

進捗状況の概要 【1ページ以内】**交流プログラムの内容**

平成28年度は、各国の優れた技術・技法・表現・理論等を重点的に学修・修得する「短期集中講座」として、韓国芸術総合学校において2週間のヴァーチャル・リアリティ（VR）のワークショップを、本学・韓国芸術総合学校・中国伝媒大学の計17名の学生が参加する共同授業の形式で開催した。

平成29年度は、本事業の交流プログラムを本格的に開始し、アニメーション作品の「共同企画」「Web会議」「共同制作」「上映会」により構成され、連携三大学の共同授業科目として開講する「国際共同演習」について、「目覚める（Awake）」をテーマとして実施した。5月に共同企画ステージを本学で10日間、7月に共同制作ステージを中国伝媒大学で2週間開催し、本学から9名、中国伝媒大学から5名、韓国芸術総合学校から5名の学生が、Webミーティングによる作業も含めて3カ月間にわたる日中韓3大学の共同カリキュラムとして作品を作り上げた。

「短期集中講座」については、前年度に引き続き韓国芸術総合学校において2週間にわたるVRのワークショップを開講し、10月には本学を会場に南カリフォルニア大学の教員を招きゲームデザインをテーマとしたワークショップを開催した。その他、ドキュメンタリー映像制作ワークショップやアニメーション上映会・交流会が、日中韓3大学の学生が参加する共同授業として実施された。

さらに、連携3大学間の「交換留学プログラム」を開始し、平成30年3月から本学の学生計3名が中国伝媒大学および韓国芸術総合学校に留学し、各国の特色ある映像教育プログラムに参加した。

質の保証を伴った魅力的な大学間交流の枠組み形成

質保証に係る共通枠組の形成、各機関内での組織的コミットメントの向上等を目的とし、本事業に係る覚書を連携三大学の学長の連名で締結した。また、個別の交流プログラムの実施にあたっては、三大学の担当教員同士による定期的なskypeミーティングを行うなど、入念に準備・設計をしている。

「国際共同演習」においては、共同企画・共同制作の両ステージの期間中に、連携三大学の担当教員も合同参加し、学生チームの成果物に対する講評会を実施している。そこでの各教員の指導方法や指導内容は相互にチェックがなされ、他の教員にとって大いに参考となる。国際共同制作は平成29年度で8回目の開催となることから、回数を重ねるにつれ、教員の経験とノウハウが蓄積されていったことで、「国際共同制作の教育方法」という新たな領域の基礎が築けており、質が担保されている。

また、「短期集中講座」においては、南カリフォルニア大学やアリゾナ州立大学から教員を招聘してワークショップやレクチャーを実施することにより、本事業で交流する三カ国以外の優れた教育手法・先進的な技術を積極的に導入・反映している。

加えて、本事業に係る「自己評価書」と「外部評価書」を毎年度作成し、取組の点検をしている。

外国人学生の受入および日本人学生の派遣のための環境整備

SGU事業等により構築済の体制・システムを活かした対応を基本としつつ、専任教員1名とサポートスタッフ1名を新たに配置し、学生の派遣・受入に一体的に対応している。受入学生に対しては、外部専門家等による日本のアニメーションについての特別講義や日本文化体験の機会を提供し、派遣学生に対しては、自己発信力・プレゼンテーション力の向上のため英語研修を実施している。

事業の実施に伴う大学の国際化と情報の国際、成果の普及

本事業の全体概要や将来構想、「国際共同演習」や「短期集中講座」で制作した作品やその成果については、文化芸術教育を軸に日中韓3カ国の相互理解を深めることを目的として開催された「日中韓文化芸術フォーラム2017」や、デジタルメディアに関する国際的な学術集会「SIGGRAPH ASIA」等への連携三大学での参加や、共同の特設Webサイトを通じ、国内外に広く発信している。

【本事業における中間評価までの交流学生数の計画と実績】

平成28年度				平成29年度			
派遣		受入		派遣		受入	
計画※	実績	計画※	実績	計画※	実績	計画※	実績
0人	7人	0人	0人	10人	21人	15人	20人

※海外相手大学を追加している場合は、追加による交流学生数の増加分を含んでいる。

特筆すべき成果（グッドプラクティス）【1ページ以内】**日中韓3カ国の学生によるアニメーション作品の共同制作（国際共同演習・Co-work）**

本事業の根幹である「国際共同演習」は、日中韓3カ国の大学でアニメーションを学ぶ学生が、企画からポストプロダクションまでを共同で行い、短編アニメーション作品を完成させる教育プログラムである。平成22年から毎年度継続し、平成29年度で8回目の開催となるが、本事業の採択を受け、例年実施してきた10日間の「共同制作」に加えて、新たに「共同企画」の演習を開始するなど、それまでの取組を大幅にバージョンアップした。

■企画ステージ（共同企画演習）

3カ国の学生は5組の混成チームに分けられ、平成29年度のテーマ「目覚める（Awake）」に沿った作品を一から作った。昨年度まではビデオ通話やメールによるディスカッションで企画を進めていたところを、5月に横浜で10日間の合宿をしたことで、ストーリー、絵コンテ、キャラクターデザイン、メインビジュアル、アニメティクスなどをグループで話し合いながら作り上げ、企画ステージの最終課題であるピッチ・プレゼンテーションにつなげることができた。また、本学アニメーション専攻の教授や、招聘したアニメーション研究者による講義も行われ、多角的にアニメーション制作を考える土台作りの機会も与えられた。共同企画ステージの目標として掲げた「プロセスの共有」「自己発信力の向上」「異文化への理解を深める」の3点は、グループ作業の時間を豊富に設け、各日毎に達成すべき作業内容を明確に提示したことにより、全チームによって果たされた。

■プリプロダクション（Web会議）

参加学生は一度自大学に戻り、チーム単位および全体でのWebミーティングを定期的に行い、企画したアニメーション作品の最終脚本や絵コンテなどを完成させた。オンラインによる協働作業は、産業界において増加する映像メディアコンテンツの国際共同制作のプロセスを経験する機会でもある。

■制作ステージ（共同制作演習）

7月に再び集まった5組のチームは、北京で2週間を過ごし、企画の最終調整をしつつアニメーション作品を完成させた。この間にも、3カ国の教授によるマスタークラスが参加学生を対象に開かれた。そして、サウンド制作や音声編集作業等のポストプロダクション、つづいて完成上映及びプレゼンテーションと、アニメーション制作の全工程を共同作業でやり遂げた。

**■取組の成果**

Co-workの主な効果としては、1つめに学生の能力の伸長が挙げられる。参加学生を対象に行ったアンケートでは、84%の学生が以前よりもスキルアップしたと答えた。最も伸びた能力は何かという問いには、「共同制作相手国の文化等への知識・理解」が多く挙げられ、その後は「国際的なコミュニケーション能力」「マシンやソフトウェアなどの技術や知識」と続いた。

次に挙げられる効果は「教員の教育メソッドの開発」である。共同企画、共同制作の両ステージの期間中に、学生チームの成果物に対する講評会が行われた。そこでの教員の指導方法や指導内容が、他の教員にとって大いに参考になった。また、平成29年度を入れて8回と開催回数を重ねるにつれ、教員の経験とノウハウが蓄積されていったことで、「国際共同制作の教育方法」という新しい分野を開拓する基礎が築かれてきた。

そして、Co-workの効果として最も重要なのは、将来に向けた強固な人的ネットワークが構築されることにある。それぞれの国のアニメーション界を担う将来のリーダーたちが、若い頃に交流する経験は貴重かつ有益である。参加学生の多くはCo-work終了後も個人的に連絡を取り合い、それぞれが主催するイベントなどに自主的に参加し合っている。日本と韓国と中国の間では、メディアの発展や経済的理由などから、アニメーション作品の国際共同制作はますます増えると考えられ、Co-workで得た人脈と知見が役に立つ日が必ず来ると言える。