

NEWS LETTER

2019
Vol. 100
TAKE FREE

News Letter

Vol. 100

2019年6月1日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp



富野由悠季監督特別講演レポート
アニメ作家を目指すために
学んでほしいこと

Student File
File.13 今野 颯人

Teachers Pickup
神林 優 助教

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十三稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.13 シナリオ原作

OPEN CAMPUS 2019

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO

MANGA ILLUSTRATION GAME
ANIMATION MEDIA DESIGN

マンガ イラストレーション アニメーション ゲーム メディアデザイン

なりたいたいわたしに近い大学

3/24 SUN
13:00-16:00

4/21 SUN
13:00-16:00

5/26 SUN
13:00-16:00

6/16 SUN
13:00-16:00

7/28 SUN
10:00-15:00

8/25 SUN
10:00-15:00

8/26 MON
10:00-15:00

9/21 SAT
13:00-16:00

11/10 SUN
13:00-16:00

12/8 SUN
13:00-16:00

オープンキャンパス概要

大学紹介、体験授業、就職・キャリア説明会、入試説明会
学生トーク、作品展示、キャンパスツアー、個別相談 など
※内容は変更になる場合があります。詳細はホームページをご確認ください。

宝塚大学

宝塚大学 東京メディア芸術学部

〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号 ☎ 0120-627-837
<https://www.takara-univ.ac.jp/>



宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER Vol. 100

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

富野由悠季監督特別講演レポート
アニメ作家を目指すために学んでほしいこと

Student File

今野 颯人 さん

Teachers pickup

神林 優 助教

連載マンガ

『ヅカまんっ!』第十三稿

HOT TOPICS

授業潜入記

シナリオ原作



富野由悠季監督 特別講演の様子

監督からのメッセージ [動画づくりの基本]

方向性の違う動きがぶつかり合うことで動画にドラマが生まれます。右側から登場するか、左側から登場するかで人物のキャラクターが表現できる。複数の映像を繋ぎ、編集することで動画に意味を持たせることができる。これをモンタージュと言います。

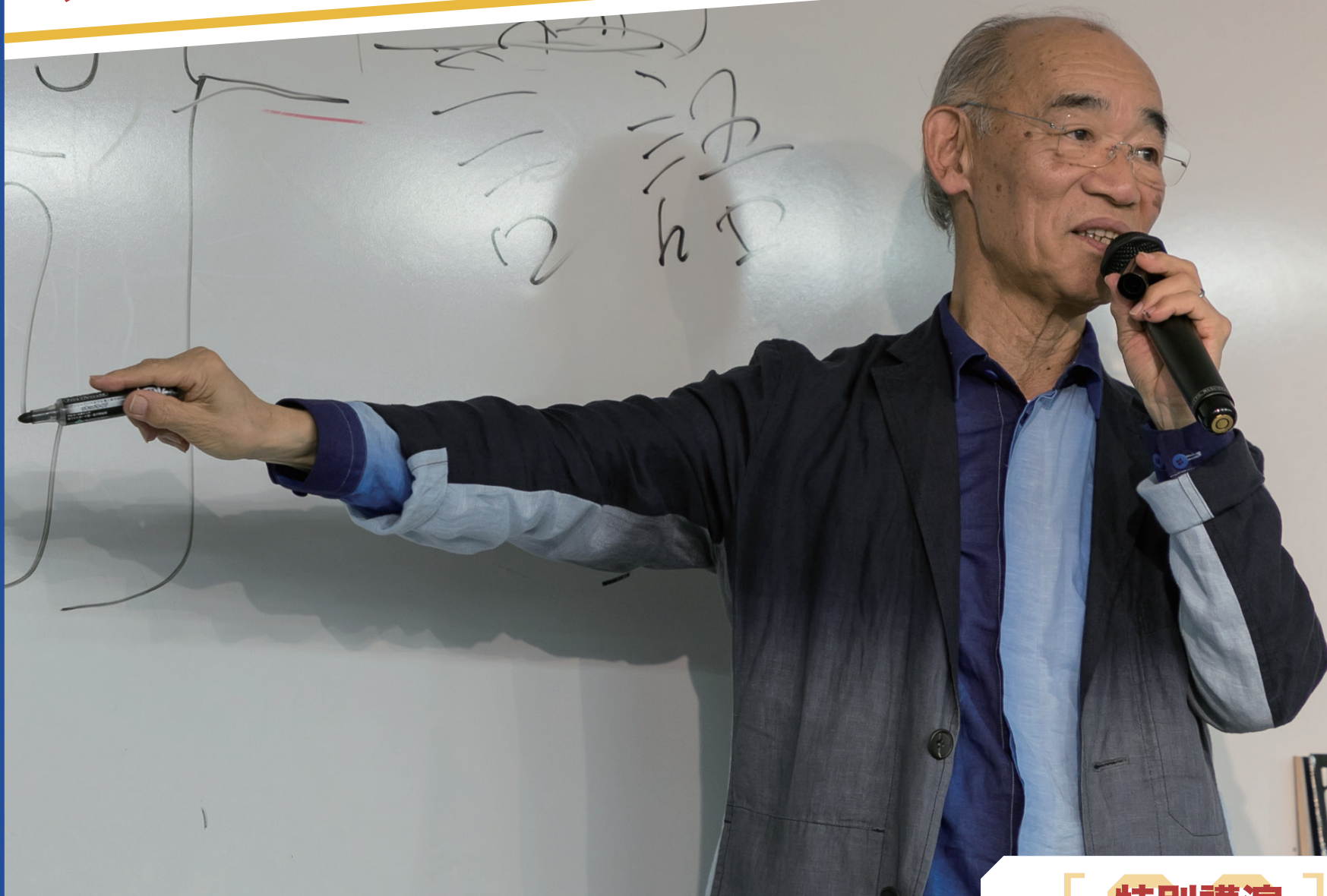
監督からのメッセージ [過去の作品から学ぶ]

過去の作品から学ぶことは大切。
映画「ウェスト・サイド・ストーリー」の冒頭14分間には映像制作の文法がすべて詰まっているので、必見です。アニメ作家を目指すなら、本当に良い物に触れたほうがいい。世界文学全集はぜひ読んでほしい。

監督からのメッセージ [学生へのメッセージ]

デジタル全盛の時代、プログラムなどの制作技術は日々進化し、制作者のライバルは世界中にいますから、絵を描くことが好き、アニメが好きというだけではこの業界で長く活躍することはできません。その中から抜け出すには何が必要か。ヒントは小中学校時代に好きだったこと。そのころ好きだったことは素質がある場合があるので、勉強し続ければ自分だけのスキルになります。

富野由悠季監督 特別講演レポート アニメ作家を目指すために学んでほしいこと



特別講演 イベントレポート

去る5月5日（日・祝）、本学にて『機動戦士ガンダム』『伝説巨神イデオン』などのアニメーション監督富野由悠季さんの特別講演が行われました。
富野監督は本学の月岡貞夫特任教授と虫プロダクション（アニメ制作会社）時代から交流があり、そのご縁で今回の講演が実現いたしました。

アニメ制作の第一人者の講演だけにその人気は高く、定員を大きく上回る観覧希望が寄せられました。抽選で選ばれた12歳から65歳という幅広い年齢層の来場者の皆さんの期待が高まったところに富野監督が登場して講演がスタート。

視覚効果や登場人物の動きの意味、編集によって映像に意味を持たせる手法など、アニメ制作の基本から、アニメ作家になるために学んでおくべきこと、アニメ制作の裏話、現在のアニメについてなど、90分にわたり、アニメ業界を目指す学生たちにとって、大変貴重なお話を伺うことができました。また、講演の終盤には来場者の皆さまからの質問にも答えていただきました。



Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちを
ファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

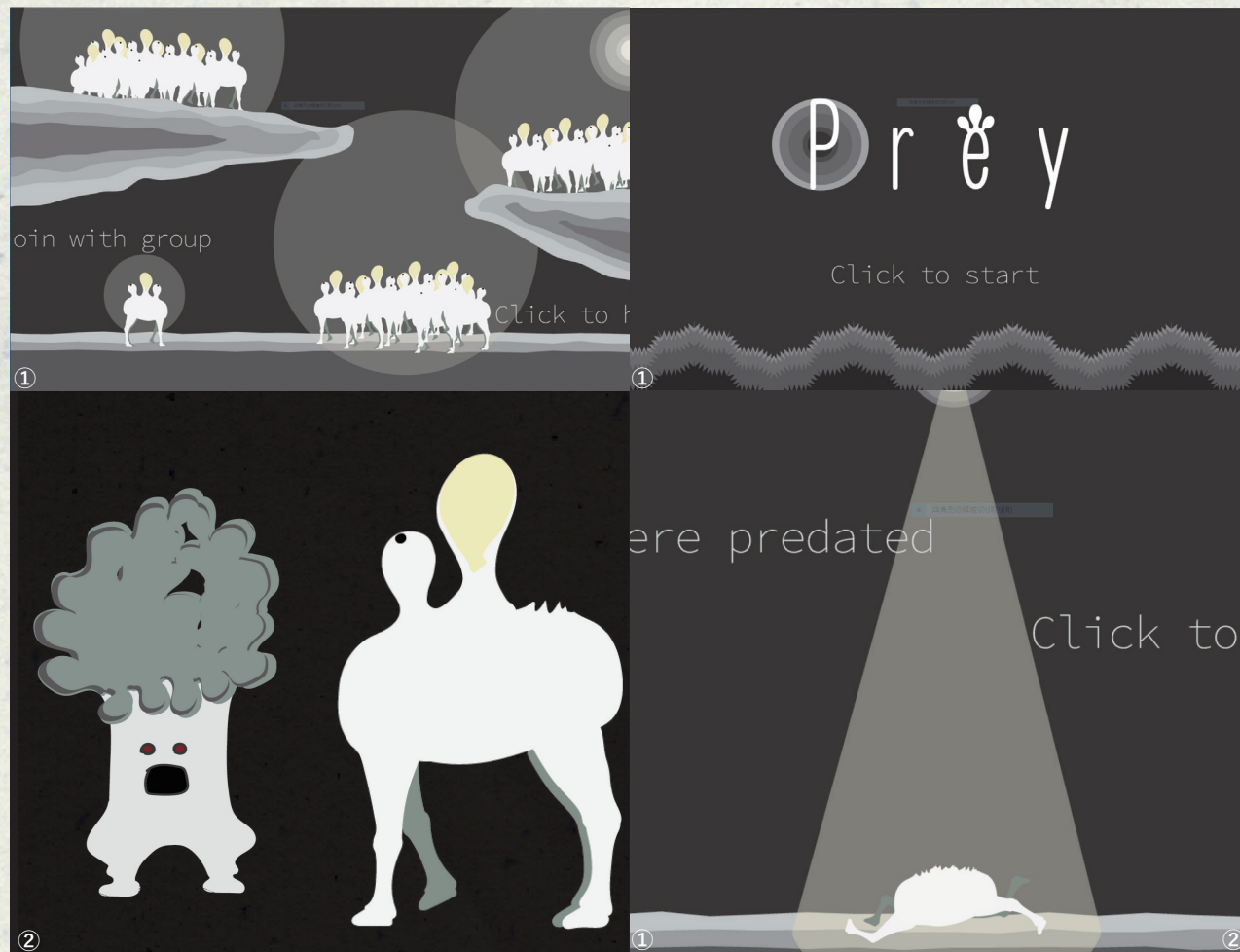
File.13

こんのはやと
今野颯人

埼玉県出身。1998年生まれ。
埼玉県 私立東野高等学校卒業。
ゲーム分野3年生。
ゲーム制作のスキルはもちろん、
幅広い知識や経験を積み重ね
ゲームプランナーを目指す。



= student works =



①2年次の授業「ゲーム企画演習Ⅰ」の課題で制作した作品です。ゲームの名前は「Prey」。意味は「被食者」。ゲームの主人公（プレイヤー）が食物連鎖でいう食べられる方になるゲーム。主人公である珍しい生物が、捕食されないためにサーチをしながら仲間のもとに逃げる2Dゲームです。無事仲間のもとへ逃げ切ることができれば成功。敵に喰われてしまうと失敗です。②制作したキャラクター。モノクロの世界を軸に、インディーズっぽいデザインを目指しました。マスクを使って暗闇と光を作っています。絵文字だけでゲームを進められるところやダメージを受けて変わるアニメーションなどを工夫しました。

高校時代にハマった「艦これ」を きっかけにゲームクリエイターを目指す

高校時代、育成シミュレーションゲーム「艦これ（艦隊これくしょん）」にハマりました。ゲームとして面白かったのはもちろんですが、登場するキャラクターの史実に基づいた設定にとっても興味が沸きました。それをきっかけに日本の歴史を、勉強するようになりまし。子どもの頃からずっとゲームをやり続けてきましたが、ゲームを通じて何かを勉強するようになったのは初めてでした。この経験がとても衝撃的で、自分でも将来「楽しむだけじゃない、プレイする人の考え方、生き方に影響を与えられるゲームを作りたい」と考えるようになりました。そして、高校卒業後はゲーム制作について学ぶことを決意しました。

ゲーム制作を学べる環境を調べ、検討し、最終的に宝塚大学を選びました。決め手は二つ。一つは、ゲーム業界で現役で活躍している先生方から最新の情報に基づいた授業を受けられるということ。ゲーム業界は進化のスピードが速いので「これからどんなゲームが流行るか」「次に来るゲームのハードウェアは何か」という、現場の今を肌で感じている先生から学ぶことが有利であり、魅力だと思いました。



影響を受けた作品
『艦隊これくしょん -艦これ-』

女性擬人化した艦隊を操作するゲーム。約100万人がプレイする。敵艦を倒す。一年で100万人がプレイする。

ゲームクリエイターになるための 土台を築く4年間の学び

もう一つの魅力は、ゲーム制作そのものの知識やスキルだけでなく、一般教養や、ゲーム以外の分野の知識を幅広く学べる環境があることです。大学卒業後、ゲーム業界で働くとは言え、社会人になるわけです。場合によってはゲーム業界とは異なる世界で仕事をする可能性もあります。せっかく大学で学ぶなら、どんな未来でも役立つ能力をしっかりと身につけたいと考え、宝塚大学を選びました。充実した基礎科目や外国語科目はもちろん、ゲーム以外



制作しながら楽しむゲームについて
今野さんが語る。

の分野の科目を受講することができるので、幅広い知識や技術を学び、ゲームを企画し、作り上げるために必要な力の土台にすることができると思っています。例えば2年生で取り組む「ゲーム企画演習Ⅰ」の授業では、情報収集からアイデア出し、企画のまとめ、実制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを、実際に仕事をする時と同じように行うのですが、この体験を通じて学んだ知識は、将来どのような業界に就職しても役に立つ学びだと感じました。多様な目的をもった多くの人々と交流しながら学べる環境でもあり、その中で自分の目標に向けた勉強に取り組めるのは、とても幸せです。

「面白い」の先につながる ゲームを作り出したい

ゲームが好きな両親や年上の従弟の影響で、物心ついた時にはゲームで遊んでいました。外遊びも好きでしたが、屋内にいる時には常にゲーム機に向かってような状態でした。ファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドーDS、SWITCHと楽しみ続け、気がついたらこの大学にいました。これからはスマホがゲームマシンの主流になると思っています。今思うと子どもの頃、なぜあんなにゲームに熱中したのか少し不思議に思いますが、何と云っても「面白い」の一言でした。

その印象を変えてくれたのが「艦これ」でした。学校の授業では教えてくれなかった「歴史」を学ぶことができ、「面白い」を超え、何かを学ぶことができるようなゲーム。将来はそんなゲームを作りたいと考えています。そのためにはゲーム業界に就職することを目標としています。が、ゲーム制作に携わるだけでなく、ユーザーのニーズをとらえ、多くの人にいつまでも楽しんでもらえるゲームを企画しプロデュースできるように人材になりたいと考えています。

かんばやし ゆう 神林 優 助教

写真家。
多摩美術大学出身。テレビ局での報道の仕事を経て多摩美術大学、大正大学で写真を教えながら、自らの写真作品制作にも取り組む。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え「今のみんな」に伝えたいことを語ってもらいます。



モノづくりの教育に取り組む大学で 学生と共に成長したい

今年の四月から宝塚大学で教鞭をとることになりました。以前は文系総合大学の芸術系コースで写真を中心に教えていました。「モノづくりへのこだわり」への意欲がだんだん増してきて、より学ぶ環境が整った宝塚大学というメディア芸術のジャンルで、クリエイターを目指している学生たちと共に学び、成長したいと考え、本学で教えることを決めました。

多摩美術大学で写真を中心に学び、大学卒業後はしばらく報道の世界で仕事をしていました。同時に写真作家としての作品も撮り続け、コンペでの受賞や個展の開催など実績を積んできました。やがて、母校の多摩美術大学の助手となり、写真を教える立場になりました。教えながら自分の作品作りも続けて、二〇一〇年には文化庁新進芸術家海外研修制度によりニューヨークに留学し、作品作りに取り組みました。

本学へはまだ着任したばかりですが、モノづくりへの意識が高い学生が多いと感じられ、今までなかった手ごたえを感じています。そんな学生たちに自分がカメラマンとして経験してきた様々なことを伝えながら一緒に学び、世の中にインパクトを与えられる作品を作っていきたいと考えています。

自分の魅力を他人に伝えるために ポートフォリオづくりの重要性を教えたい

担当している授業は、「コンピュータデザイン基礎」、「表現実践」、「ポートフォリオ制作実習」中でも力を入れていこうと考えているのが「ポートフォリオ制作実習」です。自分自身の作品や学びの成果をまとめ、分類・整理して、他の人に魅力が伝わるようにするのがポートフォリオですが、学生の皆さんはその重要性をなかなか実感として認識していないように思います。そこで三年生になったら、「ポートフォリオとは何か」を考えることから始め、私の経験も交えながらそれを制作する目的や意義を考察しつつ、実際にポートフォリオの制作を進めていきます。まず、映画やCMの絵コンテのように全体構成を考えながら設計図を作ります。三年生ではまだ制作した作品が少ないかもしれませんが心配ありません。考えた設計図に当てはまる作品をすでに制作していれば、そのページに当てはめればいいし、ページにはまる作品が少なければ、そこに当てはまる作品を制作していけばいい。ポートフォリオを作ることは、自分のクリエイターとしての指向を理解し、作品作りの方向性をつかむことでもあるのです。

自分のクリエイティブに向き合い 深く考える力を養ってほしい

作品は、皆さんの興味や伝えたい気持ちや動機となった創作行為の一つの「痕跡」です。作品に加え作者の思いや考え方を伝えることで、相手に作者の魅力を伝えるのがポートフォリオです。欧米では、実際に制作された作品以上に「何を指して作品を制作したか」「なぜその作品を制作したか」という、コンセプトや作品制作の動機が重要視される場合があることも理解してほしいと思います。

就職の時にもポートフォリオは重要な役割を果たします。業界や会社ごとに求められるポートフォリオは異なります。コアとなるクリエイティブ力や魅力が表現されたポートフォリオを制作し、相手に合わせて変更・更新できる思考力とスキルも身につけてほしいです。若い頃から誰からも認められる作品を作れる人は何万人に一人、何十年に一人でしょう。しかしポートフォリオをしつかり考えて制作することで、「今は力が不足していても、志望する企業で、成長していきたい」という決意を相手に伝えられます。ポートフォリオ制作を通じて自分のクリエイティブに向き合い、将来に向けて考えを深めていける人材になってもらいたいと思います。

Works



『kanbayashi FIGUREarakawa00』

FIGUREはスケートの滑走痕を撮影した作品。写真は荒川静香さんの滑走痕。展示風景は2009年東京都現代美術館での『トーキョーワンダーウォール』展。



『Cut』

カッターボードのカッター痕を撮影した作品。EMON PHOTO AWARD 受賞の副賞として開催された個展で展示。

ウカまん!

第十三稿

こういうことは先輩たちで原作と作画を分けて……?

俺シナリオ書く人にやりたいんだよね

そうそう商業でもよくあるでしょ

だから分業で作品を創ってるんだ

大きい夢を語ろう

まあいい！今回はプロットとネームの基本的なことを部活としてこうとか、お前プロット書いてるか？

メ……メモ程度です……

レポート用紙
ハート
ノート

色々な制作法があるからどれが正解というのはないんだよ

最初の内はしっかりとストーリーの構成をしてからネームに入ったほうが勉強になるヨ

うう……私いつも書き出しで悩んじゃいます

こいつがまあ……絵が掛けねえんだ

諦めた!
で、れーじが話作りそこまですっていうねいいバランスでしょ

得意分野を活かそう!

確かにまあ……

でも自分の領域に集中できるって事ですよね?
すごい楽しそう!

はあ!? 軽く言うな!

思いやりを持とう

そこはもう本当に感謝してるから

発想法だけでも有名なもので「マインドツリー」があるね

1つの要素に関連したものをとにかくどんだん繋げていくんだちよっとやってみようか

あっ楽しそ〜! やりまます

オイ知らねえぞ

なんで別にいいじゃないですかうるさいな
馬鹿野郎素人がトキに飲まれるんだよやべえんだよ

どうかな
こじかちゃん

これが俺の精神樹だよ

わからない

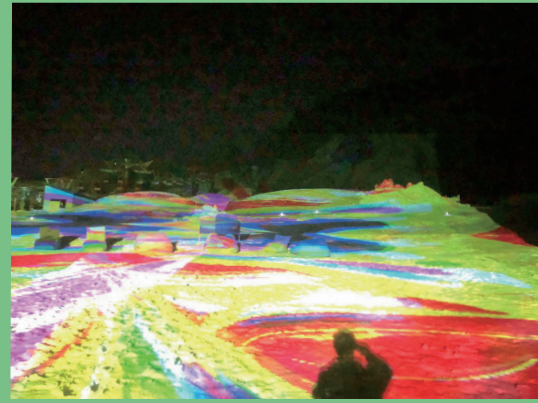
宇宙
魔ノ通ノ道
神ノ祈ル
君ノ魂ヲ救
大業ノ光
俺ノ魂ヲ救
君ノ魂ヲ救
君ノ魂ヲ救

桜木教授が監修した絵本が
「児童福祉文化賞」を受賞



美術と解剖学を結びつけた「美術解剖学」に取り組む桜木晃彦教授が監修を担当した絵本『ながいながい骨の旅』(文：松田素子、絵：川上和生)が、2019年度「児童福祉文化賞」出版物部門を受賞いたしました。絵本は2017年2月に講談社から発売され、地球のはじまりから人類が誕生する進化の中で、骨ができるまでの過程を描いた作品です。科学者が監修することで確かな情報に基づき制作されていることや、絵本で唯一“骨”に着目した価値ある一冊という点が、評価されました。

渡邊教授がD-Kで
天空の雪上アートを演出



渡邊哲意教授が、5月10日～11月9日まで谷川岳ロープウェイ(群馬県利根郡)で開催されているイベント「天空のナイトクルージング」にて、世界的な空間照明アーティスト長谷川章氏がプロデュースする「デジタル掛け軸(D-K)」のプロジェクションマッピング演出を手掛けました。このイベントは、星とデジタルアート、ロープウェイのナイトクルージングが一度に楽しめるもの。満天の星空の下、まだ雪が残る山肌に変化しながら映し出されるアートの上を歩くことができます。

Dr.イムさんの漫画『死ノ鳥』
第三巻発売(完結)

マンガ分野2013年卒業生のDr.イムさんの漫画『死ノ鳥』第三巻(完結)が、5月2日に集英社から発売されました。同社が運営するWebマンガ誌「少年ジャンプ+」にて連載していたパニックホラー作品です。フクロウによって連れ去られてしまったハルを見捨て、トキを東京へ連れて行く事を優先すべきか悩む一行に対し、九郎はハルの救出に協力して欲しいと訴え掛ける。無事に彼女を助け出す事に成功した彼らの前に現れたのは九郎の妹だった――!?



「乱歩先生とわたしII」展に
教員陣が参加



5月16～22日、池袋東武百貨店にて開催された第14回新池袋モンパルナス西口まちかど回遊美術館「乱歩先生とわたしII」展に本学の教員が参加いたしました。池袋周辺を舞台にしたアートフェスティバルで、本展は昨年に続きミステリー作家である江戸川乱歩の小説を題材に描いたイラストレーター・美術作家の作品をご紹介します。本学からは北見隆教授・高田美苗講師・城芽ハヤト講師・吉田光彦講師・安田隆浩講師が参加し、図録のデザインは松吉太郎講師と瀬戸早苗講師が手掛けました。

仁藤ゼミ生による
「ニトウゼミ展」を開催



5月14～24日、本学1階のエントランスギャラリーと4階の学生ホールを会場として、「ニトウゼミ展」が開催されました。今回展示されたのは、仁藤潤専任講師の下で学ぶゼミ生によるグラフィックデザイン、写真、映像などの様々な作品です。4月からゼミに入った2年生の始動を飾る展示会として行われ、企画、作品制作、レイアウト、設営などを学生たちが協力して手掛けました。今後は、学内に留まらず学外にもゼミ活動の場を広げてまいります。

映像領域の学生が、
出身校のグループ展に出展



映像領域3年の秋田晴菜さんが、4月27・28日に行われた「のち展」という新座総合技術高校デザイン科の卒業生ら有志によるグループ展に出展致しました。作品は高さ60cm程の黄色いドアで、開けるとユーモア溢れるモンスターが驚いて叫ぶ仕組みになっています。子供から大人まで楽しく、びっくりする、人の記憶に残る作品です。来場者した多くの方々の反響を呼びました。この作品は、今年の7月に開催される「アート&テクノロジー東北2019」に出展予定です。

川端新さんの漫画『保健室のおたくおねえさんは好きですか?』第一巻発売

マンガ分野2011年卒業生で、本学で講師を務める川端新さんの漫画『保健室のおたくおねえさんは好きですか?』第一巻が、5月10日に小学館から発売されました。同社の無料WEB漫画サイト「やわらかスピリッツ」で連載中のコメディ漫画です。保健室の麗人は隠れオタ(いや隠せてない)桃山虹子先生は新任の保健教諭。その麗しき美貌の裏側には、ひたかくせない二次元愛が…! おたく女教師×男子中学生の二次元最高オタ充日記!





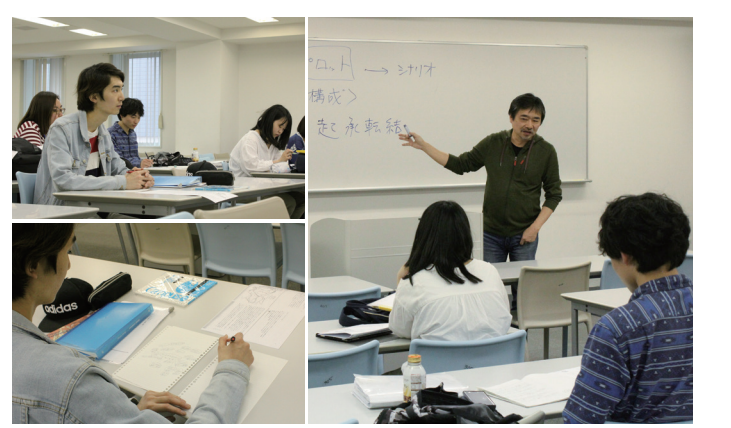
シナリオ原作
はこんな授業だった!

どんな授業
映像作品の設計図であるシナリオを作成するための基本的なスキルについて学ぶ授業です。自分で考えた話を基に、実際に脚本を制作しながら授業を進め、話の作り方や書き方を学ぶと同時に、映像制作におけるシナリオの重要性と役割を理解します。

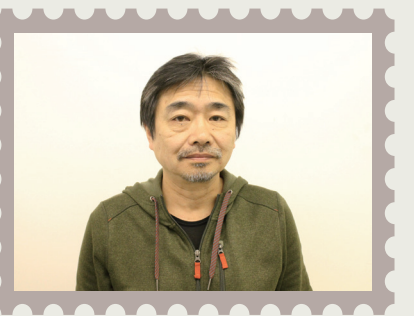
身につく力は
アニメーションやマンガを制作し演出するには、シナリオを読み解く力が必要です。細かい描写がないシナリオを理解するために求められる「小説とは違う読み方」、「行間を読む力」を身につけるには、実際にシナリオを書くことが効果的です。自分で書くことを通じて、「映像が想像できるシナリオ」の書き方を修得します。

この日の授業内容
自分が書きたいストーリーを基に、シナリオ全体の組み立てとなる「プロット」を作り、シナリオとして完成させるまでのステップを進めました。ストーリーに具体性を与える「プロット」は、映像を想像させるために一番大事な要素であることを、「桃太郎」や、平野先生自身が手掛けた作品を事例として、わかりやすく解説されていました。

編集委員の感想
「シナリオはドラマを書くもの。そのためには“人”を書く必要がある」という先生の言葉に、アニメーション作りは技術だけでなく「心を動かす力」が必要だと感じました。人の感情を動かす表現ができるクリエイターになるため、人との交流や、様々な経験を通してコミュニケーション能力の高い人間になってほしいという先生の気持ちが伝わりました。



授業の様子



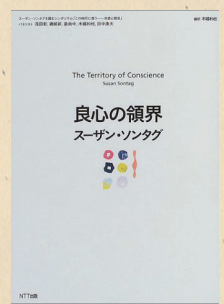
平野 靖士 講師
シナリオライター。
『ルパン三世 Part III』『ドラゴンボール』『シティーハンター』シリーズ
『名探偵コナン』他

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおススメの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

『良心の領界』

スーザン・ソントグ / 著 木幡和枝 / 訳
2004.3 NTT出版



『写真論』で有名なソントグから、若い人へのメッセージが記された一冊。「少なくとも一日一回は、もし自分が、旅券を持たず、冷蔵庫と電話のある住居をもたないでこの地球上に生き、飛行機に一度も乗ったことのない、膨大で圧倒的な数の人々の一員だったら、と想像してみてください。」(同書より)

『あるあるデザイン』

ingectar-e / 作
2019.1 エムディエヌコーポレーション



「だいたいツートーンでいける」「水玉のせとく」など、レイアウトデザインのよくある手法に、思わずうんうんとうなずきたくなる「あるあるフレーズ」を付けて、実例とともにわかりやすく解説しています。イメージの共有に、アイデアやヒントが欲しいときに、あると便利な一冊です。

『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』

渡航 / 著 ぼんかん® / イラスト
2011.3 ガガガ文庫 (小学館)



無理やり「奉仕部」に入れられたひねくれた高校生の生活を描いたラブコメディ。個性の強いキャラクターたちの深い物語は、表裏が分かりにくく現実そのもの。学生の考えそうなことが描かれているので感情移入しやすく、オススメの作品です。

第2回 見る知る作る。

作品が伝える「物語」を知る

過去の美術作品についての知識は、鑑賞や制作にどのよう役立つかでしょうか。ここでは主題、つまり表現された「物語」について考えてみましょう。

西洋美術の歴史は、物語を描く技術の発展史ともいえます。主に語られるのは古代の神話やキリスト教の伝説です。それらはヨーロッパ文明の基礎であり、長い間、その大切な世界観を伝えることが美術作品の大きな役割のひとつでした。西洋の古い物語は、現代の私たちには遠い世界に思えるかもしれませんが、でも、実は喜怒哀楽に満ちたリアルな世界でもあります。

物語を表現するために、その場のメッセージや感情を効果的に伝えるために、昔の作家たちは様々な工夫しました。例えば、ルネサンスの画家レオナルド・ダ・ヴィンチによる『最後の晩餐』は「裏切り」というドラマの描写でもありますが。登場人物の表情や身振り、背景、色彩、構図、あらゆるものがストーリーを効果的に語るために入念に考えられたのです。現在の美大生におなじみの人物デッサンも、もともとは神の物語を正確に伝えるための形の表現の訓練でした。

神話や聖書には魅力的なエピソードが沢山あります。主な逸話を紹介した事典を手引きにしてもよいでしょう。それらの物語を読んだら、美術作品を見ることができ、言葉がどうイメージ化(視覚化)されたかを知ることができます。そこから、より豊かな創作のヒントが見つかるかもしれません。(近藤真彰准教授)



最後の晩餐
レオナルド・ダ・ヴィンチ/作
1495-1498
キリスト教の聖書に記録されているイエス・キリストの生前に起きた出来事で、最後の晩餐のシーンを描いた壁画。

- Director
渡邊 哲恵 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員)
- Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所)
- Editor
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員)
- Art Director
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (本学教務助手)
- Assistant Director
色部 桜子 (3年)
- Designer
関口 愛理 (3年)
金子 雅音 (2年)
- 『ツカまん!!』
原作: ストーリー文化研究室
画: 宮々瀬 遊 (修士1年)
- Special Thanks
西田 慎一郎 (WDT)
- Columnist
近藤 真彰 (本学教員)

東京2020 オリンピック・パラリンピック 連続表紙企画



『サッカー』
作画: 明石りょう葉 (2年)

編集後記

暑い日が続き、すでに夏の気配すら感じられるこの頃、皆様いかがお過ごしでしょうか? 気になる記事はございましたか? 記念すべき100号となった今月号では、本学にて行われた、富野由悠季監督の特別講演をメインに、多くの学生や教員陣の活躍を紹介しております。それでは、次号のニュースレターもよろしくお願いたします。