

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



作：イラストレーション領域3年 藤代実咲さん（東京都立晴海総合高校出身）

領域の枠を越えた「初年次教育」始動

『創造』『コンテンツ』『教養』の3つの学びを柱に五感をフルに活用して、ものづくりに必要な基礎を修得する、新入生を対象にした授業が今年度からスタートしました。社会人として、クリエイターとして必要な基本的知識を身に付けるため、新入生全員が領域の垣根を越えて同じ授業を受けるもので、本学のカリキュラム改革の”目玉”としてその成果が期待されています。

■ 創造基礎

様々な表現ジャンルの基礎的な訓練のための授業ではなく、創造や表現することにおける根本的かつ総合的な演習としての全く新しい概念の基礎授業です。“創る楽しさの体験”“素材 (texture) の発見”“意識的な感覚の開発”“コミュニケーション能力の開発”“創造における自己開発の助長”を目的にしています。

初回の授業は、「オリジナルアイデアの名刺交換で友達づくり」がテーマ。学生それぞれが名刺を作成し、名刺交換を通じて他領域の学生との交流を深めました。

折り紙を貼りつけて、視覚と触覚に訴えた名刺、紙をめくると名前が現れる仕掛け名刺のほか、自分の好きなアニメについて記載したもの、にわとりを型どったものなど、千差万別の作品ができました。

その後、制作した名刺を交換し自己紹介する「名刺交換タイム」に突入。記載した好きなアニメの内容で相手との共通の話題が見つかったり、デザインの奇抜さで話が盛り上がり、終始賑やかムードで行われました。

名刺交換タイム後には、すでに作成した名刺とは別に、新たなデザインの作品を作り始める学生の姿も多くみられ、クリエイターを目指す者として、他者の作品から刺激を受けている様子が見受けられました。

その様子について、「創造基礎」の授業全体をコーディネートする渡邊哲意准教授は、「とても良い反応だと思う。この授業では、他領域の学生とコミュニケーションを深めるだけでなく、互いに刺激し合いながら、創造力を養ってほしい」と述べ、今後の学生の成長に期待していました。



用意された素材の中から利用できそうなものを選択



学生が制作した仕掛け名刺



「名刺のデザインがかわいい！」と盛り上がる学生たち

HOT TOPICS—①

■教養基礎

大学生として必要な“教養の基礎”を学ぶ授業です。初回の授業では、桜木晃彦教授から共通の言語を持つために必要な「コミュニケーション能力」と「考える習慣」について説明がありました。桜木教授は、具体的に実践してほしいこととして“重要な本は実際に買って自分の手許に置いておくこと”“本当に役立つ情報を得るためにはネットで調べるだけでは不十分である”といったことや、“英語については分からなくても食らいついて逃げない姿勢を持ってほしい”といった点を挙げました。

また、サイエンスとアートの関係、特に桜木教授の専門である解剖学について話題が及ぶと、学生から多くの質問が出て、関心の高さがうかがえました。



「教養基礎」授業の様子

■コンテンツ基礎

マンガ、イラスト、映画、アニメ、ゲームなどのコンテンツに関する全般的な知識を学ぶ授業です。コンテンツにおける歴史や産業の仕組み、表現方法などについて学ぶことで、将来コンテンツ産業に携わりたい学生が必要な知識や技術を習得することを目標にしています。

授業の冒頭、川村順一教授は、最近になって自身が声優としてデビューした話をし、実際に作品を映像で流しました。声優として作品に参加することになった経緯から、「将来、それまでの経験がリンクして別の仕事につながることもある、経験のデータベースを増やすことで新たな世界が広がる」と伝えました。



「コンテンツ基礎」授業の様子

川村順一教授

1回の授業、1つの課題の中に、クリエイターとして皆さんを形づくるネタが隠れています。年齢は関係ありません。それぞれの才能でどう生きていくか、どういう形で外につなげていくか、そのきっかけを作してほしい。

学生制作チームが新作 iPhone アプリをリリース

学内にあるゲーム制作会社、(株) JETMAN と宝塚大学が提携し、学生制作チームが開発した iPhone アプリ「まうごつ※¹ くまモンパズル」(無料) がリリースされました。

「まうごつ くまモンパズル」は JetGameLab※² レーベルのアプリで、熊本県キャラクター「くまモン」の素材を使用し、ゲーム領域の学生制作チームが開発した iPhone 向けゲームアプリです。

毎日更新されるくまモンの写真と BGM を聞きながらスライドパズルゲームをクリアし、パズルが完成するとギャラリーに写真が追加されます。パズルの難易度によって得られるポイントが異なり、10 ポイント集めるごとに保存できる写真の数が増える仕組みとなっています。

※¹「まうごつ」とは、熊本県の方言で「すごい」という意味の強調語。

※² JetGameLab は、ゲーム開発者育成のため、企画から販売、広報までを学生が体験し、後進育成のためにゲームの売上金で開発環境を整えていく新しい循環型の取り組みです。



「まうごつ くまモンパズル」

iPhone 3GS、iPhone 4、iPhone 4S、iPhone 5、iPod touch (第 3 世代)、iPod touch (第 4 世代)、iPod touch (第 5 世代)、および iPad に対応



くまもとサプライズキャラクター『くまモン』/くまもとサプライズ熊本県許可第1087号

■アプリのダウンロード

<https://itunes.apple.com/jp/app/maugotsukumamonpazuru/id629879212?mt=8>

■株式会社 JETMAN について

会社名：株式会社 JETMAN

代表：代表取締役 井上幸喜 (宝塚大学 教授)

住所：東京都新宿区西新宿 7-11-1 宝塚大学 6 階

業務内容：iPhone アプリ Android アプリ企画開発、GUI 開発、ゲーミフィケーションによる販売促進、ユーザー導線設計企画開発

URL : <http://www.jetman.co.jp/>

2013 年度入学式

2013 年度の入学式が、ハイアットリージェンシー東京（新宿区西新宿）で 3 日に挙行されました。

当日は新たな生活に目を輝かせる学生たちに、宝塚大学の小清水漸学長が、入学の祝辞と学生としての心構えについて話しました。新入生を代表して、ゲーム領域 1 年の池田雄亮さん（宮城県立仙台南高校出身）が誓いの言葉を述べ、「一人ひとりの夢を実現するための精一杯の努力をし、社会に貢献できる人間となるべく勉学に励みます」と決意を表しました。

入学生誓いの言葉（一部抜粋）

今日、このようにして私たち新入生が宝塚大学の入学式に出席できることを心よりうれしく思います。一昨年の 3 月 11 日に起こった東日本大震災から 2 年が過ぎました。甚大な災害からの復興をすすめる中で、改めて芸術の持つ意味とその役割の重要性を感じました。私たちは、一人ひとりの夢を実現するために精一杯の努力をするとともに、社会に貢献できる人間となるべく勉学に励み、学生生活が実りあるものとなるよう努力することを誓います。



祝辞を述べる小清水漸学長



「誓いの言葉」を述べる池田雄亮さん(左)

卒業制作作品が受賞

3 月 8 日に開催された「第 31 回そつせい祭」で、2012 年度卒業生の吉際健さんが監督を務めた作品『CHIMERA』が、学生部会運営委員賞を受賞しました。

「そつせい祭」は、映画・映像制作の専門課程のある全国の大学・専門学校から選抜された卒業制作作品を一堂に集め、上映するイベントです。

『CHIMERA』は、カラーのクレイアニメーション。運転手の男が不法投棄したドラム缶から流れ出る液体から物語が始まる、恐怖のモンスター映画です。



『CHIMERA』の一場面

【社会連携】

各地で似顔絵描きを実施

学生有志による「似顔絵描き」を3月下旬から4月中旬にかけて、各地で実施しました。

■ 京王百貨店 新宿店 4F トランスワーク売場内

京王百貨店新宿店4階の婦人服店「トランスワーク」の売場内で3月23日、来店者を対象に似顔絵を描きました。トランスワークのスタッフが、これまで社会連携活動として行ってきた「似顔絵描き」の活動を大学のホームページで知り、今回のオファーとなりました。学生たちは、来店者自身の似顔絵を描いたほか、「ペットの写真をもとに似顔絵を描いてもらいたい」「別々に写っている夫婦の写真を一枚の色紙に並べて描いてもらいたい」などのリクエストに応え、訪れた多くの人々に喜ばれました。



似顔絵を描く学生たち



絵の具とペンを組み合わせて描く学生

■ 「A! Lucky Park 桜まつり 2013」

四谷荒木町の荒木公園（新宿区荒木町）で開催された「A! Lucky Park 桜まつり 2013」（14～27日）の初日に、似顔絵描きブースを出展しました。昨年10月の「四谷だいすき祭り」で交流を深めた荒木町商店会の役員から協力を求められ、今回の参加となりました。当日は色紙への「似顔絵描き」や「似顔絵缶バッジ作成」を行い、多くの来場者がブースに集まり、好評を博しました。



ブース前に飾った看板



色鉛筆、絵の具など、学生それぞれが使いやすい画材を使用

「東京国際アニメフェア 2013」に出展

アニメ業界最大のイベント「東京国際アニメフェア 2013」（3月 21～24 日、東京ビッグサイト）に今年も大学のブースを出展しました。ブースでは卒業制作作品等のほか、在校生作品や過去の卒業生作品の展示を行いました。

総来場者数は、4 日間の合計で 10 万人を超えるほどの盛況で、学生たちは作品のアピールだけでなく、アニメのキャラクターに扮するコスプレで自らも楽しみながらイベントに参加していました。



ブースの様子

芦谷講師がキャラクターデザインを担当

芦谷専任講師の所属するユビキタスエンターテインメント（以下 UEI）から、芦谷講師がキャラクターデザインを担当したドネーションゲーム『de_mine』が、3月 18 日にリリースされました。

『de_mine』は、社会問題の解決にゲームの力を活用することを目指した「ソーシャルソリューションゲーム（ドネーションゲーム）」開発プロジェクトの第一弾作品です。本作は、当該月の総プレイヤー数×1 円相当の金額が、カンボジアの地雷処理を支援するため、現地で地雷・不発弾撤去処理活動を行っている Japan Mine Action Service (JMAS) へ寄付金として送られます。地雷が埋められた近未来の日本を舞台に、日本を移動しながら地雷を除去していくストーリーで、プレイすることによりカンボジアの地雷撤去活動に貢献することができます。

本製品はゲーム投稿サイト「9leap（ナインリープ）」にて提供。AR 機能が利用可能な Android アプリも Google Play にて同時提供中です。

URL : <http://9leap.net/games/2520>

※ゲームをプレイするには Yahoo!プレミアムアカウントが必要



ゲームの画面

竹内教授 作の公演『フェニックス・クラブ』

竹内一郎教授（マンガ領域）作、松村穰氏の演出による『フェニックス・クラブ』の公演が、3～7日までサンモールスタジオ（新宿区新宿）で行われました。

物語の舞台は1948年の東京。焼け野が原の上野を舞台に、非合法のカジノ「フェニックスクラブ」を作ろうとした男と、それをつぶそうとする日本政府、GHQの対立を軸に、民衆の力による自分たちの「復興」を描いた作品です。

明日を夢見て懸命に生きる人間の対立、愛情、裏切りなどが盛り込まれた魅力的な戯曲および演出が話題を呼び、公演は連日満員盛況となりました。

またパンフレットのイラストは、城芽ハヤト講師が手がけました。



作 竹内一郎
演出 松村穰

パンフレットイラスト 城芽ハヤト
主催 (有)オフィスワンダーランド

「フェニックスの住処」 竹内一郎（公演パンフレットより引用）

3年ぶりの自民党政権である。株価は上がり、円が安くなっているので輸出産業は元気になるはずである。理屈の上では。

しかし、日本は少しも元気になっている実感がない。人々が物を買えば元気になるということでもなからう。

私は、酒がうまい、飯が旨い、と感じるときに「元気をを感じる。もちろん、とりたてて美食をしているわけでもない。朝、ご飯を炊いて、ねぎと豆腐の味噌汁を作り、鰯の開きをコンロで炙って食べるだけの飯が、「旨い」と感じられるときに元気なのである。

もちろん、知識人や政治家の方が日本を元気にするために知恵を絞り、尽力していらっしゃる。演劇人である私に何が出来るか——。演劇というのは、人間の猥雑さを映すのに好適な手段である。何人もの登場人物が、己の価値観や感じ方を同時に発する。舞台空間には平明な論理が綺麗に一本通っているというわけでもない。

善と悪、清と濁、対立するものが、拮抗しながら活気というのは醸造されてくるのではあるまいか。それをすくい取れるところに演劇の意義がある。

「フェニックス」は、「清濁併せのむ」という覚悟の中に息を潜めているように思えてならないのだ。

学部長挨拶

竹内一郎学部長

自ら問いを発する力を

本年度はこれまでのコース制を変更し、「マンガ領域」「イラストレーション領域」「ゲーム領域」「アニメーション領域」「映像領域」「コンテンツデザイン領域」から、自由に専門科目を学ぶことができるようになりました。高校を卒業した18歳の段階では、“将来何になりたいか”、漠然としたイメージしか持てない人が多いと思います。実際にプロの第一線の先生に習ってみて、初めて自分の適正に気づくということもたくさんあります。

一つの分野だけでなく、領域の垣根を超え、多彩な知識や技術を身につけることで、学びながら自分の適性を見つけることができます。また就職活動時には、様々な領域を学んだ経験を基に、自分ができること、社会に貢献できることについて、より広い視点から進路を考えられるようになります。



竹内学部長

今年の授業で大幅に変わった点としては、1年次の「創造基礎」の授業が挙げられます。すべての領域にまたがるもので、皆と力を合わせて作品を作ったり、全身を使って大きな絵を描いたり、街に出て、街そのもののデザインを考えたりと、答えは学生たちが見つける授業です。正解があるわけではなく、学生が協力し合い、“自ら問いを発する力”を身につけることを目的としています。また「創造基礎」の授業は各領域の「研究室」ともつながっており、学年や所属領域に関係なく自由に学ぶことができる環境が整いました。

社会との関わり点では、新宿区と連携した活動を引き続き行っていきます。新宿の新たな賑わいと活力を創出するアートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ」への参加や、歌舞伎町広報大使の活動の一環として、大久保公園で定期的開催される「歌舞伎町農山村ふれあい市場」などへ今年も参加する予定です。特に地域の商店街や様々なイベントで開催する“似顔絵描き”は、学生たちの手ですべて運営から実施まで行い、地域の皆様や遠方から新宿を訪れる方からも毎回好評をいただく活動に育ちました。

宝塚大学は、「芸術と科学の協調」を建学の理念としています。新入生には美大としての基礎を学んだ上で、時代に合わせて広く世の中に流通するコンテンツに目を向けてほしいと思います。芸術と科学の協調・融合を意識し、目を凝らしながら食欲に勉強することで、自分でも気づかない才能に出会うことができます。人間はとてつもない力を持っていますが、多くの人は気づいていません。自分だけの内なる力、内側から出てくる力を信じて、多くの素晴らしい出会いを大学生活の中で実現してほしいです。

<竹内一郎>

1956年福岡県久留米市生まれ。横浜国立大学卒。九州大学博士／比較社会文化。筆名「さいふうめい」で発表した『戯曲・星に願いを』で文化庁・舞台芸術創作奨励賞佳作、原案を担当した『哲也 雀聖と呼ばれた男』で講談社漫画賞を受賞。その他、『アストライアの天秤』（講談社）、『少年無宿シンクロウ』（講談社）、『中学生日記』（NHK出版）等の漫画原作を担当。『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』（講談社）でサントリー学芸賞受賞。『人は見た目が9割』（新潮新書）がベストセラーを記録。近著に『その癖、嫌われます』（幻冬舎新書）、『就職活動を勝ち抜く「見た目力」』（アスペクト）など。

学生紹介

ゲーム領域 1 年

池田雄亮さん（宮城県立仙台南高校出身）

年々募る“ゲーム業界”への憧れ

— 宝塚大学を知ったきっかけ

漠然と進路について考えていた時期に進学情報サイトで、ゲーム制作を学べる大学について調べていたところ、宝塚大学の名前を知りました。その時点では、数ある大学のうちの一つでしたが、pixiv（ピクシブ）やニコニコ動画の広告で宝塚大学の名前をよく見かけるようになり、「これも何かの縁」だと思い、詳細な大学研究に取り組み始めました。



池田雄亮さん

— オープンキャンパスで知った宝塚大学の強み

研究の一環として、各大学のオープンキャンパスにも参加しました。宝塚大学では、自分で描いたイラストをパズルゲームのデザインに埋め込むという特別授業が行われ、井上幸喜先生と吉岡章夫先生（いずれもゲーム領域）にご指導いただきました。それまでに参加した他校のオープンキャンパスと比べると、非常におもしろく、勉強になりました。その際、宝塚大学では企画から制作まで一貫してゲーム作りが学べること、学内にある制作会社のプロジェクトに関われる機会があることなどを知り、他大学にはない強みを持つ宝塚大学への進学を強く意識するようになりました。

— ゲーム業界への憧れについて

「将来はゲーム業界に関わりたい」と最初に思ったのは小学校低学年の時です。当時、本体の内部が透けて見えるスケルトンデザインが流行し、任天堂からも“ゲームボーイ スケルトン”が発売されました。中身の回路が見えるデザインに衝撃を受けた私は、「将来はこんなゲーム機をつくりたい」と強く思ったことを今でも覚えています。ハードへの憧れが先でしたが、『ポケットモンスター』などの様々なゲームをプレイするうちに「ソフトをつくりたい」と思うようになり、中学・高校時にはプログラミングについても勉強するようになりました。

漠然と「ゲーム業界に関わりたい」という思いを抱いてからおよそ 10 年が経ちます。ハードとソフトで方向性は異なりますが、ゲーム業界への憧れは年々増えています。宝塚大学での 4 年間は、その憧れを叶えるための重要なステップです。授業の一つひとつを大切に学ぶほか、実際にスマートフォン向けのゲームを制作したいです。そして、ユーザーの方々に有料でも購入していただけるような作品をつくり上げてみたいです。

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」

日 時：5月26日（日）、6月23日（日） 13：00～16：00

内 容：学校紹介、入試説明、領域紹介、相談コーナー、作品展示、特別授業、
アプリ体験コーナーなど

【特別授業の内容】

領域	5月26日（日）	6月23日（日）
マンガ	ボカロキャラでデジタルマンガ	フィギュアでキャラクターデザイン
イラストレーション	イラストレーションで何だろう ②擬人化とキャラクターデザイン	イラストレーションで何だろう ③ブックデザインとイラストレーション
ゲーム	ゲームはゲームでなくなる！？	これを知らないと ゲームクリエイターになれない
アニメーション	パラパラマンガを作る	ゆるキャラを描く
映像	照明機材に触れてみる	編集機材に触れてみる
コンテンツ デザイン	キャラクターグッズの制作 ②キャラステッカーデザイン	キャラクターグッズの制作 ③キャラステッカーデザイン応用

東京 新宿キャンパス

東京メディア・コンテンツ学部 | 大学院
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
TEL.03-3367-3411 FAX.03-3367-6761
[E-mail] tokyo@takara-univ.ac.jp



■ 周辺マップ



<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い合わせ>

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い合わせ>

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 TEL:03-3571-5228