

学生の確保の見通し等を記載した書類

(1) 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

① 学生確保の見通し

ア 定員充足の見込み

1 入学定員設定の考え方

アニメ・マンガ学部（以下、本学部）の設置計画の策定にあたっては、新潟県内における18歳人口の動向や大学進学状況、近隣県内（長野県、群馬県、富山県、山形県、福島県、秋田県）の高等学校を卒業した者の新潟県内の大学への入学状況、新設学部等の分野の動向及び想定される競合大学の志願者動向と定員充足状況、さらには、新潟県内に所在する高等学校の在校生に対する進学需要調査の結果、新潟県に所在する民間企業等を対象とした人材需要調査の結果など様々なデータを総合的に勘案したうえで、入学定員を80名としており、通学に至便な立地や学生納付金の設定で周辺地域の他大学とも競争力を有していることから、十分な定員充足を見込むことができるものと考えている。

イ 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

1 新潟県内の高等学校及び中学校の在籍者数による中長期的な見通し

令和元年度の新潟県の学校基本調査（結果速報）によると、本学部の開設年度に受験対象者となる新潟県内の高等学校（全日制）に在籍している2年生の生徒数は17,370人、開設2年目に受験対象者となる新潟県内の高等学校（全日制）に在籍している1年生の生徒数は17,816人となっており、1万7千人台を維持する。

【資料1】高等学校の学年別生徒数

また、開設3年目に受験対象者となる新潟県内の中学校に在籍している3年生の生徒数は18,502人、完成年度に受験対象者となる新潟県内の中学校に在籍している2年生の生徒数は17,708人、完成年度の次年度に受験対象者となる新潟県内の中学校に在籍している1年生の生徒数は18,231人で、新潟県の中学校を卒業した者の高等学校等への進学率（過去3年間の平均99.6%）を勘案した場合でも、今後、新潟県内の大学受験対象者が大きく減少することはないと見られ、中長期的な確保の見通しがあると思われる。

【資料1】中学校の学年別生徒数

2 新潟県内の高等学校を卒業した者の大学進学状況による見通し

新潟県の各年度の大学等進学状況調査によると、新潟県内の高等学校を卒業した者の過去3年間の大学進学状況は、令和元年は卒業生 19,093 人のうち大学進学者は 8,152 人で大学進学率は 42.7%、平成 30 年は卒業生 19,463 人のうち大学進学者は 8,186 人で大学進学率は 42.1%、平成 29 年は卒業生 20,013 人のうち大学進学者は 8,173 人で大学進学率は 40.8%となっている。

また、新潟県内の高等学校を卒業した者の過去5年間の大学進学率は、平成 27 年の 42.5%から毎年微増減を繰り返しながら令和元年は 42.7%となっており、18歳人口の減少期においても安定した大学進学状況で推移している。

【資料 1】高等学校の進路別卒業生の推移

3 新潟県内の大学を巡る現状と課題

平成 28 年度の新潟県の高等学校（全日制・定時制）及び中等教育学校の卒業生（過年度卒業生を含む）の大学進学者は、9,459 人で 42.3%であるが、大学進学者収容力は 5,835 人、61%であり、県内に十分な進学先を確保できていない。また、県外からの大学進学者の流入 2,643 人に対して、県内高校から県外への大学進学者の流出は 6,154 人であり、3,511 人の流出超過となっている。なお、県外の大学へ進学した者は、平成 27 年 3 月卒業生は、大学進学者 9,561 人の 63.8%にあたる 6,100 人、平成 28 年 3 月卒業生は、大学進学者 9,459 人の 65.1%にあたる 6,154 人、平成 29 年 3 月卒業生は、大学進学者 9,169 人の 64.4%にあたる 5,908 人、平成 30 年 3 月卒業生は、大学進学者 9,260 人の 63.7%にあたる 5,902 人となっており、令和元年 3 月卒業生は、大学進学者 9,239 人の 62.2%にあたる 5,746 人となっており、流出状況が継続している。

これらの結果として、平成 28 年 3 月卒業生では、県内の高等学校等卒業生の県内大学進学者は、3,305 人で約 35%に留まり、全国と比較しても 1 割程度低い状況にある。なお、新潟県の高等学校卒業生の特徴として、県外進学者の多く（大学進学者の 4 割）は、東京圏（東京・神奈川・千葉・埼玉）であり、域内である甲信越地域への進学者は他県と比較して極めて少ない。これらのことから、県内の高校生に対して、県内の大学が不足しているとともに、県外に進学する際にも東京圏にまで進学先を広げる必要があり、高学歴志向が高まる中で、自県内に魅力ある大学の不足の状況がうかがえる。

【資料 1】県内県外別の進学者推移

【資料 2】 中央教育審議会 2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン(答申) 関係資料

このことから、新潟県では、県政策の方向として、「魅力ある高等教育環境の充実」を掲げており、新潟県が平成 25 年 3 月から主催している「新潟県人口問題対策会議」では、「魅力ある学部の創設等、県内大学の魅力を高めることが必要」との意見が出されているとともに、新潟県が平成 27 年 10 月に策定した「新潟県創生総合戦略」では、「県内高等教育機関の教育内容の充実等により、魅力向上を図り、県内高等教育機関への進学を促進する」こととしている。

【資料 3】 県内大学を巡る現状と課題

今般、設置を計画しているアニメ・マンガ学部は、新潟県の政策の方向性を踏まえたうえで、「日本のアニメ・マンガ分野の作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値を向上させることに貢献できる人材」を目的として設置するものであり、新潟県内には存在しない新たな分野の大学として、県内の高等教育機関の魅力向上を図るとともに、県内高等教育機関への進学への促進に貢献することが期待されている。

4 近隣県内の高等学校を卒業した者の入学者状況

近隣県内の高等学校を卒業した者で、新潟県内の大学に入学した者の平成 26 年から平成 30 年の 5 年間の平均値をみると、長野県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 266 人（内、私立大学 106 人）、群馬県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 191 人（内、私立大学 35 人）、富山県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 187 人（内、私立大学 42 人）、山形県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 286 人（内、私立大学 99 人）、福島県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 277 人（内、私立大学 96 人）、秋田県内の高等学校を卒業した者の入学者数は 180 人（内、私立大学 39 人）となっており、関東地方や近畿地方などの大都市を有する県などと比較すると少ないものの、今後とも近隣県内の高等学校を卒業した者の新潟県内の大学への進学者について、一定程度、見込むことができるものと考えられる。

また、現在、新潟県と隣接している長野県、群馬県、富山県、山形県並びに福島県及び秋田県は、いずれも自県内への大学進学率が低く、かつそれらの県を含む東北地域にはアニメ・マンガ分野の専門職大学は設置されておらず、本学部を設置した場合、近隣県内の高等学校に在籍している生徒やその保護者、高等学校の教員に対して、新たな分野の専門職大学としての積極的な情報提供や募集活動を展開することにより、近隣県内の高等学校を卒業した者で専門職大学への進学を志望する者の受け皿になり得るとともに、近隣県内の高等学校を卒業した者の本学部への進学を見込めるも

のと考えられる。

【資料 4】最近 5 年間の近隣県別の入学者状況

5 新設学部等の分野の動向及び想定される競合大学の志願者動向と定員充足状況

日本私立学校振興・共済事業団が策定した「平成 31（2019）年度私立大学・短期大学等入学志願動向」の「主な学部別の志願者・入学者動向」をみると、アニメ・マンガ学部と同分野の芸術系造形学部の全国的な動向をみると、平成 27 年から平成 31 年までの 5 年間の入学定員に対する志願者数と志願倍率の平均は、入学定員 2,062 人に対して志願者数 11,660 人、志願倍率 5.66 倍と安定した志願者数と志願倍率で推移しており、入学定員充足率も 5 年間の平均は、104.29%となっている。

さらに、平成 31 年においては、入学定員 1,948 人に対して志願者数 12,124 人、志願倍率 6.22 倍となっており、平成 30 年の志願者数 11,922 人、志願倍率 5.72 倍と比べると、志願者数で 202 人、志願倍率で 0.5 増加しており、入学定員充足率は 111.45%と平成 30 年より 4.69 ポイント増加している。

国はクールジャパン戦略の柱として、アニメ・マンガを掲げており、クールジャパン人材を戦略的に育成してすることとしている。このような国の施策と相俟って、今後もアニメ・マンガ分野の学部の志願者数の増加を見込むことができるものと考えられる。

【資料 5】学部別の志願者・入学者動向（造形学部）

新潟県では、県内高等教育機関への進学促進にむけた高等教育機関の充実が求められているとともに、新潟市ではアニメ・マンガを活用したまちづくり構想が展開されている中で、アニメ・マンガ分野の専門的な教育内容や研究機能を有した高等教育機関としては、長岡造形大学の視覚デザイン学科において当該専門分野の一部の教育内容を対象としているものの、学部としては存在していない。

このことから、本学が専門職大学としてアニメ・マンガ学部を設置することで、当該専門分野の高等教育を志望する者の県内進学先として受け皿になり、県外への進学に歯止めをかけることにつながるものと考えている。

一方、新潟県の平成 31 年度学校基本統計速報によると、新潟県内の専門学校においてアニメ・マンガ学部と学問として対象とする分野が同一であると考えられる文化・教養関係の美術、デザインに関する学科等に在籍している生徒数は 504 人となっている。

【資料 6】専修学校の課程別・学科別生徒数（公立・私立）

このように、新潟県内の専門学校学科等においても一定数の在籍者が存在しており、本学部が開設されることによりアニメ・マンガ分野を専門的に学修するために本学部へ入学する者や、大学としてアニメ・マンガ分野の専門的な教育内容や研究機能を有した高等教育機関は存在していないため、県外へ流出していた大学進学者を取り込むことで、アニメ・マンガ学部の学生確保については見通しがあると考えている。

6 専門の調査機関による進学意向調査結果

本学部の設置計画は、新潟県内における18歳人口の動向や大学進学状況、類似学部等の設置状況、新潟県内の大学を巡る現状と課題などを踏まえたうえで計画していることから、十分な学生確保が見込めるものと考えられるが、アニメ・マンガ学部の設置計画を策定するにあたり、学生確保の見通しを計量的な数値から確認するとともに、アニメ・マンガ学部の教育内容等が地域的な進学需要の動向等を踏まえたものであるかを検証することを目的として、令和元年11月から令和元年12月において設置圏域（新潟県及び隣接する長野県、山形県、富山県）を中心に所在する高等学校の2年生を対象に、本学部への入学の意志を確認するための設問を含むアンケート調査を実施した。その結果は以下の通りである。

高校卒業後の進路について、回答者数8,077人の約77%にあたる6,208人が、「大学進学」「専門職大学進学」「短期大学進学」「専門学校・専修学校進学」への進学を希望している。そのうち「大学進学」「専門職大学」への進学を希望している者は、回答者数8,077人の約49%にあたる3,973人と最も高い数値となっており、4年制大学への進学意向の高さがうかがえる。

進学を希望する分野については、アニメ・マンガを含む分野は、1,173人（第1希望、第2希望合計）となっており、さらに、本学のアニメ・マンガ学部に興味・関心があると回答した者は回答者数8,077人の20.50%にあたる1,656人が、「アニメ・マンガ学部に興味・関心がある」と回答している。

受験希望について質問したところ、回答者数8,077人の8.22%にあたる664人が「アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う」と回答しており、さらに入学希望について質問したところ、回答者数8,077人のうち、「アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う」と回答した者は9.58%にあたる774人となっており、入学定員80人の約10倍となっている。

また、「アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う」と回答した者のうち、開志専

門職大学のアニメ・マンガ学部に合格した場合「アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う」と回答した者は 330 人となっており、入学定員 80 人の約 4 倍となっている。

このように、新潟県及び隣接する長野県、山形県、富山県に所在する一部の高等学校に在籍している高校生に対する調査結果においても、専門職大学として設置する開志専門職大学への一定の進学意向が確認されていることから、学生確保の見通しは十分あるものと考えられる。

また、専門職大学は新たな学校制度であることから、今後、制度面や教育面及び組織面などの観点から、既設の大学や専門学校との違いについて積極的な情報を発信し、受験生の理解を得ることで、より多くの学生の確保につながるものと考えられる。

【資料 7】 アニメ・マンガ学部 進学需要等に関するアンケート調査 結果報告書

7 学生の通学に至便な立地条件

新潟県は、地理的に下越地方・中越地方・上越地方・佐渡地方の 4 つの地域に分けられており、本学が位置する新潟市は、県北東部の下越地方に位置する県庁所在地で、愛知県名古屋市に次ぐ、中部地方で 2 番目の人口約 80 万人（令和元年 7 月現在）を擁する本州の日本海側最大の都市で、唯一の政令指定都市であり、甲信越地方における芸術文化や政治経済の中心的な役割をなしている。

本学の最寄り駅である新潟駅（平成 30 年度の 1 日平均乗車人員 37,472 人）は新潟市の中心駅で、首都圏と新潟県を結ぶ上越新幹線の終点であり、また、本州日本海側の交通結節点としての機能を担うとともに、鉄道以外の公共交通機関も含めた新潟都市圏のターミナルで交通の便の良さがあり、県内の他大学と比較しても十分な立地の優位性があり、新潟県全域に限らず群馬県、長野県をはじめとする隣接圏域からの通学も十分に可能な通学に至便な立地となっていることから、立地条件による募集力の強さとともに比較的広範囲におよぶ通学圏から学生確保が見込めるものと考えている。

【資料 8】 新潟市の位置関係図

ウ 学生納付金の設定の考え方

学生納付金については、専門職大学の運営に係る財務的な視点と学生納付金の学生への還元など受益者に対する説明責任の観点を踏まえるとともに、設置圏周辺地域における私立大学の学生納付金の設定状況を勘案したうえで、完成年度における教育研究経費比率や経常経費依存率を見極めつつ、大学の運営上における人件費及

び教育研究や管理運営に係る経常経費等の財務予測による実質的な採算分岐点に基づき金額として設定している。

アニメ・マンガ学部は設置圏周辺地域における同分野の学部・学科を設置している私立大学が存在しないため、全国規模の同分野の大学の学生納付金の設定状況を勘案し、競合優位性を確保した。

【資料9】 設置圏周辺地域における同分野の学部・学科の学生納付金一覧

② 学生確保に向けた具体的な取組状況

学生確保に向けた具体的な取組状況としては、キャンパスガイドやパンフレット等の印刷物の配布をはじめ、ホームページや高校生向けのSNS等の電子媒体による情報の提供、新聞、雑誌、車内広告等の各種メディアを活用したPR活動を行うとともに、資料等請求者に対するダイレクトメールによる各種情報の提供を行うこととしている。

また、高等学校訪問、オープンキャンパス、高校教員向け説明会、保護者向け説明会をはじめ各地域における進学相談会などの開催を通じて、学部・学科の理念、養成する人材像、学位授与方針・教育課程編成の方針・入学者の受入方針をはじめ、学生生活を通じた活動や想定される進路など様々な教育情報について、設置圏域を中心とする高校生や保護者に対して広く周知を図ることとしている。

1 高等学校訪問

高校訪問を中心とする個別募集活動に向けた募集戦略の強化を図ることとしており、具体的には、入試業務全般を所管し、募集広報に係る高校訪問を専門とする入試広報課の職員が中心となって、新潟県や隣接県の高等学校を中心とした重点募集対象地域の選定から最重点訪問校や重点訪問校のセグメントによる高等学校募集訪問計画の策定と特別指定高校枠の設定により、新潟県内の高等学校及び隣接県内の高等学校からの確実な入学者の確保を目指すこととする。

【資料10】 学生確保に向けた具体的な取組（高等学校訪問の具体的計画／訪問時期・実施体制・訪問エリア・訪問学校数（目標数）等）

高等学校訪問は、募集対象者が多数在籍している高等学校の教員に対して、本学の様々な教育情報を直接的に周知することができるとともに、継続的な訪問活動を行うことで、高等学校の教員との信頼関係を築くことができるものであり、高等学校の教員との信頼関係が構築できた場合には、高校内での生徒に対する進学説明会の実施をはじめ、当該専門分野に進学を希望している生徒の紹介をしてもらえるなどの効果が期待される。

2 美術予備校訪問

美術予備校には、美大を目指す学生だけではなく、画力向上を目的にアニメやマンガに興味を持っている入学対象者となり得る層も通っていることが想定される。そのため高校訪問同様、重点募集対象地域となる新潟県や隣接県を中心とした美術予備校へ継続的な訪問活動を行い、美術予備校教員へアニメ・マンガ学部の様々な教育情報を直接的に周知することで信頼関係を構築するものである。美術予備校教員との信頼関係が構築できた場合には、当該専門分野に進学を希望している生徒の紹介をしてもらえなどの効果が期待される。

【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組（美術予備校の具体的計画／訪問時期・実施体制・訪問エリア・訪問学校数（目標数）等）

3 オープンキャンパス

アニメ・マンガ学部への入学を希望・考慮している高校生やその保護者を対象として、施設内を積極的に公開し、アニメ・マンガ学部への関心を深めてもらうための入学促進イベントとして、オープンキャンパスの実施を予定しており、学長や学部長予定者による講演、在学生や教職員による施設見学会、教員予定者による模擬授業、大学で学べる学問内容、取得可能資格、アドミッションポリシーを含む入学者選抜制度、大学生活についての個別相談や質問を受け付けるなど、受験生や保護者との対面による丁寧な説明を行うことにより、アニメ・マンガ学部への関心を深めてもらうとともに、よりミスマッチの少ない学生を入学させることの効果が期待される。

【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組（オープンキャンパスの具体的計画／実施時期・実施内容・来場者見込み者数等）

4 高校教員向け説明会

アニメ・マンガ学部の教育・研究活動等に関する理解を深めてもらうための情報提供の機会を設けることにより、高等学校教員の高校生への進路指導に役立ててもらうことを目的として、新潟県や隣接県に所在している高等学校の教員を対象とする説明会を開催する予定としており、学長による大学紹介、アニメ・マンガ学部の個別説明、入試概要、奨学金等の説明や大学施設の見学など、高等学校の教員と本学の教職員との対面による丁寧な説明を行うこととしており、アニメ・マンガ学部の教育・研究活動等に関する理解を深めてもらうための情報提供の機会を設けることにより、高等学校の教

員がアニメ・マンガ学部への進学を希望する生徒に対する進路指導の際に役立ててもらおうことの効果が期待される。

【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組（高校教員向け説明会の具体的計画／実施方法・開催予定エリア等）

5 保護者向け説明会

アニメ・マンガ学部の教育・研究活動等に関する理解を深めてもらうために、アニメ・マンガ学部への進学を希望している高校生の保護者を対象とする説明会を開催する予定としており、学長による大学紹介、学部長予定者による学部紹介、教育研究の実施体制、学生生活の支援体制、就職活動の指導体制、想定される卒業後の進路、学費や奨学金制度、大学や学部の施設情報など、保護者が求めている情報を中心に本学の教職員による丁寧な説明を行うことにより、アニメ・マンガ学部への進路決定を促すことへの効果が期待される。

【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組（保護者向け説明会の具体的計画／実施時期・実施方法・実施内容・来場者見込み者数等）

6 進学相談会

全国の主要な都市で開催される民間業者が主催する進学相談会への参加を予定しており、大学・学部資料の配付や学部紹介DVDの放映から、学位授与・教育課程編成・入学者受入の方針、選抜方法の種類や試験科目、書類審査、学力試験、面接試験、小論文試験などの実施方法、授業科目や講義等の内容、取得可能な資格、想定される卒業後の進路、大学周辺の施設や環境、下宿やアパート物件などに関する情報を広く提供することにより、新潟県及び隣接県の高等学校からの学生を確保することの効果が期待される。

【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組（進学相談会の具体的計画／実施時期・開催予定エリア・来場者見込み者数等）

7 専門職大学の優位性を示した学生確保－専門学校との違いの説明について－

学生募集における専門職大学と専門学校との違いの説明について、専門職大学は、大学制度の中に、実践的な職業教育に重点を置いた仕組みとして制度化されたものであり、産業界との密接な連携により、専門職業人材の養成強化を図り、また、大学への進学を希望する者にとっても新たな選択肢が広がるものであることについて説明し、専

門職大学であるアニメ・マンガ学部に対する理解を求めることとする。

そのうえで、専門職大学と専門学校との違いについて、制度面や教育面及び組織面の観点から、詳細かつ具体的に説明することとしている。

具体的には、制度面においては、専門職大学は、大学制度に位置づくものであり、専門職大学卒業生には「学士（専門職）」の学位が授与され、この学位は「学士」相当のものであること、及び専門学校は、「職業若しくは实际生活に必要な能力を育成し、又は教養の向上を図る」ことを目的とするのに対して、専門職大学は、「深く専門の学芸を教授研究し、専門職を担うための実践的かつ応用的な能力を育成・展開する」ことを目的としていることについて説明する。

教育面においては、専門学校は、「特定職種の実務に直接必要となる知識や技能の教育」を行うのに対して、専門職大学は、「幅広い教養や学術研究の成果に基づく知識・理論とその応用の教育」を行うこと、また、専門職大学は、「産業界と連携した教育課程の編成や、豊富な実習・実務家教員の積極的起用など、専門学校教育の長所を取り入れつつ、高度な実践力の裏付けとなる理論や、豊かな創造力の基盤となる関連他分野についても学ぶ」ことについて説明する。

組織面では、専門学校では、実務に関する経験を有する教員を中心としているのに対して、専門職大学では、理論を中心とする中核的な科目に、教育上、研究上又は実務上の優れた知識、能力及び実績を有する教員を配置したうえで、実務家教員を教員組織の中に積極的に位置づけ、その半数以上は研究能力を併せ有する実務家教員を配置していることについて説明する。

そのうえで、専門職大学の主な特徴として、「豊富な実習で、就職後に役立つ高度な実践力を身に付ける」、「理論に精通した研究者と、各業界の現場経験豊富な実務家の両方から授業を受けられる」、「学外の企業等での600時間以上の実習を通して、実際の現場で知識と技術を学び、実務に則した技術力を身に付ける」、「一つの専門にとどまらない学びにより、新しいアイデアを生み出せる人材、専門分野の業界の変化をリードする人材になれる」、「卒業生には学士（専門職）の学位が授与される」ことなど、専門職大学であるアニメ・マンガ学部の優位性を示しながら、既設の専門学校との違いについての理解を図ることで、学生確保に繋げることとする。

（2）人材需要の動向等社会の要請

① 人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的（概要）

1 研究対象とする学問分野及び教育研究上の目的

アニメ・マンガ学部では、組織として教育研究対象とする中心的な学問分野を「アニメ・マンガ分野」として「アニメ・マンガ分野の専門的な知識と技術及び技能の定着と実践力の深化を図り、実社会や職業とのかかわりを通して、高い職業意識や職業観と規範意識、人間関係力に根ざした実践力を高めるとともに、アニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付け、日本のアニメ・マンガ分野の作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値の向上に活用できる創造的な能力を育てる」ことを教育上の目的とする。

2 養成する人材と習得させる能力

アニメ・マンガ学部では、「職業人としての人間性と教養を身に付け、アニメ・マンガ分野を支える基礎知識と技能、理論に裏付けられた専門的知識と高度かつ専門的な制作技術にもとづく実践力を有することに加え、他分野の物語芸術を探究することで、作品の企画から制作までを俯瞰できる企画プロデュース能力及び商業活用技術を活用し、日本のアニメ・マンガ分野の作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値を向上させることに貢献できる人材」を養成する。

この人材を養成する目的を達成するために、以下の通り、学位授与の方針を定めることとし、教育課程における「基礎科目」、「職業専門科目」、「展開科目」及び「総合科目」の各科目群に配置している講義、演習及び実習を通して、「理論に裏付けられた実践的能力」、「変化に対応した創造な役割を担うための応用的な能力」を養うための教育を展開する。

人材養成の目的を達成するための学位授与の方針は、以下の通りとする。

【学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）】

1. 現代社会に必要なコミュニケーション能力や汎用的技能を修得し、職業人としての望ましい心構えや人間性と教養、自立して学習できる能力と態度・志向性を身に付けている。
2. アニメ・マンガ分野の芸術表現上の位置づけを理解し、分野を支える基礎となる幅広い知識、技能について論理的に理解するとともにアニメ・マンガ分野を探究する思考力を身に付けている。
3. アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けている。
4. 他分野の物語芸術に対する興味と探求心を有し、作品の企画から制作までを俯瞰できる能力や商業活用能力を身に付けることにより、アニメ・マンガ分野

の応用力と創造力を身に付けている。

5. 個別に修得したアニメ・マンガ分野に関する知識や技術・技能、プロデュース能力を総合し、新たな価値の創造に挑むことで、アニメ・マンガ分野の水準を向上させるための思考力を身に付けている。

② 上記（１）が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

1 社会的な要請 一 国や地域が取組む政策等 一 アニメ・マンガ分野の動向

平成 30 年 3 月 30 日に内閣府知的財産戦略推進事務局が推進した「クールジャパン人材育成検討会」の最終とりまとめには、「クールジャパン関連分野の人材を引き付け、その創造性を集積・高度化して世界に発信する人材ハブの構築が戦略の基本的視点の一つとして位置づけられた」とある。そこでは教養や理論に裏付けられた高度な実践力で専門業界を牽引し、変化に対応した創造力を発揮できる、クールジャパン戦略の推進に必要な人材を、

- ・ 専門スキルとビジネススキルの両方を有する「プロデュース人材」
- ・ 産業の新たな価値の創造や生産性向上を実現する「高度経営人材」
- ・ 製品・サービス開発の全体をデザインできる「高度デザイン人材」
- ・ クリエイター等専門スキルを有する「専門人材」
- ・ 外国人視点も踏まえ日本と海外でクールジャパンの提供基盤や市場拡大を支える「外国人材」
- ・ 地域のクールジャパン資源の発掘・磨き上げを担う「地域プロデュース人材」

の 6 つにカテゴライズしている。

開志専門職大学のアニメ・マンガ学部が目指す人材育成は、そのうちの特に「専門人材」「プロデュース人材」および「地域プロデュース人材」の育成に重点を置く、まさにこの国家戦略に呼応するものである。

【資料 11】クールジャパン戦略官民協働イニシアティブ（抜粋）

クールジャパン人材育成検討会 最終とりまとめ（抜粋）

一方、新潟県は著名なマンガ家・アニメーターゆかりの地であり、特に新潟市では、これまで数多くのマンガ家やアニメーターを輩出しており、アマチュア創作活動も盛んなことから、新潟市が策定した「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想（第 2 期）」においては、「マンガ・アニメを文化施策として進めてきた取り組みの強化・

底上げを図り、マンガ・アニメ文化の継承・発展、文化産業の発展と交流人口拡大による地域活性化」を目指すとともに、「マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち」、「マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち」、「マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち」を目指すことが掲げられている。

【資料 12】新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第2期) (抜粋)

このような社会的な国の政策や地域の政策を背景に、「実践的な職業教育を行う新たな高等教育機関」として、将来のアニメ・マンガ業界の担い手を育成するために、アニメ・マンガ学部を設置するものであることから、専門職大学として設置するアニメ・マンガ学部における人材養成に関する目的その他の教育研究上の目的は、社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであると考えられる。

2 開志専門職大学アニメ・マンガ学部の卒業生の採用意向に関する調査結果

開志専門職大学アニメ・マンガ学部の設置計画を策定するうえで、開志専門職大学アニメ・マンガ学部において養成する人材が地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることや開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材に対する企業・団体等の採用意向について検証するために、令和元年11月から12月に新潟県をはじめとして全国の本学部の卒業生の就職先として想定される企業・団体等を対象として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部を卒業した者への採用意向に関するアンケート調査を実施した。

なお、アニメ・マンガ学部では具体的な卒業後の進路として、設置の趣旨等を記載した書類にある通り、「アニメーター」、「マンガ家」、「キャラクターデザイナー」を想定しているが、単なる制作技術のみならず、臨地実務実習による実践力に裏付けられた技術力と、展開科目による付加価値性を備えた人材とすることで、具体的な職種としては、「アニメ制作関連職（アニメーター、仕上げ、制作進行、演出等）」「プロデューサー」「監督」「CGアニメーター」「マンガ家」「マンガ雑誌編集者」「キャラクターデザイナー」といったアニメ・マンガ分野に直接的な進路の他、「広告・制作」、「DTPデザイン」等、アニメ・マンガ分野を他の商業活動に活用することが見込める業種・職種への人材輩出も想定をしている。

調査対象企業については、本学部の卒業生の就職先として想定される職業や産業に係わる企業・団体等として以下の分類に該当する1,456件を選定した。

「アニメ制作関連企業」

- 「アニメを含む、映画・映像制作関連企業」
- 「映像コンテンツ配給・配信企業」
- 「広告代理店・映像コンテンツ企画」
- 「一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟 加盟企業」
- 「一般社団法人日本映像ソフト協会 加盟企業」
- 「公益社団法人映像文化製作者連盟 加盟企業」
- 「公益財団法人ユニジャパン 加盟企業」
- 「キャラクターコンテンツ関連企業」
- 「一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会 加盟企業」
- 「一般社団法人日本玩具協会 加盟企業」
- 「ゲーム制作、関連業」
- 「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 加盟企業」
- 「一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 加盟企業」
- 「一般社団法人日本オンラインゲーム協会 加盟企業」
- 「マンガ家・マンガ関連事業」
- 「出版社・大手書店」
- 「一般社団法人日本雑誌協会 加盟企業」
- 「アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体」
- 「広報、広報制作職の採用実績のある企業」
- 「web制作、Web制作人材採用実績のある企業」
- 「一般財団法人デジタルコンテンツ協会 加盟企業」
- 「公益財団法人画像情報教育振興協会 加盟企業」

開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、新規学卒者の採用見込みについて質問したところ、回答件数205件の約54%にあたる111件が「増えると思う」と回答しており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性について質問したところ、回答件数205件の約85%にあたる174件が「必要だと思う」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の社会における必要性の高さをうかがうことができる。

また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性について質問したところ、回答件数205件の約83%にあたる170件が「必要性を感じる」と回答していることから、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性の高

さをうかがうことができる。

また、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用意向については、回答件数205件の約57%にあたる117件が「採用したいと思う」と回答している。さらに、開志専門職大学アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数の合計は161人となっており、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の一学年の定員80人を超える採用意向がうかがえることから、卒業後の進路は十分に見通しがあるものと考えられる。

【資料13】 アニメ・マンガ学部 人材需要に関するアンケート調査 結果報告書

その他の添付資料

【資料 14】 開志専門職大学 高等学校アンケート送付先一覧

【資料 15】 進学需要等に関するアンケート調査に用いた調査票様式

【資料 16】 進学需要等に関するアンケート調査に際して回答者に示した設置構想資料

【資料 17】 アンケート協力依頼企業等一覧

【資料 18】 人材需要等に関するアンケート調査に用いた調査票様式

【資料 19】 人材需要等に関するアンケート調査に際して回答者に示した設置構想資料

学生の確保の見通し等を記載した書類 資料目次

- 【資料 1】 高等学校の学年別生徒数、中学校の学年別生徒数
高等学校の進路別卒業者の推移、県内県外別の進学者推移
- 【資料 2】 中央教育審議会 2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン(答申) 関係資料
- 【資料 3】 県内大学を巡る現状と課題
- 【資料 4】 最近 5 年間の近隣県別の入学者状況
- 【資料 5】 学部別の志願者・入学者動向 (造形学部)
- 【資料 6】 専修学校の課程別・学科別生徒数 (公立・私立)
- 【資料 7】 アニメ・マンガ学部 進学需要等に関するアンケート調査 結果報告書
- 【資料 8】 新潟市の位置関係図
- 【資料 9】 設置圏周辺地域における同分野の学部・学科の学生納付金一覧
- 【資料 10】 学生確保に向けた具体的な取組
- 【資料 11】 クールジャパン戦略官民協働イニシアティブ (抜粋)
クールジャパン人材育成検討会 最終とりまとめ (抜粋)
- 【資料 12】 新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第 2 期) (抜粋)
- 【資料 13】 アニメ・マンガ学部 人材需要に関するアンケート調査 結果報告書
- 【資料 14】 開志専門職大学 高等学校アンケート送付先一覧
- 【資料 15】 進学需要等に関するアンケート調査に用いた調査票様式
- 【資料 16】 進学需要等に関するアンケート調査に際して回答者に示した設置構想資料
- 【資料 17】 アンケート協力依頼企業等一覧
- 【資料 18】 人材需要等に関するアンケート調査に用いた調査票様式
- 【資料 19】 人材需要等に関するアンケート調査に際して回答者に示した設置構想資料

【資料1】

高等学校の学年別生徒数

新潟県の高等学校(全日制)の生徒数 (令和元年度)

	1年生	2年生	3年生
生徒数(人)	17,816	17,370	18,049

(令和元年度学校基本調査統計速報より)

中学校の学年別生徒数

新潟県の中学校の生徒数 (令和元年度)

	1年生	2年生	3年生
生徒数(人)	18,231	17,708	18,502

(令和元年度学校基本調査統計速報より)

高等学校の進路別卒業者の推移

新潟県の高等学校(全日制・定時制)及び中等教育学校卒業者の大学進学状況

	平成27年度	平成28年度	平成29年度	平成30年度	令和元年度
卒業生数	20,434	20,059	20,013	19,463	19,093
大学等進学者	8,677	8,525	8,173	8,186	8,152
大学等進学率	42.5%	42.5%	40.8%	42.1%	42.7%

(新潟県 各年度の「大学等進学状況調査」より)

県内県外別の進学者推移

新潟県の高等学校(全日制・定時制)及び中等教育学校の卒業生(過年度卒業生を含む)

の県内県外別大学進学者

	平成27年度	平成28年度	平成29年度	平成30年度	令和元年度
大学進学者数	9,561	9,459	9,169	9,260	9,239
県内進学者数	3,461	3,305	3,261	3,358	3,493
県外進学者数	6,100	6,154	5,908	5,902	5,746
県外進学率	63.8%	65.1%	64.4%	63.7%	62.2%

(各年度の「学校基本調査」より)

2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン
(答申)

平成 30 年 11 月 26 日

中央教育審議会



● 大学学部に関する基礎データ②

【私】新潟青陵大学(定員合計:195)			
看護学部	★	85	新潟市
福祉心理学部	★	110	新潟市
【私】新潟薬科大学(定員合計:360)			
薬学部	★	180	新潟市
応用生命科学部	★	180	新潟市
【私】新潟リハビリテーション大学(定員合計:120)			
医療学部	★	120	村上市
【私】日本歯科大学(定員合計:280)			
新潟生命歯学部	★	120	新潟市

県内大学を巡る現状と課題

1 県の政策の方向

(1) 「新潟県「夢おこし」政策プラン」(平成25年6月) 抜粋

政策の柱：人口の流入促進・流出防止

◇若者の定住促進対策

- ・ 県内高等教育機関の教育内容の充実等により、魅力向上を図り、県内高等教育機関への進学を促進する。

政策の柱：教育の充実

◇高等教育・研究機能の充実

- ・ 本県の高等教育機関の更なる充実を、建学の精神等の個性溢れる私学、国立大学法人、専門学校群と連携しながら推進し、県内高等教育機関の魅力を向上させる。

(2) 「新潟県創生総合戦略」(平成27年10月) 抜粋

政策の方向性：人を育む 結婚～子育て支援・人づくり

◇地域の産業・社会を支える人づくり

- ・ 県内外の若者から進学先として選ばれるよう、県内大学・専門学校群と連携しながら、本県の高等教育機関の更なる教育内容・研究機能の充実、魅力向上を推進する。
- ・ 市町村・産業界・県内大学等と連携しながら、県内大学等卒業生の県内企業等への就職促進の取組を推進する。

政策の方向性：人に選ばれる 暮らしやすさ・定住促進

◇若者の定住促進

- ・ 県内高等教育機関の教育内容の充実等により、魅力向上を図り、県内高等教育機関への進学を促進する。

(3) 新潟県人口問題対策会議(平成25年3月～)

子育て支援や教育環境の充実、雇用の場の確保など人口減対策に係る課題について検討。会議の下に、4つのワーキングチームを設置。

- ①子育て支援・男女共同参画戦略、②人づくり戦略、③産業振興戦略、④暮らしやすさ・定住促進戦略

会議での主な意見(人づくり関係)

- ◇魅力ある学部の創設等、県内大学の魅力を高めることが必要
- ◇大学等卒業後の県内就職者増につながる取組が必要

新潟県創生総合戦略

平成27年10月

新潟県

- 都市部と農村部との交流を拡大するため、グリーン・ツーリズムを総合的に推進する。

(3) 若者の定住促進

- 県内高等教育機関の教育内容の充実等により、魅力向上を図り、県内高等教育機関への進学を促進する。
- 企業ニーズに合わせた人材育成、職業意識の醸成、職業教育・訓練の充実、就職関係情報の提供機能の強化と企業と学生の接点の充実、フリーター・失業者等のスキルアップ等により、県内の若者の県内就職の促進を図る。
- U・Iターン支援機能や関係機関との連携を強化し、県内から県外の大学等に進学し卒業する若者や、首都圏等に居住し地方での暮らしを希望する若者などのU・Iターンを促進する。
- 市場創造を目指す起業家の発掘・育成や高付加価値型産業の事業展開に取り組む事業者等に対する支援を通じて、若者にとって魅力的な産業を創造し、雇用の場の創出を図る。(再掲)
- にいがた暮らしの魅力やU・Iターンの際の実用的な情報を提供するとともに、若者に魅力ある住みよい住環境の整備を促進する。

(イ) 暮らしやすい地域づくり

(1) 総合的な防災・危機管理

- 県民の暮らしを脅かす危機に的確に対応するため、危機に対し、市町村や関係機関等との連携・情報共有を図りながら迅速・的確な対応を行う体制を確立する。また、生活環境・医療福祉・産業経済・土木建築・教育など多方面にわたる関連施策の有機的連携、一体的な推進を図り、あわせて、積極的に情報発信を行う。
- 行政による対応（公助）に加え、県民一人ひとりの防災意識の向上や地域コミュニティ、ボランティア、NPO、企業・団体など多様な主体の連携による自助・互助・共助の取組を推進する。

【資料4】

最近5年間の近隣県別の入学者状況

最近5年間の隣接県別の入学者状況(国立・公立・私立合計)						(単位：人)
	平成30年	平成29年	平成28年	平成27年	平成26年	5年平均
長野県	244	255	279	289	264	266
群馬県	192	206	216	171	169	191
富山県	163	193	197	185	198	187
山形県	305	292	252	300	279	286
福島県	279	301	264	259	281	277
秋田県	188	177	198	156	180	180
合計	1,371	1,424	1,406	1,360	1,371	1,386

※H26年度～H30年度学校基本調査 出身高校の所在地県別入学者数より作成

最近5年間の隣接県別の入学者状況(私立のみ)						(単位：人)
	平成30年	平成29年	平成28年	平成27年	平成26年	5年平均
長野県	110	105	108	119	87	106
群馬県	31	44	39	31	29	35
富山県	37	40	42	52	41	42
山形県	114	94	88	102	95	99
福島県	109	102	98	85	84	96
秋田県	52	24	49	33	35	39
合計	453	409	424	422	371	416

※H26年度～H30年度学校基本調査 出身高校の所在地県別入学者数より作成

【資料5】

学部別の志願者・入学者動向

日本私立学校振興・共済事業団「平成31（2019）年度私立大学・短期大学等入学志願動向」

学部別の志願者・入学者動向（造形学部）

年度	入学定員(人)	志願者数(人)	倍率	入学者数(人)	入学定員 充足率(%)
平成27年4月	2,106	10,898	5.17	2,075	98.53
平成28年4月	2,106	11,125	5.28	2,050	97.34
平成29年4月	2,106	11,467	5.44	2,152	102.18
平成30年4月	2,086	11,922	5.72	2,227	106.76
平成31年4月	1,948	12,124	6.22	2,171	111.45
5か年平均	2,062	11,660	5.66	2,150	104.29%

【資料6】

第12表 専修学校の課程別・学科別生徒数(公立・私立)

単位:人、%

区分	高等課程		専門課程		一般課程		合計			対前年増減	
	平成30年度	令和元年度	平成30年度	令和元年度	平成30年度	令和元年度	平成30年度	令和元年度		実数	率
								構成比			
合計	148	155	14,253	14,060	481	427	14,882	14,642	100.0	△ 240	△1.6
工業関係	-	-	2,043	2,188	-	-	2,043	2,188	14.9	145	7.1
土木・建築	-	-	418	443	-	-	418	443	3.0	25	6.0
電気・電子	-	-	49	40	-	-	49	40	0.3	△ 9	△18.4
自動車整備	-	-	236	245	-	-	236	245	1.7	9	3.8
機械	-	-	10	5	-	-	10	5	0.0	△ 5	△50.0
情報処理	-	-	1,230	1,340	-	-	1,230	1,340	9.2	110	8.9
その他	-	-	100	115	-	-	100	115	0.8	15	15.0
農業関係	-	-	275	277	-	-	275	277	1.9	2	0.7
農業	-	-	180	188	-	-	180	188	1.3	8	4.4
園芸	-	-	41	41	-	-	41	41	0.3	-	-
その他	-	-	54	48	-	-	54	48	0.3	△ 6	△11.1
医療関係	-	-	3,555	3,585	-	-	3,555	3,585	24.5	30	0.8
看護	-	-	2,207	2,268	-	-	2,207	2,268	15.5	61	2.8
臨床検査	-	-	364	368	-	-	364	368	2.5	4	1.1
鍼灸・あんま	-	-	66	72	-	-	66	72	0.5	6	9.1
柔道整復	-	-	296	255	-	-	296	255	1.7	△ 41	△13.9
理学・作業療法	-	-	275	283	-	-	275	283	1.9	8	2.9
その他	-	-	347	339	-	-	347	339	2.3	△ 8	△2.3
衛生関係	-	1	2,224	2,086	-	-	2,224	2,087	14.3	△ 137	△6.2
栄養	-	-	427	384	-	-	427	384	2.6	△ 43	△10.1
調理	-	1	710	692	-	-	710	693	4.7	△ 17	△2.4
美容	-	-	34	31	-	-	34	31	0.2	△ 3	△8.8
美容	-	-	595	594	-	-	595	594	4.1	△ 1	△0.2
製菓・製パン	-	-	323	280	-	-	323	280	1.9	△ 43	△13.3
その他	-	-	135	105	-	-	135	105	0.7	△ 30	△22.2
教育・社会福祉関係	-	-	1,400	1,349	-	-	1,400	1,349	9.2	△ 51	△3.6
保育士養成	-	-	573	521	-	-	573	521	3.6	△ 52	△9.1
教員養成	-	-	361	345	-	-	361	345	2.4	△ 16	△4.4
介護福祉	-	-	277	280	-	-	277	280	1.9	3	1.1
社会福祉	-	-	189	203	-	-	189	203	1.4	14	7.4
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	...
商業実務関係	-	-	1,189	1,143	-	-	1,189	1,143	7.8	△ 46	△3.9
商業	-	-	218	206	-	-	218	206	1.4	△ 12	△5.5
経理・簿記	-	-	306	292	-	-	306	292	2.0	△ 14	△4.6
秘書	-	-	38	42	-	-	38	42	0.3	4	10.5
経営	-	-	20	29	-	-	20	29	0.2	9	45.0
情報	-	-	15	25	-	-	15	25	0.2	10	66.7
ビジネス	-	-	489	456	-	-	489	456	3.1	△ 33	△6.7
その他	-	-	103	93	-	-	103	93	0.6	△ 10	△9.7
服飾・家政関係	1	3	211	184	-	-	212	187	1.3	△ 25	△11.8
和洋裁	1	3	122	124	-	-	123	127	0.9	4	3.3
ファッションビジネス	-	-	89	60	-	-	89	60	0.4	△ 29	△32.6
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	...
文化・教養関係	147	151	3,356	3,248	481	427	3,984	3,826	26.1	△ 158	△4.0
音楽	-	-	167	180	-	-	167	180	1.2	13	7.8
美術	-	-	100	96	-	-	100	96	0.7	△ 4	△4.0
デザイン	-	-	446	408	-	-	446	408	2.8	△ 38	△8.5
外国語	-	-	150	161	-	-	150	161	1.1	11	7.3
演劇・映画	-	-	117	100	-	-	117	100	0.7	△ 17	△14.5
写真	-	-	13	12	-	-	13	12	0.1	△ 1	△7.7
通訳・ガイド	-	-	148	139	-	-	148	139	0.9	△ 9	△6.1
受験・補習	-	-	-	-	481	427	481	427	2.9	△ 54	△11.2
動物	-	-	253	296	-	-	253	296	2.0	43	17.0
法律行政	-	-	926	946	-	-	926	946	6.5	20	2.2
スポーツ	147	151	463	473	-	-	610	624	4.3	14	2.3
その他	-	-	573	437	-	-	573	437	3.0	△ 136	△23.7

開志専門職大学
国際観光学部（仮称）／アニメ・マンガ学部（仮称）
進学需要等に関するアンケート調査
結果報告書

令和2年1月

株式会社 島津理化

1. 進学需要調査（集計結果）

【調査対象等】

開志専門職大学では、令和3年4月の開設に向けて、国際観光学部（仮称）とアニメ・マンガ学部（仮称）の設置を計画しており、この国際観光学部（仮称）とアニメ・マンガ学部（仮称）の設置計画を策定するにあたり、学生確保の見通しを計量的な数値から検証することを目的として、新潟県を中心に所在する高等学校の2年生を対象とした進学需要等に関するアンケート調査を実施した。

①調査対象

新潟県に所在する高等学校	42校
長野県に所在する高等学校	21校
山形県に所在する高等学校	1校
富山県に所在する高等学校	1校

②回答者数：8,077人

③調査方法

高等学校単位での一括配布、一括回収

④調査実施

令和元年11月～12月

※表内の比率は四捨五入のため、各項目の合計値は一致しない。

【調査結果概要】

＜大学全般に関する質問事項＞

1. 高等学校卒業後の進路

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、高等学校卒業後の進路について質問したところ、回答者数8,077人の約76.86%にあたる6,208人が「大学」「専門職大学」「短期大学」「専門学校・専修学校」への進学を希望しており、そのうち「専門職大学」への進学を希望している者は、回答者数8,077人の約2.10%にあたる170人となっている。

問1 高等学校卒業後の進路

No.	カテゴリ	件数/人	全体/%
1	大学進学	3803	47.08
2	専門職大学進学	170	2.10
3	短期大学進学	349	4.32
4	専門学校・専修学校進学	1886	23.35
5	就職	1707	21.13
6	その他	110	1.36
	未回答・不明	52	0.64
	合計	8077	100.00

【調査結果概要】

＜大学全般に関する質問事項＞

2. 進学を希望する分野

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、高等学校卒業後に進学をする場合、どの分野を希望するかについて質問したところ、第1希望においては、「工学・理学関係」と回答した者が回答者数8,077人の約12.26%にあたる990人で最も多く、次いで、「経済学・経営学関係」と回答した者が約9.88%にあたる798人となっている。

なお、「観光学関係」を第1希望と回答した者は、回答者数8,077人の約2.49%にあたる201人、「美術、アニメ、マンガ、音楽関係」を第1希望と回答した者は、回答者数8,077人の約6.67%にあたる539人となっている。

問2 進学を希望する分野

進学希望分野	第1希望		第2希望	
	件数/人	全体/%	件数/人	全体/%
文学、史学、哲学関係	660	8.17	591	7.32
教育学、保育学関係	672	8.32	718	8.90
法学、政治学関係	205	2.54	301	3.73
社会学、福祉学関係	323	4.00	528	6.54
経済学、経営学関係	798	9.88	654	8.10
工学、理学関係	990	12.26	448	5.55
医学、歯学、薬学関係	494	6.12	463	5.73
観光学関係	201	2.49	340	4.21
美術、アニメ、マンガ、音楽関係	539	6.67	634	7.85
情報学関係	353	4.37	495	6.13
体育、スポーツ学関係	569	7.04	662	8.20
家政学、生活科学関係	266	3.29	340	4.21
看護学関係	601	7.44	444	5.50
その他	860	10.65	335	4.15
未回答・不明	546	6.76	1124	13.92
合計	8077	100.00	8077	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

3. 国際観光学部、アニメ・マンガ学部への興味・関心

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、開志専門職大学の国際観光学部、アニメ・マンガ学部の興味・関心について質問したところ、回答者数 8077 人の約 12.55%にあたる 1,014 人が「国際観光学部に興味・関心がある」と回答しており、回答者数 8077 人の約 20.50%にあたる 1,656 人が「アニメ・マンガ学部に興味・関心がある」と回答していることから、開志専門職大学の国際観光学部、アニメ・マンガ学部への興味・関心の高さをうかがうことができる。

問3 国際観光学部、アニメ・マンガ学部への興味・関心

No.	カテゴリ	件数/人	全体/%
1	国際観光学部に興味・関心がある	1014	12.55
2	アニメ・マンガ学部に興味・関心がある	1656	20.50
3	どちらの学部にも興味・関心がある	464	5.74
4	どちらの学部も興味・関心がない	4761	58.95
	未回答・不明	182	2.25
	合計	8077	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

4. 国際観光学部、アニメ・マンガ学部の受験希望

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、開志専門職大学の国際観光学部、アニメ・マンガ学部が設置された場合の受験希望について質問したところ、回答者数 8,077 人の約 6.23%にあたる 503 人が「国際観光学部の受験をしたいと思う」と回答しており、回答者数 8,077 人の約 8.22%にあたる 664 人が「アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う」と回答していることから、開志専門職大学の国際観光学部、アニメ・マンガ学部の受験への積極的な意向をうかがうことができる。

問 4 国際観光学部、アニメ・マンガ学部の受験希望

No.	カテゴリ	件数/人	全体/%
1	国際観光学部の受験をしたいと思う	503	6.23
2	アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う	664	8.22
3	どちらの学部も受験をしたいと思わない	6471	80.12
	未回答・不明	439	5.44
	合計	8077	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

5. 国際観光学部への入学希望

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、開志専門職大学の国際観光学部に合格した場合の入学希望について質問したところ、回答者数 8,077 人の約 8.73%にあたる 705 人が「国際観光学部へ入学したいと思う」と回答している。

また、開志専門職大学の国際観光学部が設置された場合「国際観光学部の受験をしたいと思う」と回答した者のうち、開志専門職大学の国際観光学部に合格した場合「国際観光学部へ入学したいと思う」と回答した者は 317 人となっている。

このような新潟県を中心に所在する一部の高等学校の2年生に限定した調査結果においても、開志専門職大学の国際観光学部への高い受験希望と入学希望がうかがえることから、学生確保においては十分な見通しがあると考えられる。

問5 国際観光学部への入学希望

No.	カテゴリ	件数/人	全体/%
1	国際観光学部へ入学したいと思う	705	8.73
2	国際観光学部へ入学したいと思わない	2744	33.97
	未回答・不明	4628	57.30
	合計	8077	100.00

問4×問5 国際観光学部の受験希望×国際観光学部への入学希望

No.	カテゴリ	件数/人
1*1	受験をしたいと思う/入学したいと思う	317

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

6. アニメ・マンガ学部への入学希望

新潟県を中心に所在する高等学校の2年生に、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部合格した場合の入学希望について質問したところ、回答者数 8,077 人の約 9.58%にあたる 774 人が「アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う」と回答している。

また、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部が設置された場合「アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う」と回答した者のうち、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部合格した場合「アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う」と回答した者は 330 人となっている。

このような新潟県を中心に所在する一部の高等学校の2年生に限定した調査結果においても、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部への高い受験希望と入学希望がうかがえることから、学生確保においては十分な見通しがあると考えられる。

問6 アニメ・マンガ学部への入学希望

No.	カテゴリ	件数/人	全体/%
1	アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う	774	9.58
2	アニメ・マンガ学部へ入学したいと思わない	2497	30.91
	未回答・不明	4806	59.50
	合計	8077	100.00

問4×問6 アニメ・マンガ学部の受験希望×アニメ・マンガ学部への入学希望

No.	カテゴリ	件数/人
1*1	受験をしたいと思う/入学したいと思う	330

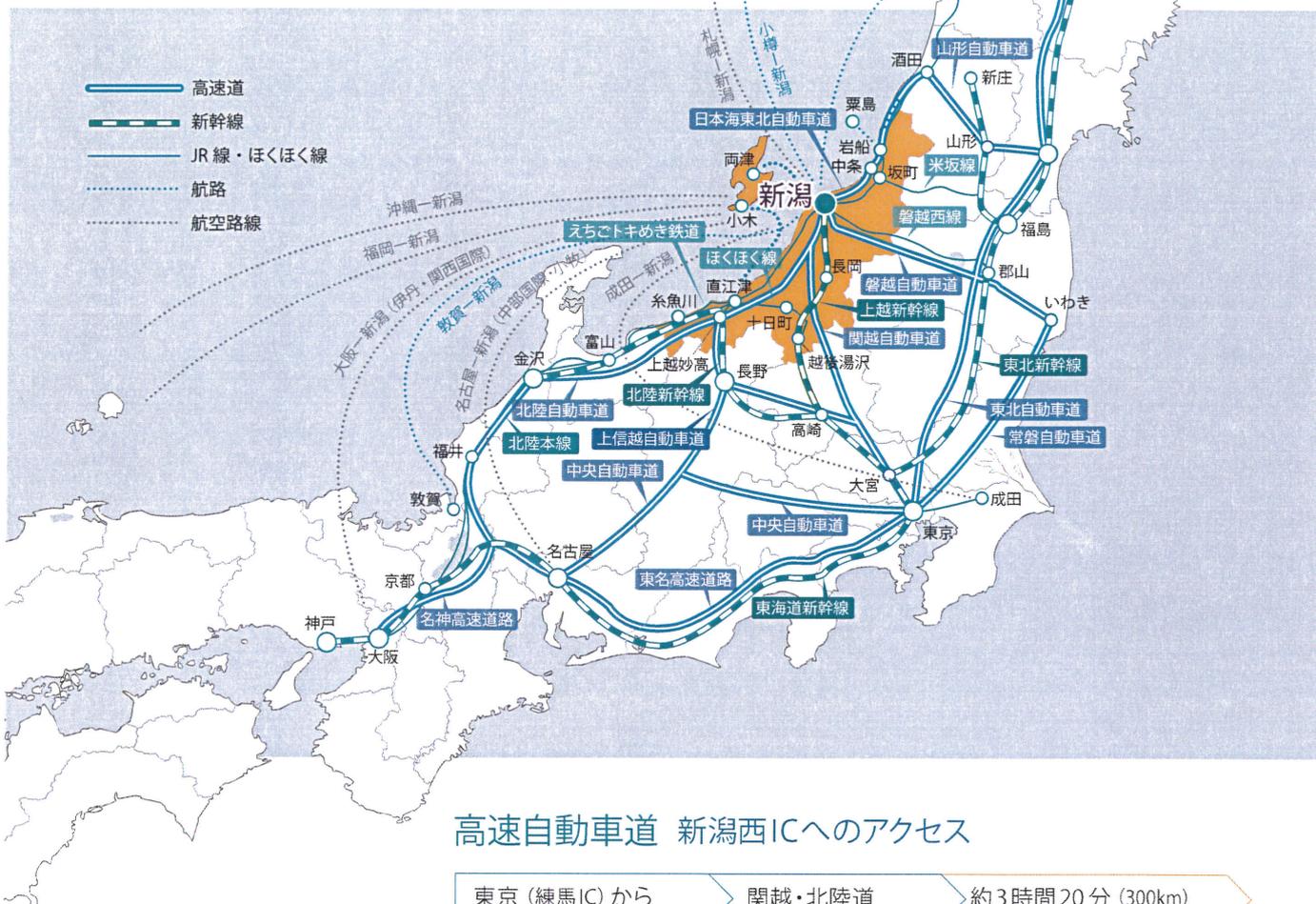
※新潟市の位置関係図（Yahoo! Japan 路線情報より）

開志専門職大学 設置：新潟市中央区



交通ネットワーク

新潟県は関東、関西、東北各圏の結節点。充実した高速交通インフラにより各方面からの迅速かつ合理的なアクセスが可能です。



高速自動車道 新潟西ICへのアクセス

東京 (練馬IC) から	関越・北陸道	約3時間20分 (300km)
仙台 (仙台宮城IC) から	東北・磐越道等	約3時間10分 (260km)
名古屋 (名古屋IC) から	中央・上信越道等	約5時間30分 (460km)
新大阪 (吹田IC) から	名神・北陸道	約6時間20分 (580km)

新潟西IC

鉄道 新潟駅へのアクセス

東京駅から	上越新幹線	約2時間 (最速1時間37分)
仙台駅から	東北・上越新幹線	約3時間25分
名古屋駅から	東海道・上越新幹線	約3時間40分
新大阪駅から	東海道・上越新幹線	約4時間30分

新潟駅

鉄道 上越妙高駅・糸魚川駅へのアクセス

東京駅	北陸新幹線	最速1時間53分	上越妙高駅
大阪駅	北陸本線・北陸新幹線	最速3時間41分	糸魚川駅

出典: JR東日本新潟支社、JR西日本金沢支社

【資料9】

設置圏周辺地域における同分野の学部・学科の学生納付金一覧

- 各大学のホームページに公表している平成31年度入学者を対象とした学生納付金金額を反映。
- 諸会費(後援会費、同窓会、学友会費等)や学生保険加入費、教材購入費等は含まない。

アニメ・マンガ学部と同分野の学部・学科の学生納付金一覧

(単位：千円)

大学名	学部・学科	入学金	授業料	施設設備費	実習費	学費合計
京都精華大学	マンガ学部 マンガ学科	200	1,550	0	0	1,550
文星芸術大学	美術学部 美術学科マンガ専攻	300	840	250	250	1,340
宝塚大学	東京メディア芸術学部 メディア芸術学科	200	900	300	300	1,500

大学名	学部・学科	入学金	授業料	施設設備費	実習費	学費合計
開志専門職大学	アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科	200	900	200	180	1,280

【資料10】 学生確保に向けた具体的な取組

事項	時期	内容
1. 高等学校訪問	2020年内 4回実施 予定	<p>○訪問範囲：新潟県93校・新潟隣県4県（福島県21校/山形県22校/長野県33校/富山県27校）</p> <p>○開志専門職大学設置準備室内、8名体制にて実施。</p> <p>【1回目：5月】</p> <p>…トータルガイド（学校案内パンフレット）を作成し、各学部教育内容の特色を説明。大学ポスターの配布と共に、オープンキャンパス開催の案内告知。</p> <p>【2回目：7月】</p> <p>…入試概要の説明。</p> <p>【3回目：9月】</p> <p>…募集要項の配布、入試詳細内容の説明。</p> <p>【4回目：12月】</p> <p>…各高校 AO・推薦入試受験者の合格者・不合格者の報告。</p>
2. 美術予備校訪問	2020年内 2回実施 予定	<p>○訪問範囲：新潟県6校・新潟隣県4県（福島県10校/山形県5校/長野県8校/富山県9校）</p> <p>○開志専門職大学設置準備室内、8名体制にて実施。</p> <p>【1回目：5月】</p> <p>…トータルガイド（学校案内パンフレット）を作成し、各学部教育内容の特色を説明。大学ポスターの配布と共に、オープンキャンパス開催の案内告知。</p> <p>【2回目：7月】</p> <p>…入試概要の説明。</p>
3. オープン キャンパス	2020年内 4月より 毎月1回 開催予定 (年間で 10回 開催予定)	<p>○無料送迎バスの運行：新潟県、福島県、山形県、長野県、富山県、群馬県、埼玉県より開催会場までの無料送迎バスを運行し、遠方者の支援を図る。</p> <p>○オープンキャンパスメニュー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大学全体方針・専門職大学の特色説明。 ・各学部別 教育内容の説明と模擬授業。 (希望学部別に分かれ、分科会形式をとる) ・入学者選抜制度説明、学費説明。 ・個別相談時間。 <p>高度な実践力と豊かな創造力を育成するため特色となる実習内容や、職業専門科目・展開科目を中心とした教育課程の について訴求を強める説明を行う。</p> <p>○無料送迎バスエリア外の各県については、出張オープンキャンパスを開催予定。</p> <p>○オープンキャンパス 来場者見込み者数 アニメ・マンガ学部希望者：約200名</p>

4. 高校教員向け 説明会	2020年 6月～7月 に1回開催 予定	<p>○会場：本学キャンパスにて実施</p> <p>○告知対象エリア：新潟県・新潟隣県4県（福島県/山形県/長野県/富山県）</p> <p>○その他エリアの高校には、各高校内に出張し随時説明会を開催</p>
5. 保護者向け 説明会	オープンキャン パス同時開催	<p>○オープンキャンパス開催時、募集対象者と別プログラムにて同時開催。学費、奨学金制度、想定される卒業後の進路、一人暮らしに関する説明時間を多く設けることで、保護者の求める情報を的確に伝えていく。</p> <p>○保護者向け説明会 来場見込者数 2020年全10回のオープンキャンパスにて 約100名。</p>
6. 進学相談会	2020年 4～9月	<p>○東日本の主要都市を中心に参加し、各会場において大学の特色について訴求する。</p> <p>【参加予定 進学相談会 開催市】</p> <p>4月：秋田市、弘前市、前橋市</p> <p>5月：山形市、郡山市、福島市、会津若松市</p> <p>6月：新潟市、長岡市、上越市、長野市、松本市、高崎市、富山市</p> <p>7月：新潟市、長岡市、長野市、仙台市</p> <p>9月：新潟市、福島市、郡山市、長野市、松本市、山形市、秋田市、仙台市</p> <p>○進学相談会 来場者見込み者数 新潟県内合計：約100名、新潟県外合計：約100名 計約200名。</p>
7. 1～6以外の 施策について (各種WEB広報)	2020年 1月以降	<p>○新潟県内、近隣県だけでなく全国から学生を積極的に募集するため、WEBを利用する。</p> <p>○広報活動を積極的に行う。SNSマーケティングを有効活用し随時アクセス解析を行い各地域の市場動向を把握する。 活用SNS：LINE、Twitter、Youtube、Instagram、Facebook</p>

クールジャパン戦略官民協働イニシアティブ

平成27年6月17日

クールジャパン戦略推進会議

クールジャパン戦略官民協働イニシアティブ

－「クールジャパン戦略推進会議」報告書－

1. はじめに

(クールジャパンの対象)

クールジャパンとは、外国人にとって「クール (かっこいい)」と捉えられるもので、その対象は、「ゲーム・マンガ・アニメといったコンテンツ、ファッション、産品、日本食、伝統文化、デザイン、更にはロボットや環境技術などハイテク製品にまで範囲が広がっている。」(知的財産推進計画 2011)

(クールジャパン戦略について)

クールジャパン戦略とは、こうした日本の魅力を世界へ発信し、世界の成長を取り込むことで、我が国の経済成長につなげることを目的とした取組であり、日本全体のブランド戦略の一環でもある。具体的には、クールジャパンに関する情報発信と海外への商品・サービスの展開を通じて我が国経済の拡大に資するだけでなく、海外における日本ファンの拡大と、それに続くビジット・ジャパンとの連携により、訪日外国人旅行者数の増加による日本国内での消費拡大という波及効果も期待できる。

クールジャパンの取組は、民間事業者が主体となっていくとともに、政府が意欲ある民間事業者を後押しする。このような役割分担の下、新たな魅力あるクールジャパンの対象たる商品・サービスを生み出す事業者や、伝統的な魅力を再発見・再編集して発信・展開する事業者が活躍し、競争と新陳代謝が促進されることで、我が国経済が活性化していくことが期待される。

(2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会とその後)

2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を控え、世界からの注目が集まる我が国にとって、大会開催までの期間は、クールジャパン戦略をより一層推進する好機である。この機会を最大限に活用するとともに、これを一過性の盛り上がりとすることなく、更なる経済成長に向けた通過点とするためには、大会開催までの期間とその後を見据えた取組が求められる。

クールジャパン人材育成検討会
最終とりまとめ

～エコシステム強化によるクールジャパンの推進～

平成30年3月30日

(事務局 内閣府知的財産戦略推進事務局)

Ⅱ. エグゼクティブサマリー

本検討会は、各種ヒアリング結果やパブリックコメント結果を踏まえた議論により、クールジャパン推進に必要な6つの人材像毎に、その育成や集積に必要な視点や具体的取組を平成29年5月に「第一次とりまとめ」として整理した。本「最終とりまとめ」においては、その成果・進捗状況を確認するとともに、「外国人材」、「地域プロデュース人材」を中心に、国、地方公共団体や教育機関等の取組をより大きな視点から捉えた上で、今後の取組の方向性をとりまとめた。本最終とりまとめの要点は以下のとおりである。

(1) プロデュース人材

専門スキルとビジネススキルを有するプロデュース人材は、クールジャパン産業の事業現場の中核を担う人材として戦略的に育成していくことが必要であり、そのためには、両方のスキルを一体的に学ぶ場、あるいは専門スキルを有するクリエイター等がビジネススキルを体系的に学ぶことのできる場を確保していくことが求められる。(P5)

コンテンツ、食、ファッション等の分野を担うプロデュース人材育成に直結する、平成31年度からの実践的な職業教育を行う新たな高等教育機関(専門職大学等)の創設(平成29年5月学校教育法改正)については、本検討会における活発な議論の結果も踏まえ、産業ニーズを踏まえた産業界等と連携した教育課程の開発・編成・実施、実務家教員の積極的任用、社会人など多様な学生の受入れ、国内外の機関との連携等のための仕組みが整備された(平成29年9月の改正法設置基準)。(P5-6,8-9)

専門職としての経験を積んだミドルキャリア層が仕事を続けながら、プロデュース人材として活躍するために必要なビジネススキル等を習得できる業界団体等によるプログラムの開発・実施の支援等にも引き続き取り組む。(P8-10)

(2) 高度経営人材

ビジネス環境が目まぐるしく変化し、消費者ニーズが多様化する中であって、クールジャパン産業が持続的に発展していくためには、業界に特化した高度なマネジメントスキルを持つ高度経営人材の育成が必要である。(P11)

観光などの分野別 MBA の設置・カリキュラム開発支援や、専門職大学院における産業界との協働による教育課程編成等を引き続き推進するとともに、社会・産業の側においても高度経営人材に対する相応の報酬や待遇を提供する仕組み・機運や高度人材の育成に対する投資マインドを醸成していくことが必要である。(P11-14)

(3) 高度デザイン人材

製品・サービス開発において、ユーザー体験を念頭に、企画から販売までその全体についてデザインできる高度デザイン人材の育成は、クールジャパン産業のみならず、日本の産業競争力向上の観点からも重要である。(P17)

政府としても、国内の教育機関等と高度デザイン人材の育成に関するノウハウ等を有する海外の教育機関との連携・提携や、デザインと他分野の教育機関同士の連携・ネットワーク構築、高度デザイン人材育成のカリキュラム策定等を支援していく。(P19)

(4) 専門人材

クリエイター、料理人、デザイナー等の専門人材については、今後、少子高齢化や労働生産人口の減少が進展していくことが予想される中、各産業を支える優れた専門人材を、いかに育成・確保していくかが喫緊の課題となっている。(P20)

新潟市マンガ・アニメを活用した まちづくり構想

(第2期)



はじめに

新潟市長
篠田 昭

マンガ・アニメ施策に取り組む自治体が増えている中、本市では、平成 24 年 3 月に「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を全国に先駆けて策定し、マンガ・アニメ文化の振興に取り組んできました。この取り組みにより、「マンガ・アニメ情報館」や「マンガの家」を整備し、これまでは大都市圏でしか楽しめなかった原画展などが本市で楽しめるようになりました。また、マンガ大賞では応募をきっかけにプロデビューした方の作品がアニメ化されたり、「がたふえす（にいがたアニメ・マンガフェスティバル）」では内容の充実により、来場者数が増加してきました。

今後国内では、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に向け、全国で長期かつ大規模な文化プログラムが実施されます。

日本のマンガ・アニメは海外からの注目も高く、国の「クールジャパン戦略」における海外需要を獲得するコンテンツとして、今後ますますの発展が期待されます。

本市ではこれまでの取り組みの強化・底上げを図り、マンガ・アニメ文化をさらに継承・発展させ、産業としての発展と交流人口の拡大による地域活性化を目指すため、「新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想（第 2 期）」を策定いたしました。

この構想を推進することにより、「マンガ・アニメのまち にいがた」としてより一層魅力を高め、まちに活力を生み出していきます。

結びに、本構想の策定にあたってご尽力いただきました新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会の委員の皆さまをはじめ、多くの貴重なご意見をお寄せいただきました市民の皆さまに心より感謝申し上げます。

平成 29 年 3 月

第5章 目指す姿と施策



Vision 1

マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち

本市が「マンガ・アニメのまち」であるというイメージを高めるため、多くの市民が、マンガ・アニメに触れる機会を創出します。

また、今後も新たにクリエイターを目指す人たちの生み出すために、次世代の育成に取り組むとともに、後進の人たちが活用できる環境の整備として、原画など過去の資料のアーカイブ化を検討します。

◆ 市民の関心拡大

平成 28 年度に本市が実施したアンケート調査によれば、本構想の取り組みは認知されてきていますが、実際に利用または参加をしている市民は少ない状況です。マンガ・アニメに興味がある層はもとより、興味がない層の関心を引き、参加しやすい取り組みを行うことにより、市民のマンガ・アニメへの関心を高めます。

- ★「マンガ・アニメ情報館」で有名作品の巡回展や自主企画による企画展を開催します。
- ★「がたふえす」を幅広い層が楽しめるように、親子向けの企画や食を絡めた企画を盛り込むなど内容を充実します。
- ★ 企画展やイベント等の開催時には、オリジナルグッズの製作・販売や関連した飲食メニューの提供など、商店街などとの連携を進めます。
- ★「マンガ・アニメのまち にいがた」サポートキャラクター^{はなの こまち ささ だんごろう}花野古町・笹団五郎をイベントや広報媒体などで活用するとともに、利用促進を図ります。

◆ 次世代の育成

本市は、数多くの著名なマンガ家やアニメクリエイターを輩出してきました。今後もそのような人材を育成するため、小・中学生の時からマンガを描く楽しみなどを体験する機会を創出するとともに、マンガ講座の実施により、マンガ・アニメに対する理解や技術の向上に寄与します。また、「にいがたマンガ大賞」の実施により、作品を発表する機会を提供し、創作意欲の向上を図ります。

- ★「マンガの家」でのマンガ講座を、デジタル化に対応することを検討し、レベルに合わせて実施するなど内容を充実するとともに、大学・専門学校など教育機関と連携して行います。
- ★「にいがたマンガ大賞」のデジタル対応を検討するなど、広く作品を募集します。
- ★ 校外活動での「マンガ・アニメ情報館」「マンガの家」の活用など、小・中学校との連携を進めます。

◆ アーカイブ化の促進

マンガ・アニメ文化を日本の守るべき文化芸術として位置づけ、教育機関などでの調査研究及び、マンガ・アニメ文化の継承と活用のため、原画収集・保存の研究を進めます。また、国会議員らで構成するマンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟が提唱する「MANGA ナショナル・センター構想」との連携を見据え、動向を注視していきます。

- ★ 原画収集、保存について調査、研究を行います。

Vision
2

マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち

情報通信関連産業の立地や、市内での創業を目指すクリエイターに対して支援を行い、コンテンツ産業の活性化を図ります。また、他産業とコンテンツ産業の橋渡しを行うことにより、双方の産業の活性化を目指します。

◆ コンテンツ産業の活性化

本市はコンテンツ産業を含む情報通信関連産業を集積業種に指定しており、引き続きその立地に取り組み、コンテンツ産業の活性化を目指します。

- ★ 情報通信技術を活用したアニメーション制作会社などコンテンツ産業の立地を継続して推進します。
- ★ 公益財団法人新潟市産業振興財団(新潟IPC財団)と連携し、創業の支援や経営相談を行います。

◆ コンテンツ活用の促進

コンテンツ産業と他産業の橋渡しを行うとともに、多くの企業などが継続してコンテンツを活用できる環境づくりを目指します。

- ★ 産業見本市などの機会を通じ、コンテンツ利用の手段とメリットの周知を図ることで、活用につなげていきます。
- ★ コンテンツホルダーと市内事業者とのマッチング機能などコンテンツを活用しやすい仕組みを研究し、継続して活用できる環境づくりを進めます。
- ★ 企画展やイベント等の開催時に、オリジナルグッズの製作・販売や関連した飲食メニューの提供など、商店街などとの連携を進めます。[再掲：Vision1 市民の関心拡大]

◆ クリエイターへの支援

クリエイターが継続して活動できる環境を整えるとともに技術支援を行うことにより、クリエイター活動の活性化を目指します。

- ★ コンテンツ産業の立地や創業の支援、経営相談などにより、労働環境の整備を通じ、クリエイターが活動できる環境づくりを進めます。
- ★ デジタル化への対応など「マンガの家」の育成機能を強化し、クリエイターの技術向上を支援します。

マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち

「マンガ・アニメのまち」の都市イメージを戦略的に発信し、本市のイメージの向上を図るとともに、誘客を促進し、交流人口の拡大を図ります。また、クリエイターが活動しやすいまちのイメージもあわせて発信し、県外で活動するクリエイターを呼び込み、定住の促進を図ります。

◆ 誘客の促進

情報発信のツールを充実するとともに、国内においてはマンガ・アニメに関心がある層、海外においては東アジア、東南アジアといった地域にターゲットを絞り情報発信を行います。また、受け入れ態勢を整備することにより、来訪者の満足度、利便性の向上を図ります。

- ★ ポータルサイトの多言語化をはじめとする情報発信ツールの内容を充実します。
- ★ 関東圏のテレビアニメ枠での CM 放送や海外イベントへの出展など戦略的なプロモーションを行います。
- ★ ツーリズムの構築や施設・イベントなどにおいて多言語化を実施するなど、受け入れ態勢を整備します。

◆ 定住の促進

クリエイターが活動できる環境を整えるとともに、本市での生活の魅力を発信することにより、人材の流入及び流出防止を図ります。

- ★ 本市の暮らしの優位性や UIJ ターンの支援制度をクリエイターが多数集まる首都圏に向け発信します。
- ★ コンテンツ産業の立地や創業の支援、経営相談などにより、労働環境の整備を通じ、クリエイターが活動できる環境づくりを進めます。〔再掲：Vision2クリエイターへの支援〕

◆ イメージの発信

「マンガ・アニメのまち」の都市イメージを広く発信するため、自治体や民間団体とのネットワークを利用して情報発信を行うほか、マンガ・アニメ関連のコンベンションやイベントの誘致を進めます。

- ★ 京都市や埼玉県などマンガ・アニメ関連のイベントを行っている自治体との相互出展をはじめとする連携により、情報発信を行うとともに、シンポジウムの開催などにより関係機関との交流を進めます。
- ★ 数多くの著名なマンガ家やアニメーターを輩出している環境や「マンガ・アニメ情報館」「マンガの家」といった施設を活用し、アニメツーリズムを推進する民間団体などとの連携方法を模索します。
- ★ 新潟市文化・スポーツコミッションと連携し、全国規模の学会やコスプレ大会など大規模イベントの誘致を進めます。

目指す姿

マンガ・アニメ情報館

MANGA ANIMATION MUSEUM

お兄ちゃん…

まちなかに
マンガ・アニメが進出
する時代がキタ…！

新潟市って
これから どんなまちに
なっていくのかな

マンガ家志望
兄・アキラ

アニメ大好き
妹・マリコ

マンガ：菜々緒サオリ

見せて
あげるよ！

え？

わっ

未来の
新潟市へ
GO!

開志専門職大学
アニメ・マンガ学部（仮称）
人材需要等に関するアンケート調査
結果報告書

令和2年1月

株式会社 島津理化

目 次

I. 人材需要調査（集計結果）

調査対象等	1
調査結果概要	2～6
人材需要全般に関する質問事項	
新規学卒者の採用見込み	2
開志専門職大学に関する質問事項	
アニメ・マンガ学部における必要性	3
アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性	4
アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用	5
アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数	6

II. 参考資料

人材需要調査関係

設置計画の概要

アンケート調査票（アニメ・マンガ関連企業等）

アンケート協力依頼企業等一覧（アニメ・マンガ関連企業等）

1. 人材需要調査（集計結果）

I. 人材需要調査（集計結果）

【調査対象等】

開志専門職大学では、令和3年4月の開設に向けて、アニメ・マンガ学部（仮称）の設置を計画しており、このアニメ・マンガ学部（仮称）の設置計画を策定するにあたり、人材需要の見通しを計量的な数値から検証することを目的として、アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等を対象とした人材需要等に関するアンケート調査を実施した。

①調査対象

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等

②調査方法

アニメ・マンガ関連企業等への郵送による配布、回収

③調査実施

令和元年11月～令和元年12月

④調査件数

回答件数：205件

※表内の比率は四捨五入のため、各項目の合計値は一致しない。

【調査結果概要】

＜人材需要全般に関する質問事項＞

1. 新規学卒者の採用見込み

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、新規学卒者の採用見込みについて質問したところ、回答件数 205 件の約 54.15%にあたる 111 件が「増えると思う」と回答している。

問1 新規学卒者の採用見込み

No.	カテゴリ	件数/件	全体/%
1	増えると思う	111	54.15
2	増えると思わない	90	43.90
	未回答・不明	4	1.95
	合計	205	100.00

【調査結果概要】

〈開志専門職大学に関する質問事項〉

2. アニメ・マンガ学部の社会における必要性

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部の社会における必要性について質問したところ、回答件数 205 件の約 84.88%にあたる 174 件が「必要だと思う」と回答していることから、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部の社会における必要性の高さをうかがうことができる。

問2 アニメ・マンガ学部の社会における必要性

No.	カテゴリ	件数/件	全体/%
1	必要だと思う	174	84.88
2	必要だと思わない	29	14.15
	未回答・不明	2	0.98
	合計	205	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

3. アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性について質問したところ、回答件数 205 件の約 82.93%にあたる 170 件が「必要性を感じる」と回答していることから、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性の高さをうかがうことができる。

問 3 アニメ・マンガ学部で養成する人材の必要性

No.	カテゴリ	件数/件	全体/%
1	必要性を感じる	170	82.93
2	必要性を感じない	32	15.61
	未回答・不明	3	1.46
	合計	205	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

4. アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用について質問したところ、回答件数205件の約57.07%にあたる117件が「採用したいと思う」と回答していることから、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生に対する採用意向の高さをうかがうことができる。

問4 アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用

No.	カテゴリ	件数/件	全体/%
1	採用したいと思う	117	57.07
2	採用したいと思わない	82	40.00
	未回答・不明	6	2.93
	合計	205	100.00

【調査結果概要】

＜開志専門職大学に関する質問事項＞

5. アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数

アニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえたアニメ・マンガ関連企業等に対して、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数について質問したところ、「1人」と回答したのが20件、「2人」と回答したのが6件、「3人以上」と回答したのが20件、「人数は未定」と回答したのが83件となっている。

また、問4で開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生を「採用したい」と回答したアニメ・マンガ関連企業等における開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数については、20件が「1人」、6件が「2人」、20件が「3人以上」、69件が「人数は未定」と回答している。

なお、「3人以上」と回答した20件の採用人数を3人、「人数は未定」と回答した69件の採用人数を1人として、これらの採用人数を合計すると161人となり、この採用人数からも開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生に対する採用意向の高さをうかがうことができる。

このようなアニメ・マンガ学部で養成する人材像を踏まえた一部のアニメ・マンガ関連企業等に限定した調査結果においても、開志専門職大学のアニメ・マンガ学部で学んだ学生への採用意向の高さがうかがえることから、卒業後の進路については十分な見通しがあると考えられる。

問5 アニメ・マンガ学部で学んだ学生の採用人数

No.	カテゴリ	件数/件	全体/%
1	1人	20	9.76
2	2人	6	2.93
3	3人以上	20	9.76
4	人数は未定	83	40.49
	未回答・不明	76	37.07
	合計	205	100.00

問4×問5 学生の採用×学生の採用人数

No.	カテゴリ	件数/件	全体/人
1*1	採用したいと思う/1人	20	20
1*2	採用したいと思う/2人	6	12
1*3	採用したいと思う/3人以上	20	60
1*4	採用したいと思う/人数は未定	69	69
	合計	115	161

開志専門職大学 高等学校アンケート送付先一覧

No.	県名	区分	高校名	住所	件数
1	新潟県	公立	新潟県立新潟西高等学校	新潟市西区内野西が丘3丁目24番1号	71
2	新潟県	公立	新潟県立新潟工業高等学校	新潟市西区小新西1-5-1号	298
3	新潟県	公立	新潟県立巻総合高等学校	新潟市西蒲区巻甲4295-1	185
4	新潟県	公立	新潟県立吉田高等学校	燕市吉田東町16-1	90
5	新潟県	公立	新潟県立村上高等学校	村上市田端町7-12号	142
6	新潟県	公立	新潟県立中条高等学校	胎内市東本町19-1	14
7	新潟県	公立	新潟県立豊栄高等学校	新潟市北区上土地亀大曲761	24
8	新潟県	公立	新潟県立新津工業高等学校	新潟市秋葉区新津東町1-12-9	132
9	新潟県	公立	新潟県立長岡高等学校	長岡市学校町3-14-1	286
10	新潟県	公立	新潟県立長岡商業高等学校	長岡市西片貝町大木1726	193
11	新潟県	公立	新潟県立見附高等学校	見附市本所1-20-6	106
12	新潟県	公立	新潟県立三条高等学校	三条市月岡1-2-1	229
13	新潟県	公立	新潟県立三条東高等学校	三条市北入蔵2-9-36	221
14	新潟県	公立	新潟県立新潟県央工業高等学校	三条市東本成寺13-1	103
15	新潟県	公立	新潟県立三条商業高等学校	三条市田島2-24-8	37
16	新潟県	公立	新潟県立小千谷高等学校	小千谷市旭町7-1	38
17	新潟県	公立	新潟県立六日町高等学校	南魚沼市余川1380-2	190
18	新潟県	公立	新潟県立柏崎総合高等学校	柏崎市元城町1-1	77
19	新潟県	公立	新潟県立高田北城高等学校	上越市北城町2-8-1	220
20	新潟県	公立	新潟県立上越総合技術高等学校	上越市本城町3-1	189
21	新潟県	公立	新潟県立羽茂高等学校	佐渡市羽茂本郷410	27
22	新潟県	公立	新潟県立新津南高等学校	新潟市秋葉区矢代田3200-1	139
23	新潟県	公立	新潟県立新潟北高等学校	新潟市東区本所847-1	140
24	新潟県	公立	新潟県立新発田商業高等学校	新発田市板敷中郷521-1	148
25	新潟県	公立	新潟県立長岡向陵高等学校	長岡市喜多町川原1030-1	222
26	新潟県	公立	新潟県立柏崎翔洋中等教育学校	柏崎市北園町18-88	65
27	新潟県	公立	新潟県立阿賀野高等学校	阿賀野市学校町3-9	42
28	新潟県	公立	新潟県立正徳館高等学校	長岡市与板町東与板173	33
29	新潟県	公立	新潟県立燕中等教育学校	燕市灰方815	70
30	新潟県	公立	新潟県立久比岐高等学校	上越市柿崎区柿崎7075	53
31	新潟県	公立	新潟県立佐渡中等教育学校	佐渡市梅津1750	29
32	新潟県	私立	帝京長岡高等学校	長岡市住吉3-9-1	241
33	新潟県	私立	上越高等学校	上越市寺町3-5-38	182
34	新潟県	私立	加茂暁星高等学校	加茂市学校町16-18	89
35	新潟県	私立	新潟産業大学附属高等学校	柏崎市安田2510-2	138
36	新潟県	私立	新潟清心女子高等学校	新潟市西区五十嵐一の町6370	40
37	新潟県	私立	関根学園高等学校	上越市大貫2-9-1	59
38	新潟県	私立	新潟第一高等学校	新潟市中央区関新3-3-1	81
39	新潟県	私立	東京学館新潟高等学校	新潟市中央区鐘木185-1	459
40	新潟県	私立	日本文理高等学校	新潟市西区新通1072	208
41	新潟県	私立	開志学園高等学校	新潟市中央区弁天橋通1-4-1	99
42	新潟県	私立	開志国際高等学校	胎内市長橋上439-1	106
43	山形県	私立	米沢中央高等学校	米沢市中央七丁目5-70-4	51
44	長野県	公立	長野県須坂東高等学校	須坂市日滝4-4	183
45	長野県	公立	長野県長野商業高等学校	長野市妻科243	34
46	長野県	公立	長野県篠ノ井高等学校	長野市篠ノ井布施高田1161-2	39

開志専門職大学 高等学校アンケート送付先一覧

No.	県名	区分	高校名	住所	件数
47	長野県	公立	長野県松代高等学校	長野市松代町西条4065	150
48	長野県	公立	長野県上田千曲高等学校	上田市中之条626	34
49	長野県	公立	長野県上田染谷丘高等学校	上田市上田1710	41
50	長野県	公立	長野県丸子修学館高等学校	上田市中丸子810-2	36
51	長野県	公立	長野県軽井沢高等学校	北佐久郡軽井沢町軽井沢1323-43	78
52	長野県	公立	長野県小海高等学校	南佐久郡小海町千代里1006-2	85
53	長野県	公立	長野県塩尻志学館高等学校	塩尻市広丘高出4-4	69
54	長野県	公立	長野県豊科高等学校	安曇野市豊科2341	38
55	長野県	公立	長野県穂高商業高等学校	安曇野市穂高6839	133
56	長野県	公立	長野県白馬高等学校	北安曇郡白馬村大字北城8800	41
57	長野県	公立	長野県長野南高等学校	長野市稲里町田牧字大北236-2	191
58	長野県	公立	長野県飯山高等学校	飯山市飯山2610	173
59	長野県	公立	長野県中野立志館高等学校	中野市三好町2-1-53	201
60	長野県	公立	長野県須坂創成高等学校	須坂市須坂1616	248
61	長野県	私立	松商学園高等学校	松本市県3-6-1	199
62	長野県	私立	長野俊英高等学校	長野市篠ノ井御幣川1045	153
63	長野県	私立	文化学園長野高等学校	長野市上千田141	44
64	長野県	私立	上田西高等学校	上田市下塩尻868	35
65	富山県	私立	富山第一高等学校	富山市向新庄町5丁目1番54号	306
					8,077

開志専門職大学
「国際観光学部」・「アニメ・マンガ学部」に関するアンケート調査

開志専門職大学では、2021年4月に「国際観光学部（仮称）」と「アニメ・マンガ学部（仮称）」の設置を予定しております。

本アンケート調査は、高校生の皆さんに、高校卒業後の進路等についてお聞きし、「国際観光学部（仮称）」と「アニメ・マンガ学部（仮称）」の設置に向けての基礎資料とするものですので、ご協力くださいますようお願いいたします。

なお、本アンケート調査の結果は、コンピュータにより処理され、統計資料としてのみ用いられ、個人を特定することは一切ございません。

回答は、別紙の『開志専門職大学「国際観光学部（仮称）」・「アニメ・マンガ学部（仮称）」案内リーフ』をご覧ください。設問の順に、該当する番号を直接回答欄にご記入ください。

※本アンケートや同封資料に記載の事項は現在構想中であり、内容が変更となる場合がございます。

【回答欄】

問1 あなたは、高校卒業後、どのような進路をお考えですか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- | | | |
|-----------|---------------|---|
| 1 大学進学 | 4 専門学校・専修学校進学 | <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> |
| 2 専門職大学進学 | 5 就職 | |
| 3 短期大学進学 | 6 その他（具体的に | |

問2 あなたが、高校卒業後に進学をする場合、どの分野を希望されますか。

次の中から、第2希望まで選んで、回答欄に番号を記入してください。

- | | | | |
|--------------|-------------------|------|---|
| 1 文学、史学、哲学関係 | 8 観光学関係 | 第1希望 | <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> |
| 2 教育学、保育学関係 | 9 美術、アニメ・マンガ、音楽関係 | | |
| 3 法学、政治学関係 | 10 情報学関係 | | |
| 4 社会学、福祉学関係 | 11 体育、スポーツ学関係 | | |
| 5 経済学、経営学関係 | 12 家政学、生活科学関係 | 第2希望 | <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> |
| 6 工学、理学関係 | 13 看護学関係 | | |
| 7 医学、歯学、薬学関係 | 14 その他（具体的に | | |

問3 あなたは、開志専門職大学の「国際観光学部」・「アニメ・マンガ学部」に興味・関心がありますか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- | | |
|----------------------|---|
| 1 国際観光学部に興味・関心がある | <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> |
| 2 アニメ・マンガ学部に興味・関心がある | |
| 3 どちらの学部にも興味・関心がある | |
| 4 どちらの学部も興味・関心がない | |

問4 あなたは、開志専門職大学の「国際観光学部」・「アニメ・マンガ学部」が設置された場合、受験したいと思いますか。

次の中から、あなたの気持ちに一番近いものを一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- | | |
|---|---|
| 1 国際観光学部の受験をしたいと思う（AO入試・推薦入試・一般入試等を含む） | <input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/> |
| 2 アニメ・マンガ学部の受験をしたいと思う（AO入試・推薦入試・一般入試等を含む） | |
| 3 どちらの学部も受験をしたいと思わない | |

裏面に進んでください ⇒

<問5は、問4で「1」と回答された方のみ、お答えください>

問5 あなたは、開志専門職大学の「国際観光学部」に合格した場合、入学したいと思いますか。
次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 国際観光学部へ入学したいと思う
- 2 国際観光学部へ入学したいと思わない

<問6は、問4で「2」と回答された方のみ、お答えください>

問6 あなたは、開志専門職大学の「アニメ・マンガ学部」に合格した場合、入学したいと思いますか。
次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 アニメ・マンガ学部へ入学したいと思う
- 2 アニメ・マンガ学部へ入学したいと思わない

<開志専門職大学に対するご意見・ご要望等をご自由にお書きください>

これで、アンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。

国が55年ぶりに創設した 「新・大学制度」

 **開志専門職大学**
KAISHI KAISHI PROFESSIONAL UNIVERSITY

2020年4月開学

新潟市の中心地に
2学部、2校舎で開学!

事業創造学部

紫竹山キャンパス 定員80人

情報学部

米山キャンパス 定員80人

2021年4月設置構想中

新潟市の中心地に、2学部新設、
1校舎新設で構想中!

国際観光学部 (仮称)

紫竹山キャンパス 定員80人

アニメ・マンガ学部 (仮称)

古町ルフルキャンパス 定員80人



アニメ・マンガ学部

古町ルフルキャンパス

国際観光学部

事業創造学部

紫竹山キャンパス

情報学部

米山キャンパス



国際化に対応し、地域・日本・世界の観光ビジネスを創るプロフェッショナルを育てる。

国際観光学部 / 国際観光学科 (仮称・設置構想中) 入学定員 80人

POINT 1 旅行業界のプロフェッショナルや世界一流ホテル支配人から観光業界の市場動向を学び、観光ビジネスの創造力を養います。

POINT 2 600時間以上の超・長期企業内実習！観光業務に取り組み、新しい観光分野への提案力を養います。

POINT 3 国際観光人材としてグローバル経済や、AI、IoTの技術革新に対応できるサービス力や実践力を身につけます。

●は国家資格です

取得可能な資格・検定

- 全国通訳案内士
- 国内旅行業務取扱管理者
- 総合旅行業務取扱管理者
- ホテル・マネジメント技能検定
- 国内旅程管理主任者
- 総合旅程管理主任者

活躍できる業界

観光	旅行	ホテル
エアライン	テーマパーク	クルーズ船

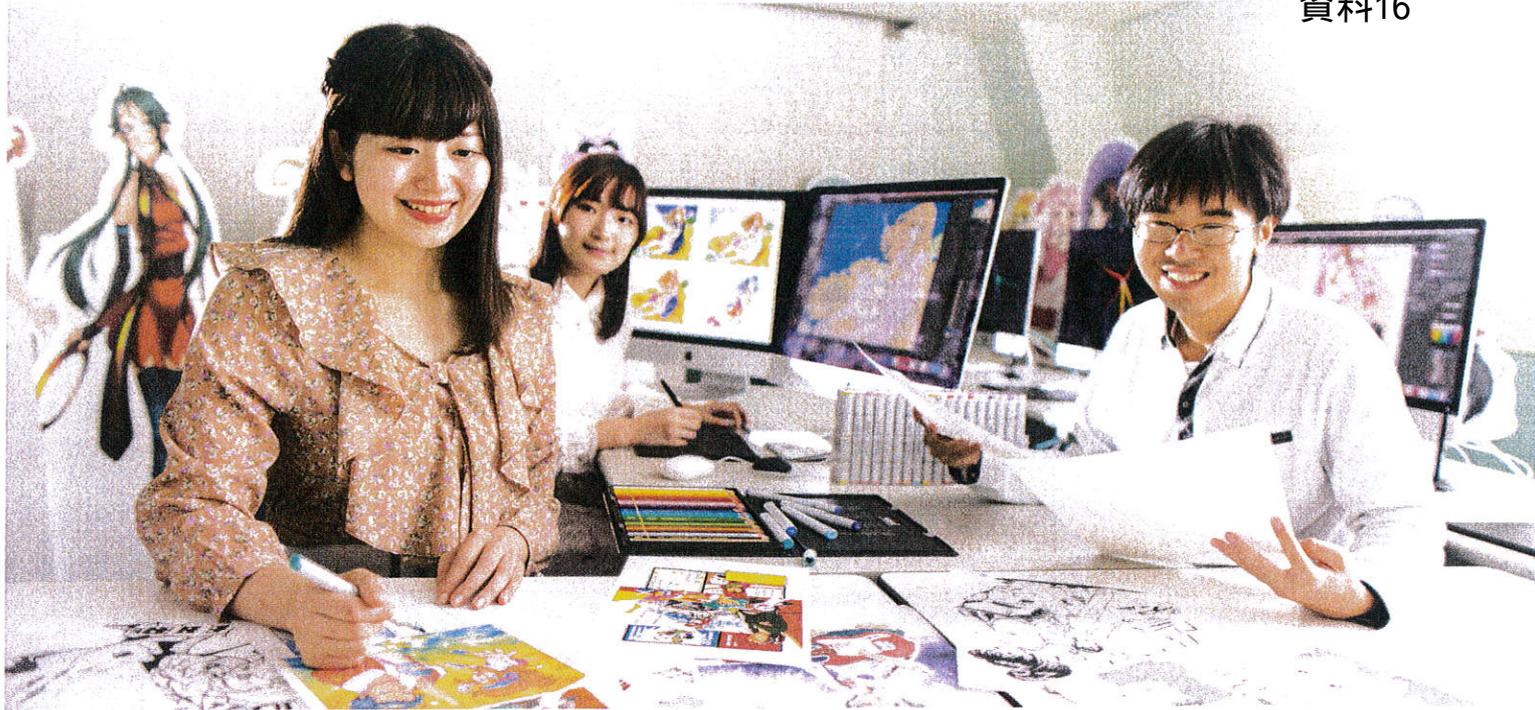
活躍できる職種

旅行会社経営者	ホテル経営者	旅行プランナー	通訳ガイド
オンライン旅行会社スタッフ	観光施設マネージャー	航空会社スタッフ	
観光プロデューサー	地域観光開発者	ホテルマネージャー	
外資系ホテルスタッフ	国際観光ガイド	テーマパークスタッフ	

Pick UP 科目

観光経営・プロデュースに必要なビジネスの理論と実践力を身につけます。

国際観光ガイド論	外国人観光客に関心の強い日本文化とそのガイドスキルを学ぶ
テーマパーク論	経営学と観光学からテーマパークを検証し、マネジメントを学ぶ
温泉と地域振興	日本を代表する観光資源である温泉から地域資源の活用を学ぶ
観光コミュニケーション演習	多様なコミュニケーション手法を用い、世界に通じる「考える力」「伝える力」を学ぶ
脳科学とマーケティング	脳科学の進展による観光消費行動のマーケティングを学ぶ



アニメ・マンガの技術力に加え、ビジネス展開に直結する企画プロデュース力を備えたプロフェッショナルを育てる。

アニメ・マンガ学部 / アニメ・マンガ学科 (仮称・設置構想中) **入学定員 80人**

- POINT 1** プロのマンガ家や、アニメ制作者、第一線で活躍するアニメ・マンガ研究者から創作に必要な理論と実践を学びます。
- POINT 2** 600時間以上の超・長期企業内実習！学内で学んだ理論と技術をビジネスに活用するための実践力を養います。
- POINT 3** 日本が誇るコンテンツ文化の更なる発展に貢献できる次世代型の制作人材を育成します！

※ 内150時間はプロのクリエイターによる学内の連携実務演習を実施予定。

取得可能な資格・検定 Illustrator クリエイター能力検定試験 Photoshop クリエイター能力検定試験 CGクリエイター検定	活躍できる業界	アニメーション	マンガ	キャラクターデザイン	ゲーム
		映像	映画	CG	広告
	活躍できる職種	アニメーター	マンガ家	キャラクターデザイナー	
イラストレーター		アニメプロデューサー	アニメ監督		
脚本家		広告クリエイター	マンガ編集者	絵本作家	
		ゲームグラフィッカー	アニメ制作進行	アニメ・マンガ研究者	

Pick UP 科目 アニメ・マンガ・キャラクターデザインの理論を通じて実践力を身につけます。

- 作画表現技法論** 効率的に画力を向上させる方法論を学ぶ
- 脚本概論** 多様な物語の歴史からシナリオ(脚本)創作に関する知識と技術を学ぶ
- アニメ制作工程演習** 専門性に特化したクリエイターによって行われるアニメ制作を業界標準工程で学ぶ
- マンガ脚本実習** プロのマンガ家の教員とのディスカッション指導を通じ、プロクオリティの物語創作力を身につける
- 企画プロデュースゼミ** 日本アニメの特質をビジネス的視点から見直すと共に、アニメ作品を想定した企画書の作成を学ぶ

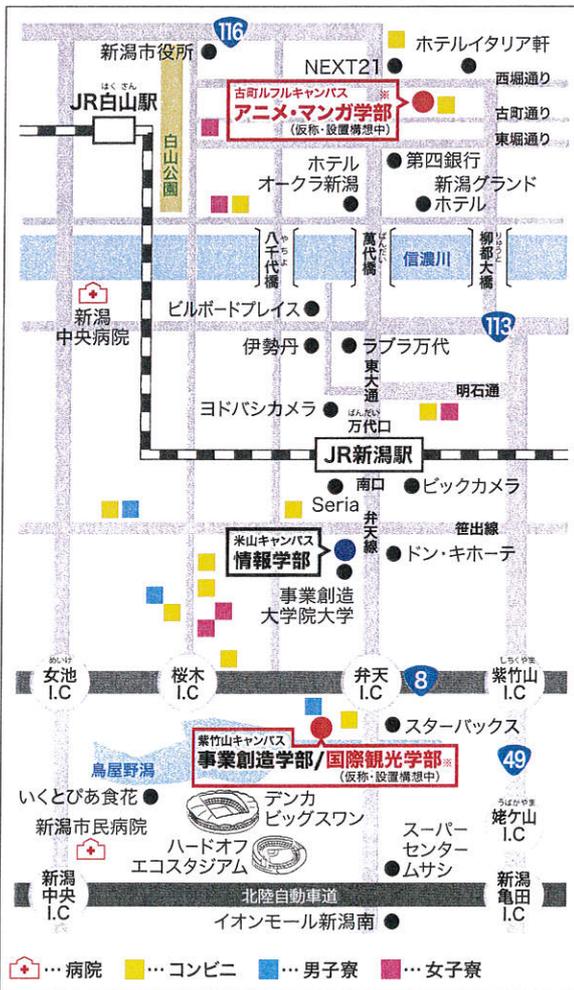
- ① 役員、実務責任者、専門家の実務家教員による授業
- ② 実践力を磨く600時間以上の超・長期企業内実習
- ③ 最先端で本物のビジネスを体験するビジネス成長プログラム
- ④ TOEIC®700点以上を目指す海外オンライン英会話&語学留学

■学生納付金(予定) 年間にかかる授業料+施設・設備費+実習費の合計 入学初年度に限り入学金 200,000円納付

国際観光学部 / 国際観光学科 ¥1,080,000	アニメ・マンガ学部 / アニメ・マンガ学科 ¥1,280,000
--------------------------------------	--

■奨学金制度 公的奨学金制度が利用可能です。(日本学生支援機構奨学金、地方自治体の奨学金等)

■設置場所 新潟市の中心地に設置予定。公共交通機関での通学に便利です。



アニメ・マンガ学部 定員 80人
アニメ・マンガ学科
 仮称・2021年4月設置構想中
 ふるまち
古町ルフルキャンパス
 新潟市中央区古町通7番町1010番地
 古町ルフル10・11階



情報学部 定員 80人
情報学科
 2020年4月開学
 よねやま
米山キャンパス
 新潟市中央区米山3丁目1-53



国際観光学部 定員 80人
国際観光学科
 仮称・2021年4月設置構想中
事業創造学部 定員 80人
事業創造学科
 2020年4月開学
 しちくやま
紫竹山キャンパス
 新潟市中央区紫竹山6丁目3-5



※国際観光学部/アニメ・マンガ学部は2021年4月設置構想のため、掲載内容は予定であり、変更になる場合があります。

詳しくは公式HPでチェック!

LINEでお友達募集中
質問やメッセージ受付中!

ステージ

プロフェッショナル

舞台は大学、めざすは実践的な専門職業人!

「専門職大学」「専門職短期大学」がいよいよ開設されます。

文部科学省の中央教育審議会は2016年5月に、実践的な職業教育をする高等教育機関として「専門職大学」「専門職短期大学」の創設を答申しました。これを受け政府は学校教育法改正案を国会に提出。2017年5月に改正学校教育法が可決、成立。大学、短期大学などに加え、新たな高等教育機関として「専門職大学」「専門職短期大学」が開設されます。

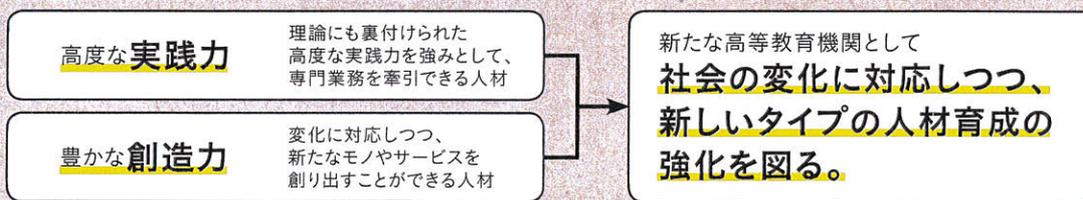
実践的な職業教育を行う新たな高等教育機関（「専門職大学」等）の制度化について

～学校教育法の一部を改正する法律案の概要～

1 趣旨・背景

「第四次産業革命」の進展と国際競争の激化に伴い、産業構造が急速に転換する中、優れた専門技能をもって、新たな価値を創造することができる専門職業人材の養成が急務となっている。

今後の成長分野を見据えた、新たに養成すべき専門職業人材とは



2 概要

大学制度の中に位置付けられた、専門職業人の養成を目的とする新たな高等教育機関として、「専門職大学」及び「専門職短期大学」の制度を設ける。

学校教育法の一部改正について

- | | |
|--|---|
| <p>1
目的等</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 機関の目的
深く専門の学芸を教授研究し、専門職を担うための実践的かつ応用的な能力を育成・展開することを目的とする。 ● 学位の授与
課程修了者には、文部科学大臣が定める学位〔学士（専門職）・短期大学士（専門職）〕を授与する。 |
| <p>2
社会の
ニーズへの
即応</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 産業界等との連携
専門職大学等は、文部科学大臣が定めるところにより、専門性が求められる職業に関連する事業を行う者等の協力を得て、教育課程を編成・実施し、及び教員の資質向上を図る。 ● 認証評価における分野別評価等
専門職大学等の認証評価においては、専門分野の特性に応じた評価を受ける。 |
| <p>3
社会人が
学びやすい
しくみ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 前期・後期の課程区分
専門職大学（4年制）の課程は、前期（2年または3年）及び後期（2年または1年）に区分できる。 ● 修業年限の通算
実務の経験を有するものが入学した場合には、文部科学大臣の定めにより、当該実務経験を通じた能力の修得を助案して、一定期間を修業年限に通算できる。 |

制度設計について

- | | |
|----------------------------------|--|
| <p>1
教育内容</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 「実践力」と「創造力」を育む教育課程 ● 産業界等と連携した教育課程の開発・編成・実施 ● 実習等の強化
卒業単位の概ね1/3以上は、実習等の科目（長期の臨地実務実習を含む） |
| <p>2
教員</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 実務家教員を積極的に任用
（必要専任教員数の4割以上）
※専任実務家教員の必要数の半数以上は、研究能力を併せ有する実務家教員 |
| <p>3
学生受入</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 社会人、専門学校卒業生など多様な学生の受入れ
※社会人も学びやすい柔軟な履修形態
※短期の学修成果の積み上げによる学位取得等も促進 |
| <p>4
修業年限
・学位</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 4年（大学相当）、2年又は3年（短期大学相当）
※4年制の課程については、前期・後期の区分制の導入も可 ● 4年制修了者には、「学士（専門職）」を授与 ● 2・3年制修了者、4年制の前期修了者には、「短期大学士（専門職）」を授与 |

3 施行期日

平成31（2019）年4月1日（平成29年5月24日 法案成立）

変化する社会の要請に応える専門職業人を育成する 新たな大学として 開設される「専門職大学」とは。

経済や産業構造が急速に変化する現代社会に求められる、高度な実践力と豊かな創造力を持った専門職業人の養成をすることを目的として「専門職大学」が開設されます。実践的な職業教育を提供するための独自の基準・制度の導入が進められるなか、専門職を担うための優れた能力を備えた新しいタイプの人材育成をめざしていきます。

入学対象者は？

高校・専門高校卒業生、社会人学生、編入学生 など

就業年は？

専門職大学：4年制 前期（2または3年）
後期（2年または1年）

※社会人等、実務経験を有する者が入学する場合には、実務経験を通じた能力の修得を勘案して、一定期間を就業年数に通算する事ができます。

授業科目は？

①基礎科目（20単位以上） ②職業専門科目（60単位以上）
③展開科目（20単位以上） ④総合科目（4単位以上）

学位について

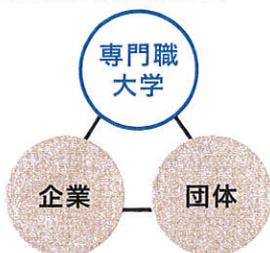
専門職大学課程修了者：「学士（専門職）」

教育の特色

point 1

産業界等との連携を強化

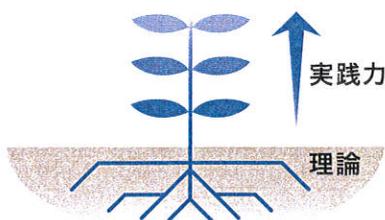
企業や関連機関と連携を図り、教育プログラムを開発・実施。社会のニーズや業界の課題に向き合う実践的な教育をめざす。



point 2

「実践の理論」を探究

社会で高度な実践力を発揮する際に確かな裏付けとなる、専門分野での知識や理論、研究といった学びを重視する。



point 3

関連分野の知識を幅広く修得

専門とする分野の知識を幅広く修得するカリキュラム編成で、応用力を高め、豊かな創造力の礎となる力を磨く。

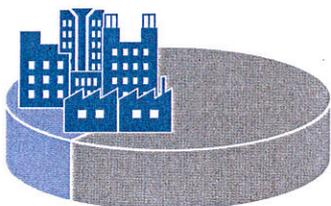


point 4

企業内実習（臨地実務実習）の機会が充実

卒業単位の**20単位**以上がインターンシップなどの長期の企業内実習等、現場体験を通して仕事への対応力や経験値を高める。

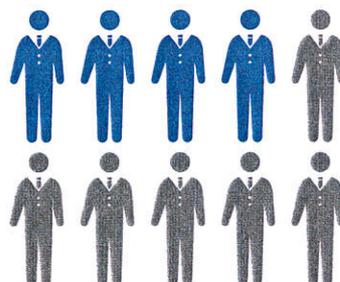
※4年制の場合



point 5

実務家教員の比率が高い

必要専任教員の**40%**以上に、企業や社会の特定の分野で実績を持つ実務家教員を採用。実務経験に基づく実践的教育を充実させる。



専門職大学が養成する人材とは？

実践強化

専門職種における卓越した技能と実践的な対応力を強化する。

専門高度化

専門分野で高度な知識を修得し、理解を深化させる。

総合力の強化

実践的な技能や知識を統合し、課題解決や創造性などの総合的な能力を高める。

高度な実践力

理論にも裏付けられた高度な実践力を強みとして、専門業務を牽引できる人材

身につく**資質・能力**

豊かな創造力

変化に対応しつつ、新たなモノやサービスを創り出すことができる人材

想定される
将来像

たとえば…

観光分野

接客、旅行等の専門性に加え、マネジメントやマーケティング関連知識を有し、サービスの向上や観光ブランド化等について実行できる人材。

それぞれの
分野で活躍！

情報分野

プログラマーやデザイナーとしての実践力に加えて、幅広い関連技術を活かし、他の職業分野と連携しながら新たな企画構想をサービス化できる人材。

福祉分野

福祉職としての専門性に加え、福祉・医療における新技術利用（IoT・ロボット）等の関連知識を有し、新しい福祉サービスや事業を主導する人材。

分野全般における精通力

一定の産業・職業分野に関連する知識・技能を修得、深化させる。

職業人としての学士力

職業人に求められる基礎的・汎用的能力や教養、キャリア形成を図る能力を身につける。

専門技術等を身につけながら
新たなサービスプランの企画や商品開発等を推進できる人。
さらに、それらを活かした開業や起業までできる人。

* 上記の内容は今後変更になる場合もあります。

アンケート協力依頼企業等一覧

	企業施設名称	選定理由
1	東宝株式会社 映像本部 映像事業部	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
2	有限会社ImaginationCreative	キャラクターコンテンツ関連企業
3	株式会社バンダイナムコライツマーケティング	映像コンテンツ配給・配信企業
4	エクスアーツジャパン株式会社	アニメ制作関連企業
5	株式会社 白泉社	出版社・大手書店
6	株式会社小学館	出版社・大手書店
7	株式会社集英社	出版社・大手書店
8	株式会社少年画報社	出版社・大手書店
9	株式会社日本文芸社	出版社・大手書店
10	株式会社小学館集英社プロダクション	出版社・大手書店
11	株式会社 祥伝社	出版社・大手書店
12	株式会社 竹書房	出版社・大手書店
13	株式会社フランス書院	出版社・大手書店
14	株式会社WOWMAX	アニメ制作関連企業
15	株式会社コミックス・ウェブ・フィルム	アニメ制作関連企業
16	株式会社シネアート	アニメ制作関連企業
17	株式会社ぶんか社	出版社・大手書店
18	株式会社 秋田書店	出版社・大手書店
19	株式会社KADOKAWA	出版社・大手書店
20	株式会社アニプレックス	アニメ制作関連企業
21	北斗ペンギン株式会社	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
22	株式会社朝日新聞出版	出版社・大手書店
23	株式会社ユウエムエイ	アニメ制作関連企業
24	日本アニメーション株式会社	アニメ制作関連企業
25	日本アニメ企画株式会社	アニメ制作関連企業
26	株式会社マガジンハウス	出版社・大手書店
27	ワーナー ブラザース ジャパン合同会社	映像コンテンツ配給・配信企業
28	株式会社 WOWOW プラス	映像コンテンツ配給・配信企業
29	NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
30	株式会社アサツー ディ・ケイ	広告代理店・映像コンテンツ企画
31	株式会社電通	広告代理店・映像コンテンツ企画
32	日本コロムビア株式会社	映像コンテンツ配給・配信企業
33	株式会社D A S I	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
34	株式会社ジェンコ	アニメ制作関連企業
35	株式会社スタジオロタス	アニメ制作関連企業
36	株式会社ビデオマーケット	アニメ制作関連企業
37	株式会社エクサイナターナショナル	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
38	株式会社 キュー・テック	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
39	株式会社ヒューマンメディア	アニメ制作関連企業
40	ピ・ハイア株式会社	アニメ制作関連企業
41	株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
42	エイバックス・ピクチャーズ株式会社	アニメ制作関連企業
43	株式会社 笠倉出版社	出版社・大手書店
44	森孔版	広報・広報制作職の採用実績のある企業
45	日本アニメコンテンツ株式会社	ゲーム制作、関連業
46	株式会社 秋水社	出版社・大手書店
47	株式会社講談社	出版社・大手書店
48	株式会社 芳文社	出版社・大手書店
49	株式会社 宙	出版社・大手書店
50	株式会社 新書館	出版社・大手書店
51	株式会社エイケン	アニメ制作関連企業
52	有限会社アイラ・ラボラトリ	ゲーム制作、関連業
53	東京アニメーションセンター	アニメ制作関連企業
54	キャラクターアニメーションスタジオ株式会社	アニメ制作関連企業
55	デジタルデザインスタジオ株式会社	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
56	ソニービーシーエル株式会社	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
57	株式会社IMAGICAイメージワークス	アニメ制作関連企業
58	株式会社 徳間書店	出版社・大手書店
59	株式会社学研ホールディングス	出版社・大手書店
60	株式会社トマソン	アニメ制作関連企業
61	株式会社マジカル	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
62	有限会社アートアニメスタジオ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
63	株式会社フォログラフィコ	ゲーム制作、関連業
64	K・ラリークラブ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
65	株式会社白組	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
66	Tokyo Otaku Mode Inc.	キャラクターコンテンツ関連企業
67	株式会社バンダイナムコアート	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
68	株式会社ジーアングル	ゲーム制作、関連業
69	ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社	キャラクターコンテンツ関連企業
70	株式会社アマゾンラテラル	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
71	株式会社幻冬舎コミックス	出版社・大手書店
72	有限会社バインズ	アニメ制作関連企業
73	川本プロダクション	アニメ制作関連企業
74	株式会社ファンワークス	アニメ制作関連企業
75	株式会社エイティワンプロデュース	アニメ制作関連企業
76	株式会社 実業之日本社	出版社・大手書店
77	株式会社リトマス	アニメ制作関連企業
78	株式会社オー・エル・エム	アニメ制作関連企業
79	株式会社ワンピリング	アニメ制作関連企業
80	株式会社一迅社	出版社・大手書店
81	辰巳出版株式会社	出版社・大手書店
82	株式会社B I L B A	アニメ制作関連企業
83	株式会社セルシス	アニメ制作関連企業
84	株式会社スクウェア・エニックス	ゲーム制作、関連業
85	株式会社グラフィニカ	アニメ制作関連企業
86	有限会社高橋プロダクション	アニメ制作関連企業
87	株式会社メディアクルー・ジャパン	キャラクターコンテンツ関連企業
88	ネビュラ株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
89	株式会社 一水社	出版社・大手書店
90	株式会社MUGENUP	マンガ家・マンガ関連事業

91	大日本印刷株式会社	出版社・大手書店
92	株式会社 双葉社	出版社・大手書店
93	株式会社 新潮社	出版社・大手書店
94	株式会社バイインザスカイ	キャラクターコンテンツ関連企業
95	株式会社トムス・エンタテインメント	アニメ制作関連企業
96	東映アニメーション株式会社	アニメ制作関連企業
97	株式会社アド・コスモ	アニメ制作関連企業
98	株式会社マッドハウス	アニメ制作関連企業
99	株式会社Flying Ship Studio	アニメ制作関連企業
100	有限会社エー・ライン	アニメ制作関連企業
101	株式会社ゲンインターナショナル	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
102	ユーフォーテンプル有限公司	アニメ制作関連企業
103	有限会社スタジオエル	アニメ制作関連企業
104	コスモプロジェクト株式会社	アニメ制作関連企業
105	株式会社バインジャム	アニメ制作関連企業
106	有限会社石垣プロダクション	アニメ制作関連企業
107	株式会社デジクラフト	キャラクターコンテンツ関連企業
108	有限会社スタジオブーメラン	アニメ制作関連企業
109	スタジオアクア	マンガ家・マンガ関連事業
110	株式会社 武右衛門	アニメ制作関連企業
111	有限会社ヘバラキ	アニメ制作関連企業
112	株式会社サテライト	アニメ制作関連企業
113	有限会社リバーズ・イメージ・クリエイション	アニメ制作関連企業
114	有限会社グリーン	アニメ制作関連企業
115	株式会社アルパカピクチャーズ	アニメ制作関連企業
116	株式会社ワオ・コーポレーション	アニメ制作関連企業
117	株式会社A-1 Pictures	アニメ制作関連企業
118	株式会社ゴンゾ	アニメ制作関連企業
119	株式会社グラフィニカ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
120	株式会社アスラフィルム	アニメ制作関連企業
121	株式会社セブンシーズ	ゲーム制作、関連業
122	株式会社リイド社	出版社・大手書店
123	株式会社ゼロジー	アニメ制作関連企業
124	有限会社グループゼン	アニメ制作関連企業
125	株式会社ボンズ	アニメ制作関連企業
126	スタジオ・ガッツ有限公司	アニメ制作関連企業
127	スタジオバインウッド	アニメ制作関連企業
128	株式会社サンライズ	アニメ制作関連企業
129	株式会社ステロタイプスマーチル	アニメ制作関連企業
130	株式会社 ブリッジ	出版社・大手書店
131	株式会社Studio五組	アニメ制作関連企業
132	株式会社STUDIOCL	アニメ制作関連企業
133	株式会社WHITFOX	アニメ制作関連企業
134	有限会社ノーマッド	アニメ制作関連企業
135	株式会社スタジオフラッド	アニメ制作関連企業
136	株式会社サンシャインコーポレーション	アニメ制作関連企業
137	株式会社アクタス	アニメ制作関連企業
138	株式会社プロダクション、アイ	アニメ制作関連企業
139	株式会社 グラウンドワークス	キャラクターコンテンツ関連企業
140	有限会社アナザーブッシュピンプランニング	アニメ制作関連企業
141	株式会社アニメーションスタジオ・セブン	アニメ制作関連企業
142	株式会社サンジゲン	アニメ制作関連企業
143	株式会社アンサー・スタジオ	アニメ制作関連企業
144	株式会社プロダクション リード	アニメ制作関連企業
145	オープロダクション	アニメ制作関連企業
146	株式会社暁	ゲーム制作、関連業
147	有限会社ムクオスタジオ	アニメ制作関連企業
148	株式会社ジェノスタジオ	アニメ制作関連企業
149	株式会社キネマシトラス	アニメ制作関連企業
150	株式会社カラー	アニメ制作関連企業
151	有限会社スタジオトイズ	アニメ制作関連企業
152	株式会社バシフィックアニメーションコーポレーション	アニメ制作関連企業
153	株式会社白組	アニメ制作関連企業
154	株式会社手塚プロダクション	アニメ制作関連企業
155	アイ・ベアーズ株式会社	アニメ制作関連企業
156	株式会社リパティアアニメーションスタジオ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
157	中村プロダクション	アニメ制作関連企業
158	アイアーサ-フロンティア	アニメ制作関連企業
159	株式会社スタジオ・ライブ	アニメ制作関連企業
160	株式会社VISTA	アニメ制作関連企業
161	株式会社Accaeffe	アニメ制作関連企業
162	有限会社アゼータ・ピクチャーズ	アニメ制作関連企業
163	株式会社スタジオ雲雀	アニメ制作関連企業
164	株式会社スタジオビーコック	アニメ制作関連企業
165	株式会社トライパッド	アニメ制作関連企業
166	株式会社スタジオコメット	アニメ制作関連企業
167	座円洞	アニメ制作関連企業
168	スタジオおりぶら株式会社	アニメ制作関連企業
169	虫プロダクション株式会社	アニメ制作関連企業
170	有限会社アトリエムサ	アニメ制作関連企業
171	有限会社猿プロダクション	アニメ制作関連企業
172	アドバンス石神井	アニメ制作関連企業
173	株式会社亜細亜堂上石神井スタジオ	アニメ制作関連企業
174	株式会社BLADE	アニメ制作関連企業
175	有限会社トレススタジオエム	アニメ制作関連企業
176	株式会社アニメインターナショナルカンパニー	アニメ制作関連企業
177	株式会社旭プロダクション	アニメ制作関連企業
178	株式会社ディオメディア	アニメ制作関連企業
179	株式会社旭プロダクション	アニメ制作関連企業
180	株式会社ぎやろっぶ	アニメ制作関連企業
181	有限会社オフィス・フウ	アニメ制作関連企業
182	株式会社アセンション	アニメ制作関連企業
183	株式会社ダンデライオンアニメーションスタジオ	アニメ制作関連企業
184	有限会社きのプロダクション	アニメ制作関連企業

185	株式会社寿門堂	アニメ制作関連企業
186	有限会社三晃プロダクション	アニメ制作関連企業
187	株式会社ライジングフォース	アニメ制作関連企業
188	有限会社アトリエラスコー	アニメ制作関連企業
189	株式会社サイエンスSARU	アニメ制作関連企業
190	有限会社スタジオ・ザイン	アニメ制作関連企業
191	株式会社スタジオディーン	アニメ制作関連企業
192	絵夢株式会社	アニメ制作関連企業
193	アテナアートスタジオ	アニメ制作関連企業
194	株式会社 タツノコプロ	アニメ制作関連企業
195	株式会社プロダクション・アイジー	アニメ制作関連企業
196	アモ	アニメ制作関連企業
197	株式会社 ジェー・シー・スタッフ	アニメ制作関連企業
198	有限会社オレンジ	アニメ制作関連企業
199	株式会社びえろ	アニメ制作関連企業
200	SILVERLINK.	アニメ制作関連企業
201	株式会社ヘッドワークス	アニメ制作関連企業
202	株式会社白組/調布スタジオ	アニメ制作関連企業
203	共進倉庫株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
204	株式会社東京現像所	アニメ制作関連企業
205	株式会社ベガエンタテイメント	映像コンテンツ配給・配信企業
206	株式会社スタジオジブリ	アニメ制作関連企業
207	アイエムジー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
208	株式会社小倉工房	アニメ制作関連企業
209	株式会社デザインオフィスメカマン	アニメ制作関連企業
210	株式会社ブラボー・スタジオ	アニメ制作関連企業
211	株式会社ビーエーワークス	アニメ制作関連企業
212	マジックハウス	ゲーム制作、関連業
213	株式会社クラージュ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
214	株式会社エクランニマル	アニメ制作関連企業
215	有限会社アニメフィルム	アニメ制作関連企業
216	株式会社マジックパス	アニメ制作関連企業
217	有限会社スタジオロフト	アニメ制作関連企業
218	有限会社ライトフット	アニメ制作関連企業
219	シンエイ動画株式会社	アニメ制作関連企業
220	有限会社アニメ工房婆娑羅	アニメ制作関連企業
221	有限会社アニメ工房婆娑羅	アニメ制作関連企業
222	サムライビクチャーズ	アニメ制作関連企業
223	スタジオマーク	アニメ制作関連企業
224	スタジオマーク/第2スタジオ	アニメ制作関連企業
225	ドラゴンプロダクション	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
226	株式会社スタジオロビン	アニメ制作関連企業
227	作楽クリエイト有限会社東京スタジオ	アニメ制作関連企業
228	有限会社ダンガン・ビクチャーズ	アニメ制作関連企業
229	株式会社ビー・アール・エー	アニメ制作関連企業
230	有限会社エースクリエイション	アニメ制作関連企業
231	株式会社ゆめ太カンパニー	アニメ制作関連企業
232	日本アニメーション	アニメ制作関連企業
233	大河原邦男	アニメ制作関連企業
234	吉本興業株式会社	映像コンテンツ配給・配信企業
235	株式会社長井印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
236	有限会社めぐみ工房	広報、広報制作職の採用実績のある企業
237	株式会社中央印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
238	株式会社北越時報社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
239	有限会社山岸美術印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
240	長岡活版	広報、広報制作職の採用実績のある企業
241	株式会社ネオス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
242	高速印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
243	株式会社協同組合印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
244	北越印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
245	スズキ印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
246	株式会社エイブルプロモーション	広報、広報制作職の採用実績のある企業
247	株式会社中越ビジネスフォーム	広報、広報制作職の採用実績のある企業
248	株式会社キャップ広告制作事務所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
249	小林印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
250	株式会社柏崎インサツ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
251	株式会社不二美術印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
252	小池印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
253	株式会社小田	広報、広報制作職の採用実績のある企業
254	株式会社位下印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
255	株式会社十日町新聞社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
256	株式会社みらい	広報、広報制作職の採用実績のある企業
257	株式会社中央印刷所山内商店	広報、広報制作職の採用実績のある企業
258	株式会社グリップ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
259	株式会社ジェイアール東日本企画新潟支店	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
260	株式会社エイエイビー 新潟支店	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
261	株式会社日本経済社 新潟支社	広告代理店・映像コンテンツ企画
262	株式会社大広 新潟支局	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
263	株式会社スタジオ・ユニ新潟事務所	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
264	株式会社フレーム	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
265	株式会社コム	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
266	株式会社新潟印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
267	野崎印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
268	株式会社プレスメディア	広報、広報制作職の採用実績のある企業
269	株式会社第一製品流通	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
270	株式会社太陽プリント	広報、広報制作職の採用実績のある企業
271	株式会社あけぼの	広報、広報制作職の採用実績のある企業
272	有限会社中川シール印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
273	株式会社タカヨシ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
274	株式会社どら	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
275	株式会社アステージ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
276	有限会社三興印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
277	株式会社ジョーメイ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
278	株式会社博進堂	広報、広報制作職の採用実績のある企業

279	カトウ・サイン工業株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
280	株式会社デザインデザイン	広報、広報制作職の採用実績のある企業
281	株式会社ソルメディエージ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
282	株式会社新交企画	広報、広報制作職の採用実績のある企業
283	株式会社創エスビー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
284	株式会社新潟博報堂	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
285	株式会社読売エージェンシー中日本新潟支社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
286	アド・グラフ株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
287	株式会社CSコーポレーション	広報、広報制作職の採用実績のある企業
288	佐工舎印刷株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
289	株式会社流通広告社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
290	株式会社アドハウスパブリック	広報、広報制作職の採用実績のある企業
291	株式会社ワーク・ワンダース	広報、広報制作職の採用実績のある企業
292	株式会社パブリシティコア	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
293	株式会社アド・メディック	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
294	株式会社新潟活版所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
295	有限会社広伸	広報、広報制作職の採用実績のある企業
296	株式会社シーエスレポーターズ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
297	株式会社ウィザップ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
298	株式会社中央広告	広報、広報制作職の採用実績のある企業
299	株式会社双葉印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
300	株式会社プロメディア新潟	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
301	株式会社新宣	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
302	株式会社和広	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
303	株式会社サンビデオ映像	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
304	株式会社本間印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
305	株式会社プログレックス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
306	株式会社フジ・クリエイティブセンター	広報、広報制作職の採用実績のある企業
307	株式会社全農ビジネスサポート新潟支店	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
308	株式会社和光印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
309	株式会社クーンワーク	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
310	株式会社鈴商	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
311	ヨシダ宣伝株式会社新潟支店	広報、広報制作職の採用実績のある企業
312	松浜印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
313	株式会社新潟日報事業社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
314	株式会社ニューズ・ライン	広報、広報制作職の採用実績のある企業
315	株式会社第一印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
316	株式会社小林印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
317	株式会社文久堂	広報、広報制作職の採用実績のある企業
318	株式会社IXビジョン	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
319	株式会社関東朝日広告社新潟支店	広報、広報制作職の採用実績のある企業
320	渡良印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
321	株式会社佐渡中央印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
322	北洋印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
323	株式会社文化	広報、広報制作職の採用実績のある企業
324	岩橋印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
325	第一コンピュータ印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
326	有限会社羽生印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
327	三条印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
328	西巻印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
329	株式会社中央製版	広報、広報制作職の採用実績のある企業
330	株式会社K、いしかわ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
331	株式会社明間印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
332	中越印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
333	株式会社トキワ印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
334	大和工工印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
335	富士印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
336	株式会社アイプリント	広報、広報制作職の採用実績のある企業
337	株式会社トーヨービジネス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
338	島津印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
339	植原印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
340	株式会社福島印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
341	岩波印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
342	株式会社天野印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
343	株式会社エンジュ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
344	東港印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
345	株式会社アートグラフィック新潟	広報、広報制作職の採用実績のある企業
346	岡田印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
347	株式会社ほしゆう	広報、広報制作職の採用実績のある企業
348	株式会社サンユー印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
349	島田印刷紙工株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
350	阿部印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
351	株式会社吉田印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
352	昭栄印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
353	株式会社須貝印刷	広報、広報制作職の採用実績のある企業
354	株式会社十文字	アニメ制作関連企業
355	株式会社モノフィルム	アニメ制作関連企業
356	有限会社メタスタジオ	アニメ制作関連企業
357	株式会社トリガー	アニメ制作関連企業
358	株式会社ライデンフィルム	アニメ制作関連企業
359	有限会社フォーライフ	アニメ制作関連企業
360	E&G株式会社	アニメ制作関連企業
361	アニドゥ・フィルム	アニメ制作関連企業
362	有限会社森田編集室	アニメ制作関連企業
363	Colored Pencil Animation Japan 株式会社	アニメ制作関連企業
364	株式会社ティー・エヌ・ケー	アニメ制作関連企業
365	株式会社プロダクションロード	アニメ制作関連企業
366	StudioNoBorder株式会社	アニメ制作関連企業
367	マル画ファクトリー	アニメ制作関連企業
368	有限会社M.S.C	アニメ制作関連企業
369	株式会社シアン	アニメ制作関連企業
370	株式会社宝島社	出版社・大手書店
371	株式会社学研プラス	出版社・大手書店
372	株式会社虎の穴	出版社・大手書店

373	株式会社ケイ・ブックス	出版社・大手書店
374	株式会社コア・コーポレーション	出版社・大手書店
375	ブックオフグループホールディングス株式会社	出版社・大手書店
376	株式会社まんだらけ	出版社・大手書店
377	株式会社アニメイト	出版社・大手書店
378	株式会社JR東日本リテールネット	出版社・大手書店
379	有限会社万世書房	出版社・大手書店
380	書泉ブックタワー	出版社・大手書店
381	株式会社ブックハウスカフェ	出版社・大手書店
382	ブックカフェ二十世紀	出版社・大手書店
383	株式会社三省堂書店	出版社・大手書店
384	株式会社有隣堂	出版社・大手書店
385	株式会社タカラトミー	ゲーム制作、関連業
386	バンダイナムコ・ホールディングス	ゲーム制作、関連業
387	株式会社フレイバー館	ゲーム制作、関連業
388	株式会社サンリオ	ゲーム制作、関連業
389	任天堂株式会社	ゲーム制作、関連業
390	株式会社カプコン	ゲーム制作、関連業
391	株式会社セガゲームス	ゲーム制作、関連業
392	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	ゲーム制作、関連業
393	世界堂	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
394	有限会社レモン	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
395	株式会社トゥーマーカープロダクツ ツールズカンパニー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
396	株式会社伊東屋	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
397	株式会社北都	広報、広報制作職の採用実績のある企業
398	株式会社晴光デジタルクリエイト	広報、広報制作職の採用実績のある企業
399	株式会社小竹天瑞堂	広報、広報制作職の採用実績のある企業
400	有限会社文盛堂印刷所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
401	高桑美術印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
402	株式会社クラピス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
403	田宮印刷株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
404	越後紙紙株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
405	マルワ工業株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
406	株式会社アークベル	広報、広報制作職の採用実績のある企業
407	株式会社ITスクエア	広報、広報制作職の採用実績のある企業
408	朝日酒造株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
409	アサヒビール株式会社 新潟支社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
410	イオンリテール株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
411	ANAクラウンプラザホテル新潟	広報、広報制作職の採用実績のある企業
412	株式会社大阪屋	広報、広報制作職の採用実績のある企業
413	岡三にいがた証券株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
414	株式会社加島屋	広報、広報制作職の採用実績のある企業
415	株式会社キョードー北陸	広報、広報制作職の採用実績のある企業
416	麒麟山酒造株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
417	キリンビール株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
418	株式会社広報しえん	広報、広報制作職の採用実績のある企業
419	コカ・コーラボトラーズジャパン株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
420	株式会社コメリ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
421	株式会社コロナ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
422	サッポロビール株式会社 関信越本部	広報、広報制作職の採用実績のある企業
423	サトウ食品工業株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
424	佐渡汽船株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
425	サントリー酒類株式会社 新潟支店	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
426	株式会社紫雲ゴルフ倶楽部	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
427	株式会社Shitamichi HD	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
428	清水建設株式会社 新潟営業所	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
429	株式会社シルバーホテル	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
430	株式会社大光銀行	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
431	株式会社第四銀行	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
432	東京電力ホールディングス株式会社 新潟本社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
433	株式会社東邦アーステック	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
434	東北電力株式会社 新潟支店	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
435	株式会社トッキー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
436	株式会社ナレッジライフ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
437	株式会社新潟眼鏡院	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
438	株式会社新潟グランドホテル	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
439	新潟県信用組合	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
440	公益社団法人新潟県トラック協会	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
441	株式会社新潟公益社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
442	新潟交通株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
443	新潟商工会議所	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
444	新潟総合警備保障株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
445	新潟東映ホテル	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
446	新潟万代島総合企画株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
447	株式会社新潟フジカラー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
448	新潟三越伊勢丹	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
449	一般財団法人日本気象協会 新潟支店	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
450	日本たばこ産業株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
451	東日本高速道路株式会社 新潟支社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
452	東日本旅客鉄道株式会社 新潟支社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
453	株式会社ビデオリサーチ 信越営業所	広報、広報制作職の採用実績のある企業
454	株式会社フェローズ	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
455	株式会社福田組	広報、広報制作職の採用実績のある企業
456	株式会社ブルボン	広報、広報制作職の採用実績のある企業
457	株式会社北越銀行	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
458	株式会社北越ケーズ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
459	株式会社ホテルオークラ新潟	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
460	ホテル朱鷺メッセ株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
461	株式会社本間組	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
462	ミサワホーム北越株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
463	吉乃川株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
464	株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ新潟支社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
465	株式会社エヌケービー 新潟支社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
466	Creative Land 晴れ日	広報、広報制作職の採用実績のある企業

467	株式会社クワサンプラス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
468	株式会社シアンス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
469	有限会社 sea's	広報、広報制作職の採用実績のある企業
470	株式会社スリー	広報、広報制作職の採用実績のある企業
471	株式会社セッサ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
472	株式会社デジタル・アド・サービス	広報、広報制作職の採用実績のある企業
473	株式会社電通東日本 新潟支社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
474	有限会社トーゴスタジオ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
475	ドコア株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
476	株式会社南風堂	広報、広報制作職の採用実績のある企業
477	新潟照明技研株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
478	新潟日報サービスネット	広報、広報制作職の採用実績のある企業
479	株式会社新潟読売IS	広報、広報制作職の採用実績のある企業
480	日精サービス株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
481	株式会社BSNウェーブ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
482	株式会社ビューズ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
483	株式会社フレッシュライン新潟	広報、広報制作職の採用実績のある企業
484	株式会社ロカリオ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
485	株式会社NST新潟総合テレビ	広報、広報制作職の採用実績のある企業
486	株式会社エフエムラジオ新潟	広報、広報制作職の採用実績のある企業
487	株式会社けんとう放送	広報、広報制作職の採用実績のある企業
488	株式会社テレビ新潟放送網	広報、広報制作職の採用実績のある企業
489	有限会社にいがた経済新聞社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
490	新潟県民エフエム放送株式会社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
491	株式会社新潟テレビ21	広報、広報制作職の採用実績のある企業
492	株式会社新潟日報社	広報、広報制作職の採用実績のある企業
493	株式会社新潟放送	広報、広報制作職の採用実績のある企業
494	トラストラボ株式会社	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
495	株式会社グローバルネットコア	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
496	株式会社ドットコム・マーケティング	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
497	株式会社滝沢印刷・文具館タキザワ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
498	有限会社ウェブアプト	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
499	株式会社アテンド	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
500	合同会社Rutubo	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
501	株式会社ProntoNet	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
502	株式会社ビット・エイ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
503	株式会社BELLSOFT	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
504	有限会社アイティーエス	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
505	株式会社ソフト・ドゥ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
506	株式会社グローバルアセットモーションズ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
507	魚沼情報サービス	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
508	株式会社EL network	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
509	有限会社クリスタイ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
510	株式会社ビットサイテクノス	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
511	ケーネット株式会社	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
512	株式会社にいがた三昧	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
513	株式会社ビーアンドエム	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
514	株式会社アイサポート	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
515	合同会社ファジカ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
516	株式会社創風システム	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
517	株式会社CRMセンター	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
518	有限会社パレット	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
519	株式会社リユース	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
520	株式会社マイスター	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
521	株式会社ジェイテック	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
522	スタイルゲート	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
523	有限会社オフィスササガワ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
524	スベック株式会社	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
525	株式会社キタック	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
526	li-Design	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
527	株式会社ポップリーフ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
528	アズー	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
529	コスギス	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
530	プラスドットデザイン	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
531	Cuna Design	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
532	SOLOIST	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
533	株式会社中越クリエイティブ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
534	株式会社アイフレッジ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
535	株式会社スタヂオ・ユニ	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
536	GMOデジタルラボ株式会社	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
537	一般社団法人家の光協会	一般社団法人日本雑誌協会
538	株式会社インプレスホールディングス	一般社団法人日本雑誌協会
539	株式会社ウェッジ	一般社団法人日本雑誌協会
540	株式会社潮出版社	一般社団法人日本雑誌協会
541	株式会社樫出版社	一般社団法人日本雑誌協会
542	株式会社NHK出版	一般社団法人日本雑誌協会
543	株式会社エムオン・エンタテインメント	一般社団法人日本雑誌協会
544	株式会社旺文社	一般社団法人日本雑誌協会
545	株式会社宙出版	一般社団法人日本雑誌協会
546	株式会社オレンジページ	一般社団法人日本雑誌協会
547	株式会社河出書房新社	一般社団法人日本雑誌協会
548	株式会社カンゼン	一般社団法人日本雑誌協会
549	株式会社暮らしの手帖社	一般社団法人日本雑誌協会
550	株式会社経済界	一般社団法人日本雑誌協会
551	京阪神エルマガジン社	一般社団法人日本雑誌協会
552	株式会社芸術生活社	一般社団法人日本雑誌協会
553	株式会社廣済堂出版	一般社団法人日本雑誌協会
554	株式会社交通新聞社	一般社団法人日本雑誌協会
555	株式会社交通タイムス社	一般社団法人日本雑誌協会
556	株式会社光文社	一般社団法人日本雑誌協会
557	合同会社コンデナスト・ジャパン	一般社団法人日本雑誌協会
558	株式会社ゴルフダイジェスト社	一般社団法人日本雑誌協会
559	株式会社三栄	一般社団法人日本雑誌協会
560	株式会社財界研究所	一般社団法人日本雑誌協会

561	CCCメディアハウス	一般社団法人日本雑誌協会
562	株式会社主婦と生活社	一般社団法人日本雑誌協会
563	株式会社主婦の友社	一般社団法人日本雑誌協会
564	株式会社シンコーミュージック・エンタテイメント	一般社団法人日本雑誌協会
565	株式会社晋遊舎	一般社団法人日本雑誌協会
566	スターツ出版株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
567	株式会社誠文堂新光社	一般社団法人日本雑誌協会
568	株式会社世界文化社	一般社団法人日本雑誌協会
569	株式会社セブン&アイ出版	一般社団法人日本雑誌協会
570	株式会社ダイヤモンド社	一般社団法人日本雑誌協会
571	株式会社中央公論新社	一般社団法人日本雑誌協会
572	株式会社東京ニュース通信社	一般社団法人日本雑誌協会
573	株式会社東洋経済新報社	一般社団法人日本雑誌協会
574	株式会社ナガセ	一般社団法人日本雑誌協会
575	株式会社日刊現代	一般社団法人日本雑誌協会
576	株式会社日経BP	一般社団法人日本雑誌協会
577	株式会社日本ジャーナル出版	一般社団法人日本雑誌協会
578	株式会社日本スポーツ企画出版社	一般社団法人日本雑誌協会
579	株式会社ニュートンプレス	一般社団法人日本雑誌協会
580	株式会社ハースト婦人画報社	一般社団法人日本雑誌協会
581	株式会社ハルメク	一般社団法人日本雑誌協会
582	株式会社日之出出版	一般社団法人日本雑誌協会
583	株式会社PHP研究所	一般社団法人日本雑誌協会
584	ぴあ株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
585	株式会社婦人之友社	一般社団法人日本雑誌協会
586	株式会社扶桑社	一般社団法人日本雑誌協会
587	株式会社文藝春秋	一般社団法人日本雑誌協会
588	ブレジデント社	一般社団法人日本雑誌協会
589	株式会社ベースボール・マガジン社	一般社団法人日本雑誌協会
590	株式会社ベストセラーズ	一般社団法人日本雑誌協会
591	株式会社ベネッセコーポレーション	一般社団法人日本雑誌協会
592	株式会社ホビージャパン	一般社団法人日本雑誌協会
593	株式会社マイナビ出版	一般社団法人日本雑誌協会
594	毎日新聞出版株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
595	株式会社マガジン・マガジン	一般社団法人日本雑誌協会
596	株式会社ミクス	一般社団法人日本雑誌協会
597	株式会社ミライカナイ	一般社団法人日本雑誌協会
598	株式会社八重洲出版	一般社団法人日本雑誌協会
599	株式会社陸上競技社	一般社団法人日本雑誌協会
600	共同印刷株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
601	図書印刷株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
602	凸版印刷株式会社	一般社団法人日本雑誌協会
603	株式会社メディアドゥホールディングス	一般社団法人日本雑誌協会
604	アークシステムワークス株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
605	株式会社アールフォース・エンターテインメント	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
606	アイディアファクトリー株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
607	アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
608	株式会社アカツキ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
609	株式会社アクワイア	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
610	株式会社アトラス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
611	あまた株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
612	株式会社アメーzing	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
613	株式会社アリカ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
614	株式会社アルファ・ユニット	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
615	株式会社アンビション	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
616	イースマイル株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
617	株式会社イニスジェイ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
618	株式会社イマジカデジタルスケープ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
619	株式会社イリクス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
620	株式会社インティ・クリエイツ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
621	株式会社インフィニットループ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
622	株式会社ウインライト	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
623	禹諾国際株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
624	エイバックス・テクノロジーズ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
625	株式会社SNK	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
626	株式会社エッジワークス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
627	株式会社エディア	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
628	NHN JAPAN株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
629	株式会社オーイズミ・アミュージオ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
630	株式会社角川ゲームス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
631	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
632	株式会社KEY WE ST	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
633	銀河ソフトウェア株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
634	株式会社グッド・フィール	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
635	KLab株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
636	株式会社グランゼーラ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
637	グリー株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
638	Crico株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
639	株式会社ケイブ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
640	元気株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
641	株式会社コーエーテックモゲームス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
642	株式会社cooly	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
643	株式会社コロブラ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
644	株式会社コンフィデンス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
645	株式会社Cygames	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
646	株式会社サイバーエージェント	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
647	サイバーズトップ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
648	株式会社サクセス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
649	株式会社サファリゲームズ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
650	株式会社サミーネットワークス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
651	株式会社シーアンドシーメディア	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
652	ジープラ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
653	ジェイエムエス・ユナイテッド株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
654	ジェムドロップ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

655	株式会社シス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
656	システムソフト・アルファー株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
657	株式会社シフォン	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
658	株式会社SHIFT	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
659	株式会社SHIFT PLUS	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
660	シリコンスタジオ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
661	株式会社スタジオフェイク	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
662	株式会社スパイク・チュンソフト	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
663	株式会社想通	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
664	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
665	株式会社ソニックパワード	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
666	株式会社タイトー	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
667	株式会社タムソフト	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
668	株式会社ディー・エヌ・エー	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
669	株式会社D・A・G	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
670	株式会社DNPハイパーテック	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
671	株式会社ディースリー・パブリッシャー	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
672	DICO株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
673	ディライトワークス株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
674	株式会社ディンプス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
675	株式会社デジタルハーツ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
676	株式会社電遊社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
677	株式会社ドリコム	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
678	株式会社ドワンゴ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
679	株式会社ナウプロダクション	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
680	ナツメアタリ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
681	株式会社日進研	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
682	株式会社ネッチ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
683	株式会社ハピネット	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
684	株式会社ハムスター	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
685	株式会社ビグミースタジオ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
686	Pikii合同会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
687	株式会社ビヨンド	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
688	株式会社フジゲームス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
689	株式会社藤商事	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
690	株式会社フライペンギン	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
691	フリュウ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
692	株式会社フレイムハーツ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
693	株式会社プロディジ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
694	株式会社プロトタイプ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
695	株式会社フロム・ソフトウェア	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
696	株式会社ヘキサドライブ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
697	株式会社ヘッドロック	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
698	ポルトゥウイン株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
699	株式会社ポケモン	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
700	株式会社ポケラボ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
701	ポリゴンマジック株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
702	株式会社ボルテージ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
703	株式会社マーベラス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
704	株式会社マイネット	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
705	株式会社ミクシィ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
706	株式会社miHoYo	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
707	株式会社ミリアッシュ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
708	有限会社メイキング	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
709	株式会社mediba	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
710	株式会社モノビット	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
711	株式会社ユークス	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
712	ユービーアイソフト株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
713	株式会社Yostar	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
714	LINE株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
715	株式会社ラバン	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
716	株式会社リベル・エンタテインメント	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
717	株式会社リンクトブレイン	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
718	ルーセント・グローバル株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
719	株式会社レッド・エンタテインメント	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
720	株式会社レベルファイブ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
721	株式会社アージュダ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
722	インフォレンズ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
723	SEモバイル・アンド・オンライン株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
724	株式会社GameWith	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
725	株式会社ゲームエイジ総研	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
726	株式会社サードウェーブ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
727	株式会社サンケイビルテクノ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
728	J P P V R株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
729	株式会社セミック	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
730	株式会社ソフトギア	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
731	株式会社タカラトミーアーツ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
732	テックウインド株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
733	Tencent Japan合同会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
734	株式会社Pearl Abyss JP	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
735	ビーズ株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
736	株式会社ブシロード	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
737	株式会社Project White	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
738	株式会社モリサワ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
739	友金通商株式会社	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
740	株式会社よしもとゲームズ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
741	株式会社アートアンフ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
742	株式会社RS34	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
743	iMe1株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
744	株式会社アクアプラス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
745	株式会社アクティブゲーミングメディア	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
746	株式会社アビリティ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
747	アムジー株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構
748	株式会社アルヴィオン	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構

749	アルテピアッツァ株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
750	株式会社アンバランス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
751	イキオイ株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
752	イマジニア株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
753	株式会社インテンス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
754	浮田建設株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
755	株式会社ヴェーズ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
756	株式会社SR factory	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
757	有限会社エムツー	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
758	株式会社エンターグラム	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
759	株式会社オレンジ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
760	株式会社オレンジキューブ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
761	株式会社カイロソフト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
762	株式会社カエルエックス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
763	株式会社要	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
764	株式会社キーズファクトリー	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
765	株式会社クラウド	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
766	株式会社CREST	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
767	有限会社グレフ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
768	クロスストリームデジタル株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
769	クロスファンクション株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
770	株式会社工画堂スタジオ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
771	株式会社コトブキソリューション	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
772	SAT-BOX株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
773	株式会社3G00	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
774	サン電子株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
775	株式会社SEEC	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
776	株式会社GAE	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
777	株式会社ジー・モード	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
778	株式会社ジュピター	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
779	株式会社シルバースタージャパン	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
780	合同会社SHINYUDEN	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
781	株式会社スターサイン	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
782	株式会社スティング	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
783	株式会社ステップクラウド	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
784	株式会社セルナビ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
785	株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
786	株式会社拓洋興業	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
787	ダブルドライブ合同会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
788	合同会社DMG GAMES	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
789	株式会社D4エンタープライズ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
790	株式会社DEGICA	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
791	株式会社トイディア	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
792	トイボックス株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
793	株式会社Tozai Games	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
794	株式会社トムクリエイト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
795	株式会社ドラス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
796	株式会社トリコル	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
797	合同会社Navila Software Japan	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
798	日本ファルコム株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
799	ネイロ株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
800	株式会社ライトウェイト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
801	有限会社ハチノヨン	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
802	ヒューネックス株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
803	株式会社ファンユニット	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
804	株式会社フォーラムエイト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
805	株式会社フォルテック	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
806	株式会社Future Tech Lab	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
807	株式会社フリースタイル	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
808	株式会社ブリズムプラス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
809	株式会社プロッキー	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
810	株式会社ブラチナロケット	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
811	株式会社ポケット	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
812	株式会社ボラリスエックス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
813	株式会社マイティークラフト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
814	株式会社ムービック	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
815	株式会社MAGES.	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
816	株式会社メディア・ファイブ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
817	株式会社メビウス	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
818	ライオンズフィルム株式会社	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
819	株式会社ライドオンジャパン	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
820	有限会社ランカース	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
821	株式会社六面堂	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
822	株式会社ロケットスタジオ	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
823	株式会社ワーカビー	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
824	株式会社wise	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
825	株式会社ワンオアエイト	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーディング機構
826	一般財団法人NHKエンジニアリングシステム	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
827	株式会社NHKエンタープライズ	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
828	株式会社NHKテクノロジーズ	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
829	株式会社オムニバス・ジャパン	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
830	ソニー株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
831	株式会社デジタル・メディア・ラボ	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
832	株式会社東北新社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
833	日本電気株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
834	日本放送協会	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
835	株式会社日立製作所	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
836	富士通株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
837	アートスパークホールディングス株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
838	株式会社NTTぷらら	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
839	株式会社沖繩映像センター	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
840	ギャガ株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
841	株式会社三州社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
842	株式会社シード・ブランニング	一般財団法人デジタルコンテンツ協会

843	株式会社JVCケンウッド	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
844	株式会社スマイルブーム	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
845	株式会社スーパーステーション	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
846	株式会社ソリッドレイ研究所	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
847	株式会社デジエ	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
848	株式会社デジタルSKIPステーション	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
849	株式会社デジタルエッグ	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
850	株式会社テレビ朝日	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
851	バナソニック映像株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
852	ヤマハ株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
853	レクセル日本株式会社	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
854	株式会社アーテック	一般社団法人日本玩具協会
855	アートクレイ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
856	株式会社アートプレスト	一般社団法人日本玩具協会
857	株式会社アイアップ	一般社団法人日本玩具協会
858	株式会社アイジュ	一般社団法人日本玩具協会
859	アイデス株式会社	一般社団法人日本玩具協会
860	株式会社アガツマ	一般社団法人日本玩具協会
861	株式会社アポロ社	一般社団法人日本玩具協会
862	株式会社イガラン	一般社団法人日本玩具協会
863	株式会社池田工業社	一般社団法人日本玩具協会
864	石川玩具株式会社	一般社団法人日本玩具協会
865	イワヤ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
866	株式会社ウィズコーポレーション	一般社団法人日本玩具協会
867	株式会社ヴィットハート	一般社団法人日本玩具協会
868	株式会社ウララキューブ	一般社団法人日本玩具協会
869	株式会社エイコー	一般社団法人日本玩具協会
870	永和株式会社	一般社団法人日本玩具協会
871	エスエージーバルーンズ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
872	S I S株式会社	一般社団法人日本玩具協会
873	エヒメ紙工株式会社	一般社団法人日本玩具協会
874	株式会社エフトイズ・コンフェクト	一般社団法人日本玩具協会
875	株式会社エポック社	一般社団法人日本玩具協会
876	株式会社エムアイシー	一般社団法人日本玩具協会
877	株式会社エンスカイ	一般社団法人日本玩具協会
878	エンゼルプレイングカード株式会社	一般社団法人日本玩具協会
879	株式会社オオイケ	一般社団法人日本玩具協会
880	株式会社オオサト	一般社団法人日本玩具協会
881	株式会社オンダ	一般社団法人日本玩具協会
882	株式会社学栄	一般社団法人日本玩具協会
883	株式会社学研ステイフル	一般社団法人日本玩具協会
884	株式会社カサハラ	一般社団法人日本玩具協会
885	カバヤ食品株式会社	一般社団法人日本玩具協会
886	株式会社カワダ	一般社団法人日本玩具協会
887	KEAK JAPAN株式会社	一般社団法人日本玩具協会
888	キクチ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
889	株式会社奇譚クラブ	一般社団法人日本玩具協会
890	キッシーズ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
891	株式会社キャッチアップ	一般社団法人日本玩具協会
892	株式会社Q&Q	一般社団法人日本玩具協会
893	株式会社キューブ	一般社団法人日本玩具協会
894	京商株式会社	一般社団法人日本玩具協会
895	協和紙工株式会社	一般社団法人日本玩具協会
896	銀鳥産業株式会社	一般社団法人日本玩具協会
897	株式会社くもん出版	一般社団法人日本玩具協会
898	株式会社クラサワ	一般社団法人日本玩具協会
899	株式会社クラフトコネクト	一般社団法人日本玩具協会
900	株式会社クワガタ	一般社団法人日本玩具協会
901	株式会社GUN-ZO	一般社団法人日本玩具協会
902	有限会社ケイ・ジェイ・アイ・コーポレーション	一般社団法人日本玩具協会
903	株式会社幻冬舎	一般社団法人日本玩具協会
904	株式会社国際貿易	一般社団法人日本玩具協会
905	國新産業株式会社	一般社団法人日本玩具協会
906	コンビ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
907	株式会社サカモト	一般社団法人日本玩具協会
908	株式会社サン・アロー	一般社団法人日本玩具協会
909	三英貿易株式会社	一般社団法人日本玩具協会
910	三共理研株式会社	一般社団法人日本玩具協会
911	サンスター文具株式会社	一般社団法人日本玩具協会
912	株式会社サンヨウ	一般社団法人日本玩具協会
913	株式会社サンヨープレジャー	一般社団法人日本玩具協会
914	株式会社サンライズ	一般社団法人日本玩具協会
915	株式会社シーズ	一般社団法人日本玩具協会
916	株式会社ジェイジェイ	一般社団法人日本玩具協会
917	株式会社シー・シー・ピー	一般社団法人日本玩具協会
918	四国団扇株式会社	一般社団法人日本玩具協会
919	システムサービス株式会社	一般社団法人日本玩具協会
920	清水玩廣株式会社	一般社団法人日本玩具協会
921	株式会社シャオール	一般社団法人日本玩具協会
922	シヤチハタ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
923	株式会社周プランズワーク	一般社団法人日本玩具協会
924	株式会社ジョイパレット	一般社団法人日本玩具協会
925	ショウワグリム株式会社	一般社団法人日本玩具協会
926	ショウワノート株式会社	一般社団法人日本玩具協会
927	株式会社SOOTANG HOBBY	一般社団法人日本玩具協会
928	株式会社スモール・プラネット	一般社団法人日本玩具協会
929	株式会社スワン社	一般社団法人日本玩具協会
930	株式会社セガトイズ	一般社団法人日本玩具協会
931	株式会社セキグチ	一般社団法人日本玩具協会
932	株式会社セキデン	一般社団法人日本玩具協会
933	千森産業株式会社	一般社団法人日本玩具協会
934	株式会社SO-TA	一般社団法人日本玩具協会
935	株式会社ダイシン	一般社団法人日本玩具協会
936	株式会社ダイワトイ	一般社団法人日本玩具協会

937	宝興産株式会社	一般社団法人日本玩具協会
938	株式会社タカラトミーマーケティング	一般社団法人日本玩具協会
939	株式会社辰巳屋	一般社団法人日本玩具協会
940	株式会社チューブブロック	一般社団法人日本玩具協会
941	ツバメ玩具製作所	一般社団法人日本玩具協会
942	ティーエスティーアドバンス株式会社	一般社団法人日本玩具協会
943	株式会社ティ・ビー・ジェイ	一般社団法人日本玩具協会
944	株式会社ディンギー	一般社団法人日本玩具協会
945	有限会社デジレクト	一般社団法人日本玩具協会
946	株式会社デンヨー	一般社団法人日本玩具協会
947	株式会社トイボックス	一般社団法人日本玩具協会
948	株式会社トイコー	一般社団法人日本玩具協会
949	東京ローソク製造株式会社	一般社団法人日本玩具協会
950	株式会社桃源堂	一般社団法人日本玩具協会
951	株式会社童心	一般社団法人日本玩具協会
952	株式会社トーヨー	一般社団法人日本玩具協会
953	株式会社トキワ商事	一般社団法人日本玩具協会
954	有限会社友田商会	一般社団法人日本玩具協会
955	株式会社ドリームプロッサム	一般社団法人日本玩具協会
956	株式会社トレーン	一般社団法人日本玩具協会
957	株式会社ナカジマコーポレーション	一般社団法人日本玩具協会
958	株式会社西野	一般社団法人日本玩具協会
959	株式会社ニチガン	一般社団法人日本玩具協会
960	ニッポン印刷株式会社	一般社団法人日本玩具協会
961	日本ベビーグロー株式会社	一般社団法人日本玩具協会
962	日本トイズラース株式会社	一般社団法人日本玩具協会
963	日本トイズサービス株式会社	一般社団法人日本玩具協会
964	株式会社野首木工所	一般社団法人日本玩具協会
965	株式会社野中製作所	一般社団法人日本玩具協会
966	株式会社ハート	一般社団法人日本玩具協会
967	パイロットインキ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
968	株式会社博品館	一般社団法人日本玩具協会
969	株式会社一電着植毛所	一般社団法人日本玩具協会
970	株式会社ハナヤマ	一般社団法人日本玩具協会
971	ハベ・ジャパン株式会社	一般社団法人日本玩具協会
972	株式会社パルス	一般社団法人日本玩具協会
973	株式会社バンダイ	一般社団法人日本玩具協会
974	株式会社BANDAI SPIRITS	一般社団法人日本玩具協会
975	株式会社バンダイナムコアミュージックメント	一般社団法人日本玩具協会
976	ビーブル株式会社	一般社団法人日本玩具協会
977	株式会社ビタミンアイファクトリー	一般社団法人日本玩具協会
978	株式会社ビバリー	一般社団法人日本玩具協会
979	株式会社吹き戻しの里	一般社団法人日本玩具協会
980	株式会社藤田屋	一般社団法人日本玩具協会
981	株式会社藤二誠	一般社団法人日本玩具協会
982	株式会社フジトイ	一般社団法人日本玩具協会
983	プラントイジャパン株式会社	一般社団法人日本玩具協会
984	平和工業株式会社	一般社団法人日本玩具協会
985	株式会社ベル玩菓	一般社団法人日本玩具協会
986	株式会社ポウンディア	一般社団法人日本玩具協会
987	株式会社ホットトイズジャパン	一般社団法人日本玩具協会
988	株式会社増田屋コーポレーション	一般社団法人日本玩具協会
989	株式会社マックスリミテッド	一般社団法人日本玩具協会
990	マテル・インターナショナル株式会社	一般社団法人日本玩具協会
991	マルカ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
992	株式会社マルサ斉藤ゴム	一般社団法人日本玩具協会
993	株式会社丸彰	一般社団法人日本玩具協会
994	株式会社丸昌	一般社団法人日本玩具協会
995	株式会社ミズタニ	一般社団法人日本玩具協会
996	株式会社ムラオカ	一般社団法人日本玩具協会
997	株式会社メガハウス	一般社団法人日本玩具協会
998	株式会社メディコム・トイ	一般社団法人日本玩具協会
999	株式会社やのまん	一般社団法人日本玩具協会
1000	ユニバーサルソフト有限会社	一般社団法人日本玩具協会
1001	株式会社吉徳	一般社団法人日本玩具協会
1002	ヨシリツ株式会社	一般社団法人日本玩具協会
1003	株式会社ライオンゴム	一般社団法人日本玩具協会
1004	株式会社ラングスジャパン	一般社団法人日本玩具協会
1005	株式会社リーメント	一般社団法人日本玩具協会
1006	レック株式会社	一般社団法人日本玩具協会
1007	レモン株式会社	一般社団法人日本玩具協会
1008	ローヤル株式会社	一般社団法人日本玩具協会
1009	株式会社ワンダーランド	一般社団法人日本玩具協会
1010	日通NECロジスティクス株式会社	一般社団法人日本玩具協会
1011	株式会社バンダイロジパル	一般社団法人日本玩具協会
1012	有限会社アイ・エー・ダブル	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1013	IVSテレビ制作株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1014	株式会社AOI Pro.	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1015	株式会社アズバーズ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1016	株式会社アズマックス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1017	株式会社アトリエ・NOA	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1018	株式会社イカロス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1019	株式会社泉放送制作	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1020	株式会社いまじん	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1021	株式会社エー・ビー・シー リブラ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1022	株式会社エキस्प्रेस	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1023	株式会社エスエスシステム	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1024	株式会社えすと	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1025	株式会社エッジュー	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1026	株式会社NHKエデュケーショナル	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1027	株式会社NHKグローバルメディアサービス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1028	株式会社NHKプラネット	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1029	株式会社えふぶんの壱	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1030	株式会社エフロード	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟

1031	株式会社エム・ケイ・ツー	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1032	株式会社mK5	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1033	株式会社MBS企画	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1034	株式会社オッティモ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1035	株式会社オフィスライン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1036	株式会社オフィス・トゥー・ワン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1037	株式会社オクタスジャパン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1038	株式会社オンリー・ワン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1039	株式会社カイエン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1040	株式会社ガスコイン・カンパニー	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1041	株式会社カズモ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1042	有限会社かわろそ商会	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1043	株式会社キメラ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1044	株式会社共同テレビジョン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1045	株式会社クラッチ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1046	株式会社クリエイティブ30	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1047	株式会社クリエイティブ・ジョーズ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1048	株式会社クリエイティブネクサス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1049	株式会社グループ現代	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1050	ケイアイエヌ有限公司	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1051	株式会社ケイマックス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1052	株式会社ゴーウェスト	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1053	国際放映株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1054	株式会社ゴシック	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1055	株式会社コスモ・スペース	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1056	株式会社ザ・ワークス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1057	株式会社C.A.L	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1058	株式会社CNインターボイス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1059	株式会社ジーズ・コーポレーション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1060	株式会社ジェイワークス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1061	株式会社シオン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1062	株式会社ジッピー・プロダクション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1063	株式会社ジニアス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1064	株式会社Journal Entertainment Tribute	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1065	株式会社ジャパネットメディアクリエーション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1066	株式会社ジャンプコーポレーション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1067	株式会社スーパー・ブレンNEX	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1068	厨子王株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1069	株式会社スタッフ ラビ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1070	株式会社スペクター・コミュニケーションズ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1071	株式会社スローハンド	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1072	株式会社創輝	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1073	大映テレビ株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1074	株式会社大河プロダクション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1075	株式会社ダイズ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1076	株式会社ダイナマイトレボリューションカンパニー	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1077	株式会社ダイメディア	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1078	株式会社千代田ラフト	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1079	株式会社円谷プロダクション	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1080	株式会社釣りビジョン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1081	株式会社TBSスパークル	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1082	有限会社ディレクターズ東京	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1083	株式会社テムジン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1084	テレコムスタッフ株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1085	株式会社テレバック	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1086	テレビ朝日映像株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1087	株式会社テレビクリエイションジャパン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1088	株式会社テレビ東京制作	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1089	株式会社テレビマニユニオン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1090	株式会社東京ビデオセンター	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1091	株式会社東通企画	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1092	株式会社東阪企画	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1093	株式会社ドキュメンタリージャパン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1094	株式会社日企	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1095	株式会社日経映像	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1096	株式会社日テレアクセスオン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1097	株式会社日本ケーブルテレビジョン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1098	株式会社日本電波ニュース社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1099	株式会社ネッツガン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1100	株式会社ノマド	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1101	株式会社ハウフルス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1102	株式会社パオネットワーク	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1103	株式会社PASSION	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1104	株式会社バンエイト	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1105	株式会社BEGIN	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1106	株式会社ヴィジュアルフォークロア	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1107	ピクチャーズネットワーク株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1108	株式会社ファーストハンド	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1109	株式会社フラジャイル	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1110	株式会社ブリッジ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1111	株式会社プロジェクト ドーン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1112	株式会社放送映画製作所	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1113	有限会社ホームルーム	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1114	株式会社ホリプロ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1115	株式会社ムーブマン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1116	株式会社メディア・バスターズ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1117	株式会社メディアプルボ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1118	株式会社メディアミックス・ジャパン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1119	株式会社メディア・ワン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1120	株式会社モスキーロ	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1121	株式会社やんかわ商店	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1122	株式会社ユーコム	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1123	株式会社ユーフィールド	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1124	ユニオン映画株式会社	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟

1125	株式会社ラダック	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1126	株式会社ルーカス	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1127	株式会社レジスタX 1	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1128	株式会社ローリング	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1129	株式会社ytv Nextry	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1130	株式会社ワンズワン	一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
1131	株式会社アイ・ビー・エム・東京	公益社団法人映像文化製作者連盟
1132	株式会社アマナ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1133	株式会社RSKプロビジョン	公益社団法人映像文化製作者連盟
1134	有限会社rpm films	公益社団法人映像文化製作者連盟
1135	株式会社イメージサイエンス	公益社団法人映像文化製作者連盟
1136	株式会社映学社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1137	株式会社NHKアート	公益社団法人映像文化製作者連盟
1138	株式会社エネット	公益社団法人映像文化製作者連盟
1139	株式会社CAMP	公益社団法人映像文化製作者連盟
1140	株式会社共映	公益社団法人映像文化製作者連盟
1141	株式会社Kプロビジョン	公益社団法人映像文化製作者連盟
1142	株式会社桜映画社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1143	株式会社SCENE	公益社団法人映像文化製作者連盟
1144	株式会社スターランドコミュニケーション	公益社団法人映像文化製作者連盟
1145	株式会社爽風企画新社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1146	ソニーPCL株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1147	株式会社ディーヴァ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1148	株式会社DNPコミュニケーションデザイン	公益社団法人映像文化製作者連盟
1149	株式会社ティーブイエスネクスト	公益社団法人映像文化製作者連盟
1150	株式会社電通ライブ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1151	東映株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1152	株式会社博報堂プロダクツ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1153	株式会社文化工房	公益社団法人映像文化製作者連盟
1154	株式会社毎日映画社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1155	株式会社モニタージュ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1156	株式会社レイ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1157	アオイスタジオ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1158	株式会社青ニプロダクション	公益社団法人映像文化製作者連盟
1159	朝日放送株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1160	有限会社アップ・アート	公益社団法人映像文化製作者連盟
1161	株式会社アルファコード	公益社団法人映像文化製作者連盟
1162	株式会社IMAGICA Lab.	公益社団法人映像文化製作者連盟
1163	株式会社インザムード	公益社団法人映像文化製作者連盟
1164	ヴィジョントラスト株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1165	株式会社映像新聞社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1166	エクスペローラーズ・ジャパン株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1167	一般財団法人NHKインターナショナル	公益社団法人映像文化製作者連盟
1168	株式会社オールウェイズ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1169	有限会社ガリレオクラブ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1170	有限会社キャンプライズ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1171	株式会社教映社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1172	株式会社クリーク・アンド・リバー社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1173	有限会社グリフィス	公益社団法人映像文化製作者連盟
1174	株式会社グループエコー	公益社団法人映像文化製作者連盟
1175	株式会社クロースタジオ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1176	クロスコ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1177	株式会社広宣	公益社団法人映像文化製作者連盟
1178	株式会社五藤光学研究所	公益社団法人映像文化製作者連盟
1179	株式会社ジーピーエー	公益社団法人映像文化製作者連盟
1180	株式会社シグマ・セブン	公益社団法人映像文化製作者連盟
1181	ソウビデオアーツ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1182	日本ブイ・テイ・アール株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1183	株式会社ビデオサービス	公益社団法人映像文化製作者連盟
1184	ヒビノ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1185	株式会社フジテレビジョン	公益社団法人映像文化製作者連盟
1186	株式会社毎日放送	公益社団法人映像文化製作者連盟
1187	株式会社マーブリング・ファインアーツ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1188	ミウ・ミウ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1189	ミュージックリエ株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1190	株式会社メディア・シティ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1191	株式会社メディア光村	公益社団法人映像文化製作者連盟
1192	株式会社ヨコシネディーアイエー	公益社団法人映像文化製作者連盟
1193	株式会社アイ・ヴィー・シー	公益社団法人映像文化製作者連盟
1194	株式会社インターメディアカ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1195	岩波映像株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1196	株式会社エイチ・ビー・シー・フレックス	公益社団法人映像文化製作者連盟
1197	株式会社ADC	公益社団法人映像文化製作者連盟
1198	株式会社キャドセンター	公益社団法人映像文化製作者連盟
1199	株式会社記録映画社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1200	株式会社クリックス	公益社団法人映像文化製作者連盟
1201	株式会社グロウズ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1202	株式会社シネマ沖繩	公益社団法人映像文化製作者連盟
1203	株式会社衆	公益社団法人映像文化製作者連盟
1204	株式会社スタジオエル	公益社団法人映像文化製作者連盟
1205	ダイヤモンドオフィスサービス株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1206	株式会社東京シネマ新社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1207	株式会社東宝ステラ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1208	東洋企業有限会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1209	株式会社日映企画	公益社団法人映像文化製作者連盟
1210	株式会社平成プロジェクト	公益社団法人映像文化製作者連盟
1211	北海道映像記録株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1212	メディアフォーユー株式会社	公益社団法人映像文化製作者連盟
1213	株式会社MOTION	公益社団法人映像文化製作者連盟
1214	株式会社ユニモト	公益社団法人映像文化製作者連盟
1215	株式会社ヨネ・プロダクション	公益社団法人映像文化製作者連盟
1216	株式会社ワイドスタッフ	公益社団法人映像文化製作者連盟
1217	株式会社大林組	公益財団法人画像情報教育振興協会
1218	キヤノンITソリューションズ株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会

1219	キヤノンシステムアンドサポート株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1220	キヤノンマーケティングジャパン株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1221	株式会社丹靑社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1222	株式会社TBSテレビ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1223	株式会社テレビ東京	公益財団法人画像情報教育振興協会
1224	日興美術株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1225	日本テレビ放送網株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1226	株式会社ビーエス朝日	公益財団法人画像情報教育振興協会
1227	株式会社ビデオプロモーション	公益財団法人画像情報教育振興協会
1228	株式会社アーチシステムズ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1229	株式会社アティック	公益財団法人画像情報教育振興協会
1230	株式会社アニマ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1231	株式会社ヴェンガード	公益財団法人画像情報教育振興協会
1232	株式会社ウチダ人材開発センタ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1233	株式会社映像センター	公益財団法人画像情報教育振興協会
1234	株式会社A440	公益財団法人画像情報教育振興協会
1235	株式会社ENGI	公益財団法人画像情報教育振興協会
1236	株式会社オブティカルフォース	公益財団法人画像情報教育振興協会
1237	有限会社神風動画	公益財団法人画像情報教育振興協会
1238	株式会社ギャラクシーグラフィックス	公益財団法人画像情報教育振興協会
1239	京楽ピクチャーズ、株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1240	株式会社GUNCY'S	公益財団法人画像情報教育振興協会
1241	株式会社サブプリメーション	公益財団法人画像情報教育振興協会
1242	株式会社スタイルポート	公益財団法人画像情報教育振興協会
1243	株式会社Studio60ONEYS	公益財団法人画像情報教育振興協会
1244	株式会社丹靑ディスプレイ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1245	株式会社テクノモバイル	公益財団法人画像情報教育振興協会
1246	株式会社デジタル・フロンティア	公益財団法人画像情報教育振興協会
1247	株式会社テトラ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1248	株式会社Too	公益財団法人画像情報教育振興協会
1249	株式会社博報堂アイ・スタジオ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1250	Happy Elements Asia Pacific株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1251	Foundry Japan	公益財団法人画像情報教育振興協会
1252	バルス株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1253	株式会社フレイム	公益財団法人画像情報教育振興協会
1254	株式会社プレシーズ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1255	株式会社ボーンデジタル	公益財団法人画像情報教育振興協会
1256	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1257	マッチロック株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1258	望月印刷株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1259	株式会社YAMATOWORKS	公益財団法人画像情報教育振興協会
1260	株式会社ランド・ホー	公益財団法人画像情報教育振興協会
1261	株式会社リズ	公益財団法人画像情報教育振興協会
1262	リプレゼント・イノベーションズ株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1263	WOW株式会社	公益財団法人画像情報教育振興協会
1264	株式会社ワコム	公益財団法人画像情報教育振興協会
1265	松竹株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1266	株式会社WOWOW	公益財団法人ユニジャパン
1267	TOHOマーケティング株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1268	株式会社ミックスゾーン	公益財団法人ユニジャパン
1269	株式会社ニッポン放送	公益財団法人ユニジャパン
1270	株式会社東急レクリエーション	公益財団法人ユニジャパン
1271	日活株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1272	スカパーJSAT株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1273	株式会社ポニーキャニオン	公益財団法人ユニジャパン
1274	TOHOシネマズ株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1275	松竹ブロードキャスティング株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1276	佐々木興業株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1277	武蔵野興業株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1278	東宝東和株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1279	東武トップツアーズ株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1280	ウシオ電機株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1281	アスミック・エース株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1282	株式会社東京楽天地	公益財団法人ユニジャパン
1283	株式会社クオラス	公益財団法人ユニジャパン
1284	カルチュア・エンタテインメント株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1285	住友商事株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1286	ジュビターエンタテインメント株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1287	東映ラボ・テック株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1288	株式会社ティー ワイ リミテッド	公益財団法人ユニジャパン
1289	株式会社博報堂DY ミュージック&ピクチャーズ	公益財団法人ユニジャパン
1290	株式会社東京タカラ商会	公益財団法人ユニジャパン
1291	株式会社久栄社	公益財団法人ユニジャパン
1292	アテネ・フランセ文化事業株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1293	株式会社松竹マルチプレックスシアターズ	公益財団法人ユニジャパン
1294	イオンエンターテイメント株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1295	株式会社ティ・ジョイ	公益財団法人ユニジャパン
1296	日本映画放送株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1297	株式会社ジュビターテレコム	公益財団法人ユニジャパン
1298	東京テアトル株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1299	ユナイテッド・シネマ株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1300	三葉興業株式会社	公益財団法人ユニジャパン
1301	アクセルマーク株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1302	アプシィ株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1303	株式会社ウィローエンターテイメント	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1304	株式会社エクストリーム	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1305	SNSエンターテイメント株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1306	株式会社エスペロ	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1307	X-LEGEND ENTERTAINMENT JAPAN株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1308	エヌ・シー・ジャパン株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1309	株式会社エヌジェイワン	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1310	株式会社gumi	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1311	株式会社gloops	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1312	株式会社ゲームオン	一般社団法人日本オンラインゲーム協会

1313	崑崙日本株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1314	株式会社サイバード	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1315	株式会社ジークレスト	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1316	株式会社ScopeNext	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1317	株式会社トライフォート	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1318	株式会社ネクソン	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1319	HINATA株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1320	MorningTec Japan株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1321	株式会社レアゾン・ホールディングス	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1322	ワンダープラネット株式会社	一般社団法人日本オンラインゲーム協会
1323	アイビーフォー株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1324	株式会社アイルーン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1325	有限会社ACCENT	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1326	east field 株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1327	株式会社 イーフオレスト	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1328	ELATION株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1329	株式会社インクルーズ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1330	株式会社AKR	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1331	株式会社エックスビー	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1332	株式会社エムツージービー	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会

1333	株式会社カミオジャパン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1334	株式会社キデイランド	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1335	株式会社キャラクター・データバンク	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1336	株式会社クオン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1337	株式会社クラウン・クリエイティブ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1338	株式会社グルマンディーズ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1339	株式会社グレイス	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1340	株式会社謙信	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1341	株式会社壽屋	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1342	コピーライツアジア株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1343	コミックススマート株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1344	株式会社サンリオファースト	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1345	株式会社CDG	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1346	株式会社JAMMY	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1347	株式会社スコープ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1348	株式会社スタイリングライフ・ホールディングス プラザスタイル カン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1349	株式会社Smarprise	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1350	株式会社セガホールディングス	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1351	相輝株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1352	株式会社ソニー・クリエイティブプロダクツ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1353	株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1354	ソニーネットワークコミュニケーションズ株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1355	株式会社ライツ・アンド・プランズ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1356	株式会社ディック・ブルーナ・ジャパン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1357	株式会社テレビ東京コミュニケーションズ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1358	株式会社電通テック	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1359	株式会社トキオ・ゲッツ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1360	有限会社ドゴン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1361	株式会社日本経済広告社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1362	株式会社ノルコーボレーション	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1363	株式会社広島ホームテレビ	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1364	フタバ株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1365	株式会社ブランドピア	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1366	株式会社ブリッツ21	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1367	株式会社プレイフルマインドカンパニー	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1368	株式会社フレンセル	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1369	株式会社フロンティアワークス	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1370	文響社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1371	株式会社POP-iD	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1372	株式会社ゴブラ社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1373	有限会社本牧ファイル	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1374	株式会社マインドワークス・エンタテインメント	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1375	リード エグジビション ジャパン株式会社	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1376	株式会社レグス	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1377	株式会社レバーン	一般社団法人キャラクターブランドライセンス協会
1378	キングレコード株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1379	株式会社ソニー・ビクターエンタテインメント	一般社団法人日本映像ソフト協会
1380	株式会社第一興商	一般社団法人日本映像ソフト協会
1381	TCエンタテインメント株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1382	東映ビデオ株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1383	株式会社バップ	一般社団法人日本映像ソフト協会
1384	リバプール株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1385	株式会社一九堂印刷所	一般社団法人日本映像ソフト協会
1386	エイベックス・エンタテインメント株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1387	株式会社金羊社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1388	株式会社ジャパン・ディストリビューションシステム	一般社団法人日本映像ソフト協会
1389	株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ	一般社団法人日本映像ソフト協会
1390	SBSロジコム株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1391	株式会社ムービーマネジメントカンパニー	一般社団法人日本映像ソフト協会
1392	メモリーテック株式会社	一般社団法人日本映像ソフト協会
1393	スキップデザインオフィス	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1394	マンガ原作者 鍋田吉郎様	マンガ家・マンガ関連事業
1395	日本印刷産業連合会	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1396	スタジオGS株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1397	株式会社K3	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1398	株式会社Live 2D	アニメ制作関連企業
1399	株式会社studioパレット	キャラクターコンテンツ関連企業
1400	株式会社スタジオヴォルン	アニメ制作関連企業
1401	株式会社ビーエイアイエヌティ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1402	株式会社石川ツエーゲン	キャラクターコンテンツ関連企業
1403	日本アート印刷株式会社	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1404	有限会社Wish	アニメ制作関連企業
1405	株式会社CJT	アニメ制作関連企業
1406	株式会社muku	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1407	株式会社サーティファイ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1408	株式会社ファンタジスタ	アニメ制作関連企業
1409	株式会社アーイメージ	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1410	一般社団法人電子出版制作・流通協議会	出版社・大手書店
1411	株式会社インスパイアデザイン	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
1412	株式会社マルヨンプロダクション	アニメ制作関連企業
1413	ユニバーサル・パブリッシング株式会社	出版社・大手書店
1414	株式会社R&Dbridge	アニメ制作関連企業
1415	株式会社アニメアンドカンパニー	アニメ制作関連企業
1416	株式会社スタジオM2	アニメ制作関連企業
1417	株式会社ダーツライブ	キャラクターコンテンツ関連企業
1418	株式会社ニューディーア	アニメ制作関連企業
1419	株式会社レミック	出版社・大手書店
1420	株式会社アシスト	キャラクターコンテンツ関連企業
1421	株式会社アイシーオー	広告代理店・映像コンテンツ企画
1422	株式会社サニーレイン	アニメを含む、映画・映像制作関連企業
1423	株式会社新潟アニメーション	アニメ制作関連企業
1424	ドリームエッジ株式会社	キャラクターコンテンツ関連企業
1425	株式会社DMM	映像コンテンツ配給・配信企業
1426	株式会社エマエンタプライズ	広告代理店・映像コンテンツ企画

1427	株式会社リブレ	キャラクターコンテンツ関連企業
1428	日本クラウン株式会社	映像コンテンツ配給・配信企業
1429	有限会社土屋デザイン室	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1430	ジャパンコンテンツクリエイション	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1431	アニメ制作個人事務所 大森幸代様	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1432	マンガ個人事務所 夏海ケイ様	マンガ家・マンガ関連事業
1433	株式会社GODTAIL	アニメ制作関連企業
1434	株式会社LEApass	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
1435	株式会社rossographix	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1436	株式会社バンダイナムコエンターテインメント	ゲーム制作、関連業
1437	株式会社プロントネット	web制作、Web制作人材採用実績のある企業
1438	株式会社世阿弥Entertainment	キャラクターコンテンツ関連企業
1439	鎌倉・文具と雑貨の店コトリ	キャラクターコンテンツ関連企業
1440	福田技工	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1441	株式会社ウイネット	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1442	株式会社ジェイエスエス	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1443	株式会社ハイングラフィック	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1444	株式会社NSGアカデミー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1445	株式会社クレアール	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1446	株式会社チアリー	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1447	中条スイミングスクール	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1448	株式会社DreamAdvance	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1449	株式会社トイロジック	ゲーム制作、関連業
1450	京都精華大学国際マンガ研究センター	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1451	株式会社樹想社	出版社・大手書店
1452	株式会社グラフィック社	出版社・大手書店
1453	アトリエ・ジャム	出版社・大手書店
1454	株式会社紫音	アニメ・マンガ分野学生採用実績のある企業・団体
1455	有限会社アクセル	アニメ制作関連企業
1456	有限会社スタジオ・ブーメラン	アニメ制作関連企業

開志専門職大学
「アニメ・マンガ学部」に関するアンケート調査

開志専門職大学では、地域社会のニーズに積極的に応えるために、教育組織のさらなる充実に向けて、「アニメ・マンガ学部（仮称）」の設置を予定しております。

本アンケート調査は、人事・採用ご担当の皆様からのご意見をお聞きし、「アニメ・マンガ学部（仮称）」の設置にむけての参考資料とするものです。

なお、本アンケート調査の結果は、コンピュータにより処理され、統計資料としてのみ用い、貴社・貴団体または個人を特定することは一切ございません。

回答は、別紙の『開志専門職大学 アニメ・マンガ学部（仮称）案内リーフ』をご覧ください。また、設問の順に、該当する番号を直接回答欄にご記入ください。

※本アンケートや同封資料に記載の事項は現在構想中であり、内容が変更となる場合がございます。

【回答欄】

問1 今後の貴社・貴団体における新規学卒者の採用見込について、お尋ねいたします。

次の中から1つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 増えると思う 2 増えると思わない

問2 開志専門職大学の「アニメ・マンガ学部（仮称）」はこれからの社会にとって必要だと思われませんか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 必要だと思う 2 必要だと思わない

問3 開志専門職大学の「アニメ・マンガ学部（仮称）」で養成する人材について、どのようにお考えになりますか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 必要性を感じる 2 必要性を感じない

問4 開志専門職大学の「アニメ・マンガ学部（仮称）」で学んだ学生の採用について、どのようにお考えになりますか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 採用したいと思う 2 採用したいと思わない

<問5は、問4で「1」と回答された方のみ、お答えください>

問5 開志専門職大学の「アニメ・マンガ学部（仮称）」で学んだ学生の採用人数について、どのようにお考えになりますか。

次の中から、一つだけ選んで、回答欄に番号を記入してください。

- 1 1人 2 2人 3 3人以上 4 人数は未定

開志専門職大学に対するご意見・ご要望等をご自由にお書きください。

これで、アンケートは終わりです。

ご多忙中、ご協力をいただきまして、誠にありがとうございました。

国が55年ぶりに創設した「新・大学制度」

資料19



開志専門職大学

KAISHI PROFESSIONAL UNIVERSITY

2020年4月開学

新潟市の中心地に
2学部、2校舎で開学!

事業創造学部

紫竹山キャンパス 定員80人

情報学部

米山キャンパス 定員80人

2021年4月設置構想中

新潟市の中心地に、2学部新設、
1校舎新設で構想中!

国際観光学部(仮称)

紫竹山キャンパス 定員80人

アニメ・マンガ学部(仮称)

古町ルフルキャンパス 定員80人



国際観光学部(仮称)
事業創造学部
紫竹山キャンパス

新潟駅
から
バス6分

アニメ・マンガ学部(仮称)
古町ルフルキャンパス

新潟駅
から
バス7分

情報学部
米山キャンパス

新潟駅
から
徒歩3分



アニメ・マンガ学部 定員 80人
アニメ・マンガ学科
仮称・2021年4月設置構想中
ふるまち
古町ルフルキャンパス
新潟市中央区古町通7番町1010番地
古町ルフル10-11階

情報学部 定員 80人
情報学科
2020年4月開学
よねやま
米山キャンパス
新潟市中央区米山3丁目1-53

国際観光学部 定員 80人
国際観光学科
仮称・2021年4月設置構想中
事業創造学部 定員 80人
事業創造学科
2020年4月開学
しちくやま
紫竹山キャンパス
新潟市中央区紫竹山6丁目3-5

開志専門職大学の教育特長

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| ① 役員、実務責任者、専門家の
実務家教員による授業 | ② 実践力を磨く600時間以上の
超・長期企業内実習 |
| ③ 最先端で本物のビジネスを体験する
ビジネス成長プログラム | ④ TOEIC®700点以上を目指す
海外オンライン英会話&語学留学 |

学生納付金(予定)

年間にかかる授業料+施設・設備費+実習費の合計 入学初年度に限り入学金 200,000円納付

国際観光学部 / 国際観光学科 ¥1,080,000	アニメ・マンガ学部 / アニメ・マンガ学科 ¥1,280,000
--------------------------------------	--

■奨学金制度 公的奨学金制度が利用可能です。(日本学生支援機構奨学金、地方自治体の奨学金等)

■設置場所 新潟市の中心地に設置予定。公共交通機関での通学に便利です。

※国際観光学部/アニメ・マンガ学部は2021年4月設置構想中のため、掲載内容は予定であり、変更になる場合があります。



〒950-0914 新潟市中央区紫竹山6丁目3-5 TEL:025-240-8118 FAX:025-240-8123

詳しくは公式
HPでチェック!





アニメ・マンガの技術力に加え、ビジネス展開に直結する企画プロデュース力を備えたプロフェッショナルを育てる。

アニメ・マンガ学部 / アニメ・マンガ学科 (仮称・設置構想中) 入学定員 80人

POINT

1

プロのマンガ家や、アニメ制作者、第一線で活躍するアニメ・マンガ研究者から創作に必要な理論と実践を学びます。



POINT

2

600[※]時間以上の超・長期企業内実習！
学内で学んだ理論と技術をビジネスに活用するための実践力を養います。



POINT

3

日本が誇るコンテンツ文化の更なる発展に貢献できる次世代型の制作人材を育成します！



※ 内150時間はプロのクリエイターによる学内の連携実務演習を実施予定。

取得可能な資格・検定

Illustrator
クリエイター能力検定試験

Photoshop
クリエイター能力検定試験

CGクリエイター検定

活躍できる 業界

アニメーション	マンガ	キャラクターデザイン	ゲーム
映像	映画	CG	広告
			Web

活躍できる 職種

アニメーター	マンガ家	キャラクターデザイナー
イラストレーター	アニメプロデューサー	アニメ監督
脚本家	広告クリエイター	マンガ編集者
		絵本作家
ゲームグラフィッカー	アニメ制作進行	アニメ・マンガ研究者

Pick UP 科目

アニメ・マンガ・キャラクターデザインの理論を通じて実践力を身につけます。

作画表現技法論	効率的に画力を向上させる方法論を学ぶ
脚本概論	多様な物語の歴史からシナリオ(脚本)創作に関する知識と技術を学ぶ
アニメ制作工程演習	専門性に特化したクリエイターによって行われるアニメ制作を業界標準工程で学ぶ
マンガ脚本実習	プロのマンガ家の教員とのディスカッション指導を通じ、プロクオリティの物語創作力を身につける
企画プロデュースゼミ	日本アニメの特質をビジネス的視点から見直すと共に、アニメ作品を想定した企画書の作成を学ぶ

ステージ

プロフェッショナル

舞台は大学、めざすは実践的な専門職業人!

「専門職大学」「専門職短期大学」がいよいよ開設されます。

文部科学省の中央教育審議会は2016年5月に、実践的な職業教育をする高等教育機関として「専門職大学」「専門職短期大学」の創設を答申しました。これを受け政府は学校教育法改正案を国会に提出。2017年5月に改正学校教育法が可決、成立。大学、短期大学などに加え、新たな高等教育機関として「専門職大学」「専門職短期大学」が開設されます。

実践的な職業教育を行う新たな高等教育機関（「専門職大学」等）の制度化について

～学校教育法の一部を改正する法律案の概要～

1 趣旨・背景

「第四次産業革命」の進展と国際競争の激化に伴い、産業構造が急速に転換する中、優れた専門技能をもって、新たな価値を創造することができる専門職業人材の養成が急務となっている。

今後の成長分野を見据えた、新たに養成すべき専門職業人材とは

高度な実践力

理論にも裏付けられた
高度な実践力を強みとして、
専門業務を牽引できる人材

豊かな創造力

変化に対応しつつ、
新たなモノやサービスを
創り出すことができる人材

新たな高等教育機関として
**社会の変化に対応しつつ、
新しいタイプの人材育成の
強化を図る。**

2 概要

大学制度の中に位置付けられた、専門職業人の養成を目的とする新たな高等教育機関として、「専門職大学」及び「専門職短期大学」の制度を設ける。

学校教育法の一部改正について

1

目的等

- **機関の目的**
深く専門の学芸を教授研究し、専門職を担うための実践的かつ応用的な能力を育成・展開することを目的とする。
- **学位の授与**
課程修了者には、文部科学大臣が定める学位〔学士（専門職）・短期大学士（専門職）〕を授与する。

2

社会の ニーズへの 即応

- **産業界等との連携**
専門職大学等は、文部科学大臣が定めるところにより、専門性が求められる職業に関連する事業を行う者等の協力を得て、教育課程を編成・実施し、及び教員の資質向上を図る。
- **認証評価における分野別評価等**
専門職大学等の認証評価においては、専門分野の特性に応じた評価を受ける。

3

社会人が 学びやすい しくみ

- **前期・後期の課程区分**
専門職大学（4年制）の課程は、前期（2年または3年）及び後期（2年または1年）に区分できる。
- **修業年限の通算**
実務の経験を有するものが入学した場合には、文部科学大臣の定めにより、当該実務経験を通じた能力の修得を勘案して、一定期間を修業年限に通算できる。

制度設計について

1

教育内容

- 「実践力」と「創造力」を育む教育課程
- 産業界等と連携した教育課程の開発・編成・実施
- 実習等の強化
卒業単位の概ね1/3以上は、実習等の科目（長期の臨地実務実習を含む）

2

教員

- 実務家教員を積極的に任用
（必要専任教員数の4割以上）
※専任実務家教員の必要数の半数以上は、研究能力を併せ有する実務家教員

3

学生受入

- 社会人、専門学校卒業生など多様な学生の受入れ
※社会人も学びやすい柔軟な履修形態
※短期の学修成果の積み上げによる学位取得等も促進

4

修業年限 ・学位

- 4年（大学相当）、2年又は3年（短期大学相当）
※4年制の課程については、前期・後期の区分制の導入も可
- 4年制修了者には、「学士（専門職）」を授与
- 2・3年制修了者、4年制の前期修了者には、「短期大学士（専門職）」を授与

3 施行期日

平成31（2019）年4月1日（平成29年5月24日 法案成立）

変化する社会の要請に応える専門職業人を育成する 新たな大学として 開設される「専門職大学」とは。

経済や産業構造が急速に変化する現代社会に求められる、高度な実践力と豊かな創造力を持った専門職業人の養成をすることを目的として「専門職大学」が開設されます。実践的な職業教育を提供するための独自の基準・制度の導入が進められるなか、専門職を担うための優れた能力を備えた新しいタイプの人材育成をめざしていきます。

入学対象者は？

高校・専門高校卒業生、社会人学生、編入学生 など

就業年は？

専門職大学：4年制 前期（2または3年）
後期（2年または1年）

※社会人等、実務経験を有する者が入学する場合には、実務経験を通じた能力の修得を助産して、一定期間を就業年数に通算する事ができます。

授業科目は？

①基礎科目（20単位以上）②職業専門科目（60単位以上）
③展開科目（20単位以上）④総合科目（4単位以上）

学位について

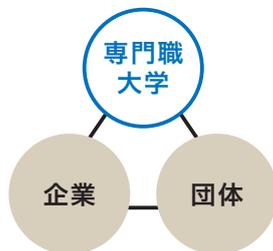
専門職大学課程修了者：「学士（専門職）」

教育の特色

point 1

産業界等との連携を強化

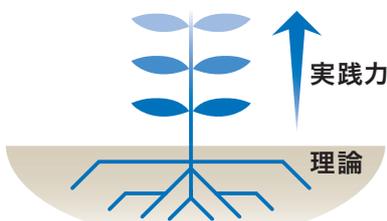
企業や関連機関と連携を図り、教育プログラムを開発・実施。社会のニーズや業界の課題に向き合う実践的な教育をめざす。



point 2

「実践の理論」を探究

社会で高度な実践力を発揮する際に確かな裏付けとなる、専門分野での知識や理論、研究といった学びを重視する。



point 3

関連分野の知識を幅広く修得

専門とする分野の知識を幅広く修得するカリキュラム編成で、応用力を高め、豊かな創造力の礎となる力を磨く。

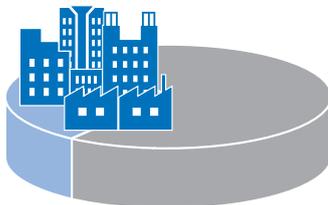


point 4

企業内実習（臨地実務実習）の機会が充実

卒業単位の**20単位**以上がインターンシップなどの長期の企業内実習等、現場体験を通して仕事への対応力や経験値を高める。

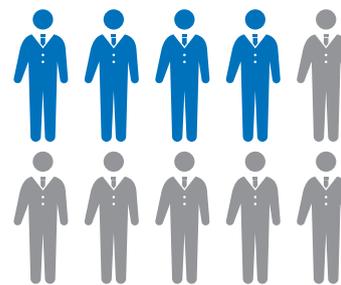
※4年制の場合



point 5

実務家教員の比率が高い

必要専任教員の**40%**以上に、企業や社会の特定の分野で実績を持つ実務家教員を採用。実務経験に基づく実践的教育を充実させる。



専門職大学が養成する人材とは？

実践強化

専門職種における卓越した技能と実践的な対応力を強化する。

専門高度化

専門分野で高度な知識を修得し、理解を深化させる。

総合力の強化

実践的な技能や知識を統合し、課題解決や創造性などの総合的な能力を高める。



分野全般における精通力

一定の産業・職業分野に関連する知識・技能を修得、深化させる。

職業人としての学士力

職業人に求められる基礎的・汎用的能力や教養、キャリア形成を図る能力を身につける。

たとえば…

観光分野

接客、旅行等の専門性に加え、マネジメントやマーケティング関連知識を有し、サービスの向上や観光ブランド化等について実行できる人材。

それぞれの分野で活躍！

情報分野

プログラマーやデザイナーとしての実践力に加えて、幅広い関連技術を活かし、他の職業分野と連携しながら新たな企画構想をサービス化できる人材。

福祉分野

福祉職としての専門性に加え、福祉・医療における新技術利用(IoT・ロボット)等の関連知識を有し、新しい福祉サービスや事業を主導する人材。

想定される将来像

専門技術等を身につけながら新たなサービスプランの企画や商品開発等を推進できる人。さらに、それらを活かした開業や起業までできる人。

* 上記の内容は今後変更になる場合もあります。