

報道関係各位

2010年8月



〔作者〕マンガコース 4年 上原 愛弓 さん

「宝塚造形芸術大学」は、2010年4月に「宝塚大学」へ名称変更しました

<宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部に関する情報のお問合せ>

宝塚大学 東京 新宿キャンパス 広報室

担当: 山本、佐藤、金澤 TEL: 03-3367-3411

<ご掲載・写真データ等に関するお問合せ>

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 広報事務局 共同 PR 株式会社

担当: ^{えがしら}江頭、^{たかはし}高橋、^{かんの}菅野 TEL: 03-3571-5228

1.はじめに ～宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部について

▼ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部とは

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部は、日本が誇る「映画」「マンガ」「アニメ」「ゲーム」「イラスト」などのコンテンツを、“東京から世界へ”発信できる人材を養成するという志のもと、2007年に誕生しました。

キャンパスを、日本のコンテンツ産業の集積地である「東京・新宿」に構え、実習や各種調査、研究活動のほか、人的交流、就職活動支援などを充実させています。これにより、学生は日本のカルチャーを身近に感じながら、創作活動の拠点として多くの刺激に触れることができます。

さらに、松本零士氏、崔洋一氏をはじめとした第一線の世界的クリエイターを教員陣に迎え、直接指導を受けることで、学生の実力を伸ばせる環境を整えております。

▼ 5つのコース

イラストレーションコース

「イラストレーション制作だけに埋没していたのでは、いいイラストレーションは生み出せない」という考えから、ユニークかつ多彩な授業を展開しています。例えば、リサイクルアートを制作し、それをきっかけに環境問題を考察したり、ポスターやパンフレット等のアイデアを出したり、様々な活動によって新しい自分を発見し、広い視野を養います。

マンガコース

マンガは、絵だけでなく、斬新な発想に基づく魅力的な物語世界の展開があって初めて読者を惹きつけます。本コースでは、アイデアの発想法やキャラクター開発、プロット、絵コンテなどの制作工程を学習しながら、シナリオづくりの基本を習得していきます。

アニメーションコース

アニメの現場を知り尽くした教員が授業を担当。アニメ制作実習では、教員が実際に担当した案件を題材に、時間枠などを含め全く同じ条件を学生に与えます。プロダクションなどの現場でもそのまま通用する技能を修得し、実社会における制約を守りながら制作を進める習慣身につけることができます。

ゲームコース

インバーダーゲームの大ヒットやファミリーコンピュータの誕生から四半世紀経った現代、ゲーム機以外でもゲームを楽しむことができ、またゲーム機自体も多様性を備えています。本コースは、ゲームの多面性と拡張性にスポットを当て、今後のコンテンツ産業で有効な知識とアイデア力を持つ人材を育てます。

映画コース

映画は現実を自分独自の視点や感性で捉え、ひとつの新しい世界を創造するものです。現実社会、そして、そこに生きている人間を知ることが映画作りのベースになります。このため、4年間を通じて様々な経験を積み重ね、何よりもまず自分の世界観を確立することを目指します。

▼ 東京メディア・コンテンツ学部 学部長 大村 皓一 教授

今、アニメやゲームなどとともに、映画もデジタル化され、コンピュータを使った作品という意味でデジタルコンテンツと呼ばれています。一方で、たとえば映画はシアターで上映されるだけでなく、ビデオ、DVDとして発売され、テレビでも放送されます。さらに活字化され、ノベライズ本として出版もされます。一つのコンテンツがデジタル化や多メディア化によって大きな市場をもつようになり、アートやエンターテインメントが成長産業として注目されているのです。こういう時代になると、クリエイターにはビジネスとしての可能性やメディアを意識したコンテンツ制作が求められ、同時に、他の産業と同じように経営やマーケティングの知識をもとに、それをビジネスとしてプロデュースする人間が必要になってきます。本学部は、そうした新しい時代が求める人材の育成をめざしています。



大村 皓一 教授

<大村 皓一 学部長 プロフィール>

大阪大学工学部通信工学科卒業。同大学大学院工学研究科博士課程通信工学専攻修了。工学博士（1968）。1982年に世界で初めてCGシステム「LINKS-I」を発表。1983年、映画『ゴルゴ13』のCG製作総指揮、1985年「筑波EXPO'85」富士通パビリオンのCGテクニカルディレクターを担当するなど日本のCG界の第一人者。著書に、『メジャーリーグ VS. 日本野球—スウィング理論の冒険』（講談社現代新書）など。担当授業は、映像造形概論など。

《宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 概要》

- 【住 所】 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
- 【学 部 長】 大村 皓一（おおむら こういち）
- 【設 立】 2007年4月
- 【設置コース】 イラストレーションコース、マンガコース、アニメーションコース、ゲームコース、映画コース
- 【学 生 数】 587名（2010年5月1日現在）
- 【U R L】 <http://www.takara-univ.ac.jp/faculty/gakubu/shinjuku/>

マンガコースの学生が続々入賞
「第1回クラサン杯」で4年 黒郷 ほとりさんがグランプリを受賞
「第16回少年シリウス新人賞」で3年 一喜 一憂さんが佳作
「第27回Gファンタジーコミックオーディション」で
4年 オペラ座のキノコさんが奨励賞

当コースの学生が、相次いでマンガコンクールに入選しました。4年 黒郷 ほとりさんの作品『セイレーンのまどろみ』が、小学館「週刊少年サンデー」運営のコミック WEB サイト「クラブサンデー」上で行われた「第1回クラサン杯」でグランプリを受賞しました（「クラブサンデー」WEB サイト上で、8月18日（水）発売の「週刊少年サンデー 2010年 Vol.38」にて発表）。また、3年 一喜 一憂さんの作品『ヴァン・ヴァルヴァーニの奇妙な人形店』が、「第16回少年シリウス新人賞」で佳作に選ばれ、本作は、月刊少年シリウスの公式サイトでのデビューが決定いたしました。（7月26日発売の「月刊少年シリウス9月号」で発表）。さらに、4年 オペラ座のキノコさんの作品『ルマリエと悪魔』が、スクウェア・エニックスのマンガ雑誌「月刊Gファンタジー」が募集する「第27回Gファンタジーコミックオーディション」で奨励賞を受賞しました（8月18日発売の「月刊Gファンタジー9月号」で発表）。

「第1回クラサン杯(カップ)」は、全国のまんが系スクール（まんがの制作を学ぶことのできる専門学校、短大、大学）の生徒を対象にしたまんがのコンペティションです。エントリーされた作品は、「クラブサンデー」のサイト上で全て公開され、読者投票および「クラサン杯(カップ)」事務局の審査により、優秀作品を決定いたします。審査の結果、全国21校からエントリーされた全40作品の中から、本学マンガコース4年、黒郷 ほとりさんの『セイレーンのまどろみ』がグランプリに選ばれました。これにより、黒郷さんは奨学金50万円と、新作読切作品を「週刊少年サンデー」に掲載で



きる権利を獲得しました（作品の掲載時期は未定です）。また、本学には、小学館より記念盾が授与されました

『セイレーンのまどろみ』表紙
(C)宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部

黒郷 ほとりさんのコメント

身に余る光栄で、未だに夢の中にいるような心地です。大学の先生方を始め、製作・エントリーにあたりご協力くださった皆様、そして応援してくださった読者の皆様に心より御礼申し上げます。

一喜 一憂さんのコメント

担当編集の方、大学の先生方、家族、友人など、多くの方々に助けていただきました。漫画というものは、基本一人で描くものですが、自分一人の力では、できなかった受賞であると思います。そうした方々の力を貸して頂いて、はじめてたどり着けた所であると感じています。これから少しずつではありますが、貸していただいた力を返して行きたいです。

オペラ座のキノコさんのコメント

ようやく担当さんも付いて、やっとスタートラインに着いたと言う感じです。まだまだこれからが頑張り所なので気を抜かず頑張りようと思います。

※「第1回クラサン杯」、「月刊少年シリウス」の各WEBサイトで、各作品をご覧ください。

クラブサンデー・・・http://club.shogakukan.co.jp/kod/cs_cup2.html

月刊少年シリウス・・・<http://www.sirius.kodansha.co.jp/shinjin.html>

2.HOT TOPICS－②

“現役クリエイター”が直接指導する 他では体験することのできない個性的なオープンキャンパス 「オープンキャンパス 夏休みスペシャル！」を開催

7月25日（日）、31日（土）、8月8日（日）、8月21日（土）に、本学部への進学を検討している高校生・既卒者を対象に、「オープンキャンパス 夏休みスペシャル！」を開催いたしました。期間中、多くの高校生・既卒者に、イラストレーション、マンガ、アニメーション、ゲーム、映画の各コース別の体験模擬授業に参加していただきました。

「オープンキャンパス 夏休みスペシャル！」第一回の7月25日には、イラストレーションコースで、絵本「夢から覚めた夢」などで知られる北見 隆教授らが、アルファベットのABCをイラスト化する授業を行いました。

マンガコースでは、芦谷 耕平専任講師の指導の下、「トレース台でキャラクターを描こう！」をテーマに、出席者は鉛筆でのイラストのトレース（複写）、筆入れ、消しゴムかけまでの一連の作業を体験しました。

ゲームコースでは、「鉄拳」などのプロデュースを手がけた川村 順一教授、プレイステーションソフト「クーロンズゲート」の企画・アートディレクションを手がけた井上 幸喜准教授の指導により、参加者が“動くアバター”を作成しました。

映画コースでは、映画「BE-BOP HIGH SCHOOL」などの監督を務めた成田 裕介教授が、在学生の撮影に加わった参加者に対して、照明設営や撮影などを体験してもらう実践的な授業を行いました。



イラストレーションコースの体験演習模擬授業



特別講義を行う大村 皓一学部長

また、7月25日と8月8日には、「日本人が描いたマンガが世界で支持される理由」をテーマに、大村 皓一（東京メディア・コンテンツ学部長）による特別講義を行いました。

講義の中で大村学部長は、「日本の漫画では写実性より感性が重要視されており、つまりは子どもの持つ感覚的要素に溢れている。これは正に、ヨーロッパで印象派の画家たちが描こうとしてきたものに共通するのではないだろうか」と、西洋美術と現代の日本の漫画のつながりを、現在、日本人が書いたマンガが世界で支持される理由のひとつに挙げました。

※ 講義ダイジェストを次項に掲載しております。

《今後のオープンキャンパスの予定》

8月28日（土）、9月11日（土）

※ 詳細に関しましては、当学部ホームページにてご覧いただけます。

【特別講義】

『日本人が描いたマンガが世界で支持される理由—その底には何があるのだろうか—』

東京メディア・コンテンツ学部長 大村 皓一

夏目漱石の覚書で「low ハ nature ノ world ニ於ル如ク human world ヲ govern シテ居ル」という記述がある。明治時代、日本には英語、ドイツ語、フランス語圏で用いられている「法」「自然」「世界」「人間」「支配」といった単語と同一の意味を持つ日本語がまだ浸透していなかったからである。しかし、ご覧のように「てにをは」でつないただけで、英語教育を受けている現代の日本人にその意味が理解できてしまう。それと同時に、知っている単語をこの「てにをは」でつなぐだけで、日本語そのままの語順であっても外国語圏の人と意思の疎通をとることが可能なのである。例えば皆さんはこんな光景を目にしたことはないだろうか。

海外旅行に出かけた大阪のおばちゃんが「ユー！ユー！」といって店員に呼びかける。店員が近寄ってきたら「ミーがズイスをワント、プリーズよ」と言う。これで言いたいことがほとんど通じてしまう。簡単な内容であれば、単語さえ知っていたら日本語の語順のまま、日本人にとっても外国語圏の人にとっても通用するセンテンスを作り上げることができる。つまり日本語とは情意的で感性的、感覚的な言葉であり、それゆえ世界に通用する柔軟さを持ち合わせていると言える。

だが日本語は、特にヨーロッパ語圏の単語とは完璧な訳を行えない。例えば「物」とは英語では「stuff」であるが、日本では実体のない「もの」のことも物と呼ぶ。「物事」の「もの」、「もののあはれ」の「もの」がそれであるが、この場合の「もの」とは自然界全体のことを指しており、その「自然」もまた「nature」とは別のものである。「わたし」を含めて自然、「わたし」も自然の一部であるという考え方なのだ。日本人にとって、自然は切り離された固体ではなく、自分が存在している場所全体のことを言う。

色の呼び方一つとってもそうだ。「東雲色」や「輝柿色」、「納戸色」など日本にはたくさんの色の名前があるが、この場合の「色」とは決して単色ではなく、その状態、情景の色を指す。ひとつの色のことのみを示す「ピンク」に対して「桃色」は、赤、黄、緑、白などたくさんの色がぼんやりと交じり合ったあの「桃」をイメージさせる言葉である。色彩表現においても、非常に感覚的であるのが日本人の特色なのだ。

『とある魔術の禁書目録』（とあるまじゅつのインデックス）という漫画がある。その中で主人公の上条当麻くんはあらゆる場面でデッサンとしては不可思議なほどデフォルメされた形で描き表されている。廊下を走っている途中でアクシデントに遭い、驚いている彼を真横から描いた絵では、口が読者の方についている。そのことで表情がはっきりと読み取れ、彼のキャラクターやその瞬間の感情がわかるようになっている。日本の漫画はこの例のように、現実的かどうかよりも表情や雰囲気、情景を最も大事にしているものが多い印象を受ける。

さて、ここで子どもの話をさせていただきたい。子どもとはどのような存在かについてだ。世界中のどんな人間もかつて子どもだったことがある。にもかかわらず、大人になって毎日仕事をしているといつのまにかその頃を忘れていってしまう。「子どもの感覚っていったいなんだ。」この疑問を持ち続けたアメリカのルース・クラウスという人物が、毎日子どもの些細な会話を書き留めて一冊の絵本、「あなはほるもの おっこちるこ」(作:ルース・クラウス、絵:モーリス・センダック、訳:わたなべしげお)を完成させた。タイトルの「あなはおっこちるもの」は、原文では「a hole is to dig」と書かれている。大人にとって穴とはそこにある「物」なのに対して、子どもにとっては「掘る」という動作と同義なのだろう。同じく本文中に「パーティーはこんにちとはいって握手すること」とある。「パーティー」という単語を「こんにちとはいって他人と握手する行為」だと子どもはいうのだ。このように、彼らは「もの」を「物」をして理解するのではなく、「こと」として理解する。

人は大きくなるにつれて、論理的に考える癖を植えつけられ、森羅万象を「物」と認識するようになってしまう。しかし、柔軟且つ感覚的な言語であるこの日本語を話している限り、子どもの頃持っていた感性は失われないはずだ。

先述したように、日本の漫画では写実性より感性が重要視されており、つまりは子どもの持つ感覚的要素に溢れている。これは正に、ヨーロッパで印象派の画家たちが描こうとしてきたものに共通するのではないだろうか。西洋美術と現代の日本の漫画。これらは一見まったく異なるジャンルの作品であるが、以上のことを念頭に置き両者を眺めてみると、新しい世代の漫画家たちの作品の中にも、心を打つ何かが見えてくるに違いない。

2.HOT TOPICS—③

アニメーションコース 4 年生 ^{みわやま かず} 三輪山 和さんのデビュー作 『黒猫曰く、メイドは微笑む』(幻冬舎コミックス刊)が好評!

当学部 4 年生の三輪山 和さん (アニメーションコース) のデビュー作で、幻冬舎コミックスより発売中の小説『黒猫曰く、メイドは微笑む』(価格:945 円 [税込]) が、2010 年 5 月 31 日の発売以来好評となっています。

本作品は、幻冬舎主催の「第一回幻狼ファンタジアノベルス学生新人大賞」の小説部門で奨励賞を受賞した「CとDの螺旋」を改稿した作品です。なお、同賞受賞作品の中で、本作品が初の刊行となります。

『黒猫曰く、メイドは微笑む』は、洋館で静かに暮らしていた人間の言葉を喋る黒猫と、それに仕える謎のメイドが小心者の吸血鬼を拾ったことで平穏が崩れていくというストーリーです。



3.各コースのNEWS ～東京メディア・コンテンツ学部の各コースの NEWS をお伝えします～

アニメーションコース

アニメ制作プロダクション「株式会社マッドハウス」を訪問 制作現場の最前線を体感

当コースの3年生が、8月4日に、アニメ制作プロダクション「株式会社マッドハウス」を訪問し、アニメ制作の現場の最前線に触れてきました。

本コースでは、授業の一環として、アニメプロダクションの訪問を定期的に行っています。今回訪問したアニメプロダクション「株式会社マッドハウス」は、「REDLINE」や「サマーウォーズ」、「時をかける少女」などを制作しています。

当日は、「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」の制作現場を訪問し、動画制作や、仕上げ専門工房のマッドボックスなど、作業の様子を見学しました。

その後、社員の方にお話を伺ったほか、『マイマイ新子と千年の魔法』などの作品を手がけた片渕須直監督をお招きし、アニメ業界やアニメ制作プロダクションの現状などについての質疑応答が行われ、学生にとってたいへん有意義な場となりました。

当日対応していただいたアニメ制作プロダクション執行役員（総務人事・制作管理マネージャー）の仙波 祐太郎さんは、「アニメ業界を取り巻く状況は常に変わっているが、創り手である現場のやり方はいつも同じです。制作進行職は多くの人間が関わる制作の、多くのポジションの調整をしながら全体を見なければ行けないし、動画職はとにかく手を動かし、そこに芝居が浮き上がってくるような線画を描かなければいけません。その現場の熱を、肌で感じ取ってもらえれば。」と、アニメ制作の最前線である現場を見学することの意義について述べました。



制作の現場を熱心に見学する学生



質疑応答の様子

3.各コースのNEWS

イラストレーションコース

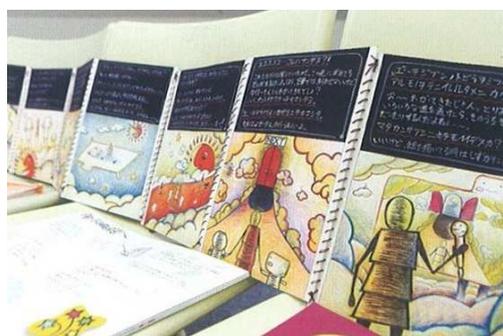
イラストレーションⅠ・Ⅱ（専門科目）

「自己表現、リアル表現、作図法」を中心に置き、演習と作品制作を行います。Ⅱでは絵を描くにあたって重要な初歩となるモノクロームのデッサンから、基本画材による着彩小品までの実技を行います。また、需要が多く、仕事範囲の広いモチーフである「人物」を科目を通じて主体に置きます。



絵本表現Ⅰ・Ⅱ（専門科目）

Ⅰでは絵本の基本構造を学びます。さまざまなジャンルにおける代表作の知識を得ながら、自分なりの表現を模索します。また、Ⅱでは、実際に出版されているような、16ページから32ページの絵本を実際に制作します。ページ数が多い作品を、手を抜くことなくきちんと完成させる力を身につけます。



マンガコース

マンガ原作設定デザイン（専門科目）

一つの話にはキャラクター・舞台（時代背景）・ストーリーが必要です。ストーリーの中には何（ネタ）をマンガにするかを考える作業があり、考えたことが読者に伝わるように、描きはじめる前に準備する方法を学びます。



著作権法概論（学科必須科目）

コンテンツを保護するための基本となる著作権法を学びます。著作権法を理解することにより、デジタル・コンテンツ等の作成時に、他人の著作権等を侵害することがないように、また、自ら作成した作品を適切に保護・活用できるようにします。



3.各コースのNEWS

ゲームコース

ゲーム産業論（専門科目）

ゲーム産業がどのような経緯で興ったのか、即ち、地域的、文化的、技術的な背景において、どのように育成され現在の産業構造を形成するに至ったのかを、事例を参考に解説します。近年に重点を当てて取り上げていますが、学生との双方向での討議をしながら進めています。



企画・発想法とプレゼンテーション技法（専門科目）

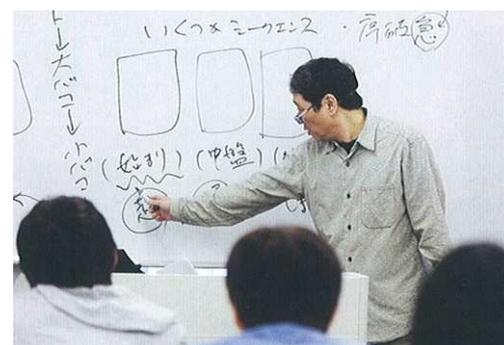
ケーススタディに基づき、ゲームの発想の仕方、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの方法を学びます。また、この企画書を元に、いかに説得力のあるプレゼンテーションを行うことができるのかを、実際に人前でプレゼンテーションを行うことで、その手法を学びます。



映画コース

シナリオ制作 I・II（専門科目）

映像作品におけるシナリオの役割を認識し、シナリオの要素、構造、技法などの基礎を学びます。そして、シナリオ技法を学ぶことによって、映像作品のより高い芸術性を理解し、映像製作に際しての豊かな創造性を養います。そして、30分の映像作品作りを実践します。



撮影技術 I・II（専門科目）

映像表現において重要な撮影、撮影技術の必要性を理解し、基礎的な機材の扱いや撮影（照明）技術を習得します。その上で、作品の意図と目的を理解し、映像を構築します。また、撮影者の役割を理解し、作品の製作意図や演出意図を的確に表現する技術を学びます。



4.教員紹介

ゲームコース 川村 順一 教授

人間文化の根源である“遊び”の価値を再検討し、 ゲームデザインを体系的に研究する

最近、オンラインゲームなど通信型のゲーム市場拡大などにより、日本におけるゲームビジネスが根幹から変わろうとしています。こうした状況を背景に、ゲームの作り方はもとより、市場の仕組みや遊び方にも大きな変化が訪れることは明らかです。日本は欧米や中国に比べてゲーム産業の市場規模が成熟気味ですが、ゲームソフトのバリエーションやオリジナリティ、そしてクオリティにおいては、いまだ他国の牽引役です。そんな日本のゲーム産業でいま必要とされているのは、人間の文化的営みの根源ともいわれる“遊び”の研究に基づき、ゲームデザインの体系的な研究を行うことです。



川村 順一 教授

<川村 順一 教授 プロフィール>

早稲田大学法学部卒業。編集者、美術家、写真家、空間プロデューサーとして活躍後、1988年、株式会社ナムコに入社し、『鉄拳』『ソウルエッジ』などのゲームをプロデュース。2003年からは株式会社デジタルスケープでゲームや人材育成に取り組む。『ソウルエッジ』オープニングムービーは、1997年マルチメディアグランプリ・優秀人物賞、1998年メディア芸術祭・大賞受賞。ゲームコースでは、ゲーム産業論、ゲームビジネス研究、企画発想法とプレゼンテーションなどを担当。なお、学外では、今年10月に日本で開催される国際的CG展示イベント「ASIAGRAPH in TOKYO※」ではオブザーバー及びCGアートギャラリーのプロデューサーを勤めるなどの活動もしている。

※ASIAGRAPHとは

アジア独自の多様な文化と、科学と芸術の融合が生み出す優れたデジタルコンテンツを更に発展させるために、世界の第一線で活躍するアジアのCG分野の研究者とアーティスト、クリエイターが集い、先端技術の発表や作品の展示を行う、学術・芸術・展示が一体となった、国際的CGイベントです。今年は10月14日(木)から17日(日)まで、日本科学未来館(東京都江東区青海)で行われます。

本学ゲームコースの川村 順一教授は、本イベントのオブザーバーと、本イベント内で行われる、優れたCGアート作品の展示の場である「CGアートギャラリー」のプロデューサーを務めています。