

## 取組実績の概要 【2ページ以内】

## 【交流プログラム】

本事業採択前までは作品の実制作が主であった取組を発展させ、「共同企画ステージ」と「共同制作ステージ」の二部構成の「国際共同演習（通称：Co-Work）」としてプログラムを組み立てた。「短期集中講座」のワークショップを挟みつつ、アニメーション共同制作を基盤として5年間の間に総計103名の学生が参加し、25本の短編アニメーション作品が制作された。5年間の事業期間を経て、その教育手法は年を追うごとに熟練されて行き、共同カリキュラムのモデルとして十分に成熟したものとなった。

共同制作の具体的なプログラム内容は、三校の学生からなる5～8名の混成チームを複数組んで、短編アニメーション作品制作を実施。アニメーション制作の企画段階から開始し、テーマを掘り下げ、作者側（制作陣側）の意図を明確に共有することにより、コミュニケーション能力の開拓を目指すプログラムとして深みを出せている。また全ての講義は英語を使用して開講された。これらの協働作業を通じて、異文化理解を深めるプログラムを十分に実施することができた。

「短期集中講座」では、VR（仮想現実）・MR（複合現実）・AR（拡張現実）に関するワークショップや、アニメーションとも関係が深いゲームに関するワークショップも開催した。

交換留学についても、5年間で派遣10名/受入3名を実施し、教育効果として高い成果を得た。交換留学での学習モデルをもとにして、ダブルディグリー協定締結への動きにもつながった。

<オンラインによる交流プログラム>

2020年度には、新型コロナウイルス感染症の影響により渡航を伴う交流が困難となったことを受け、完全オンラインでの交流プログラムを実践した。プログラム期間を大幅に短縮し、一週間ずつの共同企画・制作ステージを連続に変更した。また、テーマの設定方法や制作手順などもコロナ禍以前のものとは大幅に変更し、国によっては使用できないアプリケーションがある中、オンラインでの共同制作に最もふさわしい内容を組み立てるための工夫を凝らした。

これらの困難を乗り越え、一度も対面で学生たちが顔を合わせ、同じ空間内で肩を並べて作業することなくアニメーション制作を成功させ、学生の能力や人間性を大きく成長させる取り組みともなった。



オンラインでの成果発表会（2020年度）



グループワークによって課題に対するお互いの意見の分析と統合を繰り返し、表現を加えながらプロトタイプを作っていく（企画ステージ）



各種専門的な編集ソフトを活用し、論理的思考と創造的思考によって結びつけられたアイデアを形にし、作品を創出していく（制作ステージ）

## 【質の保証を伴った魅力的な大学間交流の枠組み形成】

授業カリキュラム上は「国際共同制作演習（アニメーション）」として単位化されシラバスも作成し、「共同企画演習」および「共同制作演習」に参加し作品提出を行った履修者に対しては、選択科目2単位として単位付与を行っている。また、プログラム実施前に先立ち、語学能力向上のための事前授業を行っており、こちらも「国際コミュニケーション演習」として単位化し、選択科目2単位として単位付与を行っている。授業後には学生に対するアンケートも実施し、毎年改善に役立っている。

期間中は韓国芸術総合大学とのダブル・ディグリー協定の締結の準備が進み、コロナ禍により作業に遅れが出たが間もなく締結の見込みである。

また、毎年、Co-workの開始前、開始中、開始後に、3カ国の教員・スタッフによりCoworkカリキュラムや今後のあり方などを話し合う「Coworkカリキュラム・ディベロップメント会議（@オンライン）」を開催しており、学生へのアンケート結果などに基づくカリキュラムの改善を行っている。

事業の取り組み状況については、教育担当理事や各学部・研究科長からなるグローバル戦略推進委員会において毎年度確認・成果を分析し、さらに元文部科学大臣や企業経営者、他大学教授などの外部委員会からなるグローバル戦略評価・検証委員会において外部評価を実施し、PDCAサイクルにより事業を実施した。

## 【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】

国際企画課において在籍管理、学習支援などの学内手続きについて集約的に対応するとともに、映像研究科教員によるきめ細やかな履修指導やチューターによるアドバイスにより、外国人留学生へのサポート体制は充実しており、受入れた留学生からは、日本での教育環境に困難・不安の声は聞かれなかった。

受入れ学生に対して、個人制作スペースや適切な機材の貸し出しを行い、アニメーション制作のサポートを行った。スタッフが強化されたことにより、外国人留学生の制作サポートだけでなく、生活面のサポートまでをきめ細かく行い、短い留学期間ではあるが、充実した教育環境の提供を行うことができた。

派遣学生についても、ビザ取得や留学中の相談対応などを行い、コロナ禍においても教員が連携大学等とも連絡を取り、渡航状況・現地宿泊先にかかる情報を随時学生に提供し、安心・安全なプログラム実施に努めた。

派遣/受入学生共に、要件を満たす場合はJASSOの支援制度を用いて奨学金を支給し、国際共同演習のプログラム実施にあたり、前年度の授業参加者などがサポートに加わるチューター制度を導入し、プログラムの円滑な実施をはかった。

## 【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】

各種の国際的な学術集会での発表や、Webサイト上での情報発信、事業報告書の作成などにより、令和3年1月に事業の最終年度をむかえるにあたり、1月を「東京藝大インタラクティブアジア月間」と題し、ASEAN事業とも連携して「Tokyo Geidai ⇄ Asia 2021（東京芸術大学インタラクティブアジア2021）」を開催し、本学主催でオンラインシンポジウム『Co-work融合と競争 ー日中韓学生アニメーション共同制作ー』を行った。

同シンポジウムでは、将来に向けCo-workおよびアジア間の高等教育共同プログラムをさらに発展させる方法を探るべく、パートナー大学、産業界からアニメーション会社社長や国際映画祭ディレクターをゲストを招き、Zoomビデオウェビナーによるパネルディスカッションなどを開催し、この事業について広く発信した。

また全国から芸術系大学・教育機関が参加するインター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル（ICAF）にて、継続的に学生作品の成果発表を行っており、こうした場を活用する形で、国内他大学との連携推進を行っている。ここには例年Co-Workに参加した学生も作品参加しており、成果普及に努めている。

## 【本事業における交流学生数の計画と実績】

(単位：人)

	2016年度		2017年度		2018年度		2019年度		2020年度		合計			
	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入	派遣	受入		
計画※	0	0	10	15	10	5	10	15	10	15	40	50		
実績	実際に渡航した学生 (以下「実渡航」)		7	0	21	20	16	18	10	16	0	0	54	54
	自国にて国際教育・交流プログラムをオンラインで受講した学生 (以下「オンライン」)								0	0	9	15	9	15
	実渡航とオンライン受講を行った学生 (以下「ハイブリッド」)								0	0	1	0	1	0

※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】**[アニメーション制作を通じた異文化交流・人的ネットワーク構築の推進]**

本事業では「共同企画ステージ」と「共同制作ステージ」の二部構成からなる「国際共同演習（通称：Co-Work）」を主なプログラムとして組み、3カ国の学生の混成チームが一堂に会し、アニメーション制作を行った。企画から、制作、仕上げと発表まで全てゼロから生み出すために、メンバー全員が、活発に意見を交わすこととなる。また作業時間が長時間、集中して行われるために、それぞれの背景となる異文化理解や普遍的な「知」の育成へとつながり、将来に向けて海外への関心と視野の広がりを促すものとなった。

このように自国以外の仲間と濃密な時間を過ごす経験を学校が提供し、人間関係の構築を目指す理由は、Co-workの成果として最も重要視している将来に向けた「人的ネットワークの構築」が根底にある。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、若いころに交流する経験は貴重かつ有益であり、メディアの発展や経済的理由から今後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で得た人脈と知見は必ずや役に立つ日が来ると考えている。

日本のアニメーションの人気は韓国・中国でも高いものであるが、本学で指導するストップモーション技術（人形等を用いたコマ撮りアニメーション）についても連携大学からの関心や評価が高く、2018年度には、本学の伊藤有壱教授によるワークショップ等を通じ技術の教授を行うことができた。

コロナ禍においては、完全オンラインによるアニメーション制作を行うこととなったが、最新技術の活用や制作過程の工夫により、逆境にも屈せず最後まで成し遂げ、学生一人一人の意志と努力が結集したことで、貴重な学習経験につながったと言える。



国際共同制作を基盤として5年間の間に3カ国で総計103名の学生が参加し25本の作品が制作された



共同制作演習の完成上映会では、質疑応答や講評を行い、三カ国の学生・教職員が一体となりプログラムを作り上げていった



本学のストップモーション（コマ撮り技法）の技術は連携大学からの評価も高く、多くの留学生在が技法を学んだ

**[新たな教育モデルへの展開]**

コロナ禍において「海外連携校」と「オンライン」による「協働プログラム（アクティブラーニング）」の実施を余儀なくされたが、これはいわゆるCOIL型教育の授業要件とほぼ合致するもので、同テーマで本学が採択されている世界展開力事業（アメリカ）での知見を積極的に取り入れ、使用アプリケーションや、カリキュラムスケジュールの立て方等、新たな教育形態へ挑戦する転機ともなった。更に、オンラインでは教員の目の行き届かない分、学生自身による完成までの自主課題設定やスケジュールの立て方などが重要になるが、そのための指導を行い、完成まで導くことができた。

なお、アニメーション制作には動画編集ソフト・音楽編集ソフトなどのテクニカルな知識や技術が必須であり、理系的技術や思考も必要とするため、STEAM教育の要素が少なからず含まれており、これに加えて制作過程にはデザイン思考の基本類型も踏襲している。これらは論理的・批判的思考を創作手法によって飛躍させ、新たなイノベーションを創出させる教育手法として考えられ、アニメーション制作の手法が、新たな教育モデルの見本となることが期待できる。

また、毎年、Co-workの開始前、開始中、開始後にCoworkカリキュラムや今後のあり方などを話し合う「Coworkカリキュラム・ディベロップメント会議（@オンライン）」を3カ国の教員・スタッフが出席して開催しており、学生へのアンケート結果などに基づくカリキュラムの改善を行っている。また、この会議で、それぞれのアニメーション教育の最新情報交換なども行っており、ファカルティ・ディベロップメントにつながっている。