

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

報道関係各位

2011年8月



【作者】イラストレーションコース 3年 引場 早紀さん

「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: 金澤、山本 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: 江頭、高橋、菅野 TEL: 03-3571-5228

復興支援ライブに 学生たちがボランティア参加

東日本大震災の被災者たちに、元氣と復興への願いを送るため、湘南にゆかりのあるアーティストが出演する音楽ライブイベント「～湘南からエールを～ 東日本大震災復興支援ライブ 2011」が8月27日（土）に鵜沼海岸で開催されることになり、本学学生たちがボランティアスタッフとして参加することになりました。

ふじさわ観光大使のロックバンド TUBE が呼びかけて行われるこのイベントには、加山 雄三さん、キマグレン、つるの剛士さん、RIP SLYME などが出演。ライブの収益金は全額、被災地に寄付されます。

震災で神奈川県内に転入してきた中・高校生たちは、当初は招待されるだけの予定でしたが、「多くの方々のご支援への恩返しと、元気に過ごしていることを被災地も含めた皆さんに伝えたい」と、自分たちもボランティアスタッフとして参加することになりました。現在、彼らを支援する会「SDC♡～願いを叶える会～」を通じて、高校生を対象に参加を呼び掛けている。本学の学生たち（東北、神奈川県出身の学生が中心）は高校生スタッフのサポート役として、イベントに参加する予定です。

■「SDC♡～願いを叶える会～」

震災で神奈川県内に転入した中・高校生を支援する会。会のスタッフには、被災し転入した高校生も参加。イベントなどによる交流会や、メンバーがやりたいと思うことを実現していく『企画支援』を行っている。

■「～湘南からエールを～ 東日本大震災復興支援ライブ 2011」概要

日 時：2011年8月27日（土）

開場 午前11時 / 開演 午後1時

※終演予定 午後5時30分

※雨天決行、荒天中止

会 場：鵜沼海岸（県立湘南海岸公園サーフビレッジ前浜）

主 催：「湘南からエールを」実行委員会

出演者：加山 雄三（茅ヶ崎市民栄誉賞受賞）、キマグレン（かながわ観光親善大使、逗子在住）、
TUBE（ふじさわ観光親善大使）、つるの 剛士（藤沢在住）、
RIP SLYME（メンバーの内2名が藤沢出身）など

50音順

1.HOT TOPICS－②

オープンキャンパスでトークセッション

「オープンキャンパス 2011 夏休み Special!」では、各回、テーマを変えてトークセッションを実施。若手の教員たちがコーディネーターとなって、現役の学生や大学院生らが参加。キャンパスライフの一端やクリエイターになるための苦労など、生の声が聞けることから、参加した高校生や保護者からも好評を呼んでいます。

■トークセッション

7月24日 「大学で養うもの」

◆コーディネーター：渡邊哲意准教授 参加者：野川知子、小林佑、坂口茜、中山あゆみ

各コースの学生たちが入学以後に経験した学外活動を中心に進行。進行役の渡邊 准教授は「物をつくることは“デザイン”すること。人々が快適な暮らしをするために創造することにおいては、マンガ、アニメ、イラスト、映画のどれもが当てはまります。商品を作ってそれをどのように見せるかまで考えられるようになって欲しい」と語りました。

8月7日 「漫画を仕事にするためには」

◆コーディネーター：たちばないさぎ、松本翔 参加者：黒郷ほとり、上原愛弓、酒巻美沙子

「マンガでわかる公認会計士－松本 翔の事件簿－」（イースト・プレス社）の原作を担当した、たちばないさぎ 講師と作画を担当した学生たちのトークセッション。マンガが完成するまでの裏話や、たちばな講師が漫画家としてデビューするまでのいきさつ、漫画を「仕事」にしていくためにはどうすれば良いかについてなど、プロの世界の厳しさを垣間見られる内容となりました。

なお、第3回は8月20日（土）に開催いたします。



オープンキャンパス当日の様子

1.HOT TOPICS－③

新宿区を通じて震災義援金を寄付



(左より) 川口 藍さん、中里 智美さん、中山 弘子 新宿区長

学生たちが集めた「東日本大震災」の義援金が、新宿区を通じて被災地へ寄付されることになりました。7月26日に学校を代表して、川口 藍さんと中里 智美さん（共にマンガコース4年）が新宿区区役所を訪れ、中山 弘子区長に義援金の目録を手渡しました。義援金は新宿区を通して、日本赤十字社に寄付されます。

義援金は、5月に小田急百貨店新宿店で開催した「e 顔バッグ展」でのバッグ販売、似顔絵チャリティでの募金、7月に新宿大久保公園シアターパークで開催された「第3回農山村ふれあい市場」での似顔絵チャリティによるもので、総額は109,657円となりました。

また、7月3日に大久保公園で開催された「歌舞伎町アートマーケット」での似顔絵チャリティ、およびデザイン風鈴の売上金も、東日本大震災の被災地で支援活動をしている「特定非営利活動法人NPO 事業サポートセンター」に支援金として47,350円を寄付。支援金は同センターの活動費として活用されます。また、同センター主催の「復興支援 IT ボランティア」*には、映画コース4年の小林 佑さんが継続して参加しています。

東京メディア・コンテンツ学部では、今後も新宿区と連携して東日本大震災の復興支援活動に協力していく予定です。

*「復興支援 IT ボランティア」

岩手県の避難所・仮設住宅を訪問し、主にPCを使って住民のサポートを実施。避難所・仮設住宅の方々に寄り添い信頼関係を築きあげていくと同時に、様々なニーズに細かく対応している。

(NPO 事業サポートセンターHP より一部抜粋)

NPO 事業サポートセンター： <http://www.npo-support.jp/event/20110803-itsupport.php>

1.HOT TOPICS－④

週刊少年ジャンプのギャグマンガ賞で 南 貴大君が優秀作

週刊少年ジャンプ（集英社）主催の「第1回Gカップ 新・ギャグマンガ賞」で、マンガコース3年、南 貴大さんの作品『YAMA.THE.KING』が優秀作に選ばれました。

「Gカップ」は“面白ければそれでいい”というコンセプトで、週刊少年ジャンプが次世代の才能発掘に本格的に乗り出した新しいギャグ漫画賞です。審査員には「ピューと吹く！ジャガー」のうすた 京介氏や、「BLEACH」の久保 帯人氏が名を連ね、各審査員と編集部員が面白いと思った作品に賞金を割り当てる（毎回賞金総額100万円が設定）、今までにない賞金システムを採用しています。作品はGカップ（入選）、Fカップ（準入選）、E～Aカップ（優秀作）にランク付けされ、南さんの作品は応募総数971通の中からDカップに選ばれ、賞金42,001円と副賞を獲得しました。

南 貴大さんのコメント：

「受賞は素直にうれしいです。ギャグ漫画で今後も投稿を続け、ジャンプ本誌でのデビューを目指します。」

■週刊少年ジャンプ 「Gカップ 新・ギャグマンガ賞」

<http://www.shonenjump.com/j/manga-shou/gcup.html>

2.各コース紹介

ゲームコース

授業紹介

Webデザイン演習（必修科目）〔 受講学年：3年 担当教員：渡邊 哲意 〕

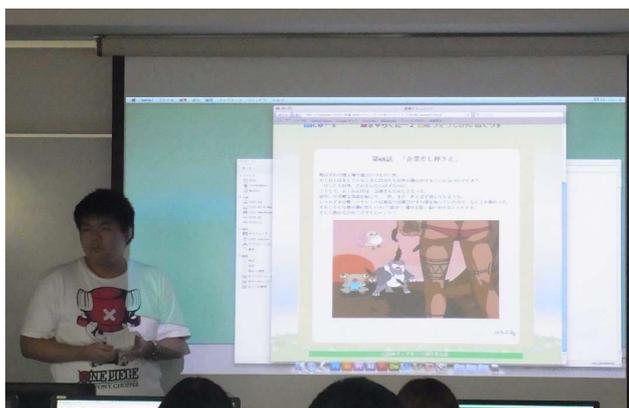
本授業は、チームで「Web」について考え、その考えをもとに制作した Web 企画を制作・発表するという、学生の自主性を生かした“プロジェクト形式”で行われます。

授業の初回から数回をかけて「Web とは何か？」について考える作業を実施。まず、チーム内で個人の考える「Web」についての意見を発表・交換し、個々の考えを共有した後、議論を積み重ね、チーム内で「Web の定義」「Web の役割」について考えをまとめました。その際、「チームの考えにメンバーは本当に納得しているか」など、本授業を担当する渡邊先生からの問い掛けやフィードバックを受けることで考えを整理し、チームとしての考えが固まった後、それを具現化する Web の制作にとりかかりました。

授業の最終回では、各グループによる「Web」の定義を発表し、それをもとに制作された企画を発表。グループごとに「Web」の定義が異なるため、Web サイトやコンテンツ、スマートフォンアプリなど、多様な企画が発表されました。

あるグループは、「200年後の日本で放送されているテレビアニメの公式 Web サイト」を作り、キャラクターやあらすじの紹介だけでなく、T シャツなどのオリジナルグッズのページも作成しました。他に、「AR（現実拡張）機能を用いて、現実世界に隠れている動物を捕獲し、スマートフォン内で飼育する Web アプリ」や、「キャラクターをスマートフォンにダウンロードし、現実世界でも一緒に行動できるようにするアプリ」、「Web 上で自由なデザインの星座をつくり、スマートフォンを通して実際の空に配置するアプリ」などが発表されました。

全チームの発表後、渡邊先生は全体の総括として、「独創的でおもしろいだけでなく、商品化や実現性を意識して企画を考えることが重要」と、ビジネスの観点を磨くことの必要性について言及しました。



学生による発表の様子



アニメキャラクターと
現実世界でも行動できるスマートフォンアプリ

3.教員紹介

マンガコース 萩原 京子 専任講師

モノクロの表現にこだわっていきたい

最近、漫画家としてだけでなく、ゲームシナリオライターとしての活動も行っています。特に携帯電話で遊ぶ恋愛シミュレーションゲーム、いわゆる乙女ゲームのシナリオなどを執筆しています。マンガとゲームのシナリオの一番の違いは、マンガは、“その話をどうしたいか”が作者に委ねられていますが、ゲームの場合は、クライアントの希望に沿ってシナリオを書かなければなりません。マンガに比べると自由度は低いですが、ユーザーがどのように楽しむか、という視点で以前よりも物事を考えるようになりました。乙女ゲームの場合であれば、“萌え”表現をたくさん入れたりして、とても楽しいですね。



萩原 京子 専任講師

ストーリーは、今まで何千年という物語の歴史の中でパターンは出し尽くされていますが、そこに自分なりの新しさを入れることができるかが重要となります。最大公約数的なストーリー、つまり、万人ウケする部分を押さえつつ、新しい自分なりの視点を持つことです。

自分らしさは、周囲の色々なものを見た上で作り上げていくべきものです。そして、様々な意見を取り入れ、みんなを楽しませて、読ませる。周囲の反応を聞くために、授業の最後に学生同士が作品を講評し合う時間を設けたりもしています。学生には、“自分以外の人に楽しんでもらうこと”を一番に考えて欲しいです。

携帯電話で読むマンガは、コマごとでしか見られなかったのですが、iPadでは1ページがそのまま表示されます。デジタル化により、紙の表現とは少しずつ変えていかなければならない部分が出てくるかもしれません。今後、デジタルでどういう表現ができるかを自分なりに考えていきたいと思います。ただし、カラーは見栄えが良くてきれいですけど、モノクロ画面で表現できることを追求したいですね。モノクロはカラーに比べると表現が限られています。例えば、影にしたい部分も網掛けなどを使うしかありませんが、その中でどのような光の表現をするか、モノクロでどこまでできるのかという部分にはこだわり続けていきたいです。

<萩原 京子(はぎわら きょうこ)>

日本大学芸術学部卒業。講談社「週刊少女フレンド」でデビュー。少女漫画を数年描いた後、育児の経験を生かして育児漫画を描き始め、広く女性の共感を呼ぶレディスコミックに移行。プロット、ストーリーの組み立て、台詞回しの巧みさを評価され、現在ケータイゲームやPCゲームのシナリオ執筆に参加中。

4.今後の予定

■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「オープンキャンパス 2011 夏休み Special!」

日 時：8月20日（土）

内 容：コース紹介、体験授業（講義、実習）コンテスト受賞者によるマンガ描き方講座、
学生作品展示、映像作品上映、個別相談 など

【体験授業メニュー】

マンガコース	拝啓、漫画背景基礎！これならできそう！？
イラストレーションコース	キャラクターイラストレーション
ゲームコース	ゲームプロデューサー入門
アニメコース	フリップブック発想法
映画コース	ともかく機材に触れてみよう！

【トークセッション】

株式会社 JETMAN の代表取締役でもある井上教授、同社取締役/クリエイティブディレクターの吉岡講師、ゲームコースの在校生、卒業生によるトークセッションを行います。

■ 宝翔祭 2011

日 時：9月18日（日）、19（月・祝）

内 容：現在、実行委員会を中心に様々なイベントの企画を立てています。詳細につきましては別途ご案内いたします。

■ 「学生クリエイターズフェスタ in 新宿 2011」

日 時：10月15日（土）～ 23日（日）

会 場：新宿モア 4 番街、歌舞伎町セントラルロード、シネシティ広場

内 容：新宿にある大学や専門学校をはじめ、日本全国の大学から「空間デザイン部門」「デジタル映像部門」の 2 部門の作品を募集し、歌舞伎町を中心にアート作品を展示するイベントに参加します。なお、本学副学長の大村 教授が幹事に、川村順一学部長が企画委員として参画しています。