

平成三十年度 事業報告書

学校法人吉田学園

## 1. 法人の概要

■ 法人本部の所在地 〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島 3-12-19

■ 設置する学校・学科等

◇ 大阪アミューズメントメディア専門学校

【所在地】 〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島 3-12-19

【学 科】 専門課程

ゲームプログラマー学科、ゲームプランナー学科、  
ゲームグラフィックデザイナー学科、アニメーション学科、  
キャラクターデザイナー学科、マンガ学科  
ノベルス学科、声優タレント学科

## 2. 大阪アミューズメントメディア専門学校 事業報告

■当該学校・学科等の定員、平成三十年度在籍学生数

課 程	学 科	定員	1年	2年	合計	前年比
専門課程	ゲームプログラマー学科	80	48	44	92	±0
	ゲームプランナー学科	60	26	—	26	—
	ゲームグラフィックデザイナー学科	80	36	39	75	+9
	アニメーション学科	80	47	34	81	±0
	キャラクターデザイン学科	80	48	42	90	+1
	マンガ学科	80	33	21	54	+7
	ノベルス学科	80	39	27	66	+1
	声優タレント学科	420	199	193	392	+28
合 計		960	476	400	876	+61

■当該学校の平成三十年度教職員数の状況

学校長	教員		職員		合計
	常勤	非常勤	常勤	非常勤	
1	24	60	7	0	92

## ■令和平成三十年度 事業報告

### ① 入学者数の増加と経営の安定化、さらなる環境の整備へ

大阪アミューズメントメディア専門学校は、学校法人化されて以降、年毎の変化はあるものの、おおむね順調に学生募集が成功しています。これは学校法人化も含めて、本学の取り組みについての、世間の認知が進み、本学が専門とする分野のニーズに応えられているのではないかと判断しています。

この傾向は経営の安定に寄与していますが、更に教育環境の整備・改善に結び付けなければなりません。本学の教育構造・体制を強化するために、関連する教育機関を収益事業化しました。株式会社アミューズメントメディア総合学院の教育部門を、本学の収益事業化することで、業界との関連教科、教員講師スタッフの充実にも貢献させています。

### ② 高等教育業界の変動と、専門学校のあり方

平成三十年度から令和の時代に向けて、日本では高等教育に求められるものが変質しつつあります。大学の入試制度の改革。高等学校の指導要領の改訂が進行しています。

そして、人口減少時代を迎えて、リカレント教育の充実に留まらず、外国人労働者への門戸開放を前提とした専門学校への留学生の増加への対応などの、専門学校としての教育面での体制変革も必要になって来るのでしょうか。

平成三十年度は、そういった取り組みの一環として、遅ればせながら本学も、「職業実践専門課程」の指定を受けられるような整備を本格的に始め、並行して平成三十一年度には「文部科学省による無償化認定校」に指定されるよう、機関要件の整備を始めました。

今後、専門学校に求められるものが更に変質していく中で、まだ学校法人として取り組みだして月日も浅い本学ではありますが、日本の社会が求めるものの変化に専門学校として応えていかなくてはならないと考えています。

### ③ 教育運営の制度整備への取り組み

教育の体制整備としての基本の取り組みは、「職業実践専門課程」の求める体制整備に則った取り組みとなっています。

文部科学省により認定される「職業実践専門課程」にしても、またそれに準じるような体制整備が求められる「専門学校の無償化認定」にしても、いわば、教育運営の可視化

の推進が求められています。

明確な可視基準が不在の“エンタテインメント業界・制作現場への人材輩出”においては、授業成果の客観的評価が難しく、数が多い非常勤講師のスキル評価などの管理と維持が教育水準の維持に不可欠であり、それを確実にする制度の修整整備を推進しなければならず、来年度（平成三十一年度）の完成へ向けて、内部教員の研修、外部講師への説明と協力依頼などを進めて来ています。

#### ④ エンタテインメント業界の発展・変化に追随して。

平成三十年度末の進路成果については、前年度から大きな変化は示していません。

引き続き「就職系の学科」においては、前年並みの成果を維持しているも、若干、下回っている状況です。

「デビュー系の学科」である、卒業生の多い、声優学科においてもデビュー・所属率は若干、前年度を下回っていますが、その一方で、いわゆる「声優業界を目指さないもの」（つまり、進路変更をした者）の数は減少しており、諦めずに本来の指向する業界を目指す者の比率が上っていると共に、業界を目指す者にとっての合格率はアップしているのは、評価できると思います。

進路に関して、必ずしも数字を伸ばしきれて居ないのには、対応するエンタテインメント業界の動向、変化も影響しているといえます。

出版業界の大きなデジタル化の波により、デジタル配信へのシフトには一段と拍車が掛かりました。ゲームのコンテンツが専用ゲーム機から、スマホなどへのプラットフォームの変化。…などなど、変遷が激しく起きています。

また、VR・ARなどの、デジタル表現の多彩な展開。ゲーム制作におけるAIの活用など、エンタテインメント分野でも大きな変動が起きているのです。本学が連携しているAMGグループなどの産業・制作現場からのフィードバックが一段と重要になった一年でした。

そんな中で、本学としては、連携しているAMGグループおよび、産業界との協力関係については、平成三十年度を通して順調に推移しました。

一例で言えば、ゲーム計3学科などに向けての「クリエイターズ面接」（学内で開催の採用面接）への参加企業は大幅に増加しました。

また、声優科学生を対象にした「外画吹替えのインターンシップ」や「ラジオ番組への出演インターンシップ」の機会も増加しています。

#### ⑤ 学校法人としての社会的な取り組みに関して。

平成三十年度は、引き続き、声優科の学生が「大阪市淀川区の成人式の司会進行」を担当しました。

また、大阪市広報からの依頼を受けて、キャラクターデザイン学科の学生のコンペで選ばれた作品が、大阪市の「職員採用ポスター」のデザインとして広く利用されるなど、学生のパフォーマンスや作品制作を通じて、社会貢献しています。

本学は、エンタテインメント制作を志向する学校であるだけに、学生や職員が地域貢献をするとしても、制作協力を通じての社会貢献を意識して、これからも取り組み続けます。

また、本学の分野特性を活かした、高校のクラブ活動の支援を高専連携の一環として取り組み始めます。

#### ⑥ 学校法人としての次なる取り組みに関して。

本学が学校法人化されて、平成三十年度卒業生が学校法人二期生となりました。この間にも本学の専門分野とするエンタテインメント産業の成長発展には著しいものがあります。

本学に求められる根本的な問題として、今、日本の政府が促進しようとしている「クールジャパン政策」に則り、社会・産業界に貢献する事を考えると、「産業分野において専門スキルをもった技術者（職人）を要請する」といった、旧来の専門学校が担ってきた教育機関としてのあり方だけでは、国際的な次元で、エンタテインメント分野をリードする人材の要請には不十分であるという見解が広がりつつあります。

文部科学省が制度化し、新たな教育機関の創設を目指す「専門職大学」の構想も、その見解に合致し、現代的な教育機関の発展の方向を示していると言えます。

そういった認識の下、平成三十年度を通じて、本学校法人では、東京・渋谷区に存在する「株式会社アミューズメントメディア総合学院」（フリースクールと映像制作事業部門の合体企業）の学校部分を、本学校法人の収益事業化に踏み切りました。

それは、本学がこれまで取り組んできた「産学共同・現場実践教育」のコンセプトが、専門学校の職業実践専門課程と重なる部分が大きく、更に「専門職大学」の主旨とも合致する事にかんがみ、本学の教育体制の強化となるだけでなく、今後の、教育機関としての発展強化に繋がると判断したものです。

それに続いての校地校舎の確保も、その流れに沿った取り組みの一環となっています。

以上。