくて結構です。潰れそうな大学だけ一生懸命聞いてください。あるいは、若い学生たちが習いたがっているから教えてやろう、っていう気のある人は聞いてください。という気持ちでございまして、現にいまでもずいぶんたくさんの専門学校や短期大学や芸術学校がこれをなさってまして、私がこんなことを言うよりも、もうそっちのほうが進んでいる。それはそれでいいんですよ。

ですけど、私はここでこんなことをいたしまして、その方面で悪戦苦闘したり、あるいは成功して大金持ちになった人とかを集めてきて、お話を11回やらしてもらおう。それを聞けば、わかっていると思っている人でも、またさらに次のヒントが出てくるんじゃないかな、ということ。でも、こんなことはただの入門講座ですからね。そんなに立派なことをしているわけじゃありません。

私が一番立派と思っているのは、オリジナリティです。クリエイティビティです。マンガ、アニメで言えば、キャラクターづくりなんです。世界の子どもが喜んでいるのは、あるいはハリウッドが喜んでいるのは、あるいはディズニーランドが脅威だと思っているのは、日本がつくるキャラクターなんですよ。それを韓国でも中国でもシンガポールでも、片っ端から真似をして、若い人は好きになっているわけですけども、これがもうじき終わりだと思いますね。

キャラクターづくりは誰がやるんですか。大学で教えられるんですか。まずはチャンスを提供するわけですけども。いま日本の有名なマンガ出版社、アニメ映画会社は、たくさんの人を集めてきて、次につくるキャラクターはどんなのが良いかっていうことを会議で議論している。とんでもない。そんなことで芸術がつくれるはずがない……と思いませんか。

そもそも日本のこれまで成功してきたキャラクターは、長谷川町子さんでも、松本零士さんでも、みんな自分のことを描いていたわけですね。自分が汚いアパートにいて、サルマタケなんていうのが生えている、ということを描いていけばマンガになったわけです。サザエさんは自分の家のことを描いていただけですから、「キャラクターづくりの苦労なんか全然ない。ストーリーも全然苦労ない」って言っているわけです。

ところが、いまの日本は、そういう変わった生活がないわけです。みんな中流家庭で、普通の日本人だらけになりましたから、キャラクターづくりはどうするかっていうと、会議でつくる。会議でのつくり方は、想像で言えば、トヨタ自動車がカローラをつくるときと同じでしょうね。この自動車のターゲットはどういう人か。これは男だ、年齢はこのぐらいだ、所得はこのぐらいだ、学歴はこのぐらいだ。人というものをそういうふうに決めてしまうわけです。それに合うように車をつくっても、それはそれでいいんですけど、芸術作品じゃありませんよね。

だから、日本のキャラクターづくりはもうじき終わりだ。オリジナリティもクリエイティビティもなくなる。そういう危機感を私は持っておりまして、それではどうすればいいのかというのを私もこれから考えていきたい。みなさんにも考えていただきたい。そういうところへ、このセミナーを持っていきたいんです。

とりあえず11回は入門です。そこから先、どうすればクリエイティビティのある日本の若者産業になれるかということにいけば、1400万円は使ってよかったとなる。何ならもっともっと使おうと思っているところでございます。

ちょっと長くなりました。ありがとうございました。

マンガ・アニメ・ゲーム産業界の実態 臼井稔氏

司会 きょうの講師の稲葉哲ノ介さんは、少年チャンピオンに連載していたマンガ家で、3年ほど前からタイ国でマンガ文化振興のために教えていらっしゃいます。臼井稔は、いま東京財団にいますが、コンサルティングファームを経て、直近まで高校生の卒業後の進路などを調査・情報提供する会社に勤務していました。

臼井 ご紹介いただいた臼井です。最初に、なんで「マンガとかアニメの学科を日本にもっとつくろう」なのかという話をちょっとさせていただきます。長年教育産業界というところ、ちょっとした広告代理店にいたんですが、日本の高等教育機関はどれも未成熟な業界で、いつも不思議に感じながら仕事をしていました。特に近年は大学・専門学校のパワーが下降線をたどっていて、新しい学部・学科ができて、初年度はいいんですが2年目以降になるとぼろぼろになっていくケースが多すぎるのです。その中身を見ると、特徴がない、面白くないということになります。なぜ、そうなのかなと素朴に思っていました。もっと生きがいを感じる学部や学科があっていい。

私はもともとマンガが好きでしたが、私の好きなマンガとかアニメとかを見てみると、どうしてこの日本特有のすばらしい素材をもっと生かすような学問体系や、育成をしていかないのだろう。そろそろマンガ学部、マンガ学科、アニメーション学科がもっとできていいなと思っていたのです。日本の第1号のマンガ学科が京都精華大学にできて、今年で4年目になります。昨年は東京でアニメーション学科もできました。韓国は、もう80以上のアニメ・ゲーム関係の学部・学科があるのに、お膝元の日本が寂しいので、これをぜひやりたいとご提案させていただいて、ここまできたということです。そういう意味では、かなり熱を入れて、思い込みが激しい部分もございますので、そこらへん差し引いてお聞きいただければと思います。

さて、本題に入ります。はじめにマーケットベースの話から入ります。日本は、いまマンガが雑誌等の3分の1ほどになっています。どこでもマンガが売られているということですね。また、中学生、高校生、小学生も含めて、33%、3人に1人はマンガを手に取りながら生活をしているということです。マンガをベースにしてテレビゲームなどがつくられているケースも多く、アニメーションもまた同様です。

このマンガは読んでいけば読んでいくほど、クリエイティブさといいますか、想像力といいますか、絵を見たり文章を読んだり、それから目だけを見たり、口だけ見たりしていても、生き生きした表情があって面白い。ここらへんが日本のマンガのすごさですし、このすごさをアニメーションやゲームにももっと生かして産業育成につなげていきたい。ベースはすべてマンガであろうと私どもは考えています。セミナーのタイトルを、アニメ・マンガにしないでマンガ・アニメにしたのは、そういう意味です。

マンガの市場ですが、近年はコミック出版関係はかなり苦労しておりまして、だんだん本が売れなくなってきています。といっても5230億円の市場です。部数も96年あたりをピークに落ちてきている。

アニメ産業は、2001年は盛り上がりました。「千と千尋の神隠し」の大ヒットです。DVDも記録的にヒットしました。テレビの放映本数は、それまで50本程度だったのが、この年に70本くらいになりました。今年に至って80本前後と言われていています。

アニメ産業そのものは伸びてますが、状況的にはあまり良くないというのが関係者の話です。世界で放送されているアニメーションの約60%は日本製ということで、一つの化け物ですね。代表格のポケモンは68ヶ国、映画は40ヶ国、収入は1億7000ドルという規模になっています。

「千と千尋」で、日本のアニメが再認識されたということもあるのですが、もともとかなり興味を持たれていて、20世紀フォックスが「ドラゴンボール」を、ワーナーブラザーズが「AKIRA」を、ソニー・ピクチャーエンタテインメントが「アストロボーイ」を映画化すると聞いております。日本のアニメはこれから世界で行くぞという感じになっているのです。

ゲームは、1兆4500億円という数字になっていますが、ソフトもハードも昨年あたりから落ち込んできている、と関係者は話しています。ちょっと気になるのは、一般生活者を対象とした調査ではゲームをやる層が減少傾向だということです。ゲームをやる層とやらない層が分かれてきたかなという感じです。

マンガ・アニメーション全体のビジネスのボリュームはどのくらいあるでしょうか。ゲームの総出荷額は1兆4575億円、コミック市場は5230億円、アニメーション市場（映画、

ビデオ、テレビの制作売上)は1860億円、キャラクター商品は約2兆円です。ただし、この数字には、コミックマーケットの同人誌やイベント、ビジネス用あるいはプロモーション用マンガなどの制作は入っていませんので、それを入れるともうちょっと大きくなると思います。いずれにせよ、だいたいこのような規模の産業界です。

では、下降線をたどるマンガ産業が抱えている課題とは何でしょうか。流通チャネル多様化への対応と遅れ、比較商品(ゲーム、携帯電話)との相対的地位低下、マンガの質低下、新刊書の過多、少子化の影響、海外戦略の稚拙、などが挙げられますが、なによりもマンガの質の低下が問題になっています。人気は非常に売れている一部の作家だけに集まる。そして、昔の作品をもう一度出す。それもコンビニあたりで安く売っている。

少年マガジンは、400万部といわれていたのが300万部になって、少年ジャンプがまたトップに返り咲きましたが、これはジャンプががんばったのではなくマガジンが落ちたからです。それはなぜかという、やっぱり面白い作家が減ってきているという原因を否定できない。マンガ雑誌は、読み始めるとずっと買うけれども、面白くなって1回買うのをやめてしまうと、その後面白い作品があってもわからずじまいで、新しい購読層を取り込めないという問題があります。

海外戦略の稚拙というのは、ジャンプやパンチなどがアメリカで出ていて、ジャンプは100万部を目指していますけれども、ちょっと伸び悩んでいるようです。まだこれからだと思います。

こうした課題に対して、今後の対応策、ビジネスチャンスとしてはどうなのか。ビジネスの広がりはいろいろ考えなければいけないですが、特に私どもとしては、マンガを描きたい、マンガ関係の仕事をしたい、アニメーションに関わる仕事をしたい、それをもとにゲームをつくってみたい、あるいはハードを開発してみたいといった、さまざまなマンガを中心とした学問、マンガ家養成の専門機関を増やしていくことで、この問題を少しは解消できていると思っています。とにかくこのセミナーのテーマはここにあります。

大学でのマンガ教育はまだこれからですが、リクルートのネットで調べると専門学校では61校ほどがアニメかマンガのコースを設けています。それ以外にも、企業がやっているマンガ・アニメの学校もかなり多く、代々木アニメーション、東京アニメーション、マンガ塾などが長年の実績を持っています。ゲームに関して、データとして学校数を出してませんが、かなりの数になりでしょう。

ただ、大学で専門にやっているのは2校。映像も専門的にやっているのは、日大と大阪芸術大学あたりだということです。先ほどお聞きしたところによると、京都造形美術大学は今年か

らアニメーションの通信教育を始めており、来年は学科コースの設置も考えておられるそうです。

次に、アニメーションの産業の課題は何でしょう。いろいろありますが、主な課題として2つ挙げました。経済産業省のアニメーション産業研究会からの抜粋ですが、優秀なアニメーションクリエイターの確保・育成についての課題、アニメーション産業の構造上の問題、となっています。

は、先ほど出た「千と千尋」の制作を韓国に頼んでいるという話です。日本では、大手は賃金体系も悪くないでしょうが、中堅以下は結構厳しくて、制作コストを放送局や代理店が抑えようとする。そこで、短時間でできて、コスト的にも安いということで、韓国の技術者に依頼するケースが多くなっています。東映アニメーションは最近ではフィリピンに出しているそうです。フィリピンなら英語でやりとりできるし、アメリカ進出にも便利だということもあるようです。

こうなると日本では、どんどんクリエイティブな人材が不足してきます。描くという原点の人材が少なくなっているのは大きな問題だと思いますし、開発力の低下につながっていきます。オリジナルのアニメーションをやろうと思ってもネタがないものですから、マンガに頼る傾向も増えてきました。ところが、マンガの世界も先ほど言ったような状況ですから、不安だというのが本当のところでは。

に関しては、著作権を、大手のプロダクション、放送局、発注する側が持っていて、小さな所は持てない。ですから、マルチユース的にいろいろなものを商品化するのに、ちょっと困ったものだなというのが現実です。

そこで次は、いかに若者層の目をアニメやマンガに向けさせ、なおかつ専門学校や大学に入ってもらおうかという話になります。

私は教育機関でいろいろと仕事をしていまして、率直に申し上げて、専門学校の対応はすごいと常々思っています。文科省にいちいち伺いを立てなくてもいいから、学科やコースをつくりやすいこともありますけれど、それにしても時代の流れを読んで新しい学科・コースをつかっていく。専門学校には、生徒を呼ぶ力がすごくあると思います。

少子化で専門学校はだめになると言われた時代がありますが、だめになった所ばかりでなく、逆に生き返って、あるいは勢いづいて人を集めているところもあります。大学は専門学校よりも悠長に構えているという心配をしていました。実際に今年の入試結果を見ても、いわゆる勝ち組・負け組が明確になってきています。

ちなみに、10年ほど前から志願者を増やし続けている大学があるんです。成城大学と成蹊大学です。10年間で成城は倍近くになっているし、成蹊は48%ぐらい伸ばしている。しかも学部間であまりばらつきなく伸ばしているそうです。なぜ、伸びているか研究しなくてはなりませんね。マンモス大学では、早稲田大学、法政大学、立命館大学などが頑張っています。いろいろな学部をつくって、研究しておられる成果かなと思います。

逆に非常に落ち込んでいるという大学もあります。データはないのですが、大学関係の方たちに聞くと、約40%ぐらいは定員割れしているだろうということです。学部によっては3分の1とか4分の1というところも現実にあるようです。

マンガ、アニメは、人と人のつながりでやる学問だと私は思っています。投げやりに、それを描きなさい、こうしなさいというのではなくて、いろいろな意味の複合性があって、マンガを描く、学ぶ。ハートでやれる学問というか。そういう意味でも、マンガ学部・学科は人を呼べる、というのが持論なんです。

日本ドリコムという会社が、進学情報誌の読者である高校2年生を対象にして毎年やっている「やりたい仕事アンケート」という調査があります。実際の調査では男女の比率が1対3だったので、ドリコムさんの許可を得て男子を3倍にして集計したところ、保育、医療、建築、先生、福祉、スポーツなどが上位に来ており、ゲームは14位、マンガ家は35位にランクされました。だいたい13%ぐらいはマンガ業界に興味を持っているんじゃないか、ということです。13%は、私はかなり高いと思っています。

マンガ家になる方法は、直接アシスタントになるケースが多いですが、それ以外に、最近は専門学校や、マンガ塾みたいな所に行くケースも多くなってきています。

マンガ家の数は、アシスタントを含めて3000名から1万名強だろうと思います。供給ベースから見るとまだ足りない。学ぶ所もまだ足りない。だから、そういう場を提供すれば、入学を希望する生徒はいっぱいいると思います。

最後に、携帯電話の話をしてします。なぜ、この話をするかと申しますと、マンガを読まなくなった、ゲームをしなくなった、あるいはテレビを見なくなった原因として、若い子たちにとっては携帯電話のほうが面白いということがあります。野村総研が調べた結果では、15歳以上の女性は93.9%、男性は80.3%が携帯電話を利用しています。ある高校で生徒に聞いてみたところ、メールの数は1日平均50本だそうです。これは商業系の高等学校でしたけれども、だいたいどこでも同じような感じです。だから、マンガを読んだりやゲームをやる時間がない。

以上、脈絡なく話してきましたけれども、実態がどうなっているかというお話をさせていただきました。次に、稲葉さんに、実際にヒアリングをした結果を含めて、実態と今後について、マンガがいかに中心であるかというお話をさせていただきたいと思います。

才能発掘と人材育成の強化 稲葉哲ノ介

稲葉 私は、ずっとマンガを描いていただけではなくて、ゲームにもアニメーションにも関わっていたことがあります。マンガというものが、ほかのジャンルでも通用することを体験してきました。業界全体を見ると、マンガが三角形のトップにあって、あとは皆ぶらさがっているような形になっていると思います。ストーリーをつくったり、キャラクターをつくったりという力は、マンガにこそ強くあるもので、ほかのジャンルではなかなか真似ができない、独自につくるのが難しいものだからです。

タイにはかなり絵がうまいマンガ家が多いですが、キャラクターは真似できるけれど、ストーリーが書けないからどうすれば書けるか教えてくれ、という話が何回もありました。韓国でも、10年間ぐらいトップで走ってきた作家が、ストーリーがつかれないと言っていました。そういう現状を考えると、日本のマンガは、確かにキャラクターもすごいけれど、ストーリーという部分は、ほかの国では真似できない、日本独自のものであるということです。それはなぜか。日本は、文学や小説が盛んな国だからと感じました。

1970年代前半の一時期、マンガが小説に勝とうとした時期があって、そのときに「マンガは芸術だ」と頑張って、文学をベースにする方法論などが築き上げられました。90年代初頭までは、それに関係した編集者などがまだ現場にいて、こういうマンガを描かせるなどと指示して、ちゃんとしたストーリーづくりができていました。当時のマンガは、いま見ても面白い作品が多くて、例えば「ドラゴンボール」や「スラムダンク」などはまさにこの時代につくられたもので、海外でも非常に評価が高いです。

その後、その人たちが現場から退いた段階で、そういうマンガづくりも後退していきました。去年、タイで教えているときに、最近の日本のマンガは面白くないと言われたんです。実際に売上も下がっている。なんで面白くないんだと聞くと、話がわからないのが多いと言うのです。さらに調査していくと、95年ぐらいまでのマンガが非常によく売れている。それ以降、マンガの編集体制がちょっとずつ変わってきたのですが、そのときからマンガが売れなくなったというのは、単にマンガが好きで買っている海外の人たちにもそれがわかるような状況になって

いるということです。台湾も同じような状況だと聞きました。

90年代のマンガ界は、メジャー系マンガが頂点に位置するピラミッド構造になっていて、裾野にマイナー系マンガ、アート系マンガ、同人マンガ、新感覚マンガ、アニメ系マンガなどがありました。メジャー系が真ん中を柱のように突き抜けている状況だったのです。現在は、裾野にCG系マンガ、イラスト系マンガ、キャラ系マンガなどが加わり、目いっぱい広がっているんですが、メジャー系マンガは非常に細く、弱々しくなっています。

売れるマンガ家と売れないマンガ家の二極化が進んでいて、メジャーで売れている次のバッターが全然打てない状況になっているのです。それでも雑誌社サイドでは、とりあえずトップバッターが売れていれば採算が取れるからいいということですが、トップの人がなくなった場合は非常に困る。

昔は思いつきや自分の想像力でマンガを描けたのが、いまは読者も頭が良くなっていますから、価値観を生むようなマンガを描くには技術的なバックアップが必要です。頭のいい作家は、いまの最先端のもの、社会状況などを考えて描いています。弘兼憲二さんや、かわぐちかいじさんなどは、最先端の知識をどんどん自分のなかで増やして行って、いまの時代における面白さを追い求めている作家です。ところが、雑誌編集部やマンガ界は、CG系マンガ、アニメ系マンガなど新しいマンガをつくって、裾野を広げていくことが対策だと思っているのです。

本当にやらなければならないのは、中央の柱（メジャー系マンガ）をもっと太くすることであって、そのためには基本的なマンガの技術などを理論化して教え込むことです。そうしていかないと次世代になったときには柱が何も無い状態になってしまうので、非常に怖いと思います。いまこそメジャー系マンガの描き方、売れるマンガの描き方を教えることが本当に必要だと思いますし、それをやれるのは教育機関なのです。

90年代以前は、本当に売れるマンガを描くところに力を注いでいました。雑誌のなかで競争があって、毎週順位を出されるんです。例えば少年ジャンプでは、下から5番目が10週以上続くと降ろされるといった暗黙のルールがありました。私は少年チャンピオンに描いていたんですけど、やっぱり真ん中より上に行かないと連載が終わるという状況のなかで、切磋琢磨されて技術力を高めていったものです。いまの雑誌社は、ほとんどそういうことはありません。マンガ雑誌自体はプロモーションとして赤字でもしょうがないが、単行本が売れてペイできればいいし、映画化、アニメ化、ゲーム化などで儲ければいいという考え方にスライドしています。

この考え方は非常に危険です。韓国ではいま、マンガの雑誌が出ていないんです。マンガ家たちは、インターネットに載せて見せているらしいんですが、それはまさに自分たちの首を絞

める結果になっている。インターネットに載ったマンガがコピーされて、マンガのマーケット自体がめちゃくちゃになってしまっています。単行本も売れないらしいです。ちょっと前まで30万部、40万部が当たり前だったのが、3年ぐらい前からだめになってきた。国策でインターネットを高速化して、いまはアジアで一番速いんですけど、そのためにこういう問題が起きたというのを理由にしている。しかし私が見るところ、面白いマンガを描いていないからじゃないかという感じもします。

3年ぐらい前に、雑誌社4社ぐらいで、いろいろ見せてもらったり話を聞いたりしたんです。絵は日本よりうまい人が多いし、キャラクターもいいなと思うものが結構あったりして、そのあたりは日本の雑誌のレベルとほとんど変わらないと思いました。ところが、韓国語はわかりませんが、それでも面白くないと感じる。韓国だけでなく、タイでも香港でも、何千冊と読んだけれど、面白くないです。

これはなぜかということ、マンガの要素をわからずに描いていることが、まず一つ挙げられます。日本人は小さいときからマンガを読んでいるからじゃないかという話もありますが、それだけではないと思います。香港や台湾も、子どもころから読んでいるそうですが、それでもやっぱり日本のマンガのようなものが描けない。これは、ストーリーの構造、ストーリーの書き方、ものの見方が、日本人は独特なものがあるからじゃないだろうか。すごく繊細であるし、多彩な表現があるし、多彩な言葉でものを表現できる。そういう部分が外国の作家は非常に乏しいという感じがします。

日本マンガの世界における一番のアドバンテージは、表現力です。そして、ものを見る力、分析する力、理解する力、こういう部分だと思います。だから、そこをある程度理論化、体系化して教え込んでいくことが、いまのマンガ界に必要なことだと思います。

白井　マンガ界の裾野に広がる、新感覚マンガ、イラスト系マンガなどについて説明してください。

稲葉　新感覚マンガは、読んでもわからないマンガ、価値観がどこにあるのかわからないマンガです。例えば、背景を写真で撮って、キャラクターをモノクロで描いていくような、感覚的にはいままで見ただけの映像のなかで、よくわからない話を描いている。

イラスト系は、3ページか4ページぐらいの短い作品が多く、絵を描くのが好きな子がイラストをマンガ的に描いたようなもので、内容はほとんどありません。

アート系は、アーティスティックなきれいな絵をつくっていくなかで、それをマンガのコマ

割りにしてみたようなもので、絵がすごくうまい。ペンで描かないで、絵の具で描いたりして、美術系の画材を使っているようなものもアート系といわれます。最近、フランスあたりで評価されていますが、これは日本文化のはき違えだと私は思っています。

朝日カメラという雑誌に、フランス人のマンガ家が、熱海でロケをして、写真に撮ったのをトレースした「マンガ」を発表したという記事が載っていました。確かに絵はすばらしいけれど、はたして価値がつくのかなと思いました。マンガはイマジネーションを映像化するものだから、広義に解釈すればそれもマンガなのかもしれないけれど、ちょっと海外と日本の温度差を感じました。アメリカ人とマンガの話をして誤解されている部分が多いと感じるし、韓国などは日本のマンガの情報がかなり行っているはずなのに、やっぱりマンガの中心部を理解していないという思いがあります。ちょっと話が飛んでしまいました。

さて、マンガ界の傾向ですが、本当にまずいと思うのは、少女マンガが壊滅状態だということです。マンガ家になりたい人が100人いたら60人ぐらいは女の子で、いろいろな所で学んでいたりに、なんでこんなにだめなのか。女の子はお金がなければマンガを買わないということもあるんですけど、やっぱり昔は少女マンガがもっと元気だったと思うんです。昔の少女マンガは、非常に繊細な部分を描く点では少年マンガには比べられないものがあって、恋愛のことを描くだけでなく、人間の心のひだを描くのが非常にうまかったのです。いまのマンガ界の中心になっているマンガ家には、少女マンガ出身の人が多くいます。少女マンガ界にそういう人材がない状況では、10年後のマンガ界はいったいどうなってしまうのかと思います。

去年、少女マンガ雑誌を買って調べたところ、ちゃんと読める作品は、月刊誌の140作品中2作ぐらいでした。何を言っているのかわからない作品が多いのです。マイナー系マンガや新感覚マンガもわからないものが多いのですが、マンガはエンターテインメントであって、読者が介在して初めて形になるメディアだと思うんですね。だから、読者に言っていることが伝わらなかったら、その時点でもうマンガじゃないんじゃないかという感じがします。

先ほども言ったように、売れる作家と売れない作家の二極化が激しくて、一部の売れてる作家以外は食えないような状況になっています。普通は連載を20回以上続ければ単行本になるんですが、なかなか単行本にならない。マンガ家の収入で一番大きいのは単行本化で、ボーナスをもらうようなものですが、いまは全くもらえなくなっている。マンガ家にとっては非常に厳しい状況になっています。

白井 逆に単行本になるまでの期間が、いままでは半年とか1年だったのが、2ヶ月、3ヶ月になっているそうですね。

稲葉 ええ、雑誌で入稿したらすぐコミックス用に回すこともあるという話を聞きました。それに雑誌が売れなくなっている原因でもあるんです。売れると思ったら早く出して、もとを取ろうということですね。

月刊誌は、その存在意義がないんじゃないかという声が、取材する過程で聞かれました。週刊誌でどんどん描かせて単行本を出していくほうにシフトしているので、月刊誌は非常に厳しい。しかも、いまの月刊誌のパターンが、特に絵の部分でマニア層に受けるものになっている。例えば、アフタヌーンがそういう傾向にあります。作家は、絵は描けるけれどマンガを描く力がないので、作品のページ数が少ない。これは全体的な傾向です。

また、コンピュータが1ギガバイトくらいだったら3~4万円で買えるようになった現状を反映して、パソコンを利用したマンガが非常に多くなってきています。コミッカーズという雑誌でマンガをコンピュータで描くことを教えているし、関連した本が非常に増えています。海外では当たり前のようにパソコンを使っています。

私も92年ぐらいから、アップルが150万円ぐらいの時代でしたが、私もマンガにコンピュータを使えないかなと考えて、ずっと使っているんです。しかし、コンピュータでフラストレーションがたまると、次の瞬間からストーリーが思い浮かばなくなるんです。データをとったわけではないですが、ほかのコンピュータを使って描いている人も同じようなことを言っていたので、そういうことがあるのかもしれないと思っています。

白井 これだけコンピュータが普及しているのに、意外とマンガ家は昔からの手法でやっているんですね。

稲葉 それは、ベテランの人が多いうことなんです。ベテランは、結構頑固な人が多くて、「マンガっていうのはやっぱり手で描くもんだ」と言い張っている。ただ、やっぱり先駆者みたいな人がいて、叶 精作さん、弓月光さん、日野日出志さん、モンキーパンチさん、里中満智子さんも使っていますけれど、表に出るような使い方はあまりしていないと思います。ところが、最近の傾向としては、コンピュータでつくりましたみたいなものが非常に増えています。それらは、やっぱりストーリーの部分がおざなりになりやすく、面白くないと評価されるものが多いです。海外は100%コンピュータでつくっています。手描きのものをスキャ

ンして、色を塗ったりトーンを貼ったりという方法なので、やはり手で描けることが基本になると思います。

それから、アート系といわれるマンガが増えてきたということは先ほど言いましたが、エンターテインメントの要素よりも絵に傾倒しているというのです。これもコンピュータの普及によって、いろいろなフィルターをかけたり、デジタル処理したりして、クオリティが非常に高そうに見えるマンガをつくるようになったからです。

最近のマンガ家の傾向としては、マンガ家志望者が淡白になってきています。これは、面白いマンガが描けない状況の、結構大きな原因だと私は認識しています。読者の頭が良くなってきたし、インターネットの普及で特定の情報がすぐ皆に知られてしまうようになっているので、作家にも特定の情報を突き詰めていく力が必要になっていますが、それが無いのです。

マンガ家志望者に一般常識があまりないのも大きな問題です。マンガ家志望者は、何となくマンガが好きだということから入って行って、描いたものを雑誌社に持ち込み、アシスタントになって、そこからデビューしていくというのが、標準的なマンガ家へのルートです。しかし最近では、何となくマンガが好きで、自分でマンガを描いたり、PCでイラストを描いたりしているけれど、アシスタントはいやだという人が非常に増えている。1人でマンガを描いているうちに、同人誌などでちょっと売れて、同人誌系のマンガにスポットを当てている小さい出版社からプロデビューするというパターンもあります。そこで人気があるのを、別の雑誌が引き抜いて自分の所で描かせたりもします。だから、切磋琢磨された技術のなかでマンガ家になっている人が少なくなってきたので、基本技術がないし、ストーリーが書けないという現状になっています。

こういうマンガ家が増えても問題はないと思うんですが、ただ、中心にあるメジャー系マンガが細っていくと、日本のマンガの力が失われていくことになると思います。特に、読者を意識したマンガの描き方をしっかり打ち出していけないと、さらに厳しい状況になっていくと思います。

マンガを中心としたビジネスは、雑誌掲載、単行本、アニメなどの映像化、キャラクターグッズ、ゲームなどがあり、最近では食玩と言われるものにも広がっています。マンガはさまざまな産業の源泉になるということです。

マンガ家がプロになるまでの行程。

マンガ家は、いろいろな方法でプロのマンガ家になり、活躍している人が多いです。一般的には、自分でマンガの練習をして、その流れで出版社に持ち込むんですが、たいていは自社のマンガ賞に応募していただきますと言われる。その段階で全く基本ができていなかったら、マンガ家のアシスタントを勧められます。もう一つは、いきなり出版社ではなく、教育機関に行くという流れがあります。マンガ専門学校、京都精華大学、大垣女子短大などのマンガ学科で学び、そこから出版社に持ち込んだり、コネクションがあればアシスタントになったりする。

最近の新人デビューに際しては、賞が非常に大きなレベルをはかるものさしになっています。講談社、小学館、集英社の大手3社に関しては、これ以外でのデビューはほとんどないと言っていいくらいです。入賞すれば、とりあえず雑誌掲載ということもありますけれど、そこから連載できるまでは長くかかります。少年サンデーでは、賞をとってすぐ連載できる人は2年に1人いればいいと言っていましたから、実際はそんなにいないということでしょう。それだけ厳しい道のりですし、プロになっても、マンガで食っていけるようになるのはさらに厳しいと思います。

白井　　いしいひさいちさん、高橋留美子さんなどは、同人誌をやっていて雑誌社に目をつけられたと聞いています。

稲葉　　高橋留美子さんのころは、コミケットもいまのようにマニアックになっていなくて、わりと普通の集まりだったんです。同人誌も特別な存在ではなく、ちゃんとマンガを描いているというスタンスでした。だから少年サンデーは、そっこのほうに目を向けて行って、たまたまそこから新人を拾っていったんだと思います。

プロのマンガ家になるために必要なものとしては、フィクションをつくる力、絵の描写力、先を見たり判断したりする客観力、テイストをつくる作家性・個性、など4つの要素があります。いままでは、絵がうまくてかわいいキャラが描ければマルだったんですが、いまはそうではなくて、出版社やゲーム会社でも、キャラクターをつくるうえでサイドストーリーなりバックストーリーを持たなければだめだという話をしていました。

その意味では、いま弱っているフィクションをつくる能力が一番の問題かなという感じがします。この問題は、先ほど触れたように、作家もマンガ家志望者も非常に淡白になっていて、一つのことを突き詰めて考えない、いろいろなものに興味を持たないといったことが背景にあります。これで本当に大丈夫かな、という感じがします。

手塚治虫先生は、どんなに忙しくても隠れて週に3本ぐらいは映画を見ていたそうですが、

そうやって世の中のものに興味を持つことが必要です。手塚先生はまた、ほかの作家のマンガもよく読んでいて、その時代ごとにライバルをつくっていた。例えば、石ノ森章太郎をライバル視したり、「ガキでか」が売れたときには「山上たつひこがマンガをやめるまで俺はマンガを描き続ける」と言い、「ブラックジャック」を描いていたときには「大友克洋なんかには負けるもんか」と言いながら描いていたらしいです。

マンガを教えてくれる所がないという話をよく聞きます。専門学校を出ても、現場に入ると全く違うことを言われたりするので、もっと現場に密着した教育が欲しいというのです。

プロのマンガ家としてやっていくには、ストーリー制作技術、作画技術、作家性といった要素が必要です。これらをちゃんと教えているかという点、専門学校では作画技法はかなり教えていると思いますが、作家性やストーリー制作技術の部分は足りない感じがします。

そして、学校を出たときに、マンガについて自ら学習できる力が身につけていないといけません。マンガを描くには1人で学ぶことが非常に多いので、そういうところに力を入れて教育するようにしないとイケないでしょう。

白井　ここでちょっと休憩を入れさせていただきます。

【休憩】

白井　では、ストーリーが描けるようになるマンガ教育というところから、お話を続けていただきたいと思います。

稲葉　ストーリーが描けるようになるマンガ教育にほしい要素は、フィクション制作力が40%、作画力が40%、テイストと客観力がそれぞれ10%です。学ぶ側のスタンスで考えると、2年間でも難しいと思えるボリュームです。私は、東京の大学に入って、最初は趣味でやっていたのを19歳のころプロになろうと思い、基礎に2年間、さらに試行錯誤しながら2年ぐらいかかり、デビューしたのは23歳の夏前でした。やはり、2年間は基礎をやり、あと2年間は作品制作を通して学ぶのがよいでしょう。

フィクションをつくるには、いろいろな要素を取り込む力が必要です。例えば週刊連載をしているときに、イラクで開戦したというニュースがあったら、すぐにそれをマンガに取り入れるというように、世界で起きていることに身体が反応して描けるようであれば、マンガでは

ないと思います。そういう意味では、マンガが一番近いのは漫才か演劇ではないかと思います。いずれも過大に表現しないと伝わらないジャンルですし、いわばライブ感覚というものがあります。つまり、今回のネタは受けなかったから、次はちょっと強くしてみようというような駆け引きも、マンガ家には必要だと思います。

先ほどプロになるまでの道筋について話しましたが、実はデビューするには方法論があって、それに従えばさほど難しいことではないと思います。私も、どうすればデビューできるかという相談を何人か受けることがあります。秘訣を教えればほしい1年もかからないでデビューできます。難しいのはその後もプロとして描き続けることなのです。プロとしてやっていくためには、自分でスキルアップしていく必要があります。一線で活躍している作家は、いろいろなことに興味を覚え、自分で学習をしてスキルアップしていると思います。しかし、最近、マンガ家になる人は自分をスキルアップするためにお金を使おうという意識が低く、そういう機会も少ないのです。

マンガ雑誌を何社か取材したところ、この数年間、売り上げが下がり続けていて、どのへんでストップするかがまったく見えないと言います。韓国では、すでに雑誌が消えてしまうところまでいっています。逆に単行本の売り上げは伸びており、海外からも評価されています。これは東南アジアなどで、不正コピーが少なくなってきた影響もあります。

フランスでは、1990年代初頭に日本製アニメが大変広まったため、政府が一度ストップをかけました。

アメリカでジャンプが出ましたが、厳しい状況です。その原因として、読み方が逆であるとか、特殊なところでしか売っていないといったこともありますが、昔の作品が載っているのもあまりよくない傾向だと思います。アメリカでマンガが売れるためには、まずアメリカ人が今描いているものを連載しなければならない。そういうベースをつくってから日本のマンガを入れる方向でいかないと厳しいでしょう。マンガは生きものだからです。

また、マンガ家になりたい人の数は減っていませんが、優秀な人材が少なくなったと言われています。あまりうまくなくてもマンガ家になろうとする人が多いからです。専門学校を卒業したからすぐ使えるということはなく、マンガの裾野が広がればいい、マンガしかできない人を受け皿にするのはあまりよくない、マンガ作家としては全くあてにしていない、専門学校に行くならアシスタントを2年間やったほうがいい、などといった意見が多くありました。

アニメに関しては、旧来のシステムで動いていることが問題になっていると思います。私もアニメーションをやっていたことがあるのですが、アニメのスタッフは作画がほとんどで、その上に脚本、絵コンテをやっている人がいます。これは昔から変わりませんが、いまのアニメ制作工程で新しいのは、CG作成、スキャン、彩色、オフライン編集、アフレコ、ダビング、オンライン編集、ここまではデジタルでやっていて、ここだけが効率よくなっています。

企画、脚本、絵コンテの人は、30代になった作画や原画の人が絵を描くのがたいへんになったからというので、そのまま上がってきた人が多いのです。しかし、ストーリーを考える部分と絵を描く部分は、全く違うものです。1970年代に日本でアニメが全盛だったころは、脚本は脚本家を書いていましたし、絵コンテも専門の人がいました。しかし、アニメ業界は閉鎖的な方向で変化してきて、原画や作画をやっていた人が脚本や絵コンテをするようになりました。これはオリジナリティの部分で全く良くない方向に行っていて、例えば宮崎駿さんのような強力な監督が出てこない限り個性的なものをつくれないう、非常に大きい欠点があると思います。

バンダイにも取材に行きました。ここは玩具やキャラクターを扱っていて、マンガをそのままつくることはありませんが、マンガをアニメ化したり、ゲーム化したりという流れで、いろいろなものをつくっています。玩具産業は、4兆円ぐらいのマーケットがあって、これはソフトドリンクと同じぐらいの規模だそうです。その中でバンダイは1兆7000億円ぐらいのシェアで、今年世界で一番の玩具メーカーになると言われています。

バンダイのキャラクター開発研究室では、まず最初に、マンガの元気がなくなると困ると言われました。ゲーム業界でもそうですが、大きい会社では、マンガが三角形の頂点であることをわかっていて、マンガが元気になるためなら協力するというスタンスです。

バンダイには、一日に数人はキャラクターを持ち込んでくるそうです。ところが、絵はともうまいけれど、それをどうするのかという話になると、それ以上の考えは全くない。ゲーム業界でも、1993年ごろからゲームが花盛りとなる中で、キャラクターだけ持ってきて使ってほしいという人はいるのですが、ストーリーをつくれなければほとんど使えないのです。特にいまのようなモノが売れない状況では、キャラクターだけでお金になるということは全くないそうです。

機動戦士ガンダムをアメリカでも売り出しているようですが、ガンダムは長い間続いているし、サイドストーリーも豊富であるなど、横のボリュームが大変あります。逆に言えば、オリジナルキャラクターを出すのは難しくなっているとと言えます。しかしマンガは、キャラクター

をつくる時、厚みを持たせるためにサイドストーリー、バックストーリーを考えたりするので、そういう技術は優れていると思います。

ソフト開発会社に取材しました。マンガを描くための支援ソフトとして、現在、世界標準になっているのは、Photoshop です。これはマンガのためにつくられたものではありませんが、網点ができたり、スクリーントーンを貼ったり、いろいろな加工ができるのです。

マンガ制作に特化したソフトは3社から出ています。タイのマンガ関係者に、パワートーンというソフトでトーンを貼るところを実演して見せたところ、どよめきが起きるほど驚いていました。なぜなら、マンガではスクリーントーンが重要な位置を占めているからです。海外では日本のマンガといえばスクリーントーンというイメージが強くあるほどです。そのスクリーントーンを簡単に、いろいろな種類を貼れるというので驚いたのです。3種類のソフトは国内市場だけで、外国語のOSにはインストールできないのですが、海外に持って行けば大きい反響があると思いますし、この産業は意外に伸びる可能性があると思います。

ゲーム会社で取材したところ、ゲームは三つのパターンに分かれます。3Dのリアルな画像のもの、トゥーンスキンというアニメーションのようなもの、そして、昔のゲームが復活して携帯ゲームになったものです。ゲームは売れなくなってきており、海外市場を当てにしなければ開発もできない状況になっています。かつてのように新しいタイプのゲームを出すことはなかなかできなくなりました。

取材した任天堂は、借金がないので、開発費以上に収益が上がればいいということで、いろいろな発想のものをつくっています。「ピグミン」「動物の森」など、いままでなかったゲームを出しています。

いま出ているゲームの多くは、以前のゲームのエンジンを使っています。インターフェイスの問題もありますし、ゲームの進化はこのぐらいでいいだろうというところまできている現状があります。また、目立つ特徴としては、昔のゲームが復活しているということです。3人ぐらいで3ヶ月ぐらいで開発してしまう。そんなに大きくヒットしなくてもいいけれど、安定していて、儲けの率は大作よりもいいということです。「マザー」や「マザー2」などスーパーファミコンで出たゲームが2作いくらか売っていて、お買い得感があるし、あれは面白かったというイメージもある。実際に、携帯ゲームをしていると、3Dでなくてもいいという気持ちになる。ゲームはストーリーがよければ面白いのだと思います。

白井 任天堂は大変多忙な企業ですが、好意的に取材を受け入れていただきました。2時間半ほどのインタビューで、たくさんの情報を提供いただき感謝しております。

任天堂は、人材は、自信を持って、集まってくるとおっしゃっていました。これは任天堂のバックボーンにある力なのでしょうが、育ってきた人間を求めているのであって、自ら育てるところにはあまりお金をかけていないようです。

こんなエピソードを聞きました。専門学校に通うお子さんのご両親が、「うちの子供はゲームぐらいはできますので雇ってくれ」といいにきたそうです。これはゲーム業界が低く見られている表れだから、それに対して、むしろゲームをつくるのはクリエイティブが要求される、非常に難しい仕事だということを投げかけていくそうです。

そして、ベースはゲームの発想にはマンガですねと言われました。任天堂はマンガを使ったキャラクターは少ないですが、マンガ的な、あるいはマンガをベースにした発想力は必要だと力説されていました。このセミナーから人材がつけられて、ゲーム業界も活性化していく。

稲葉 ゲームをつくる時、一人が発想を口にしたときに、誰の賛同も得られないとゲームにはなりません。賛同を得るための共通言語がマンガです。相手も同じマンガを読んでいれば、話が伝わってゲームになっていく。人が考えないようなことを考える職業なので、直感につながる共通言語がないと厳しいという面があります。マンガがそういう部分をつくってきたわけですから、マンガが弱くなるとほかの業界にも影響が出るということです。

マンガ業界は、マンガが売れないと新しい発想のマンガは生まれにくい状況です。マーケット側が要求しているレベルのマンガをつくることは難しい。編集者は本来マンガを教えるスタンスはありません。専門学校等が教えているマンガ技術は、現場では全く当てにされていません。

アニメ業界はオリジナルアニメをつくるのが難しい。失敗が怖いし、よいアイデアも出てこないで、評判のよいマンガを原作に使うほうがスポンサーもつかみやすいのです。

ゲーム業界も新しい発想のゲームをつくりにくくなっている。パート2のほうが安心で、失敗が少ないし、エンジンが一緒なのでコストダウンが図れます。アニメなどとのタイアップはうまくいっていない場合が多いです。ゲームで出たキャラクターをアニメや映画にしても面白くないというので、そういうことをあまりやらなくなりました。

キャラクター業界、玩具業界も、オリジナルキャラクターは難しい。オリジナルを広めるには膨大な費用がかかるし、失敗したら怖いですから。バンダイがよくやっているのは、アンテナショップでオリジナルキャラクターを売って反応を見ることです。評判が悪ければオリジナ

ルキャラクターへの道はなくなります。しかし、みんな似たものになってしまっています。どれもヘタウマの系列で、よいと思うのは100個に1、2個しかありません。

マンガとは何でしょうか。自己表現の手段、エンターテインメント、お金もうけの手段。だいたいこの三つだと思います。私がよく答えるのは、マンガはドキドキするもの。作るほうも読むほうも、いろいろな意味でマンガはドキドキするものでなければならないと思います。

マンガの要素を概念的に示してみます。

・作家の感性

発想法と感性を生かす技術があります。感性があってもそれを生かす技術がなければなりません。私は広告代理店で、政府関係のマンガを描いていました。自分が描きたいマンガではないですが、決められた枠の中で自分を表現することを考えながら描いていました。1994年にマンガ版環境白書をつくったとき、14万部売れました。この部数は、政府刊行物センターの売り上げ記録です。そのときに考えたのは、向こうからこういうものをつくってくれと言われても、企画からきちんとしなければいけないということでした。普通のマンガとは違うつくり方で、対象者、どういう要素を盛り込むかなどを最初に決めました。これは、いまの複雑化したマンガを描くときにも生きる技術です。先ほど述べたように、読者より高い知識を盛り込まなければ作品に価値が出ないという部分では、非常に有効な方法だと思います。つまり、感性を生かすためには企画化ということも理解してやらなければならないということです。

・作家の表現技法

表現法と作家性があります。概ね絵に関するのですが、最近気になっているのは文章表現技術です。イメージ化する部分が劣っていて、細かい表現ができない作家が多いのです。これは、日本のマンガ家がほかの国のマンガ家に比べて持っているアドバンテージは何かということと関わってきます。これがなくなると、日本マンガの特徴はなくなってしまいます。繊細な表現や、文章でイメージできることを絵にする技術を強化しなければいけないと思います。

・作家の情報処理能力

情報収集力と情報処理力があります。いろいろなものを見たり、読んだり、あるいは映画を観たりして、そのままを描いたら盗作になってしまうので、その映画の何がよかったのか、何をマンガに利用できるかを分析する力、ものの見方をつけなければいけません。また、効率よくいろいろな情報を取り入れ、いらぬ情報は捨てる技術を身につける必要があります。

マンガは、ある程度理論化できると思います。これまで偉いマンガ家やマンガ関係者は、マ

マンガは理論化できないと言ってきましたが、いまのように複雑になったマンガはある程度理論化して、ある部分は流れ作業のようにしてしまわないと、よいものはつukれないだろうという結論から考えた方法です。理論化はマンガの問題点をある程度解決するものです。特に発想や発想を具体的にする方法などを理論化しなければいけないと考えています。

例えば、1)マンガ作品の要素の分析、2)マンガ作品の背景、時代の研究、3)作家本人の研究、4)マンガ制作技術(テクニック)の研究、5)マーケティング(すでに海外にまで伸びているので、アニメーションにしても旧来の方式で動いていたり、雑誌社は最近海外に出ています、海外に対応している雑誌社は大手三社で、そのほかは横並びで代理店を使ってやっています。これはそれ専用のスタッフが必要になると思います)6)マンガ技術を応用した新しいビジネスを考えていくこと。こうしたことを大学で研究していかなければいけないと考えていますし、それによって権威みたいなものができればいいと思います。

70年代、80年代は、発想を具体的にしていけばマンガになりましたが、いまの時代にそれをやっていくのは厳しい状況です。以前は、作画技法とストーリー制作法がクローズアップされていましたが、いろいろな新しい力が必要だということで、客観力、国語力、企画力、そして、マンガ描き方を自分で発見していく技術(つまりスキルアップの技術)、イメージを具体化していく技術、情報分析、コンピュータでのグラフィック制作作業などの力がプラスされます。これからのマンガ家はコンピュータくらい使えなければいけないと思います。色原稿は、国内でもほとんどがコンピュータで色を塗っているのが現状です。偉い作家でも、自分で色をぬれない人は、スタッフを雇って塗らせています。

マンガ家に必要な力は、大きく分けて三つあります。作家性、ストーリー制作能力、作画能力です。しかし、最近のマンガ家が元気ないのは、やる気、精神力、集中力などが落ちているからだだと思います。これらがないとマンガ家は絶対にできません。週刊連載すると、月に80頁くらい描きますから、相当に大変なことです。力のない作家はほかの人に頼らなければならなくなるし、そうすると自分の作品ではなくなってしまいます。

私もそうでしたが、連載をやっていると幻覚を見ることがあります。横になって寝ているのに、倒れると叫んだことがあります。逆によい状態になると、頭の中に宇宙ができて、自分が考えなくても自動的に話ができていきます。これを「神が降りた」と言っていますが、やる気、精神力、集中力のない人には、降りてきません。精神力などは、どう教えるかという問題ではないし、ここはマンガで理論化できない数少ない部分だと思います。

新しいマンガの力は、ほかの職業でも利用できます。例えば、1)会社の企画立案を含む企画

書制作、2)ゲームのキャラクター制作・ストーリー制作など、3)広告会社での企画・制作、4)雑誌編集業、などです。

特に雑誌編集業では、マンガの技術を覚えてもらいたいと思っています。雑誌編集者を通さないとマンガが雑誌に載らないし、雑誌編集者が持ち込まれたマンガを見て言う一言で、持ち込んだ人の人生が変わってしまうかもしれないのです。雑誌社にマンガを持ち込んだら面白くないと言われ、自信を喪失して諦めてしまうマンガ家志望者はけっこういます。だから、一言で片付けるのではなく、相手の人生を考えて言葉を言わなければいけない。そのマンガのどこがよくないかを、技術的に指摘してやらなければだめだと思います。それがいまの編集者には欠けています。

少女マンガがだめになったのは、雑誌編集者の責任もあると思っています。少女マンガの編集者は少年マンガから左遷された人が多いと聞いていますし、実際に私が知っている人たちも出世街道から外れていて、マンガに対する情熱を失っている人が多いと思います。

マンガ界は、投稿、持ち込みをしてもらわなければ始まらないのですが、それを見る人がマンガに関する一定のレベルに達していません。経験や勘に頼っていて、ひどい場合には「そのマンガは好きじゃない」の一言で片付けてしまう。読んでいる間はとてもうけていたのに、「次はうちの雑誌に合ったマンガを描いてきて」と言われることもあります。雑誌編集者は、ある程度説得力のある批評をしなければいけないと思います。その対応によっては、雑誌や出版社に対して悪いイメージを抱くこともあります。

韓国・富川（プーチョン）のマンガ博物館を取材しました。国から年間2億円の補助金が出ていて、マンガを教えてもいます。日本ではマンガを教えている博物館は少ないですが、ここは常設で教えていますし、子どもがたくさん来ています。マンガを根付かせようという意識があります。富川市は市長がマンガ文化を広めようと言っていて、国策であるアニメーションのフェスティバルを催したりもしています。

特徴的なのは、プロのマンガ家に制作スペースをレンタルしていることです。予約すれば無料で使えます。取材したときにも、3ヵ月後ぐらいまでいっぱいだという話でした。マンガを地場産業として振興しているのです。日本でもこういうところがあればいいと思います。

京都精華大学には芸術学部マンガ学科があります。取材をしてみて、とてもよいところだと感じました。大学らしい雰囲気があるからです。ゆったりしているし、設備が整っています。来年、最初の卒業生が出るので、まだどういうところに就職するのか、作家が出るのかわかり

ませんが、正直な感想としては「意外とよかった」というところです。

カリキュラムに関しては、普通の教育がなされています。普通の教育というのはヘンですが、専門学校では一般教養などがなくなってしまうのですが、マンガには一般教養、一般常識の部分が必要だと思います。

白井 京都精華大学では、牧野圭一先生が長年頑張っておられます。私どもがこういうセミナーをするというので、大学の中ではオープンにしてもいいのか、せっかくマンガ学科は日本に一つなのだから広めるようなことを手伝わないほうがいいのかといった議論もあったそうですが、ポジティブな意見からOKという結論が出ました。精華大学は卒業生のために協力をします。つまり、いろいろなところにマンガ学科ができれば、精華大学がつくった人材が行けるだろう。そういう受け皿をつくってくれるセミナー、そして大学等の方針には大いに協力すべきという話になったのです。

最近、会社や自治体から、マンガとのコラボレーション等で手伝っていただけないかという話が多く持ちかけられるようになってきたそうです。たぶん、専門学校でも地域でいろいろな活動へのお手伝いを頼まれることがあると思います。そういう意味では、産学官共同がやりやすい分野といえます。

ちなみに、さいたま市では、昔から牧野先生がユーモアセンターをつくらうと言っておられたのですが、ようやくそれをつくることになり、精華大学に企画の手伝いをお願いしているそうです。東京の専門学校ではなく、精華大学に話がいったしまうというのは、やはり老舗としての強み、あるいは実績が背景にあると感じます。

京都精華大学は、今年で4年目のマンガ学科の志願者が20倍を超えています。100%マンガ家になりたいと思って受けるそうです。選考に当たって何を基準にするかは非常に難しく、いまま悩んでいるそうですし、またここがこれから研究しなければならない部分だと思います。また、受験に落ちた人たちに対して精華大学では、別の教育機関を紹介することもあると言っていました。こういう学科が全国にできれば、もっと受験生が増えると実感しました。精華大学では三分の一ぐらいが浪人をしています。また、受験生の四分の一は海外から来ています。出身者は全国にわたり、むしろ京都出身者は少ないそうです。

稲葉 4年間というのがいいですね。2年間基礎をやり、2年間作品づくりをするということで、マンガを学ぶ上で理想的だと思います。私も、2年間は大学に通いながらやったけれど、本格的に技術を身につけようと思って1年間休学しました。そのなかでプロのマンガとい

うのはどういうものかを考えて、復学し、卒業してからプロになりました。2年間でもある程度覚えられますでしょうが、本当にマンガ関係で仕事をしようと思ったら、一步離れたところから見直す必要があると思います。マンガをそのなかに入り込んで描くことも必要ですが、一步引いて分析したり見直したりする部分が大きい成長につながるからです。

マンガ家として精華大学を見てみると、もう少しマンガに特化した授業を組んだほうが良いとも感じました。ただ、マンガに特化したデッサンのとり方などの技術自体が確立されていない部分もあるので、ほかのジャンルからデザイン関係の人を呼んで教えている。背景のパスなどは、建築関係でもデザイン関係でもできますが、マンガならではのものがあります。パスは点をとって描くのは基本ですが、それだけが正解とはいえません。結果的に奥行きを出せれば良いので、そういうマンガならではの技術、考え方を最初に教えたほうが良いように思いました。

白井 我々が見たのは、たまたま新入生の授業ということもありましたが。

稲葉 マンガの基礎技術、基礎理論というのは、ほかのジャンルでも利用できます。特に、アニメーションやゲームではマンガの技術を利用することで、作品を豊かにすることができます。アニメを教える部分でも、アニメの作画技術とか、アニメをやるのに音響からやりたいという人はあまりいないと思いますが、アニメをつくる核の部分はマンガ技術とほとんど変わりません。私はアニメもゲームもやりましたが、特にゲームは初期のころだったのでゲームをつくる方法が確立されていませんでした。そのときにマンガの技術でゲームを何本かつくりました。マンガは一人でストーリーを考え、絵を描き、演出し構図を考えるので、全部の要素が入っていて、その技術がほかのものに転用できると思いました。

マンガ学部・学科の設立を考えたときの教務内容は、大きく分けて、マンガ理論、マンガ技術、マンガ応用、一般教養などで構成されれば良いと思います。基礎マンガ概論などはまだ誰も考えていないものですが、こういうことを研究したり試行錯誤するのは大学でないと難しいと思います。

それを基にした学科別カリキュラムは次のようなものです。

芸術/デザイン系なら、マンガ制作技術を基にして、アート系、美術ディレクション、CGアートなどを入れる。

文学系なら、ストーリー表現系、マンガ系教員、マンガアニメビジネスなど。これから教育

関係を充実させていかないと厳しいと思います。マンガを教える人材とともに、マンガを使って教育をする人材を育てることです。後者は、学校でマンガ作品を読んで作文を書かせるとか、いままで文学、小説でやっていたことをマンガに置き換えていくような教育方法も、これから出てくると思います。また、ビジネスに関しては、アニメ業界は専門教育を受けた人材をほしがっています。

工学部系では、プログラム/デジタル系、マンガアルゴリズム解析、ゲーム制作などです。ハリウッドではストーリーは200種類ぐらいのパターンしかないそうです。そういうアルゴリズムを解析すればいろいろなものに応用できると思いますし、自動的にストーリーをつくるプログラムもでき始めています。ゲームにもAIを組み込んだようなストーリーがあって、昔のマルチエンディングが進化して、やるたびに答えが異なるようなものもできています。こうしたプログラム作成がメインになります。

白井 以上、ざっと話をしてきましたが、ご質問がありますか。

質疑応答

大西 京都造形大学の大西です。メジャー系という概念がわかりにくいので、具体的な作品を挙げていただけますか。

稲葉 メジャー系というのは、三大雑誌、サンデー、マガジン、ジャンプに連載されているものと考えていいですが、最近はちょっと昔とは違ってきていますし、メジャーといってもどういう人を読者対象にしているのかわからないものも増えてきています。作品では「ドラゴンボール」「スラムダンク」「ろくでなしブルース」など、マンガの基本を踏んで、昔ながらの方法でつくっている作品です。

最近昔とは連載基準が変わっていて、毎週読んで面白いと納得する作品が少なくなっています。面白いところは来週に延ばそうという描き方(あるいは描かせられ方)をしているので、いまの作品で何がというの厳しいですね。かわぐちかいじさんの作品は、普通で面白いですね。「モンスター」の浦沢直樹さんも、あれらは基本に忠実で、毎週見ても面白いところがあって、来週も買おうと思わせる力があります。そういう気持ちにさせるマンガがメジャー系マンガだと思います。

大西　例えば「ドラゴンボール」が面白いから次もやりたいとして、キャラクターやコマわりなどが違ったとしても、あのストーリーであればメジャーになると思いますか。

稲葉　最初にストーリーがあって、それからキャラクターをつくるのです。ただし、ライブ感と言いましたが、読者の顔色を見て、どこを膨らませていこうかという方向転換がしょっちゅう編集部内でもあるし、作家も面白くしようと考えるとどんどん変えていく場合があります。むしろ、そうでないとヒットはしません。ストーリーが一番大切ですが、それを基点にキャラクターを膨らませる力がないとだめだと思います。

例えば、赤塚富士夫のマンガは、だいたいサブキャラが面白いですね。「もうれつア太郎」もにゃロメのほうが有名ですね。そういう感覚だと思います。ですから、最初はしっかりしたストーリーをベースに読者を引き込んでいって、その後に自分の描きたいものを描いていく。「アラレちゃん」は最初はストーリー重視で入っていったところがありますが、アラレちゃんが売れているので、キャラクターからいってもいいのではないかと。作家がある程度うまくなれば、キャラクターから入っても、ストーリーをつくる基礎、基本を壊さずに作品にすることができるので、その部分はクリアしていると思います。

キャラクターで押していくと好き嫌いがはっきりしてしまうので、できるだけストーリーでだまして、自分の描きたい世界に引き込んでいくのが、ストーリー重視という意味です。

大西　聞き方が悪かったかもしれませんが、キャラクター設定ではなく、絵やデザインが中心か、ストーリーが中心に来るのか、どちらも大事なのか、そういう意味で伺いました。

稲葉　ちょっと前までは、キャラクターのデザインなどが重視されましたが、いまの傾向はストーリーもキャラクターも同じぐらいの比率でやっていこうという流れになっています。

大西　お話をうかがっていて、メジャー系を人工的につくろうとしている印象を受けました。でも、メジャー系が輝いていたときにも、絵と物語を人工的に半々でいこうと思っていたのでしょうか。

稲葉　少年マガジンは、数年前まで編集部が全部ストーリーを作っていました。こういうのが当たるだろうというので、「金田一少年の事件簿」などは人工的に作った感じではないかと思いますが、それでマガジンは部数を伸ばしました。ほかの雑誌もそういう流れになってきま

したが、2年ほど前からそういうのは不自然だからやめようという方針に変わっています。要するに成功しなかったのです。最初はいいのですが、売れ行きはだんだん下がっていく。マガジン系のマンガはかつて、自由で、挑戦的なものが多かったのですが、それがいまはなくなっています。そういう意味では、昔の基準でいうメジャーではありませんね。少年サンデーに連載の「金色のガッシュ」は、作家の魂というか、作家が言いたいことをわあーっと言っているようなマンガで、これが本当のメジャーだと感じます。ジャンプもそういう方向に向かっています。

上野 文星芸術大学の上野と申します。4年生大学となると、どうしてもひねった取り組みで、アート系とか新感覚とかマイナー系などが出て来ると思います。京都精華大学を見て、そのへんはいかがでしたか。

稲葉 精華大学は先駆者としてすごく尊敬しているし、牧野先生は本当によくやっています。しかし、作られている作品に関しては、いまひとつ弱いと思います。どういう教育がなされているか詳細を知らないのですが、なんとも言えないのですが、作品の線が細いというか、ストーリーのなかでキャラクターがどかんとくるような部分がない感じがしました。もっとも、それがわかればヒット作を何本も出せるわけで、私がプロデューサーとして人にそれを教えて描かせれば億万長者になっているでしょう。具体的にどうすればいいのか、私は8割方わかっていますが。

曾野 玉川大学教育学部の曾野です。大変興味を持って拝聴しました。じつは私が所属している大学では、文学部教育学科をやめて教育学部にしました。教育学のコンセプトを拡充的に捉えて、卒業した後のマーケットをいかに拡大していくかに日々腐心しているのですが、その観点から、マンガ教育が重要だというご指摘に注目しました。マンガ教育については私なりのイメージがあるのですが、お二方はどういうふうを考えていらっしゃるのか、お話いただければうれしいですが。

白井 それは専門でおやりになっている筑波大学の谷川先生や京都精華大学の牧野先生が8月・9月に講義していただくことになっています。その際、先生が教育現場でいろいろ経験なさったお話をお聞かせいただけたらと思います。牧野先生の受け売りになってしまいますが、例えば、マンガと漢字を結びつける学習効果などは面白いですよ。いま、四字熟語をマンガで

表現しようというのを、日本漢字検定協会と一緒にやっています。昨年中国でもその会が催されました。

あるいは、地方の公民館で、親子のコミュニケーションを図るような題材をマンガで表現しようというイベントがありました。ペンギンと携帯電話というキーワードを与えて、親子がどんなものを描くか。キリンが暑いという、どういうふうに描くか。そういうクリエイティブを表に出して、マンガの力を借りて表現しようという教育を、実例としてかなりやっています。これはすごく面白いです。

事例としては少ないですが、総合学習の題材としてマンガの力を借りようということもあったり、一部の企業もマンガを取り入れることを考えています。

まだ、マンガをベースにした教育は確立されていませんが、これをやればすごいことになると思います。私たちが少年少女だったときにマンガを見てときどきした気持ちは、いまでも変わらないと思います。子どもが携帯電話を持つ前に、若いときにそういうことをしておく、日本人はもっとクリエイティブになるのではないかと思います。携帯電話を持つのは早くて中学生ですから、小学生にそういう教育をして、それで携帯電話を持つのは構わないと思います。

野崎 外国の方が日本を勉強するときに、実験的に教材としてマンガを使う試みを早稲田大学でしました。外国人留学生50名を対象に、3ヶ月間マンガ講座を開きました。文字で入るよりも絵で入るほうが日本のことがずっとわかる、しかも現代の日本がわかるという意見がありました。

杉光 徳山大学の杉光です。お話ではマンガの制作という点が重視されていたように思いますが、ビジネスというところに、学生の興味の切り口がありうるかどうかと考えています。そういうものに対する社会的なニーズがあるか、志願者がそういうニーズを感じているか、どうお考えかお聞かせください。

稲葉 マンガは派生する技術がすごく多くて、ほかに利用することもできます。例えば、「マトリックス」などは日本のマンガを真似して作っている部分があります。日本ではあまりそれがされていないだけで、いろいろなことに利用できると思います。実際、私はいろいろな職業をやってきましたが、広告関係でプレゼンテーションをするときにマンガの手法でやりました。起承転結をつけて、最後にちょっとときどきするような物を入れてやると、なるほどと納得してくれるし、競争に勝てる場合が多かったです。そうしたマンガの基礎技術はいろいろ

なことに転用可能だと思います。

杉光 大学は学生が来なければしょうがないのです。京都精華大学にはマンガ家を志望する人が来るのでしょうか。そのマンガコンテンツをビジネスの一つと捉えたとき、志望者が来ることは考えられるでしょうか。

臼井 今回はマンガが中心になっていることとお話したくてやっています。実際にマンガを中心に考えると、アニメも、ゲームもマンガが不可欠な要素だと思います。大学や専門学校でマンガ学科を開いている場合、マンガという表現を最初に使っているかどうかは疑問であって、どちらかというゲームやアニメーションという言葉と並べて学生を募集する。残念ながら、マンガというだけで集まる人数は少ないかもしれません。ところが、マンガ力を生かした学問形成を大学や専門学校が考える、いろいろなネーミングを考えて、エンターテインメントそしてポップカルチャーとして、日本の活力を生むような学部学科の名前をお考えいただき、そのなかの中心は「マンガ・・・これだ」ということを力説させていただいているのです。

実際に専門学校は2年前に40ぐらいしかなかったのがこれだけに増えたというのは、時代対応していく専門学校の先見の明といえますか、実際に生徒が集まっているのはそこにあるのです。そうすると競争力がますます必要になりますが、この学科で学園を活性化できると私は断言したいです。

稲葉 マンガを描く力があればつぶしがききます。ほかのジャンルで仕事もできます。逆にゲームやアニメだけの人は、そこでだめになってしまうとほかのところでも仕事がないのです。私は、マンガでは食べられなくなったので、就職しようと思って自分のマンガ原稿を持って会社を回りました。そうするとほとんどのところはOKでした。そういう意味ではマンガのほうが力はあると思います。ゲームやアニメは使う人数が多いので、割合簡単に入れるという錯覚があります。しかし、いまゲーム業界に入るのはたいへんで、実際に長く働けるのはプログラマーぐらいしかいません。プログラマーにしても30代になると厳しくなるので、基礎力という意味ではマンガのほうが長けていると思います。

臼井 実際に教えておられる金城大学の新井先生、いかがですか。

新井 当校はデザインコースに併設の形になっていて、マンガキャラクターコースの中で、

短大なので2年生になったときに、マンガをやりたいかキャラクターをやりたいかで各自選択してやっています。まだ、マンガの教育を理論化するといったようなことはできていません。現段階では、学校の課題の中で、マンガを描いたものも評価していくというところです。

臼井 ありがとうございます。

中西 中西学園の中西です。マンガ学科、アニメーション学科などは、既存のデザイン学科、美術学科の中には入らないような気がします。あるいは、主要なテーマがストーリーだとすれば、デザイン学科で学んだところから分科するような内容ではなくて、1年生から独立したマンガ学科というものが必要でしょうか。デザイン学科の中で2年生まではデッサンなどの基礎講座をやって、その後でマンガコースということではよくないのかどうか。また、これまでは、デザイン学科から分科するところが多いのか、マンガとして独立したものが多いのか。

稲葉 理想的にはできるだけ早く、マンガをつくる環境にどっぷり漬かったほうが良いと思います。私は1年間大学を休学して、朝から晩までマンガのことを考えて、それでも少し光が見えたかなという程度までしかいけませんでした。ですから、マンガはできるだけ早いうちから触れて、それに特化した教育をすべきだと思います。ただ、事情が許さない場合もあるでしょうから、それなりの形を考えていくしかないと思います。

例えば、1年間デッサンをやるなら、デザイン系のデッサンは最初の3ヶ月ぐらいでいいと思います。残りはマンガに特化したデッサンをやるべきです。マンガというのは理論さえわかっただけでいいのです。パースなら遠近法に関する理論さえわかれば、あとはマンガなりの考え方をしていかなければいけないと思います。

臼井 大学でマンガ、アニメーションをやっているのは芸術系から入っているところが多いですね。専門学校の場合は、時代の流れで、CGなどから行くケースもあります。しかし、日本アニメ・マンガ専門学校などは、完全にマンガのほうから行っています。データを完璧にとっているわけではありませんから、宿題にさせていただきたいと思います。

小池 東京家政学院大学の小池です。これから大学でもこうした新しい学科ができていくと思いますし、私どもの大学もかなり関心を持っています。ただ、教育は教員が占めるウエートが非常に大きいのです。ましてマンガという特殊な領域になると、教える方の経歴などがも

るに反映されると思います。新たにマンガ学科を設置する場合、果たして教授陣として適当な先生方を確保できるかという不安があります。現職のクリエイターは忙しくて教壇に立つどころではないでしょう。私どもでは数年前に、文化情報学科という新しい学科を立ち上げましたが、カメラマン、ディレクターなど教師の採用に関してはかなり苦心しました。マンガという特殊な領域で、プロフェッショナルな先生方を確保できるかという点に関して、どうお考えでしょうか。

白井 私もそれについてはかなり悩んでおります。トップクラスのマンガ家を大学、専門学校教授として呼ぶことは、現実的に難しいと思います。現役として忙しすぎるからです。ただ、最近は、マンガ家も多く育ってきているので、やってみたいという方が何人かいるのも事実です。全国に30も40もマンガ学科ができたときに対応できるかということ、たぶん無理でしょう。実際は早い者勝ちということになるでしょう。

こういうセミナーを開いてムーブメントを起こしていけば、マンガ家にも自分が活躍する場があるという考え方が起きてくるようにも思います。楽観的な言い方ですが。そういう方々を集めて、コーディネートさせていただいたり、情報提供させていただいたりすることもできると思います。

また、マンガ家だけを呼んでも、マンガ学科、アニメ学科の教育はできません。いろいろな産業で活躍なさっている方々を入れていくことも大きなテーマです。そういう意味では、人材を供給できる形に早くもっていくことが必要で、このムーブメントをいかに早く皆さんに知っていただくかということがキーになるような気がします。

稲葉 中心部はがっちりとマンガの教育ができる部分を作っておかないといけないと思います。周りにはほかの産業からいろいろな人を連れてくるのはいいと思います。マンガ家の教員に関しては、現状では早い者勝ちだと思います。需要があるなら、現役を降りた人にマンガを教えるための教育を施せばいいと思います。特に、40代、50代のマンガ家は基礎ができていないと使えない時代に描いてきたという背景があるので、教えるための方法論を教育すれば人材はそこそこ揃うと思います。

(了)

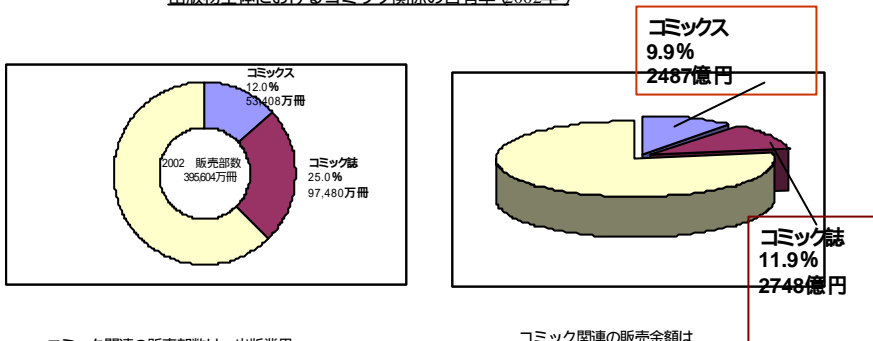
第1回セミナー 参考資料

出版業界におけるマンガビジネスの位置付け

マンガは出版物全体に対して、部数で約4割、金額で約2割を占めている。

2003 出版指標年報 引用

出版物全体におけるコミック関係の占有率(2002年)



コミック関連の販売部数は、出版業界全体の約37%を占めている。
 (コミックス53,408万冊で12%)
 (コミック誌97,480万冊で25%)

コミック関連の販売金額は5230億円となっており、前年より0.3ポイントダウン
 全体の22.6%を占める

東京財団 -3-

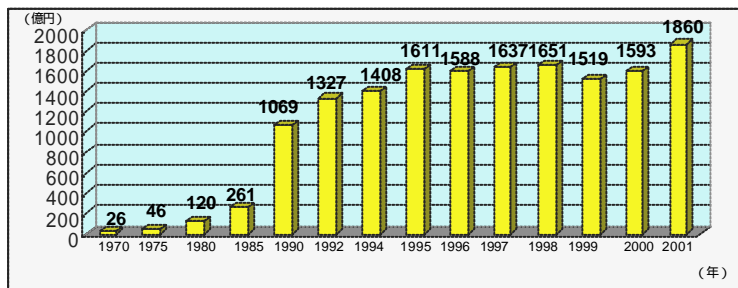
アニメ産業の市場規模

2001年における市場規模は1860億円

(映画、ビデオ、テレビの制作売上のみ。キャラクターライセンスを与えた製品の総生産額は約2兆円)

2001年の活況の要因

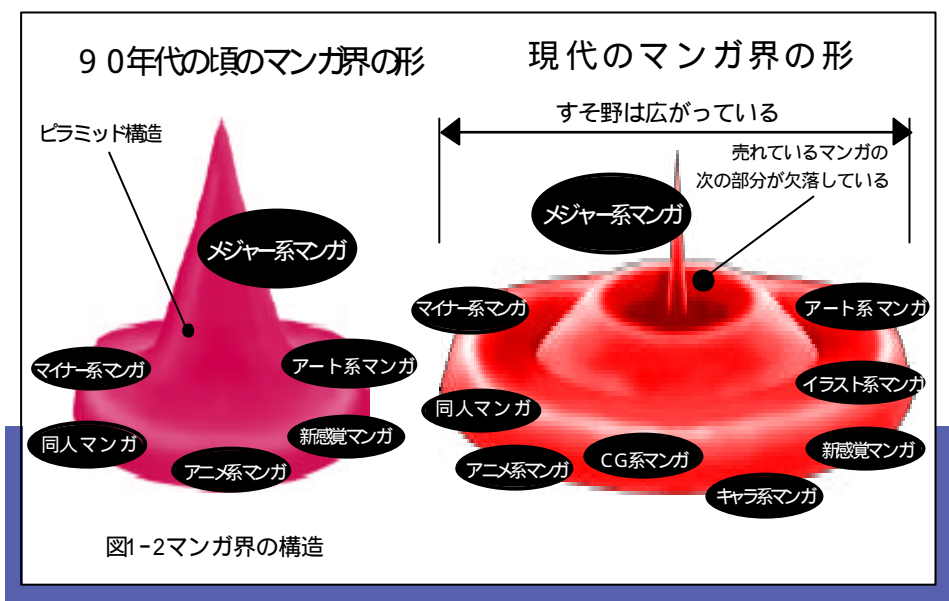
- ・『千と千尋の神隠し』のヒット
- ・DVDの普及
- ・テレビ放映番組の急増



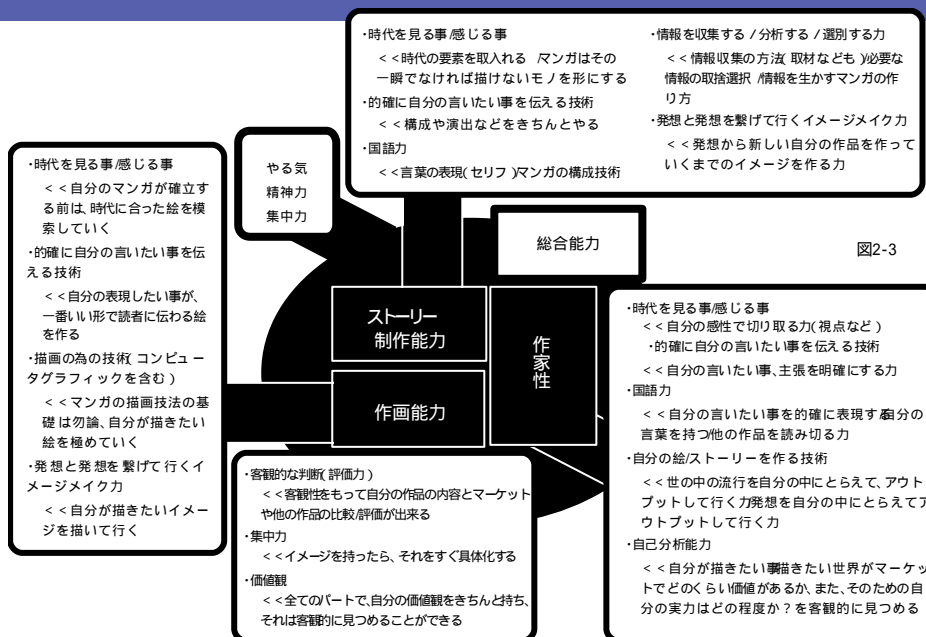
電通総研「情報メディア白書2001」、(財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2002」より

東京財団 -5-

マンガ界の構造まとめ



マンガ家に必要な力



セミナー本編

第2回 「マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース」

白井 前回は引き続きたくさんお集まりいただきましてありがとうございます。最初に少し前回のおさらいをして、その後に今回の本題に入っていきたいと思います。稲葉さん、よろしくをお願いします。

稲葉 世界のマンガに類するもののジャンルは大きく分けて3種類あります。日本のマンガ、1コママンガのカートゥーン、アメコミに代表されるコミックです。コミックは、構成が単純で、だれが描いてもほとんど同じような絵です。

マンガ界の構造は、マンガ作家を頂点にして、その下に出版社、アニメ会社、玩具メーカー、映画製作会社、ゲームメーカー、さらに下にマーケットがあります。マンガは、これらの産業の中で一番重要なポジションを占めていて、映画と並ぶぐらいのエンターテインメントであると、私は考えています。

マンガ界の状況が良かった1990年代には、メジャー系のマンガがきれいなピラミッドを描き、その裾野をマイナー系マンガ、同人マンガ、アニメ系マンガ、新感覚マンガ、アート系マンガなどが埋めるような形になっていて、これが理想な形だと思います。ところが最近のマンガは、メジャー系がすごく細ってしまい、トップはいるけれど2番手がいないような状態になっています。売れる人はすごく売れていても、売れない人は全く売れない。最近現場では、雑誌の連載を持っているのに単行本は出ないという話を聞きます。少女マンガは既に何年も前からそういう状況になっているし、少年マンガもそうなってきた。これは基本を踏襲したマンガが非常に激減しているという現象からくるもので、マンガの本質の部分が弱体化傾向にあることを如実に表していると思います。

マンガ家の要素としては、感性（発想法、感性を生かす技術）表現技法（表現法、作家性）情報処理能力（情報収集力、情報処理力）があります。最近は特に情報処理力が必要になってきています。読者のほうがマンガ家より知識を持っていると、マンガそのものの価値が下がってしまうからです。ただ、専門学校などで情報処理を教えているところは、まだあまりありません。マーケットが変化しているのに昔ながらの考え方で教育しているのが現状です。

では、マンガとは何かというと、1) 自己表現の手段、2) エンターテインメント、3) お金も
うけの手段、の3つだと思います。しかし、私がマンガに対して一番感じるのは「ドキドキす
るもの」です。マンガを読んでドキドキしなかったら、読む価値はないと思います。演出の部
分もありますが、知らないことを知っていく快感みたいなものもあります。その意味でも、マン
ガ家自身に知識がないと厳しいと感じます。最近では、「ナニワ金融道」などは、金融の世界な
んて全く知らなかったんですけど、ドキドキして最後まで一気に読んでしまいました。社会
派マンガなどは、取材をきちんとやっていないと価値がありません。

マンガはフィクションですが、フィクションというのは作り話、要するにウソです。最近、
うまいウソをついているマンガが非常に少なくなっています。作家のほうにすると、冷静に見
ればこれはすごいウソだなというような内容を、読者を少しずつだましながら読ませていくの
が快感なのですが、その快感を全く知らない作家が多くなってきています。やはり基礎の部分
が破綻していると感じます。

マンガの基本には大きく四つの項目があって、a)マンガの要素として、ストーリー制作、絵、
テイスト、b)マンガ理論として、フィクションメイク、作画技法、表現技法、作品分析、c)マン
ガ制作技法として、制作工程の理論化、発想・イマジネーション、そしてd)作家性です。作
家性を基本に入れるのはちょっとおかしいかもしれませんが、これからのマンガではある程度
考えていかなければならないことだと思います。

なぜ、このようなマンガの基礎が必要なのでしょう。例えば、奇をてらったキャラクター、
主人公を使うのは、基本に反していると考えられています。しかし、基礎がある作家は、みん
なに嫌われるキャラクターを使ったとしても、基本的な演出力なり話の持って行き方があるので、
嫌われることを逆手に取ったマンガを制作し、結果的には売れる作品になります。例えば、
「ああ播磨灘」という相撲のマンガの主人公は普通ならすごく嫌われるキャラクターですが、
それが逆にすごい個性を形作っていますし、彼がずっと連勝していく中でいつ負けるんだろう
というような楽しみも出てきます。基礎がない作家の場合は、単にほかの作家と違うからとい
う奇をてらって嫌われるキャラクターを使いますが、これは一般読者が読んでいても楽しくあ
りません。

ちゃんと基礎があれば、新しい可能性のある作品を作ることができるのです。基礎がない作
家がそれをやって失敗すると、ほかの作家がそれと同じ傾向の作品を描けなくなるなどのデメ
リットもあります。昔の編集者は、そういう作品は描かせないことが多かったんですけど、最近
は編集者が甘くなっていて、ある程度絵が良ければ行っちゃえみたいのところがあって、描か
せる場合もあります。

マンガ・アニメ関係のカリキュラムは、ほとんどの人が同じようなことを思いつくと思いますが、ただ講義をやってマンガとはこういうものだと思えるだけでは足りません。必要なのは皮膚感覚の部分だと思います。講師にとってはそこが一番大変だと思いますが、意識して教えることを考えていかなければいけないと思います。

まず、マンガ学科を 芸術・デザイン系、 文系、 工学系とに分けて考えてみます。ベースにはマンガの基礎というものがある、これはどの系列でもしっかり作っていかなければいけません。普通はマンガの基本と言うと、作家性、描写力、ストーリーを作る部分の3つぐらいですが、これも個人の能力によって変わってくると思います。これをカリキュラムを作る時に自分たちなりに設定するのが、一番難しい部分だと思います。

芸術系・デザイン系のイメージ

デザイン系の特徴としては、アート、要するに自己表現を芸術という形でやる。これは、特にヨーロッパで多く出ていて話題になっているような形で、確かに映画的なものをイラストレーションにしたような流れがあるマンガには見えるんですが、それだけではマンガとは言えないので、その部分をちょっと組み直さなければいけない。そのためには、エンターテインメントと融合させることが非常に重要になってきます。

デザイン系・芸術系の一番の特徴だと思うのは、マンガの中の新しい表現を、自分独自の視点で考えることです。デジタルとアナログの融合もよく言われることですが、これはあまりやられてないことで、絵だけではなくストーリーも含めた自己表現の部分でデジタルとアナログの融合を考えていく。

そして、芸術系の根底にある自己表現という部分をコンセプトと考えていく。そういう方向性で作品を作らせたなら、かなり個性的なものがいろいろ出てくると考えられます。

文系のイメージ

文系は、基本的にはストーリーマンガを中心にやっていただけるといいでしょう。あとはビジネスの部分もあります。ビジネスでは、例えばおもちゃ産業には4兆円のマーケットがあるので、そこに入っていきようなマンガビジネスを考える。また、教育関係では、マンガを教えるものと、マンガを使って教育するものが考えられます。一番重要だと思うのは、マンガのプロデューサーを輩出して、その人たちに実績を作ってもらえるよう力をつけていくことです。さらに、マンガプロダクション経営なども、ビジネスとして考えていける方向性だと思います。

文系は、だいたいエンターテインメントを考える方向性です。デザイン系と比べると私小説的な方向性も考えられますが、そういう方向もいいと思います。作品としてアート系みたいなのはできないというわけでもないですが、やはり文系は文系なりにほかの授業で得られる情報などがあるので、それが特色作りにはなると思います。

工学系のイメージ

これはデジタルがポイントになると考えられます。新しい技術、新しいメディアの開発などです。最近、携帯電話でマンガを読むソフトというのを見せていただいたんですが、1ページぐらいのマンガだったらスクロールしながらなんとか読めました。こういうものに対して、インターフェースや開発ツールを考えたりすることもあるでしょう。

デジタルを中心とした新しい表現として、ソフト的なものもあるし、リアルタイムに勝手に動いてくれるマンガなども考えられます。あとは想像の域になってしまうんですが、アニメとゲームの融合、ロボットにマンガの主人公の思考パターンを入れるなどが考えられます。また、インターフェースにふさわしいキャラクターはどんなものかという研究もできると思います。3Dなど、今までなかったマンガ形態に対してデジタル処理を行った使い方が考えられます。

白井 芸術系・デザイン系のマンガ学科、教育学や経営学から出てくるような文系のマンガ学科、それから工学部系のマンガ学科の3つを考えてみたわけですが、必ずしも絵を描くだけがマンガ学科ではないということです。文系では、著作権の問題がなかなか前進しないという現状があるので、研究施設なりで専門家が考えて解決していく方向もあるだろうと思います。そんなところからマンガ家だけではなくて、マンガ家の研究家を作っていこうというのも大きな要素です。また工学系では、いろいろな形のロボットが出てきていますので、マンガで培う創造力などで生かせるような体系を作れないかというのも1つの夢としてあります。

稲葉 カリキュラムの中で、基礎マンガ概論とか基礎応用マンガなどが、ある意味では売りになると思います。これはまだ現実にはない学問でありまして、この辺を開発していくところから始めなければいけないと思います。デッサン、マンガ制作、絵画技法、イラスト、などは当然ですが、そのほか国語がネーム（せりふ）の部分で絶対に必要になると思います。

できるだけ英語も覚えるといいですね。国際化に対応するためです。最近は海外で制作したりしているので、やはり英語ができないと言葉が通じないという部分が現実にあります。特にこれからアメリカ市場が開けてきますし、マンガ家の国際シンポジウムがあっても一緒に話せないのでは困ります。

カリキュラムのコンセプトイメージは、やはりピラミッド型で、真ん中の部分がメジャーマンガの教育と実績です。実績というのは、例えば在学中にデビューしたり、連載を狙っていくぐらいの考え方でないといけないということです。マンガというのは、4年間で何か成果があるというものではないと思います。

方法論としてみれば、雑誌社でデビューするのはある程度狙えますし、運もありますがそんなに厳しくはないと思います。私も20歳ぐらいの時に賞狙いで結構稼いでいて、講談社にはもう賞を狙うなと言われたことがあるぐらいなのですが、この雑誌社はこういうマンガを欲しがっているというのを分析していけば、佳作ぐらいをとるのはそんなに難しいものではないです。ただ、マンガは描き続けていくのが難しく、そこは掛け値なしの実力がなければ全く通用しない世界です。メジャーマンガの部分の実績を少しずつでも出して行って、卒業した時にある程度食っていける状況まで持っていくのが、マンガを教える人の責任じゃないかと考えています。

真ん中の部分さえしっかりすれば、周りに教育ビジネス、プロデュース・ディレクション、CG関係、アートなど、雑多なカリキュラムを作っても全く問題ないし、逆にメジャー系のマンガの実績からフィードバックする部分が出てくるので、これが理想的な形じゃないかと思えます。例えば、企画業務、プロデュース・ディレクション、マンガ教育ビジネスなどをやるのにしても、一通りのマンガの実情、最先端を知らないと全く役に立たないです。10年前のマンガを知っているからといってビジネスをやろうとしても無茶な話です。私も実感するんですが、海外に行っていて日本帰ってくると状況が変わっていることもあるので、リアルタイムで教えていかなければならないと考えています。

マンガ教育では、まずマンガを教えるプロとしての講師の育成が第一にきます。生徒に教えるというスタンスではなくて、よいマンガをプロデュースするというスタンスを持てる講師でなければいけないと思います。ただ単に教えるというのではなく、学生が描きたいものを表に出せるようにプロデュースしてやる、いい方向で能力を伸ばしてやるのです。自分でも思ってもいないぐらいいいマンガが一回描ければ、少しずつコツがわかってきます。マンガが一番早くうまくなる方法は、作品をたくさん描くこと、失敗してもとにかくエンドマークを付けることが実力向上につながります。

専門学校では夏休み前に2作、多いところだと3作ぐらい描いているところがあると思いますが、ただ描かせるというスタンスだとあまり伸びません。プロデュースの関係を作って、その人の欠点を直してやったりして、売れる漫画、プロとして通用するマンガの延長線上のものを作らせないと、実際は役に立たないと思います。雑誌社の人は、作品を仕上げるだけではな

くて考えて描けと言いますが、その考える部分をサポートする教育が必要だと思えます。

講師として必要なのは、マンガ制作の知識、エンターテインメントの知識、マンガ理論を理解している、コンピューターの知識、時代の知識、そして、普通の教師と同じようにある程度の人格者であってほしいと思えます。講師を作る部分では、一定の尺度となる検定などの資格があるといいと思えます。

講師ばかりでなく編集者にも言えることです。例えば、作品を持ち込む場合に、A出版社では評価が低くてもB出版社では高く評価されることがあったり、作品に対するアドバイスが大きく違うようなこともあります。また、エピソードという言葉の内容が、出版社によって異なっていたりして語句統一も全くできていないのがこの業界の現状です。ですから検定試験などは非常によい方法だと考えます。

白井 検定というのは、一法人が一生懸命頑張るのでなく、高等教育機関の皆さんが声を合わせていただいたほうが作りやすいですね。マンガ検定と言うと、マンガを検定するのみに言われる方もいるんですが、漢字や英語の検定と同じようななっても不思議じゃありません。ここに来ておられる皆さんのお力を借りて検定を作ってみたいですね。

今後、卒業生の就職を考えていくのに、やはりこういうものがあるとわかりやすい。志望者が数千人いてもマンガ家としてデビューするのはほんのわずかというのが現実です。マンガの力を借りた、あるいはマンガの力を生かした就職を企業に認めてもらうには、検定などが必要かなと強く感じています。

稲葉 次に、マンガ・アニメ学科設立のための設備投資として、主としてパソコン関係の設備を考えてみました。普通の学校にあるような一般的なシステムに、スキャナー、ペンタブレット、各種ソフトで対応するという形でも十分いけると思えます。ソフトは、基本的に「フォトショップ」なら学校に入っている機材で十分動くので、汎用性を生かしたシステムになると思えます。マンガ制作ソフトは、株式会社セルシスの「コミックスタジオEX」、エスイー株式会社の「コミックワークス1200」、株式会社モードの「パワートーン3」の3種類があります。それぞれ使い方のポイントがあるので、ただそろえればいいというものではなくて、教える人がちゃんとした考え方を持っていないと、ギミックにしかならないと思えます。

コミックスタジオEXは非常に優れたソフトですが、今までのマンガ制作の考え方を変えていかなければならない部分があります。それに対してコミックワークス1200は、フォトショップと似たようなインターフェースで、フォトショップでマンガを作ってきた人には問題な

く使えると思います。パワートーン3は、フォトショップ上で動くトーンを貼るためのソフトです。

マンガに関するカリキュラムの中でマンガ理論では、マンガを考察したり基礎的なマンガ概論など、今までにないジャンルのものを教えます。

マンガ技術では、イラスト、デッサン、マンガ制作応用、レイアウト、デッサンなどがありますが、できればそれもマンガ技術に特化した内容にしていくことが必要だと思います。

マンガ応用というのは、マンガの理論を応用してマンガ以外のこともできるということで、特に絵コンテとかシナリオ、ビジネスマンガというのがあります。例えば私は、環境白書をマンガ化したり、横浜の歴史博物館で 1.5m x 6m ぐらいのアルミ板に印刷されていますが、古墳時代の歴史をマンガにしたりということで、普通に自分の描きたいマンガとは別な形で要求があったものを描くというスタンスのものを作りました。この辺は一時期は伸びたものの、バブル崩壊のあとに仕事はちょっと少なくなってしまったんですが、でもこれは必要なことだと思います。ビジネスマンガや教育関係のマンガでも応用して使っていけるものだと思います。

カリキュラムに絶対必要なのは一般教育です。一般教育がされていないとマンガのネタに行き詰まることがあります。世界中の動きやいろいろな情報を頭にいつもインプットしていて、何か自分の琴線に触れた時にパッと頭のデータベースからその内容を引き出して組み合わせるってやっていくというようなことをしていけないと駄目だと思います。ですから社会状況などに関心を持ってもらうためにも一般教育は絶対外せないものだと思います。

マンガの基礎というのは5年ぐらいで大きく変わっていると思います。国語力は足りなくてセリフがうまくないんですね。日本語の素晴らしさというのがありますが、インパクトのある決めセリフ、格好良いセリフ、きれいなセリフ、そういうものが作れない子が多いので、その辺をサポートするには国語力が絶対外せないと思います。

客観力もない子が多くて、自分の作品を見て自分だけが面白がっている。マンガを描く動機の中で自分が面白いというのをはずすと困りますが、一歩引いて見る制作工程があるんです。最初にストーリー考えて構成する工程があって、自分のマンガを見直す作業ですが、それをあまりやっていない。やっても、どこをどう直していいのかわからない。それは客観力が落ちているからです。分析力も必要で、ほかの作品を見て、面白いだけで終わってはいけない。私は毎月映画を2、3本観るんですが、楽しむより作品の欠点とかいい所を考えながら観るくせがついています。そういう部分というのはやはりマンガ作中で絶対必要なものだと思います。客観力が欠けているマンガは、スタンス的には面白い所を探してくれというような目をし

て作品を渡されるんですが、自分のマンガでここが面白いと言えないというのはあまり良くないと思います。ですからやはり客観力、この部分はやはり必要だと思います。

一方、情報分析、イメージを具現化していく技術、マンガの描き方を自分で発見していく技術、コンピューターグラフィックスでの制作作業などがあります。コンピューターに関しては、ここ2、3年でようやくペンティアムプロセッサが4GBぐらいになって、リアルタイムにペンタブレットが反応してくれたりするようになり、ようやくコンピューターも使えるなど。私は10年以上前からコンピューターを使ってマンガを描いていて、マッキントッシュが1台100万円ぐらいの時からですが、その時は遅すぎて描けなかったんですが、最近はまだコンピューターに関しては非常にいい環境にあると思います。

もう1つ、マンガの描き方を自分で発見していく技術というのも、結構ポイントだと思います。学校で技術は習っても、マンガは年々進化していて、映画やアニメから逆に影響を受けたりして、どんどん変化していく。だから、社会に出ても勉強の仕方を知らない人は何もできないというのと全く同じで、マンガの技術を自分でどんどん発見して行って、スキルアップを自分でできるぐらいのものを持っていないと、マンガ家もどんどん厳しくなってくる。今食べない人はこれができない人が多いです。例えば、エロマンガなどは、読者がエロの部分で満足しちゃうということもあるんですが、ほとんど同じようなマンガしか描けなくなって、10年前も同じようなマンガを描いていた。これではある日全く仕事が来なくなってしまうこともあるのです。

特に専門学校を2年で終わっても、マンガの技術を身に着けるのはまず不可能に近いと思います。ですから専門学校がやるべきことは、学校を卒業しても自分でマンガの描き方の技術をスキルアップできるような能力の強化という部分だと思っています。

白井 自分で発見していくというのは簡単にはできないと思いますが、もうちょっと具体的に言うとどんな感じですか。

稲葉 映画やほかのマンガもそうだし、アニメーションでもテレビドラマ、強いて言えばバラエティーにも、どこを見るべきかというポイントがあって、その部分をちゃんと理解していればほかのものを見るだけでもスキルアップにつながるのです。ほかにも細かいテクニックはいろいろあるんですが、客観力に関してはそういう部分でスキルアップができます。自分の人生から得ることってというのは、一生の内10回はないと思うんですよ。私もちょっと病気で死にそうになった時に、いろいろな新しい発見があって、それが自分の作品に活かされたり

したことがあるんですが、そんなことが1年に1回もあつたら体がもたないかもしれないので、やはりほかの作品や映画から学ぶことは非常に大きいのです。

意外とやらなければいけないと思うのは、とにかくマンガを全部読む気で、いろいろなマンガを読むことだと思います。マンガはだいたい真似することが始まりで、そこから自分のスタイルを作っていく。私は、誰そのマンガにそっくりだと言われるとすごく頭に来て、それなら違うふうに描こうと思ったものですが、そうやって自分で学ぶというのも体験から得てきたものです。

白井　ここまでで、ご質問、ご意見があればお聞かせいただきたいと思います。

松山　日本アニメ・マンガ専門学校の松山と申します。マンガを描くソフトウェアのお話で、コミックスタジオEXはこちらが考え方を変えないといけなとおっしゃったのですが、どういうところで従来の手描きで描くマンガとの考え方を変える必要があるのでしょうか。

それから今、出版社等ではどの程度デジタルデータを受け付ける体制ができていますでしょうか。

稲葉　たいていの出版社はデジタルデータを受け付けてくれます。ただ小さいところはやはりプリントアウトしたものにしてくれという話は聞かれます。将来は100%デジタル化されると思いますが、それには今トップ走っているベテランが引退しないと出版社が動いてくれないということもあります。現状では小学館の月刊イッキが、オールデジタル入稿でネームも全部デジタルでやっているという話です。たぶん講談社も受け入れ体制はできています。秋田書店は、できたらプリントしたものや手描き原稿でお願いしますという話を聞いたことがあります。

コミックスタジオEXの大きな特徴は、ペンタッチがオートにできることです。マンガの大きな要素であり、絵の特徴でもあるペンタッチを全部捨てるということです。集中線がオートでできるのは楽ですし、背景も線が立体でできたり、モデリングツールがあって人物デッサンの3Dモデルを見ながらトレースしたりできるツールも付いています。これは、今までマンガの特徴だった部分を全部捨てなさいと言っているのと同じで、私は最初はあまりいいものではないと思っていたんですが、逆にそういうところでエネルギーを使わずにストーリーに使えるかなとも思いました。実際に営業の人もストーリーメインでマンガを描けると言っているんで

すが、このソフトを使う人はアニメやマンガのマニアや、同人誌関係の方がメインなので、そんなふうには使えないわけです。

ただ、線がきれいだし、新しい使い方なども考えていて、私は最近これを入手してマンガを作っているところです。ストーリーを描くために絵を描くのを楽にするということがどれくらい重要か、どれくらいメリットがあるかというのは研究中です。本当にストーリーだけにシフトできるかが勝負のカギですから、これを全部の人に勧められるわけではないと思います。基本的には、マンガ技術をしっかり持っていて、理屈もよくわかっていて、コミックワークス1200で描いたり、フォトショップでマンガを作れるような、ある程度の技術がないと今の段階では厳しいと思います。

白井 ではソフトはまだ発展途上の段階であると言えますか。

稲葉 いや、インターフェースに関しては細かい問題があるんですが、3つともほとんど完成域に近いと思います。それはフォトショップが完成域だからだと思います。フォトショップは世界のグラフィックソフトの標準と言われるくらい行き渡っています。コミックスタジオEXは多少違うけれど、いきなり使っても全く使えないというわけでもないですし、コミックワークス1200はほとんどインターフェースが一緒、パワートーン3に関してはフォトショップのプラグインですから、フォトショップで簡単にトーンを貼るのに適しているという状況です。コミックスタジオEXは薬にも毒にもなると私は思っているんですが、これをうまく使いこなしてヒット作が出れば、一気に広がる可能性もあると思います。

高月 東海大学の高月と申します。マンガの日本語の表記の問題、あるいは分類の問題と言ってもいいんですけども、カタカナで表記するマンガと漢字で漫画と書く場合の区別、それからコミックとマンガの区別についても何か微妙なところがあって、人によってそれぞれ抱いているイメージが違うようなところがあって、まだ確定的な定義、分類はなされていないような気がするんです。私は、漢字の漫画がカタカナのマンガになった理由といったことについて文章を書いたこともあるんですが、稲葉さんはどういうふうにお考えかお聞かせいただければありがたいと思います。

稲葉 90年代ぐらいにカタカナヘシフトしたという感じがあります。それまでは漢字が40%ぐらい、カタカナが40%ぐらいだったと思います。私は、イメージとしてはカタカナが一

番今のマンガを表しているんじゃないかなと思います。やはりグローバルな感じがするというか、漫画という漢字はちょっと古いイメージがあるので。これは感覚的なもので、ルールとかはないと思います。

また、あとでコミックと日本のマンガの構成の違いをお話しする予定だったんですが、海外のコミックは大体エピソードが縦のつながりだけで、アメコミなどではAという事件、Bという事件、Cという事件、Dという事件があって終わりという構成が多いんです。これを真似して作っている香港コミックスも全く同じです。ところが日本のマンガは、Aという事件で伏線を張っておき、Bという事件の後でそれを出してくるというようなことがあって、伏線が複雑に絡んだのをうまく見せている。それから日本のマンガでは、昨日起こった事件が今日描くマンガに影響する部分があって、だから作家の感性、気持ちの動きがそのまま表現されると思います。

アメリカと日本の出版体制の違いにも影響される部分があります。日本は基本的に週刊ベース、月刊ベースで、特に80年代などは同じ週刊誌の中で作家同士の競争がすごく激しくて、ちょっと気を抜くと面白くないと言われてたり、順位が下がったりしました。しかし、アメリカや香港では、1つの話をエンドマークまで描いてからそれを分割して出版するというスタイルがメインですから、2年ぐらい前に描いた作品を出すようなことも多々あるらしいですし、普通は半年ぐらいのスパンで描いたりしています。マンガというのはもっとライブな感覚があって、先週あった事件が反映されるものだと思います。ところが1本のストーリーを描き上げるというスタンスでは、全くライブ感はない。それがマンガと海外コミックの仕様の違いだと思っています。しかし、最近の日本のマンガも連載を描ける人が少なくなっているんで、日本のマンガのよい部分が段々スポイルされて、まずい方向に行っています。

高月 稲葉さんは内容的なことを強調されていますが、内容に立ち入らない形の呼称というのがあると思うんですね。最近では外国の本屋さんのコーナーに「manga」と書いてあるところもあります。ただ、それではわからない人のために「comic」と英語表記されている場合があるような気がするんです。だから、外国では日本のmanga全体をcomicとしているんじゃないかという気がしたんですが、日本の場合はそれとは違う事情があるんじゃないかと私は思っているんです。

主に日本のマンガが日本の代表的な文化として外国にどんどん出ていった場合、それは主にストーリーマンガなんですよ。それでmangaという呼称がストーリーマンガを指すようになってきているのではないかと。つまり、日本のマンガがストーリーマンガを中心に海外に広が

っていった段階で、ストーリーマンガがカタカナのマンガという表記で表されるようになってきているというのがひとつあるだろうと思うんです。

白井 どうもありがとうございました。今日お集まりの方の中にマンガ研究家の方たちが何人もいらっしゃいますから、このようなご意見いただくのは大変うれしいことです。

では、私のほうから、どういう人材を高等教育機関に呼べばいいのかという話をしたいと思います。人をどうやって集めるのかというのは大変重要な課題です。10年ぐらい前まで、大学も専門学校もあまり苦労しないで人を集められた。それから18歳人口が減っているのに、専門学校、大学がどちらもかなり増えていった時代になり、子供たちはしっかりした選択できるを持たなければいけない時代に入ったわけです。いままで以上に自分たちの学園を一生懸命考えて、それを訴えて、よい子供たちを入れて育てていかなければいけない時代に入ったと思います。

どんな学部でも同じですけども、潜在市場として高校生だけでなく、現役の大学生、高校をドロップアウトした方、社会人、フリーター、お金の余裕もあって学びたいと思っている主婦や高齢者も入れようというのが今の時代ですが、かなり効率のいい戦略を考え実施する、かなり難しい広報戦略が不可欠です。

そのためのマーケティング分野は第一にマスメディアが第一歩でしょう。その次に、ワンパターンですが、ダイレクトメールの市場が活躍しています。そういう会社がいくつかあって、進学情報誌やイベントを組んでプッシュ型のマーケティングが主役になり、そこで得る個人情報が大きな資産になります。見込み市場に打つだけの資産をどれだけもてるか。その後に、実際に各学校が手に入れた名簿で生徒を独自の広報戦略で囲い込みしていくのが、入学希望者市場の特徴です。

今まではこういう流れでずっと昔からやっていたのですが、それにもう1つネットという非常にお金のかかる、それから時間も設備も必要な、ネットマーケティング市場というのがプラスされました。しかし、これは今までにはない相互対話型のマーケティングです。

いずれにしても従来のマーケティングの手法が少しずつ変わってきているのが現実ですが、今まで以上に総合的に魅力を作っていくことが決めてです。入学者をただ入れようというのではなくて本当にやりたい子とか学びたい子が自分たちが行きたいようなところに行こうという動機をちゃんと満たしてくれるような形に学園をしていかなければいけません。

高校生だけをターゲットにしていくのであれば、まだ楽ですが、社会人、留学生なども含めて高校生以外の方たちをどうやって入れるかという広報戦略はすごく難しく、情報収集に時間

とお金がかかります。しかし、これは間違いなくやっていかなければいけません。

実はマンガ・アニメ学部を作るときにはここがすごくポイントになります。

顧客である高校生の市場はどうなっているかという、私の高校3年生と高校1年生の息子たちをサンプルとして見ていると、結構好きなことが決まっています。上の子は、こういうところに行きたいというのを勝手に見つけてきて、高校の先生に相談してみたり、友達と話してみたりということが非常に多くて、情報誌などはあまり見ていないのが現実です。私も以前は広告代理店にいましたが、実は高校生などに情報を流して見てもらうというところまでの動機付けは非常に難しいです。情報誌を見たりイベントに行ってみたいという子はごくわずかだろうと思います。それ以外の人たちにストレートに見てもらえるような広報が考えられたら素晴らしいことですが、現実的にはなかなかない。それ以上に逆に個人情報保護の問題もあって、なかなか名簿がとれない時代になりました。現状は、高校生は130万人ぐらいいますが、高校生にダイレクトメールを送る名簿は、しっかりした住所も、希望も含めたものが40万人から50万人あればいいという程度でしょう。昔は80万人から90万人が可能でしたから、半分になったということですね。ですから今までと同じような情報誌等に頼る戦略はこれから考えないといけません。

ところで、文部科学省が奨励している高大連携、いわゆる高校生が大学で学んだり、あるいは大学の先生が高校や専門学校で授業をするという、体験学習的ないうシステムがございしますが、これは大きな武器になるのではないかなと考えています。中央大学はかなりの高校と高大連携をやっている、先駆的な大学だと思います。それによって中央大学に目を向けた高校生が多くなったというお話も聞いています。これは高校生だけの話ではなくて、社会人へのエクステンションの活用の仕方とか、お持ちの財産を機能的にうまく使ってやれば見せ方はいろいろできるんじゃないかなと思います。

それからぜひお願いしたいことですが、社会人や中高年対策をしようというのに、開放型の学園でないところが多すぎます。開かれた学園とか、うちはオープンだからどこでも歩けるよと言っている大学や専門学校でも、門に守衛がいて自由に入れないう場合が結構あったりして困ります。こんなでは塀が高くて入りづらい。海外の大学でやっているようにいい感じで校内を見られるようにするのが利口であると思います。警備等は大変かもしれませんが、

情報収集の方法の多様化ということもあります。ですからインターネットのホームページは、しっかりしたものを作るべきだろうと思います。最初に見た時にがっかりしちゃうと次にはもう見に行きません。ホームページは“顔”ですから、怖いですね。特に大学や専門学校のホームページ、訪れる側にとっては習慣性のないものと考えたほうが正解かもしれません。毎日見

て楽しむようなこともないからです。ただ、それも見せ方によって囲い込みをすれば、あるいは対話式のものをに入れていくことによって習慣性のものができると、ホームページが生きてくるのではないかと思います。

インターネットを使う子たちは、その学園名とか学校名をほぼ知っている子たちです。ところがこれだけ大学や専門学校があると、ホームページまで行き着く子たちは本当に少ないと思います。著名な大学しか行けないというのも現実にあると思うんですね。そこで、これからの広報の仕方と言いますか、情報の提示の仕方について、もうちょっとわかりやすくしていくような方法を業者の人たちと高等教育の広報の窓口の方たちが一緒に考えていくような会を作られたらどうかと思うんですね。具体的には、ホームページでしっかりしたものがあれば情報誌等で中身を見なくてもいいんですから、その中身を伝える前の段階での情報誌のあり方ということです。イベントも同じだろうと思います。またオープンキャンパスや体験入学に連れて来られれば、3人に1人ぐらいは受験あるいは入学するんじゃないかと思うのですが、こうした全体の機構を変えていく段階に入っていると思います。

私が10年ぐらい広告代理店に勤めていたとき、昨年の入学者が5%減っても広報予算は3%のカットで済むんです。受注する側としてはそういう計算ができるのです。これは10年前も20年前もほとんど変わらない。高等教育機関としては怠けているのかなと、実はずっと思っていました。そういう面では工夫が必要だろうと思います。

もうひとつは、対面式のリアルなイベントがすごく活性化していますので、高校生が集まる、あるいは社会人が来られるようなイベントはどんどん参加すべきだろうと思います。画面とか本とか文字で見ただけではなかなかその良さがわかりませんので、向上心がある子たちはそういうところに出掛けていきますし、そういうところに対話した子たちが受験する率が高いと思います。ここで高大連携をうまく活用すると、入学する率は高まるかなと思っています。

マンガとかアニメーションの分野というのは、やっていけばやっていくほど面白いと思っています。こういうものに興味を持っている子たちの行動を分析してそこに告知すると、ほぼ当たる。先駆的にやっていらっしゃる専門学校の方たちはご存じだと思うのですが、例えばマンガ本が好きであれば本屋さんに行くでしょうし、アニメーション好きであればテレビを見るでしょう。そういう子たちはオタクっぽいところもありますので、インターネットにも対応しているだろうし、メールが好きだろうし、画用紙(描くこと)が好きだろうし、それからコミケを見てわかるようにイベントは間違いなく好きです。こういうところにうまく情報を提

供すると、皆さんがこれから作られる学科をうまく知らせることができるでしょう。ですからぜひ、こういうポイントを研究していただきたいなと思います。

ところで、初年度は告知ということでお金がかかると思いますけれども、意外に口コミが非常に大きな要素になるようです。インターネットの掲示板で、アニメーションの仕事をしたい、アニメーターになりたいなんて言うと、どこへ行くのがいいなどと教えてくれる人が結構いて、私はここが良かった、私はここに行っていますという人もあって、これも一つの口コミだろうと思います。日本国内全部合わせても、こういう勉強をしたい子たちにとってみると、学べる場が少ないので、すごい怖いんだろうと思うんです。ですから口コミや、実際の話を書くような場を求めていくのではないかと感じています。

いろいろな人たちの意見といくつかのデータをかみ合わせて、学生の構成をシミュレーションしてみました。高校を卒業した人が50%、フリーターと浪人生が20%、アジアを中心とした留学生が10%、現役の大学生・専門学校生も10%、すでに社会人になっているけれどもう一回やってみたいという人が7%、それからマンガ家とかアニメーターになりたいわけではないけれど、こういうことに興味がある主婦なんかも3%ぐらいは十分に期待できると考えました。

稲葉さんの話を2回にわたって聞いていますと、対面式の温かい授業がマンガ・アニメの学部・学科はうってつけじゃないかと考えます。これに就職もかみ合わせると、すごいムーブメントが起きると思います。生き残れる大学の条件の中にマンガがあるということをお話してきました。

社会を見ていると、ゼネラリストは10%いれればいいだろうと思います。それよりもこれから日本がもう一度隆盛を極めるためには、創造力と行動力と組織力に優れた目を持つことが絶対条件になると確信しているのですが、それを生み出すのがマンガやアニメでしょう。特に創造性はマンガ・アニメーションを学び身に付けることによって間違いなく能力を開発できます。そういう意味で、これからの企業が求める人材の1つの関所はクリアできる。行動力については、マンガ家で行動力のある方はあまりいないと思いますし、組織力というのはまるっきりございません。それは違うよという方もおられるかもしれませんが、組織的に動いていない方も結構いるので、これはこれから皆さんが教えてやっていただかないと企業の求める人材になりません。

日本でマンガ、アニメーション、ゲーム等を学んで仕事をしていく人たちは間違いなく国際

力を持つだろう、持たなければいけないと思います。海外に人材を輩出していく産業を作れる可能性が十分にある。韓国などは、あれだけアニメーションとかCGが盛んで、学部学科も60ぐらいといわれていますが、世界に出ている人たちはあまり聞かないし、まだまだ人材を提供するまでにはなっていません。むしろ、日本から人材を供給できませんかというようなお話が結構あります。アメリカもこれからそういうことになるだろうと思います。

日本のマンガについては、9月からUCLAで当団体がマンガアニメ講座を3ヶ月間に渡り開くのですが、マンガは日本の文化の中心だということで興味を持っている大学があったわけです。そういう意味で、マンガはどんどんアメリカにも行くだろう。ヨーロッパでは、ドイツで25億円ぐらいマンガが売れるようになった、フランスでも40数億円もマンガが売れるようになったそうです。だから、そういうところからも人材が欲しいという話があるだろうと思います。こういうことに対応できる国際性のある人材は、企業も採用するだろうと思っています。図にあるように赤い字で新しい教育スタイルも必要だというのはそういうことを申し上げておきます。

では、ここで20分ほど休憩させていただきます。

【休憩20分】

白井 マンガ界ではどういう人材が欲しいかという話を、稲葉さんにしてもらいたと思います。

稲葉 マンガ関係者が口をそろえて言うのは、今、マンガ界に一番必要なのは強力な新人だということです。今のマンガ界は何年かに一人出る新人に頼っている状態です。マンガ雑誌は、めちゃくちゃ売れない状況が続いていて、下降線がどこまで続くかわからない。特に月刊誌などは、その存在意義があるのかという議論にまできている状態です。そこで、80年代の大友克洋とか鳥山明のような作家が出れば解決するんだと言うのですが、私はちょっとそれは無理じゃないかなと思っています。

実際にマンガ界で求められる人材は、自分で勉強のできる作家、自分でスキルアップしていく作家です。弘兼憲史さん、かわぐちかいじさんなどのように、自分の知識をどんどん増やして行ってそれをマンガに使っていくタイプの作家が足りないのです。だいたい原作者がいて、いろいろ調べています。原作がいて絵を描く人がいるというスタイルは悪くないと思いますが、基本的にマンガというのは1人で描くものであるというものだと思うので、自分でスキルアッ

プできるマンガ家は理想の形だと思っています。

次に強力なプロデューサーです。今の日本にはまだいませんが、作家のいいところを引き出してあげて、マンガの方向性とかスタイルなど全部を指導できるようなプロデューサーが出てきて、マンガのヒット作を何本も生んでいくような形を作れば良いと思います。

そして、専門的にマーケットを冷静に判断できて、目標なりビジョンなりを出してくれる人がいるといいと思います。これから海外にマンガが出て行く時に迷ったらいけないと思うので、法律の専門家も必要だと思います。

その次に、エンターテインメントとマニアックがほどよくミックスしたような作家が必要だとよく言われます。マニアックなマンガ家は結構多いんですが、彼らの欠点はストーリーを作ることができないということです。1カ月で20ページ描ければいいほうで、16ページとか下手すると10ページぐらいです。1カ月に10ページしか描けないマンガ家は、どうやって暮らしているのかと私も心配になりますけれど、基本的に月に30から40頁は描けないとプロとしては食っていけません。マニアックなマンガをなんとかエンターテインメントの舞台に上げられるような描かせ方、プロデュースしてひのき舞台に上げてあげるような形を作ってあげられれば、ちょっとマンガ界も変わるかなという感じです。

マンガ編集者も、早急に欲しい人材だと思うんですが、前提条件としてマンガの基本技術を持っている人は意外と少ないと思います。ベテラン編集者は、経験もあるし、いろいろな勉強をされているので、ある程度知識を持っていたり技術をわかっていたりする人がいます。しかし、新人編集者にはほとんどいないし、特に少女マンガ界では興味を持っていないと思われる人も何人かいたりします。やはりしっかりした技術を持ってもらわないと困ると思います。

人材ではないですが、評価の統一できるシステムが欲しいです。例えば、A社に持ち込んで欠点を指摘されたが、B社ではその欠点を指摘されなかったりすることを防ぐため、ある程度の基準みたいなのがあるといいと思います。それがないとマンガ産業としてこれからやっていくのはどうかなと思ってます。ある程度基本の技術を持っている人がマンガを評価して、こうしたほうが良いという指導ができるようなシステムがあればいいと思っています。

また、マンガ編集者でマーケティングができる人はほとんどいないと思います。小学館、集英社、講談社など大手はマーケティングをある程度やっていると思いますが、中小はアンケートをやってマーケティングと言っています。ところが、アンケートに答えるのはマンガ好きないわゆるマニア層ですから、その人たちの意見を聞くと売れなくなるし、逆にその人たちの意見を全く聞かないと、マニア層に売れなくなってしまう。

そして、マンガ教育関係で欲しい人材は、マンガを教えるためのプロがぜひ必要だと思います。

す。今、教える人たちのための教育というのは全くない状態で、昔マンガ描いていた人が、特別にそういう教育も受けずに自分なりのやり方を考えているのが現状です。ほとんどの専門学校の講師は、昔マンガ描いていたが今はマンガ描けないから講師をやっているという形が多くて、例えばなんで起承転結があるんだということにも答えられない人が多いと思います。教えるプロとして知識をちゃんと入れていかないと今の新しいマンガに対応できないと思います。マーケットがどんどん変わり、ハイテクな要素もマンガに入れなければならない状況で、10年前の現役が教えるのはどうかと思います。

教育関係でマンガの基礎技術を習得している人も必要かと思います。小学校の総合学習の授業などでマンガを使って授業をやるのが考えられますが、ある程度の基礎技術を習得していないと難しいと思います。そういう先生たちのためにマンガの基礎技術を習得できる場所を提供するといいと思います。

白井 教員のカリキュラムにマンガ講座みたいなのがあったらいいですね。

稲葉 卒業後の進路について、マンガの技術のコアをどういうものに転用できるか考えてみました。まず会社の企画・立案を含む企画書制作。ある企画会社で私が実際にやっていたのですが、月に4本ぐらいはこういう仕事があって、これだけでも結構食える状態でした。ビジュアルを使って企画書を作るのは普通の人にはできなくて、せいぜい写真を入れたりするレベルです。

私は、マンガ制作の一番最初が企画と発想としていますが、これからのマンガはある程度企画を立てるような形で自分も認識し、編集者との打ち合わせで見せたりするなど、ちゃんとした決めごととしてやっていくステップが必要になっていくと思います。

マンガの技術を一番利用できるのはゲーム関係です。アニメのシナリオ、ディレクション、制作などの部分でもマンガの技術は生きていくと思います。私は音楽のプロモーションビデオとかCMの絵コンテもやりましたし、ゲームも何本か作ってますし、そういう部分ではアニメもマンガもゲームも中心部は同じようなものだと考えています。

広告企画会社での企画とか制作業務は、間違いなくマンガを作る脳みそが生きてくると思います。

卒業後の進路は、マンガ家、マンガ家アシスタント、原作者、作画監督、キャラデザイン、アニメーター。マンガ家はどういう人がなったらいいの、編集者と話したことがあるんですが、マンガ家は狂気を持ってなければ絶対駄目なんだよと言われたことがあります。マンガ家

は狂気を描いていくもので、やっぱり多少おかしくないと駄目だということになるのだと思います。

アニメーターは作画のほうはちょっと厳しいかもしれないです。考え方がちょっと違うので。プロデューサー、演出・監督、演出助手、制作進行。絵コンテというのは描き慣れるとそんなに時間かからないんですが、描き慣れるまでは長い道のりがありまして、初めからパッパッパ描ける人はほとんどいないと思います。が、マンガのネーム作業と非常に似ているので、私も2日で100ページぐらい描いたことあるんですが、そんなペースで描けると思います。

シナリオライター、CG関係のクリエイター、コンピュータスタッフ、ポストプロダクションスタッフ、CD-ROM制作・ゲーム制作のスタッフも問題なくできると思います。原作者は、適性が多少ありますが、マンガを一通り描けるのだったらそこそこのレベルを持っているので、アドバンテージはあります。イラストレーター、デジタルコミック作家、Webデザイナーもいます。アニメビジネスは、ビジネスのほうから来た人がアニメなどの知識を得てやる方向が一番いいと思います。

特殊効果、特撮関係もマンガ家だったらイメージしやすいので、向いていると思います。以上が、卒業後の進路として思い付く内容だと思います。

白井 この進路は、専門学校が告知しているものを参考にさせていただいているんです。これ以外に大学あたりでやって欲しい学科・学部構成もあります。やはり日本発の人材輸出産業の創出が非常に大きなテーマですね。アニメ・マンガを学んだ学生が、エンターテインメント系の産業や学問を醸成しながら指導者になって、大いに海外から呼ばれる日本市場を目指すべきであるというのがひとつですね。

それから業界で問題となっている部分、例えば著作権等の法律関係が一番弱いようですが、これは別にマンガ学科でなくてもやれる話ですが、大学、専門学校でも取り組んでいただいて解決へ導く方向を作って欲しいと思います。これをやらないと、アニメーションが海外に行ってしまうということもあつたりしますのでお願いしたいなと思います。

3つめに、マンガ、アニメーションを生かしたビジネスを地域でやりたいという話が山ほど来ると思いますので、それをちゃんとビジネスにモデル化していく役割を皆さんがお持ちになるだろうと思います。そういう意味で、地域活性化あるいは地域産業の復興という命題を持った学科・学部になりうるでしょう。

それから、稲葉さんが言うように、マンガの教育を受けた人たちはあらゆる業界で活躍できるマルチな能力をもてるでしょう。稲葉さんみたいな人はあまりいないと思いますが、軸とし

てマンガがあり、それを常に生かしたいというところがあって企画なりプロデュースをしてしまふ。これは、マンガには相手に伝える能力がこんなにあるんだというのを感じとっておられるからそういうことができると思うんですね。そこまで幅を広げるチャンス、あるいは練り合わせみたいなのがまだまだなくて、才能を開花できていない方たちが、専門学校の講師の中にもかなりいるんじゃないかと思っています。こういうことをいつまでも言っているだけじゃなくて、どこかの機関がやり始めることによって動いていくのだろうと思います。この辺のところをぜひ考えていただきたいというのが本音でございます。

次に稲葉さんが、共通言語ということでひらめいたものがある、ぜひお披露目したいということですが。

稲葉 子供の時からこれだけマンガ漬けになっている国は日本だけだと思います。そこで、日本以外の国の人たちにマンガを教えていくうえで、日本のマンガのアドバンテージがどこにあるのかなと考えた時にひとつの仮説が生まれました。

マンガには通じ合う感覚というものがあります。例えば、マンガを読んで育った感覚で今までにないものを発想したとして、それをマンガを読んでいない人に説明しようとしてもなかなか伝わらないが、マンガを読んでいる人に対しては簡単に伝わってしまう。これは言葉以外のもので、フィーリングと言ってもいいのかもしれないけど、もっとマンガに特化したものだと思います。だから、一般の人にしゃべっても何を言っているんだという感じになってしまうことがある。企画会社でよく経験したことなんです、私の考えたことを言ってもよくわからないと言われたことを思い出しました。

何でそうなのかというと、マンガというのは非常にあいまいなものを認識する力がつくのだと思います。例えば豚を見たとき、それがはっきりしているからほかの人に話しても伝わる。しかし、豚らしいけれどなんだかよくわからないものを、マンガを読んでいる人が認識して、ちょっとはっきりさせてほかの人に説明しようとしてもうまく伝わらない。あいまいなものはっきりさせようと思っても何が何だかよくわからない。ところが、マンガを知っている同士であいまいなものをあいまいなままに伝えると、逆に正確に伝わる。マンガは本当にあいまいなものを認識する力が高いなと思うことが何回かあって、会社の会議でもマンガを読んでいる人には意外と伝わるということが何回かあったので、こういうこともあり得るのではないかなと思いました。

このマンガで育っていく力、脳みその力というのが、新しい時代の新しい発想を生んでいく。みんながマンガを読んでいると、あいまいなものもみんなに伝わって、例えば商品化しようと

いう話にも発展するが、マンガを読んでいない人に何がなんだか分からないと反対されると流れてしまうこともある。ある意味では、日本の力になるんじゃないかなと考えました。

白井　　女子高生が電車の中で話している会話はまさしくこれですね。片方で昨日の出来事話を話していて、片方で今日見たマンガの話をしていて、何を話しているのかよくわからないけど大騒ぎしていて、行き着くところが同じみたいな会話をしている。私には女子高生の言っていることはさっぱりわかりませんが、その伝えようというエネルギーがマンガチックというか、マンガ力があると伝わるというひとつの例みたいですね。

稲葉　　マンガの力って何だと聞かれた時に、例えばいろいろな情報を読んで知識を簡単に得られるから教育機関が注目すべきものだ、というようなことを言われる。マンガを描くと想像力がつくと言うけれど、実際にマンガを描いていて想像力がアップしたかと言うとそうではなく、描きたいマンガのために努力したから想像力がついたんだと思います。ほとんどの人はストーリーなんか浮かばないのが現状です。専門学校で応募者が100人いると、マンガコースには30人ぐらいしか来ないで、70人はイラストコースに行く。それはマンガを描きたい人の中でも70%はマンガのストーリーが思い浮かばないがために、イラストとかCGのほうに行くんだという話を、ある専門学校の先生から聞きました。

そこで、さっきちょっと説明したんですが、日本のマンガの素晴らしいところは、やはり構成力の部分です。さっきはアメコミの話をしていましたが、最近は悲しいことに日本でも、アメコミの作り方で描いている子が多いのです。伏線なりサイドストーリーといった横の流れ、音楽なら和音のあるようなマンガの描き方を教えないと、日本の力になっているマンガもどんどん衰退していってしまいます。冒頭で日本のマンガ界の現状で、ピラミッドがやせて針のようになっているというのは、この基礎力の低下によるのだと思います。ですからきちんと基礎力をつけて、日本のマンガのアドバンテージをキープしていかないと、やがてほかの国にいいマンガを描かれて、マーケットもとられる可能性があると思います。

日本のマンガのアドバンテージは何かとかなり詰めて考えたところ、日本の風土、これに尽きるということになりました。これは、漢字文化、ひらがな、英語を使っているといったこと以外に1つ思い付くのは、やはり遺伝子のレベルじゃないかなということです。私はマンガの技術をタイ人に教えたのですが、絵はうまいしストーリーもこうすればいいとわかっているのに、発想とか構図が難しい。特に格好いいセリフは外国の方にはなかなか作れないと思うんです。映画を見ていると、決めのセリフで心を打つ映画が最近はあまりない。私の記憶では、ジ

ジョン・トラボルタが出た「フェノミナン」という映画で、余命幾ばくもない主人公の男が愛する女に「おれを死ぬまで愛してくれるか」と聞くと、女が「いいえ、私が死ぬまで愛せるのよ」と言った、そのセリフが外国映画でいいセリフだと思った最後です。日本映画は、結構いいセリフがあるんですけど、ほかの部分弱いという感じがします。

マンガの中にはいっぱいいいセリフがあります。数え切れないぐらいですが、つげ義春先生のマンガ「石を売る」で、すごく貧乏な家族3人が旅行に行き、3人でお風呂に入っているとき「世界中で私たち3人だけが独立しているみたい」というようなことを言います。私事で恐縮ですが、離婚した時に子供と2人でいて、世の中でこの子と2人きりなんだと思ったことがあって、そのセリフが心に響きました。日本のマンガにはそういうセリフが多いです。だから、言葉の問題はすごく大きいし、言葉が絵を作っていく場合も多いので、日本の一番のアドバンテージは国語教育だと思います。

海外進出に関しては、今週のニュースウィークにも書いてあったんですが、アニメーションに関してはアメリカ市場がアジア市場を抜いたと。アジアでは1997、98年ぐらいから日本のマンガが売れ始め、それ以前は香港コミックスがアジア市場を席卷したんですが、一気に日本のマンガが抜いて、3、4年の間にどこへ行っても日本のマンガがある状態になった。すごいなと思った矢向にアメリカが抜いた。

フランスでは1990年ごろから日本のテレビアニメが流行しましたが、フランス政府は危険だということで禁止しました。95年ぐらいから解禁されて今ではかなり放映されています。イタリアは80%ぐらい日本のアニメというデータがあります。

でも、このまま順調に輸出するとどうなるのか。NHKの「プロジェクトX」で見たんですが、TRONというOSがアメリカに進出しようとした時にスーパー303で規制されて、入れられなくなったそうですが、そういうことをアメリカはやる可能性があると思います。このへんをよく考えてアニメなりマンガなりを輸出する体制を作っていかなければいけないと思います。アメリカ人の理屈としては、お前のところの商品ばかり買わせて何だよという話にまたなると思います。それぐらいマンガもアニメもパワーが強い。そのために1つ考えられるのは、アメリカ人にマンガを描かせる方法です。アメリカ人にマンガ教育を施してマンガを描いてもらって、相互乗り入れという形で日本のマンガをそのラインで売るし、アメリカ人のマンガも日本に輸入する。日本人がアメリカに行ってマンガを教えて、マンガ文化をどんどん広め、根付かせるというスタンスでないと、先が見えないんじゃないだろうか。

白井 ドイツはあまりマンガが行き渡らなかったらしいのですが、「ドラゴンボール」あたりがヒットしているということで、どんどん日本のマンガを買い付けていて、昨年の約10倍になっているらしいです。

稲葉 タイで教えた時に、出版社の人に10人以上会いましたが、版權を買いいたいと言っていました。版權事業は自分の国の首を締めるからそこそこにして、自分たちの国の作家を育てたほうがいいよという意見を言ったんですが、資金が少なくてもできるビジネスなので、会うたびに日本の窓口を紹介してくれという話をされました。

白井 こういう話は、次回の講師、小学館のキャラクター事業センターの久保さんがしてくださいませ。そのほかの講師からも、詳しい話が聞けると思います。

では、ご質問を受けたいと思います。

大西 京都造形芸術大学の大西と申します。マンガ学科の学生の比率が紹介されましたが、このパーセンテージを出されるにあたって参考にされた情報ソースがあるようでしたら、差し支えなければ教えていただけたらと思います。

白井 数字として現れているケースはあまりまだないんです。先ほど想定されると申し上げましたが、マンガとかアニメーションを仕事にしたい、あるいは学びたいと思っている人たちが、年代を越えているということなんです。一部ヒアリングもやってみますと、こういう割合になるだろうという気がしました。京都精華大学は、高校卒業生、現役が約3分の1、浪人が20%ぐらい、あとは留学生という形です。受け入れるところがいっぱいあれば、主婦や社会人がもっと来るだろうというところなんです。逆に、専門学校の実態をお話いただければ、参考になると思っています。

大西 主婦が3%というのは、マンガソフトの会社の人から聞いたんですが、通信教育をやるよと3%ぐらい主婦いるという話を聞きました。マンガソフトを買って登録してくれた人にダイレクトメールなどで通信教育の募集をやるんですが、主婦が結構来たという話です。

白井 実際に通信教育を今年からおやりになっているんですね。割合はどんな感じですか。

大西　　まだ厳密にパーセンテージを出しているわけではないですけども、職業を持っておられる方が大半です。通信教育は通学に比べると安いということはありますが、その費用を捻出しなければいけないので、やはり自分で収入を得ていることが大きいようです。ただ、広報の仕方など、いろいろな要因でそうなっているとも考えられますので、これがスタンダードであるとは思っていません。これからやり方を変えていくとたぶん比率も変わっていくと思います。

臼井　　ありがとうございました。

宗　　日本デザイナー学院の宗と申します。当校は恐らくこの中でも比較的長いほうだと思っておりますが、39年ほどマンガの教育をやっております。まず、学生の構成ですが、主婦以外はそんなに大きく外れていないと思います。当然、スキームや、期間の長短によって変わってくると思いますが、おおむね傾向が出ているんじゃないかと私は思います。

あと現場の永遠の課題というか、当校でいつも議論になっていることをちょっとお披露目させていただきます。それは1にも2にも、学生と講師のバランスというかミスマッチです。例えば、学生に対していろいろなことを教えたいということで当校のスタッフもカリキュラムをいろいろな科目で構成するんですが、現実問題としてモチベーションがなかなか上がりません。「私は目がパッチリしたきれいな女の子だけ描きたいのよ」という学生にいろいろな本を読破しなさいと言っても、なかなかモチベーションが上がらないという問題があります。年々こういう学生が増えております。

次に、入学時に学生たちの能力の差が非常に著しいです。例えば四年制大学の文学部卒の学生でしたらある程度の素養は身につけているわけで、ストーリー作成において非常にアドバンテージを持っている子がいたり、高校卒業したての子は残念ながらそうじゃなかったりという具合に。特に差が著しいのが画力です。当校のグループ校の仙台校では、4年に1人ぐらい高校でデビューした子が、特定の分野だけ伸ばしたいからということで入学してくるんです。当然クラスの中でトップレベルの画力で、下手をすると教えている先生よりも画力が高い場合もあります。

次にどう教えるかという先生方の問題ですが、稲葉先生のようなバランス感覚のある先生というのは非常に少ないというのが現状です。当校では基本的に教え方が上手な先生を選んで、ある程度トレーニングを積んでから教壇に立つようにはしているんですけども、学生のほうは

自分の画風や、描きたい分野と合うか合わないかでまず先生を選定する傾向にあります。これはほかの学校の方も恐らく同じ悩みを抱えてらっしゃると思うんです。例えば、有名な先生を特別講師に連れて来ても、あんな絵を描く先生は軽べつすらするぞという学生がいる一方、その先生が好きな学生たちは涙を流さんばかりに喜ぶというくらい差があります。

世間で作家として活躍していて教え方もうまくて、なおかつ学生の能力をうまく引き出せる人ってなかなかいないんです。デビューに導いていただく先生の中で最も優れた先生は、カウンセリング能力があると私は感じています。例えばある先生は、ストーリーを作るにあたって小さいころの思い出3つ上げさせるのですが、今の子どもたちはないって言うんですよね。そこで「運動会の話しましょう」と言うと「運動会もいい思い出がありません」と。「じゃあ雨の降っていた日の運動会を覚えているか」などと話をし、具体的に引き出すような方法をなさっている。こういう先生が、学生の育成上は効果を上げております。

あともう一点、この会の元々の趣旨でもあるかもしれないのですが、韓国の轍を踏まないためにはどうすべきかということも少し考えております。韓国は5年ぐらい前からよく行くんですが、70大学、70学科あります。少子化のための学生募集が唯一の目的で、無理やり学科を増やしました。マンガを描いたことのないような先生方をたくさん配置し、カリキュラムもめっちゃくちゃで、マンガ家の信用を失っています。その轍を踏まないために日本の教育機関はどうすべきかというご意見もいただければと思います。

白井 宗先生のところは、今度ソウルでも学校を作られたというお話ですが、あえてマンガを韓国でやるというのはやはり韓国国内の現場事情みたいなものから、行けるぞということですか。やらなければいけないという使命感みたいな。

宗 私は在日コリアンですから、そういった個人的な思いというものもなかったと言えましょう。そになるんですが、韓国に何度か行ってみてリサーチをした結果、トップクラスのマンガ家の先生も皆さん70の大学を批判なさるんですよ。70大学で4、5人しかデビューしていないという話で、あまりにもいい加減なので、これだったら当校のノウハウを持っていったらいいんじゃないかということです。ただ、いろいろと困難も多くて、反日感情の固まりのような国なので、日本の手先がやってきたとかいろいろなことをホームページに書かれたり、苦労もしております。台湾など比較的親日感情のある国のほうがいいと思うんですが、在日コリアンとして両方の国がわかるのでやっております。

臼井　私は60大学だと思っていたのですが、もう70になったんですね。

宗　まだ増える予定です。

臼井　よく言われるのですが、マンガを学ぼうというのではなくて、ただ専門学校に来て
いる子が結構いるのが実態としてあるとうかがっています。そのうちの70%ぐらいは卒業後
にフリーターになってしまうと聞いています。そういうふうにして入ってきたのを、モチベー
ションを高めるのは無理なんです、ですから本当に特徴のある、わかりやすい、あるいはわ
かってもらえるような内容とパワフルな講師陣を強めていくのもこれからの大きな課題だろ
うとは思っています。

大槻　多摩大学の大槻です。稲葉先生のマンガ家の必要条件をうかがっていると、非常に
幅広い力が必要だと思いますが、例えば映画のように、監督、脚本家、カメラマン、時代考証
人など、それぞれ分業して総合して作っていくようなことはマンガの場合はできないのでし
ょうか。例えば、「ナニワ金融道」の絵が本当なのかといたら、1人ではとてもわからない。詳
しい人に考証してもらわないとできないんじゃないかなと思うのですが。

稲葉　アメリカはだいたいそうやっていますね。アメリカのマンガに影響を受けているタ
イなんかは、1つ週刊連載をするのに10人以上使っていますが、それぞれの名前が出ないの
でだれが書いているのかよくわからない。マンガというのは、自己表現であるのでやはりメイ
ンの人が作家としてやらなければいけないと思うんです。考証については資料をスタッフに用
意させて、全部目を通して必要なところだけ自分で使う作家もいます。ストーリー作りなど作
家としてのものは長年1人で描いていくと、想像力だけでは必ず行き詰まりが出てきます。そ
うするといろいろな新しい情報を仕入れてそれを自分なりに料理して描くということが必要に
なってきます。その時に初めてスタッフを使ったりとかということはよく聞かれます。

ただ、作家としての個性もないと駄目だるので、スタッフを使って描くというスタイルは
あっても、やはりストーリーは自分で考え、ネームや下描きも自分でやるということが、作家
のプライドとしてもやっていかなければならないことだと思います。実際、最初からたくさん
の優秀なスタッフを集めてやれるかと思ったら、原稿料もそんなに高くないからたくさん描い
て稼がなければならぬわけです。「金田一少年の事件簿」なんかは、ストーリーを考えるチ
ームが4チームぐらいあって、入れ替わり立ち替わり原作を書いて、マンガ家は本当に描くだけ

です。でもマンガが自己表現であって、読者をドキドキさせるためには自分が入り込んで作らなければ絶対駄目だと思うんですよ。だから基本的には1人で、最低でも1カ月20ページや30ページ描くぐらいのパワーがなければ、マンガ家としては難しいというのが実情だと思います。

跡部 東北福祉大学の跡部と申します。私どもの大学は宮城県にございますが、地方におけるハンデといえますか、卒業後の進路として、例えば企画会社や広告制作会社はもちろん地方にもありますし、コンピューター関係もあると思うのですが、それ以外についてはどうしても東京圏でないと卒業生を送り出すのは難しいかなと思うのですが。

白井 マンガ家を輩出している所は実は偏ってしまっていて、県別に見ると、北海道、宮城県など寒い所が多いんですよ。アニメーションは東京が中心に動いていますので、アニメーションを目指すとなると現実のところは東京に出てらっしゃいということになるかもしれませんが、今後、地方局が独自に作っていく可能性も十分あるでしょう。ですからそれ以外の仕事の場所は確かにこれから探して求めていかなければいけません。仕事としてはかなりあるというふうには踏んでいますので、地方だから学科が作りづらいということはまずあり得ないだろうと思っています。

高知県は「まんが甲子園」「高知黒潮まんが大賞」などを一生懸命やっていますが、そういう形で地域でマンガを産業化したり活性化することが必要です。

そういう意味では、大学も地方を活性化しようというので、産学官のモデルケースを作っていくということがどんどん起きるでしょう。逆に仕事を作っていくためにもそういうムーブメントは絶対必要だなというふうに感じてこのセミナーをやっているということです。

稲葉 私は、岐阜県で環境白書を描くという仕事で、1人でコンペに出して東京の会社5社ぐらいに勝ったことがあります。横浜の仕事もやったことがあります。自治体のトップの考え次第なのかもしれないですが、そういう仕事は今も少しずつ出ていると思います。件数的にも少ないわけではなくて、2年間ぐらいそういう仕事ばかりやって十分食っていけるだけのお金を稼いでいました。私は今、小田原に住んでいるんですが、「機動戦士ガンダム」を作った富野さんも小田原に住んでいるので、小田原市がマンガやアニメの振興とか、村おこし町おこしに使ってくれたらなと思うこともあります。

白井 本日、三鷹市の方が来てくださっているのですが、そういう地域としての活性化というテーマで何かコメントいただければと思うのですが。

参加者 8 三鷹市から来ました西山と申します。今回、自治体ではたぶん三鷹市だけが参加していると思いますが、私たちもアニメなどの文化産業の振興に大変興味があります。三鷹の森ジブリ美術館もありますが、そういうものを生かしていくため、自治体として文化産業にかかわっていく方法はないかというのがこのセミナーに参加したひとつのきっかけです。

白井 今回、このセミナーを開催するにあたって、こういうことを地方のトップの方たちにも知って欲しい、巻き込みたいというのがあって、自治体のトップに宛ててご案内をかなりお送りしたんですが、来てくださったのは三鷹市だけです。

木宮 浜松大学の木宮です。収容力以上の入学希望者がいるのではないかというようなお話があったんですが、推定どのくらいマンガ・アニメ学科を希望する人がいるでしょうか。

白井 第1回の資料の中に市場規模等を換算して出したものがございます。アニメ・マンガ・ゲームの限定をするのはちょっと難しいのですが、高校生に関していうと9人に1人ぐらいはそういう分野に行きたいだろうという想定をさせていただきました。

現在、専門学校でアニメ・マンガという名前を使ったコースなどをお持ちのところもかなり多くございますので、そこの定員をはじいてみるとかなりの人数がいるので、高校生以外の方たちも十分いけるのではないかと。

先ほど宗先生から学生の構成はあまり違ってないというお話もありましたが、そういう意味では社会人などの対象を取り込めば、この学科が全国の大学にあってもなんらおかしくないし、定員は十分に満たされるだろうと思っています。

それから突然ですが、文化放送の引地さんいらっしゃいますか。文化放送ではラジオ番組でマンガ・アニメを放送しているのですが、これが非常に面白いので、その背景等をちょっとご紹介いただければうれしいのですが。

引地 ご紹介いただきました文化放送の引地です。ラジオでアニメ・マンガというと、14、5年前に1つだけアニメーションの番組をラジオでやろうという話がありまして、それが大変好評だったものですから、その後何本かやりました。そのころはまだ一般的にはアニメと

かマンガはちょっとネクラでオタクという印象がありまして、社内的にはこういった番組が増えてもいいのかというレビューがありました。アンケートやいろんな取材をした結果、たぶん日本の中でこれから大きくなっていくんじゃないかというので、実は現在では30分が1時間のアニメーションおよびマンガに絡んだゲームを含めた、A & G (アニメ&ゲームゼン) という番組を1週間に30本近く放送しています。来シーズンは40本ぐらいになります。

これは、ひとつはアニメが半年間やって、次の新作が出るまでの間に声優さんとか世界観を見据えて継続していくようなもの、あるいはファンの方たちに対する雑誌を含めてビジネスチャンスを増やしていくという対応に使っていたケースが多いんですが、中にはラジオからコンテンツを作ってそれが映像になったケースもあります。半年間ラジオドラマとディスクジョッキーをやっていく中からCDになったケースもずいぶん増えています。

もうひとつはラジオのメディアですので、マーケットとしては音楽がありますが、ゲームとかアニメの音楽がベストテンに結構入っています。最近は声優さんもずいぶん歌を歌っていますが、音楽とかイベントというマーケット、そして多少はアニメ、ゲーム、マンガのマーケットをお手伝いしていると思います。BS放送や今年の10月から始まる地上デジタル放送、それから当然インターネットラジオもやっています。画像が付いたラジオというのも始めていて、これは少しマンガとかアニメに近くなっているものもあります。

去年の10月から3月までタケカワユキヒデさんと一緒に1時間半のマンガそのものの番組をやりました。10月からの野球がない時季に、またそんなことも考えたいと思っています。

臼井 この番組は、まだお聞きになっていない方はぜひ一度聞いていただきたいと思います。非常に楽しいです。タケカワさんご自身が昔からマンガが大変好きだということで、このセミナーの講師陣にも入っています。こういうことも含めて、講座ではラジオにおけるマンガ、アニメなども、少しかかわっているということをご紹介したいと思っています。

ちょうど4時半になりました。2回続けて私と稲葉さんと、このセミナーの総合案内を含めて、そしてマンガを中心に話させていただきました。まだまだ不足の部分がございますし、私見が強すぎると思われた方もいらっしゃると思うのですが、それはご了承いただきたいと思っています。これ以降9回、各界で一流と言われている方たちから生々しい情報を提供いただけると思います。これで終了させていただきます。

(了)

高等教育機関のミッション

- **日本発人材輸出産業の創出をする**
マンガ・アニメを学んだ学生は、マンガアニメを軸としたエンターテインメント産業(学)の指導者になる…海外からのニーズ
- **研究者や研究機関が様々な問題提起し、解決へ導く**
- **産学官でビジネスモデルを作っていく**
マンガ・アニメの新ビジネスづくりを地域を巻き込んで
- **マンガを学んだ人材が、あらゆる産業界で活躍できる…マルチな能力の醸成**

