

学校法人吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

令和四年度 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

ゲームプランナー学科、ゲームプログラマー学科、
ゲーム・アニメ 3DCG 学科、アニメーション学科、
キャラクターデザイン学科、マンガイラスト学科
ノベルス文芸学科、声優学科

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、令和四年度在籍学生数

課 程	学 科	定員	1 年	2 年	合計	前年比
専門課程	ゲームクリエイター学科	30	27	—	27	－5
	ゲームプランナー学科	30	—	17	17	＋17
	ゲームプログラマー学科	80	24	38	62	－26
	ゲーム・アニメ 3DCG 学科	80	43	31	74	＋2
	アニメーション学科	80	48	44	92	＋12
	キャラクターデザイン学科	80	74	71	145	－6
	マンガイラスト学科	80	26	16	42	－7
	ノベルス文芸学科	80	36	26	62	－4
	声優学科	420	173	164	337	－8
合 計		960	451	407	858	－25

■当該学校の令和四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	34	91	8	0	134

■令和四年度 事業報告

① コロナ感染症の終息、影響と課題について

令和四年度においては、年度後半より社会全体における感染の拡大は制御される様相が強くなり、感染防止と言う面より社会活動の正常化の方が重視されるようになってきました。教育現場においても、徐々に正常化を試みる動きが出て来ました。

本学内では、学生内および職員内でもコロナ感染者が無くなった訳ではありませんが、学校内で感染者数が拡大したと思われる事例は、コロナ禍初期の一時期を除いては観察されておらず、「教育現場における感染拡大」は、概ね、発生させずに、今年度まで来ています。

しかし、コロナ禍の影響を脱した「ポスト・コロナ時代」と言えるのは来年度からになると思われます。

コロナ禍により、学校運営、教育の在り方は多方面の制限を受け、形を変えざるを得ませんでした。その中には、専門学校の基本状況として「回復できるようになれば即刻、元へ戻したい施策」と、コロナ禍によって変更された運営の変更策の中で、旧来の踏襲に留まる事の無い有意義な面が認められ、「コロナ禍による緊急施策をそのまま継続する事が有益である」とされた点も様々に見られます。

当初は必要に迫られた「教育における、また学校運営業務におけるオンラインの活用」「通勤通学の密集を避けるために授業時間をずらせること」など、ポスト・コロナ時代の経験を学校運営の中に活かして行くべきでしょう。

今回の数年に及ぶコロナ禍の影響を、「学業が制限された」「学校が成り立たなくなった」などというマイナス面の評価だけでなく、コロナ禍における様々な工夫や、旧来の手法を変える事への対応など、コロナ禍を契機として、より効果的・効率的な学校運営に取り組みたいと考えた一年でした。

② 学校運営の平常化の中で教育の状況

前項にも述べられたように、年度を通じて（特に後期においては）各学科授業の運営や取り組みなどが進みました。引き続き、教室内の学生の密集に注意し、十分な換気も行うものの、各学科基本の授業形態は元に戻っています。

また、各学科の実習系の授業や、成果発表イベントなどについても、「声優学科における、少人数分散型の舞台上演の練習と公演」。また、「キャラクターデザイン学科の卒業制作展の開催」など、専門学校としては不可欠な、授業を補完し強化するカリキュラム内の各種のイベント開催などが実施されるようになって来た事は、専門学校として教育力を回復する最大の要素と言えます。

カリキュラムの構築と実施が、前期後期の連続性を意識したカリキュラム編成や、年間を通じた成績評価のスタイルなどによって、効果を高めた面があります。

コロナ禍にも関わらず、学業進捗から遅れる学生や退学者の発生は最小限に留められました。

令和四年度を通じて、教育システムの正常化は、徐々に進捗し、多くの取り組みが元に戻りつつある物の、コロナ禍時代の様々な経験を糧としての新たな取り組みが動き出すのには来年度を待たねばならない状況だと言えます。

③ 進路指導活動と就職の状況について

コロナ禍の影響は、エンタテインメント・コンテンツ産業界にも大きな影響をもたらしています。日本の映画産業における、最近のヒット作～世界マーケットレベルで成果を上げている映画作品の多くがアニメーション映画で占められているのを見れば分かるように、そもそも、コロナ禍による社会の変化も、エンタテインメント・コンテンツ産業にとっては、マイナス面を上回るプラス面を評価できる状況です。

一方で、エンタテインメント製作産業界は、コロナ禍の終焉を前にして、積極的な動きも見られるところですが、その動きが制作現場末端にまで行き届いているかと言うと、実際の制作現場では、コロナ禍による負担・労力・コストが重なって、苦しい状況も報告されている所です。

本学では、エンタテインメント産業界の各所から収集する、業界情報・人材情報を的確に把握し、就職指導に反映させているために、就職率で言うと前年比を若干上回る成果を出しています。

本校として注目したいのは、エンタテインメント系の仕事の場合、「当初はアルバイト仕事に就きながら、クリエイターの道を進み、それを助走として仕事を確実にして行く」という事例も、過去、多く見られていました。それがコロナ禍で、非正規・アルバイト職が大幅に減少したために、そのような道筋を辿れない事が報告されていました。

その状況が徐々に緩和されて来ており、年度の終盤に置いては各方面で「人手不足・人材不足」が大きく言われるようになって来ています。

社会活動の正常化に伴って、各種の非正規・アルバイト職の募集が増えて行く事は、単純な正職員としての就職数の増加や、比率の増加がみられるに留まらず、本校の卒業生が本来目指す職種に最終的に就ける上での、大きな環境改善と言えます。

エンタテインメント業界も大きく変化しており、本校の教育や進路活動にも大きな影響を与えるであろう事から、今後の産業界の動きは注視せねばなりません。

④ 学生募集の状況について。

先の二年間に比べると、令和四年度は、特に年度後半になってからは、高校進路ガイダンスの動きが正常化されて来ました。前年度に比べてもガイダンスの設定数、本校の参画数も大きく伸びて、コロナ禍以前に迫る勢いを見せるようになってきました。

専門学校としては、やはり高校における進路活動と連動した学生募集が出来る事が大きいです。それは、イメージと作品への興味だけが先行しがちな高校生へ、「エンタテインメント産業の中で仕事をして行く事」を理解させ、考えさせる上でも非常に有効です。コロナ禍による高校生募集は、対象としての3年生への働きかけ、当該年度の募集と言うより、若年層（高校2年、1年）への情報提供と案内。業界理解から最終的な進学先の選定へ向かわせるという進学準備としての位置づけが大きくなっています。

よって、「ガイダンスが低調または中止」であると、影響は当該年度だけでは済まず、数年にわたって影響は残る可能性があるのです。

来年度の活動（令和6年度生募集）においては、旧来の高校と連携した学生募集は、ほぼ元通りになると思われますので、正常化・再構築へさらに踏み込みたいと思います。

コロナ禍で大きく取り上げられた手法としての「オンラインや動画配信などによる情報提供、学生募集」ですが、本校に置いても取り組みは進捗させては来たものの、特筆すべき大きな動きとはなっておらず、成果としても歴然とは見えていません。

対象者が高校生層であり、メディアもツールも限定的なのですが、今後も、オンラインによる情報活動の位置づけは、大きくなることはあっても減じる事は無いと考えられます。学生募集活動の取り組みでのオンライン面での強化は、引き続き心がけねばなりません。

なお、令和6年度生の募集が、新年度から始まりますが、新たに「動画・配信クリエイター学科」の開講が承認され、学生募集が始まります。これこそ、社会全般での「オンラインによる動画配信の重要性の高まりとニーズ」に応える物であって、本校自身の学生募集にも、その側面は該当するでしょう。

年度内に準備は始まっていますが、来年度を通じて展開する「動画・配信クリエイター学科の学生募集」の取り組みがリードする形での、更なる学生募集のオンライン化が待たれる所です。

⑤ 学校行事、集団活動の制限と社会的な取り組みなど。

令和四年度末時点では、学校の最も大きな行事である入学式と卒業式は、いまだ、コロ

ナ前の状況には戻って居ません。それでも入学式・卒業式の全学科一体化や保護者の出席などは大幅に緩和され、正常化が進みました。

既に述べた通り、カリキュラム運営においても「舞台公演」や「作品発表会」などが組み込まれ実践されています。

学校行事というだけでなく、教育面では、コロナ禍における最も大きな障害は、単純に「多くの学生が集まらない」と言う事にあり、それにより「集団による“制作現場の擬似形、による実習が正面切ってできなくなったこと」だと考えられます。

それにより、本学の「産学共同実践教育」や「共同制作」の実施に制限が掛けられた事が影響を最も受けた側面になります。

令和四年度は、それを徐々に戻し、正常化する一年であり、それに努めて来ました。

来年度は、さらに大胆に学校運営を多様に展開したいと思います。

⑥ 年間を通じての財務状況と経営課題について。

令和四年度の財務諸表は別途公開されている通りで、決算も終了しています。

在籍学生数がわずかながら減少しているために、教育関係費の出費についても調整の配慮が必要でしたが、大きな教育スタイルの変更等は全く必要のない範囲で運営されています。

財務状況としては、一昨年に取り組んだ神奈川県における専門職大学設立申請のために用意した校地用不動産の購入の借入金残債を返済したために、負担は軽くなり、財政の健全度は高くなっていると思われます。

社会全体の人口動静と、それに向かう取り組みの中では、人手不足、労働力人口の低下、人材確保の難しさ、人件費の高騰などが、様々な産業分野で取りざたされていますが、これらはいずれの課題も、教育現場、専修学校に置いても当てはまる課題です。

教育は、教える人材の確保が重要で、システム化する事が難しく、無人化も限られるのですが、運営の効率化と工夫は、学校業界にあっても避けられる物では無いと考えます。

社会全般での、産業構造の変化と、それをフォローする、工学系 I T系人材不足への対応などが言われていますので、本学においても工業分野の3学科も含め、リカレント教育としての配慮も進める必要があるでしょう。数年前と比べても、既卒者（高校卒生以上の年齢で入学してくる者）の比率は徐々に向上しています。今後の「専門学校の意義と役割」を修整して行く事も必要になるかもしれません。

コロナ禍が終息する来期は、そのような動きが顕在化すると思われます。

今後の経営課題として、三点、挙げられると思います。

1)「職業実践専門課程の申請」に関して。

来年度、令和五年度に申請すべく、令和四年度を通じて、学校運営の体制を整えて来ました。カリキュラム運営上の諸問題、教職員の学習研究への取り組み、業界を巻き込んでの、カリキュラム編成委員会の設置と開催・・・などが進められ、年度内に準備が整います。

本学は、設立当初より、産業界との結びつきが非常に強い専門学校であると自負し、卒業生の実績なども劣るところはないと自認して参りましたが、職業実践専門課程の認定を受ける事で、より、教育関係者、高校生・大学生などに分かり易く、理解できる「業界と一体の強さ」を今まで以上に理解して頂き、産学の連携が更に発揮できるように取り組んで行きたいと思います。

2)「専門職大学設立への取り組み」について。

一昨年の神奈川県における申請は、学科構成などの問題もあり、申請は中止する事となったが、その後、滋賀県・彦根市との連携の提案が起こり、検討の結果、取り組むに値する構想であると判断。彦根市と共同で、彦根市に専門職大学の設置を研究し、積極的に取り組む旨の協定書も調印いたしました。

彦根市で進行中の、映画等のエンタテインメント産業を彦根市で展開し、その中核の一つとして、大学を彦根に誘致できないか？という構想に、本学が賛同したものになります。

本学が学校法人・専門学校化されて以降も、エンタテインメント産業に向けた高等教育の展開では、日本は他国に大きく遅れている状況であり、プロデュース人材を輩出して行くためには、専門的な大学レベルの教育機関が必要である・・・という状況認識と判断について、本学は立場を変えるものではありません。

来期へ向けても中長期プロジェクトとしての「専門職大学設立構想」には取り組んで参ります。

3)「生成A Iの研究と対応」について。

今年に入って、ChatGPT などに代表される「生成A I」の問題が発出し、社会の様々な側面に取りざたされています。

最も大きな影響を受ける可能性がある分野の一つが「エンタテインメント制作分野」であることは、報道や研究等でも取り上げられている通りです。

本校の場合、学校教育現場における「生成A I」の取扱いに関する研究も必要なのですが、中長期的な問題としては、エンタテインメント産業・制作業界が、

「生成A I」の登場によって、大きく変化し、求められる人材が変化してしまう事への対処になって行くでしょう。

人材教育には時間が掛かるため、産業界の余りにも早い変化。産業界からの要請の変化に応えるには、相当の先読みの沿った教育内容の変化を迅速に行わないと、着いて行く事が出来なくなるでしょう。

本当の「手先の器用さを身に着けなくてはならない」業種を目指す専門学校にとっては、これからの時代はロボットが大きな脅威になるのと同じように、「クリエイティビティを身に着けなくてはならない」本校が目指させる各種エンタテインメント現場にとっては、「生成A I」は先々には本当に大きな脅威となる事が考えられ、今から、産業界の変化を見つめ、我々の学校の卒業生に求められる物の変化を注視して行かねばならないでしょう。

以上。