

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

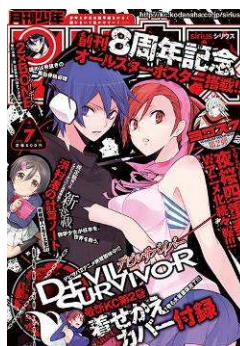


千葉さんの作品が「月刊シリウス」に掲載

マンガ領域4年の千葉奈央さん（ペンネーム：幸奈ふな、埼玉県 山村学園高等学校出身）の4コマ漫画が、「月刊少年シリウス」（講談社）7月号に掲載されました。

千葉さんは、同人誌即売会「コミティア」に参加。出版社が会場でマンガ・イラスト等の持ち込みを受け付ける「出張編集部」に原稿を提出したところ、作品が編集者の目に留まり、今回の掲載につながりました。

千葉さんの作品は【4コマ BATTLE !!】の3作品の一つにエントリーされています。このコーナーでは、毎号出題されるお題に沿って作家が4コマ漫画を制作。最も面白かった作品を読者投票で決定し、1位に選ばされると次号でも作品が掲載されることになっています。



「月刊少年シリウス」
2013年7月号の表紙



千葉さんの作品

Copyright © Kodansha Ltd. All rights reserved.

アート展に卒業生が出品

2012年度のイラストレーションコース（現イラストレーション領域）卒業生の如月友里佳さん（ペンネーム：夢島スイ）が、5月上旬に行われたアート展『Girly 2013 #1』に作品を出品しました。

本展のテーマは、女の子の心理に基づく世界観を開示したアートを目指す“ガリーアート”。総勢11人の女性作家による作品の数々が会場のアートラボ・トーキョーに展示され、多種多様なガリーアート作品が、独特の空間を作り出していました。

なお、如月さんは、アートラボ・トーキョーで行われる展示会に在学中から参加しており、今回が卒業後初の出展となりました。

＜これまでのアートラボ・トーキョーでの如月さん参加展覧会＞

- ・花見展（2012年4月）
- ・Day Dream Believer 展（2012年10月）



如月さんの出展作品

HOT TOPICS—②

【社会連携】

各地で似顔絵描きを実施

地域の催しや商店街のイベントなどに学生有志が参加し、「似顔絵描き」「似顔絵缶バッジ」のブースを出展しました。

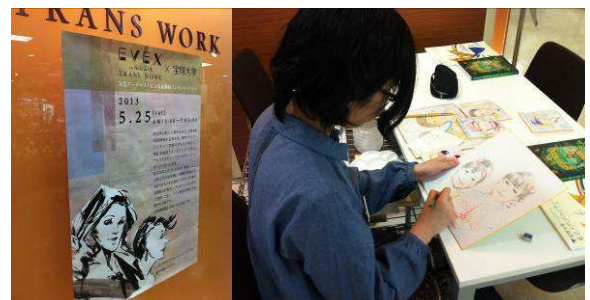
■ 神楽坂 青空フェスタ (5/19)

商店街の様々なお店が立ち並ぶ神楽坂「第59回 春の青空フェスタ」(主催：神楽坂商店街振興組合)にブースを出展し、似顔絵描きと似顔絵缶バッジを制作しました。お客さんの中には、「以前に似顔絵缶バッジを作ってもらいましたが、また欲しくて来ました」というリピーターもいました。当日は子どもの似顔絵を描いてほしいという依頼が多く、学生たちは子どもが飽きないように機転を利かせながら作品を仕上げていました。



■ 「トランスワーク」×「宝塚大学」コラボイベント(5/25)

東武百貨店池袋店「トランスワーク」の売場内で、コラボレーションイベントを実施。商品購入者を対象に学生が似顔絵を描いてプレゼントしました。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ったことがきっかけでこの企画が生まれ、今回のコラボは2回目となりました。



■ ^{かまんど}鎌人いち場(5/26)

鎌倉海浜公園(鎌倉市由比ガ浜)で開催されたイベント「第九回鎌人いち場」(主催：鎌人いち場実行委員会)に、学生有志が参加しました。似顔絵描きだけでなく、顔や腕にペイントを施す“ボディペインティング”も好評で、学生たちはイベント全体を盛り上げていました。



■ 農山村ふれあい市場(5/26)

日本各地の農産物や海産物を、歌舞伎町から発信する「第8回歌舞伎町農山村ふれあい市場」が新宿大久保公園で開催されました。このイベントにはこれまでブースを何度も出展しており、当日の準備から会場の撤収まですべて学生が行います。大学から近いこともあり、多くの学生が参加しました。



イラスト領域の学生がアート遠足

イラストレーション領域 4 年の有志による学外でのアート遠足が、5 月 25 日（土）に行われました。

イラスト領域では、アートを学ぶための遠足を定期的に行っています。今回は、東京都調布市にある深大寺を訪問。深大寺の門前にある「むさし野 深大寺窯」で、素焼きのお皿や小皿などへの絵つけを行いました。参加した学生たちは、大学生活で培った技術を活かした筆遣いで、思い通りの作品を制作しました。



絵付けする学生

教育懇談会と学部説明会を開催

本学の教育目的や学生生活、就職支援等について保護者の方にご理解いただく機会となる「教育懇談会」が、9 日に学内で開催されました。当日は竹内一郎学部長の挨拶の後に、学生生活や就職支援について説明がありました。また、領域別に教員・保護者の懇談会を開催したほか、希望する保護者には個別の教員面談を実施いたしました。

19 日には、高校の進路指導担当教員らを招いた「学部説明会」が開催され、小清水漸学長の挨拶に続いて、渡邊哲意学科長補佐らが新たにスタートしたカリキュラムの内容や、研究室、初年次教育について話しました。その後、参加者に実際に本学部の授業を体験してもらおうと、松本零士特任教授の授業を見学していただきました。「教育懇談会」「学部説明会」とともに、東京メディア・コンテンツ学部の現在を知っていただく良い機会となりました。



竹内学部長による挨拶



松本特任教授の授業

横浜赤レンガで「デジタル掛け軸 DK-LIVE」 渡邊准教授がスタッフ参加

横浜赤レンガ倉庫 1 号館（横浜市中区）の壁面をキャンバスに見立て、光で様々な模様を映し出す「デジタル掛け軸 DK-LIVE」のイベント（5/31～6/7）に、渡邊哲意准教授がスタッフとして参加しました。デジタル掛け軸は、デジタルアーティストの長谷川章氏により考案された独創的なライトアップの手法で、100 万枚に及ぶデジタル映像を組み合わせ、幻想的な空間を創り上げるものです。

渡邊哲意准教授

おかげさまで全日程無事に終了することができました。地元神奈川でのイベントが盛況に終わり大変うれしく思います。



ライトアップされた横浜赤レンガ倉庫 1 号館

芦谷講師が日本映像学会で発表

芦谷耕平専任講師（マンガ・アニメ領域）が、1～3 日に東京造形大学で行われた日本映像学会第 39 回全国大会に参加し、研究発表を行いました。

研究作品発表は、「TV アニメーション『ジョジョの奇妙な冒険』における表現の革新性とその一考察」。昨年 10 月から今年 4 月まで制作・放映された TV アニメ『ジョジョの奇妙な冒険』に作画監督・原画スタッフとして参加した芦谷講師が、本作のヒットの要因とその革新性を、自身の担当作画素材を元に再構築した映像と、“擬音” “ジョジョ立ち” “名セリフ” や“アニメーション（作画）性” “原作再現度” などのキーワードから読み解いた発表を行いました。



上映作品の 1 カット

初年次教育に特別講師を招へい

今年度からスタートした新入生対象の初年次教育「コンテンツ基礎」は、特別講師を招いた授業を実施しています。

初年次教育は、『創造』『コンテンツ』『教養』の3つの学びを柱に五感をフル活用して、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です。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。

特別講師の招へいは、実際にメディアコンテンツの世界で働いている方々の体験談などを聞くことで、学生たちにその世界への理解をより深めてもらうと共に、クリエイターを目指すモチベーションを高めてもらうことが目的です。

5月13日に行われた授業では、『月刊ヒーローズ』を発行する株式会社ヒーローズの代表取締役社長の三宅克氏をゲスト講師に迎え、講義を実施しました。三宅氏は1970年の小学館入社以後、「少女コミック」「少年サンデー」等を編集し、特に新人マンガ家の発掘・育成に尽力。のちに、ライフスタイル誌や児童誌を創刊するなど、現在に至るまで編集の世界に携わってきました。

今回の講義では、三宅氏がこれまでの編集人生で経験してきたエピソードなどを披露。クリエイターを目指す学生たちにとっては、滅多に聞くことのできない編集者の“生の声”を聞く貴重な機会となりました。

翌週の20日には、漫画家の星野泰視氏による特別講義を実施しました。これは、星野氏の週刊少年マガジンでの連載作品『哲也 - 雀聖と呼ばれた男』（1997年～2005年）、『賭博師 梟』（2003年）、『少年無宿シンクロウ』（2006年～2007年）の原作を、本学の学部長である竹内一郎教授が務めていたというつながりから実現しました。

星野氏は、週刊少年マガジンでの連載当時の話や、プロの漫画家としての心構えなどを紹介。マンガ領域の学生のみならず、他領域の学生たちも真剣な表情で授業に臨み、星野氏の話に刺激を受けている様子でした。



三宅克氏による特別講義

今後、一流の現役クリエイターである本校の教員のつながりを活かし、様々な分野から特別講師を招いて、学生たちに“第一線”のプロたちの話を聞く機会を提供していきます。

8月に夏期集中公開講義

一流の現役クリエイターである教員たちが講義と実習の授業を担当する「夏期集中公開講義」を、8月6日（火）～10日（土）の5日間開催します。

同講義は毎年、高校生や一般市民に本学の学びを体験してもらう場として開催。マンガ、イラストレーション、ゲーム、アニメーション、映像、コンテンツデザインの各領域の講義と実習を、本校の教員（竹内一郎教授、北見隆教授、川村順一教授、松本零士教授、成田裕介教授、渡邊意准教授など）が担当します。

講義では、『原作付き漫画のできるまで』『マンガ・アニメ業界を選ぶ決意』『ゲームクリエイターになるために、知っておきたいこと』を、実習では『ペーパークラフト制作』『キャラクターのグッズデザイン展開』『スマホアプリ制作にチャレンジしよう』などをテーマに実施します。



<夏期集中公開講義 概要>

期 間： 2013年8月6日（火）～10日（土）

対 象： ①高校生および本学の在学生
※講義授業および実習授業
②一般の方 ※講義授業のみ

受講定員： 講義授業は各120名、
実技授業は15名 ※先着申込優先

申込締切： 2013年7月19日（金）
※各授業とも定員になり次第締切

申込方法： 所定の申込書に記入のうえ、以下のいずれかの方法でお申込みください
①本学へ持参
②郵送
③FAX（03-3367-6761）
④ホームページからの申し込み

受講料： 無料

	【午前の部】講義 10:00 >>>> 11:30	【午後の部】実習授業（選択制） 12:30 >>>> 15:50 <small>※途中20分休憩あり</small>
8/6 (火)	「原作付き漫画のできるまで」 竹内 一郎	「お話が漫画になるまで（実習）」 市野 治美／上原 愛弓 ----- 「映像を使って表現できるバリエーション」 成田 裕介
8/7 (水)	「マンガ・アニメ業界を選ぶ決意」 松本 零士	「アニメーションをつくってみよう」 古瀬 登 ----- 「デッサン - 全体と細部の観察 -」 安田 隆浩
8/8 (木)	「ソーシャルメディアと コンテンツ産業」 川村 順一	「ペーパークラフト制作」 北見 隆／高田 美苗 ----- 「シナリオ制作 初めの一步」 山田 耕大
8/9 (金)	「人体を描くコツ」 櫻木 晃彦	「キャラクターのグッズデザイン展開」 渡邊 哲意 ----- 「デジタルマンガの作り方（入門編）」 小高 みちる
8/10 (土)	「ゲームクリエイターになるために、 知っておきたいこと」 井上 幸喜	「スマホアプリ制作にチャレンジしよう」 井上 幸喜／吉岡 章夫 ----- 「マンガ背景美術-SFとロボットの描き方-」 イエス 小池

授業紹介

創造基礎 [受講学年：1年（必修科目）]

『創造基礎』は、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初年次教育の一つです。

今回のテーマは「環境を知る・表現する」。学生たちは1チーム4～5人のグループに分かれて大学周辺のフィールドワークを行い、グループごとに設定したテーマでオリジナルのマップ、紹介ページを作成。完成後は皆の前でプレゼンテーションを実施しました。

フィールドワーク当日は雨天となりましたが、各グループは目的地の場所や建物だけでなく、マップを作るときに参考になりそうな周辺の建物を記録しながら精力的に行動していました。また同じ班のメンバーで昼食をとったり、休憩を挟みながらマップのまとめ方を議論したりと、常に協力しながら新宿の街を散策しました。

マップ、紹介ページの制作は各チームに任せられ、取材した情報を基にそれぞれの得意分野を活かして作業分担するチームや、リーダーが全体の完成図を想像しながらメンバーに制作物を指示をしているチームなど様々でした。

制作を行った次の週には、各チームで作品のプレゼンテーションを実施。新宿に残る昔ながらの珈琲屋についてまとめたチームやグルメをテーマにしたチームなど様々で、発表後は制作チームの意図を深く掘り下げる質問をする学生の姿が見られました。

学生のプレゼンテーションを受けて、北見隆教授は「みなさんは実際に新宿の街を散策して地図と紹介ページを作ったと思いますが、ただ調べてまとめるだけならネットでもできます」「なぜそのテーマを選んだのか」「実際に外を歩いてみて感じたことは？」など、創作者の想いを作品に反映させるようアドバイスしていました。



チームごとに協力してマップを作成



細部にまでこだわり作業する学生



プレゼンテーションの様子

教員紹介

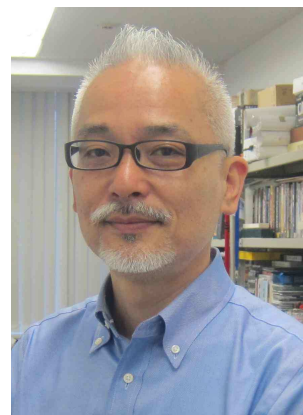
川村順一教授(ゲーム領域)

新宿から新たなアートの発信を

— 新宿クリエイターズ・フェスタ 2013

現在、新宿区の一大アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」に関する企画・準備を行っています。今年は例年に比べ会期が伸び、8月23日(金)～9月8日(日)の17日間の開催が決定しました。このイベントは、アートを通して新宿の魅力づくり、イメージアップを図り、新たな賑わいと活力づくりに取り組むこと、また新宿駅周辺の公共の空間・施設、民間施設等を活用し、様々なアートイベントを開催することで、区民及び来訪者が文化・芸術に触れる機会を提供することを趣旨としています。そして、イベントを通して多くのアーティストに発表・発信の場を提供する役割を担っています。

具体的なイベントはまだ調整中の段階で言えませんが、昨年引き続き、著名な作家の作品が新宿の街の至る所に展示される予定です。また、著名な映画作品を題材とした講演会や、映画・アニメなどのトップ・クリエイターによる特別セミナー、大学・専門学校等の学生が制作した作品を展示し、表彰するコンペティションもあります。私はデジタル映像部門の企画や3D立体写真コンテスト、東日本大震災の惨状と教訓を伝える「大船渡津波伝承館」協力イベントなど、多くのイベントの準備に関わっていますが、今から開会がとても待ち遠しいです。



川村順一教授



新宿クリエイターズ・フェスタのロゴマークは、2012年に小野寺真央さん(イラストレーション領域)が考案したデザインを原案とした図柄が採用されています

— 現在興味のあるテーマ

いくつか挙げるとすれば、“3Dプリンター”“ビッグデータ”に興味があります。特に“3Dプリンター”は多くのメディアでも取り上げられていますが、今や医療現場にまで進出していても気になります。昨年、当時中学生だった山本恭輔さんの「3Dプリンターで人体をコピーし、成長の過程を可視化する」というプレゼンテーションが話題となりましたが、実際にプレゼンの映像や内容を見ていると私もワクワクしてきます。

デジタル技術の発達はクリエイターにとっても作品の受け手にとっても大きな変化を及ぼします。いつまでも新しいことへの興味、チャレンジ精神は忘れないようにしたいです。

<川村順一教授>

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。

学生紹介

大学院修士 2 年

山口果奈子さん

自分のやりたいことを仕事にしたい

— 宝塚大学の大学院に進学するきっかけ

私は大学時代、別の学校の英米文学科に所属していました。就職活動の時期になり、進路について考えてみましたが、“将来の自分”についてのイメージがぼく然としており、その結果、就職活動は順調ではありませんでした。

そんな中、2011年3月11日に東日本大震災が発生しました。被災地の報道などを連日目の当りにし、「人間、いつどんなタイミングで人生が終わるかわからない」という事実直面して、「もっと自分のやりたいことを大事にしよう」と強く思うようになりました。

それから自分についてじっくりと分析をしたところ、「やりたい」と思える業界を見つけました。それがコンテンツ業界であり、その中でも特にゲーム業界で働きたいと思うようになりました。

兄の影響もあり、子供のころからゲームは好きでした。高校、大学受験などにより、一時期は疎遠になっていましたが、大学時代に『モンスターハンター』にはまったことをきっかけに、またゲームをプレイするようになりました。『モンスターハンター』は遠く離れたプレイヤーとも同時プレイができるのですが、暫く顔を合わせていなかった小学校時代の友人ともこのソフトを通じて、再び親交を深めるようになり、あらためてゲームの素晴らしさを実感しました。

ゲーム業界の就職を目指すことは決まりましたが、その時点では私には知識が圧倒的に足りません。そこで自分を磨くため、ゲームについて学ぶための学校を探していたところ宝塚大学の大学院を発見。“企画”を勉強できることから進学を決めました。



山口果奈子さん

— 大学院での研究について

現在、ソーシャルゲームのビジネスモデルを分析した修士論文を執筆中です。ソーシャルゲームのマーケティング、プロモーション手法のほか、ヒットコンテンツはどのような要素を含んでいるか、既存コンテンツとどのような違いがあるかなどを調査した上で、自分で新たなコンテンツ企画を提案するというのが一連の流れです。

この論文を執筆するにあたり、直接的には論文のテーマとして扱ってはいませんが、修士1年の時から参加している新宿・歌舞伎町を舞台にしたオリジナルカードゲーム『花鳥風月絢爛街』の活動も参考になっています。マンガ・アニメ・ゲームなどのコンテンツ領域を融合させたこの企画は、コンテンツのメディアミックス展開や、コンテンツの持つ地域性が「町おこし」にどうつながるかということを研究するという点で、実に興味深いものでした。

これらの研究を就職活動に活かし、自分のやりたいことを仕事にできるよう努力したいと思います。

今後の予定

■ 公開授業

日 時：7月15日（月・祝）9：10～18：10

＜受付＞ 9：10～17：00の間にお越してください（予約不要・入退場自由）

内 容：普段行われている授業を公開します（受付後、自由に授業を見学）

＜授業スケジュール＞ ホームページをご覧ください

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/koukai/index.html>

■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「夏のオープンキャンパス」

日 時：7月27日（土）、8月4日（日）、8月24日（土） 10：00～16：00

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

■ 進学相談会

各地で、入試やキャンパスライフなど、大学に関するさまざまなご質問にお答えする「進学説明会」を実施しています。ぜひお気軽にご参加ください。（下記予定は変更の場合があります）

日 時	会 場
7月6日（土） 12:00～17:00	ツインメッセ静岡 西館 第1・第2小展示場（静岡県静岡市）
7月8日（月） 14:00～18:00	新宿NSビル（東京都新宿区）
7月13日（月） 11:00～17:30	東京ビッグサイト〈東1・2・3ホール〉（東京都江東区）
7月16日（月） 11:00～未定	パシフィコ横浜（神奈川県横浜市）



宝塚大学

www.takara-univ.ac.jp

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



4

<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