

「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 岩本怜香さん（千葉県立松戸六実高校出身）

学部オリジナルの漫画誌

本学部の卒業生・在学生と講師陣の描き下ろし作品や過去の原稿を収録した、学部オリジナルの漫画合同誌『宝姿画伝』が完成しました。

月刊少年シリウス（講談社）で『2×BONE』を連載中の清水幸詩郎（2012年卒）のほか、現役で活躍する大学講師陣（たちばないさぎ、萩原京子、吉田光彦、イエス小池、市野治美ほか）の作品を掲載。さらには、竹内一郎教授が原作を務め、「週刊少年マガジン」（講談社）で7年間連載された『哲也—雀聖と呼ばれた男』（1997～2004年）のシナリオ初稿（Word文書形式のまま掲載予定）も収録しています。

また、表紙は、イラストレーション領域の卒業生・在学生と講師陣が担当しました。

なお、本誌は、18日（日）に東京ビッグサイト（東京都江東区有明）で開催される自主制作漫画誌展示即売会「COMITIA105」の、宝塚大学ブースで販売されます。

■『宝姿画伝』概要

〔制作〕 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部
マンガ領域

〔作家〕（掲載順）
黒郷ほとり／清水幸詩郎／Dr.イム／
幸村佳苗／たちばないさぎ／萩原京子／
吉田光彦／イエス小池／市野治美／
川端新／アしや耕平／
竹内一郎（さいふうめい）

〔表紙〕
イラスト：夢島スイ
デザイン：北見隆
構成：高田美苗

〔タイトルロゴ原案〕 松波恵

〔マンガ領域シンボルマーク〕

原案：松本零士
デザイン：藤代実咲

〔編集代表〕 川端新

〔ページ数〕 220頁

〔サイズ〕 B5

〔価格〕 1,200円（税込）

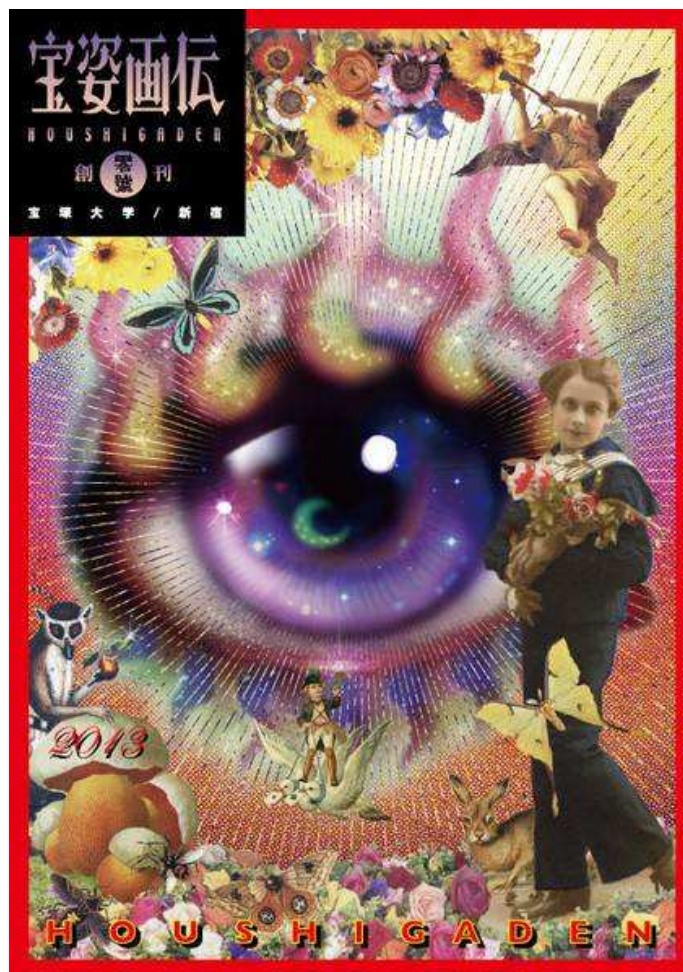
〔販売会場〕

「COMITIA105」

2013年8月18日（日）11:00～16:00

有明・東京ビッグサイト東5・6ホール

スペース[展04]



『宝姿画伝』表紙

【社会連携】

子ども向けのインフォームド・コンセントアプリ

ゲーム領域 3 年の石川雄仁さん(東京都 渋谷教育学園渋谷高校出身)、牛久保咲江さん(東京都立富士森高校出身)、鈴木啓修さん(新潟県立三条東高校出身)らが制作した「小児がんインフォームド・コンセントアプリ」について、7月16日に早稲田大学所沢キャンパスで、プレゼンテーションを行いました。

インフォームド・コンセントは、医師が治療を開始する前に、患者に対してこれから始める治療内容や方法、効果等について説明するものですが、子どもに対して有効なツールはほとんどないのが現状です。

石川さんたちは、ゲーム領域で学んだスキルを活かし、「わかりやすく」「飽きさせない」ことを念頭に、子ども向けのインフォームド・コンセントアプリを開発しました。実際に国立がん研究センター中央病院(中央区築地)で、親や子どもたちに試作品のアプリを使って遊んでもらい、その感想をもとに仕様や言葉遣いなどを変更しました。プレゼンテーションは、「子どもと女性の医学概論」の授業で行われ、参加した学生は真剣に聞き入っていました。今後、アプリをさらにブラッシュアップして、最終版がリリースされる予定です。



アプリの説明をする石川さん



子ども向けに内容や表現を変更

【社会連携】

病院で似顔絵描きに参加

マンガ領域 3 年の中山あゆみさん(東京都立桐ヶ丘高校出身)と林崎典子さん(埼玉県 浦和学院高校出身)が、7月28日に国立がん研究センター中央病院(中央区築地)で、子どもたちの似顔絵を描くボランティアに参加しました。

2人は、7月に新宿区の市谷薬王寺町と市谷柳町で催された「薬王寺・柳町七夕まつり」で、似顔絵描きやその場で缶バッジを作成する「似顔絵缶バッジづくり」に参加。今回は、同祭りの関係者の紹介で、病院での似顔絵描きを行うことになりました。



似顔絵描きの様子



リクエストに応じて缶バッジも製作

「夏期集中公開講義」を開催

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実施している「夏期集中公開講義」(6～10日)が開催されました。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もので、昨年に引き続き、今年も多くの方に参加いただきました。

なお、高校生を対象とした「特別授業」は、オープンキャンパス(24日、9月15日)でも実施しております。ぜひご参加ください。



松本零士特任教授の講義

「月刊少年シリウス」に千葉さんの作品 3号連続の快挙

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 山村学園高校出身)の4コマ漫画が、「月刊少年シリウス」(講談社)9月号(7月26日発売)に掲載されました。これで千葉さんは、同誌7～9月号の巻末名物コーナー【4コマBATTLE!!】において、3号連続の掲載となりました。

【4コマBATTLE!!】は、毎号出題される「お題」に沿って、作家が4コマ漫画を制作します。「月刊少年シリウス」の巻末名物コーナーとして注目度も高く、読者が最も面白いと思った作品を選んで投票し、1位に選ばれた作家だけが次号の掲載を約束されます。千葉さんの作品は、8月号のコーナー読者投票で1位を獲得。多くの応募作品がある中、3号連続掲載の快挙を成し遂げました。

千葉さんは、過去に同人誌即売会「コミティア」に参加した際に、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」に原稿を持ち込み、作品が編集者の目に留まりました。現在、マンガ領域の多くの学生が、学外のイベントに参加したり、出版社各社のコンテストに作品を応募したりするなど、自らの作品をアピールする努力を続けています。



千葉さんの作品が掲載されている
「月刊少年シリウス」
2013年9月号の表紙

「江ノ島コミックコンベンション 2013」に参加

2～7日に開催された「江ノ島コミックコンベンション 2013」に本学が出展し、マンガとイラストレーション領域の学生作品の展示や販売・配布を行いました。(2日のみの参加)

「江ノ島コミックコンベンション 2013」は、神奈川県藤沢市の片瀬東浜海水浴場と湘南すばな通りを会場に、マンガやアニメなどのポップカルチャー作品を展示・販売するイベントです。作品を鑑賞・購入する来場者のほか、マンガやアニメ、映画の登場人物のコスプレをする人なども集まって、期間中の会場周辺は大いに賑わいました。

本学は、湘南すばな通りのギャラリーにブースを構え、学生たちが制作した作品を販売しました。ブースには外国人のマンガ・アニメファンも訪れ、作品を読んだり、コスプレをしている学生を撮影したりするなどの光景がみられました。日本のマンガやアニメが、海を越え、国際的に親しまれていることを、肌で感じられる貴重な機会となりました。



コスプレをした学生(左)と撮影する外国人のマンガ・アニメファン(右)

1年生が初パフォーマンス

軽音楽部とコスプレサークルによる合同イベント「Beginning Summer Festival」が、7月29日夜に学内で開催されました。

今回のイベントは、軽音楽部、コスプレサークルに新加入した1年生が、自分たちの演奏やダンスを初披露する機会として企画しました。1年生たちは、この日のために用意した衣装で楽しいダンスを披露したり、上級生顔負けのバンド演奏を繰り広げたりするなど、多くの学生の前で練習の成果を発揮していました。また、当日は1年生以外の学生や大学院生も参加し、学年や領域の垣根を超えた交流も生まれました。



コスプレサークルの発表の様子



大勢の観客の前で演奏する軽音楽部

HOT TOPICS—⑤

【社会連携】

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」



新宿区の夏の一大アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」が、23日からスタートします。著名な作家による「アーティスト展」、子ども向けの体験型アートイベント「こどもアート」、空間デザインやデジタル映像作品のコンペティションが行われる「学生アート」、新宿のまち中とコラボした「まち中アート」など、様々なアートイベントで新宿一帯が彩られます。

川村順一教授は、学生アート・コンペティションのデジタル映像部門のプロデューサーを担当。また、ユニカビジョンやアルタビジョンでの作品上映の準備、他のイベントの仕掛けづくりに携わっています。渡邊哲意准教授は、広報・宣伝協力として、新宿の街にアート作品を展示するボードのインフォメーションデザインや、被災地のアートイベント「女川アートシーズン」を紹介する企画展示などを担当しています。本学の学生たちは、コンペティションへの作品エントリーや、まち中アート「Art Cafe on MOA4th STREET」に参加。新宿東口4番街のオープンカフェのテーブルクロスを学生がデザインしました。

■新宿クリエイターズ・フェスタ 2013

期間：8月23日（金）～9月8日（日） ※一部期間外に実施するイベントあり

主催：新宿クリエイターズ・フェスタ 2013 実行委員会、新宿区

後援：東京都

URL：<http://www.scf-web.net/>

【社会連携】

鳥井講師が小学生に映画制作を指南

映画監督で本学の講師も務める鳥井邦男講師が、「調布市文化会館たづくり」（調布市小島町）で開催された夏休みの子どもの向け企画「こどもたちと映画寺子屋」（7月30日～8月2日、6日）で、小学生に映画制作を指南しました。

この企画は、調布市在住で映画業界での経験を持つ佐和田露子さんが、子育てや震災を経て、「子どもと映画」について興味を深め、自分にできることから始めようと、市民団体「子どもたちと映画寺子屋」を立ち上げたことがきっかけでした。映画の制作方法だけでなく、創作の楽しさを子どもたちに伝え、映画を身近に感じてもらいたいという団体の活動目的に鳥井講師らが賛同し、この企画が実現しました。



鳥井講師

プログラムは5日間で、小学3～6年生が、プロの指導の下、脚本、撮影、俳優、編集を体験し、チラシ・ポスター作りなどの上映準備も行いました。最終日は保護者を招待し完成試写会を開催。舞台あいさつも全て、子どもたちが行いました。なお、本学は撮影機材の貸し出しなどでも協力しました。

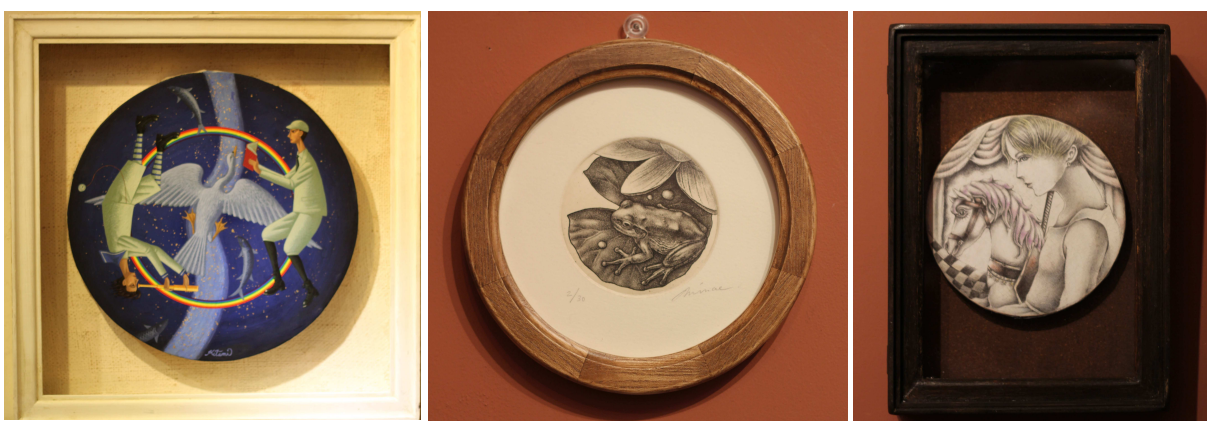
＜鳥井講師 プロフィール＞

映画監督。1983年映画界入りし、1999年『ながれもの』で監督デビュー。『ながれもの2』『三四の竜2』『あ・キレた刑事』、2005年『メールで届いた物語』『まだまだあぶない刑事』、2007年『らんぼう2』等の作品を手掛ける他、自主制作映画も手掛ける。

「トンドの夢想家達」展に出展

ギャラリー オル・テール（東京都中央区京橋）で3日から開催中の「トンドの夢想家達」展（30日までの金・土曜日、13:00～19:30 開廊）に、本学の北見隆教授、高田美苗講師、イラストレーション領域4年の坂本祐梨さん（東京都 国本女子高校出身）が作品を出展しました。

本イベントは、「円」（イタリア語で“トンド”）をテーマにした、約30人のアーティストらによるグループ展です。本学の学生として唯一参加する坂本さんは、初めてのグループ展への出品となりました。



＜左から＞北見教授、高田講師、坂本さんの出展作品

学内で“立体イラスト”のグループ展

イラストレーション領域3年によるグループ展『蠹ノ姫』が、7月25～30日の期間、校舎1階エントランスで開催されました。

本展には、学生7人が参加。木を額に見立て、植物、昆虫、少女を入れた標本を作るという制約の下、立体造形やアンティークをイラストレーションと融合させた“立体イラスト”作品を制作しました。

女王のイラストに、額に植物を絡み付かせた作品、本物の蜂の巣で作った首飾りを組み合わせた作品など全7点を展示。小さな木箱の中に、作家それぞれのこだわりや感性があふれる充実した展示となりました。



展示作品の一部

今後もこのスペースや学内の教室などを活かし、様々なグループ展が開催される予定です。本学の近くにお越しの際は、ぜひ一度お立ち寄りください。

授業紹介

創造基礎 / コンテンツ基礎 / 教養基礎 [受講学年：1年（必修科目）]

全ての領域の1年生を対象とした今年度の「初年次教育」の授業が、7月末に終了しました。「創造」、「コンテンツ」、「教養」という3つの学びを柱に、学生たちはクリエイターとしての基礎、社会で活躍するための基礎を学び、仲間と大学生活を有意義に過ごすための土台を築きました。

『創造基礎』『コンテンツ基礎』『教養基礎』の各授業（全15回）は、延べ22人の教員が担当し、オリジナルのカリキュラムを考案。これまでにない新しい取り組みでしたが、教員と学生が共に刺激し合い、素晴らしい授業を作り上げました。



『創造基礎』各グループでの作品講評会

五感をフルに活用する『創造基礎』の授業では、最後の課題として「ジャンク・アート」の制作に取り組みました。「ジャンク・アート」は“廃物美術”、“廃品美術”とも呼ばれ、ジャンク（廃棄物、がらくた）を素材にして制作したアート作品を指します。廃棄物を素材にすることで、人間の営みの中から当たり前前に排出され、環境や自然を破壊しかねないゴミとの付き合い方、消費社会での生き方を考えるきっかけをつくりました。

学生たちは「動物」をモチーフにしたオブジェを制作するにあたり、グループごとに多摩動物公園で取材しました。次に、観察したレポートから制作モチーフを決め、素材を集めて制作を開始。ペットボトルとそのキャップを利用してトナカイを制作したグループ、電話機の子機を角（つ）の、要らなくなったパソコンの部品を随所を使用してサイを制作したグループなど、学生たちは廃物の特徴を活かしつつ動物のスケール感を出す作業に挑みました。

完成状況に達した段階で、教員が各グループの作品を講評。「顔と胴体のつなが目を意識して、もっとバランスよくした方がよい」「作品の土台部分も廃材で何か作れないか」などの指摘を受けたグループは、最後の仕上げを行うために授業時間以外にも自主的に集まっていました。完成した作品は、学園祭などで展示される予定です。



各グループで制作したジャンク・アート。写真左から、トナカイ、サイ、オオカミ

教員紹介

井上幸喜教授(ゲーム領域)

就職活動は“居場所”を見つけること

— 1年次より目的意識を持つこと

1年生を対象とした初年次教育の教養基礎の授業で、就職活動を支援する新たなカリキュラムを計画しています。学内の組織として新たに就職支援委員会が立ち上がり、私が委員長を務めることになりました。現在、他の教員や就職支援室と協力して内容を詰めています。

1年次では就職活動に対する目的意識が低い学生も多くいます。しかし、社会人としての最低限のルールを知り、わかりにくい業界・職種をイメージできるようにしておく下地づくりが必要です。ともすれば大学を高校の延長だと思い、“何でも与えられるだろう”という考えに陥りがちです。それを早い段階からシフトチェンジさせること、つまり就職活動を壁の向こうの話ではなく、目に見える自分のこととして意識できるかを狙いとしています。



井上幸喜教授

— きっかけづくりのコミュニケーション&コネクション

私が担当した前期の教養基礎の授業では、「コネクションの作り方」をテーマとしました。きっかけを作るために、まずは名刺を配る。名刺は作家的な名刺ではなく、最低限、相手が自分の情報に興味を持つようなフックを仕掛けて渡す。例えば、キャッチコピーをつけてもいいし、ゲーム領域の学生であれば簡単な謎解きをつけてもいい。相手はその仕掛けに足を踏み入れ、自分のサイトに来てくれたら、もうコネクションができたといえます。自分の情報をネットで公開することのリスクもありますが、ネットリテラシーを持っていれば、リスクよりも得られるものの方がはるかに大きい時代です。マーケットを世界だと考えると、マンガやイラスト領域においても、今までは作品を出版社へ持ち込むことが主でしたが、サイト上で相手が自分を訪れてくれる（面白いと思ってくれる）ようにならなければ厳しいと思います。営業力がないと作家活動もできません。就職活動で必要となるポートフォリオ（作品集）の作り方も変わっていくでしょう。

— 世の中にある自分の“すき間”を見つける

いつの時代も、就職活動にはステレオタイプでわかりやすい方法論がありますが、思い込みや、「こうあるべき」「何々すべきだ」という考えを捨てることが重要です。就職活動は1年次からやってもいいし、フォーマットに捉われず、自分なりに工夫していけるようになってほしいです。そのためには、日頃から小さな選択を繰り返し、自ら決断する習慣を身につけることが大切です。悩んでも、自分で選んだ選択であれば結果に納得がいきます。企業のインターンやバイトの面接で落ちたとしても、それは逆に良い経験で、「なぜ落ちたのか」や具体的な対策を自分で考えるようになります。就職活動は、生き残りをかけたサバイバルではなく、世の中にある自分にマッチする居場所、自分の“すき間”を見つけられれば成功です。しかも、前に誰も存在しない自分だけの“すき間”にすっぽりとハマることができれば、さらに広大な世界が待っています。

<井上教授 プロフィール>

1993年ソニー・ミュージックエンタテインメントに入社。PlayStation用ソフト『クーロンズゲート』の企画・アートディレクションなどを担当。1999年、有限会社ジェットグラフィクスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。2007年に同社をキャンパス内に移転し、その後株式会社JETMAN設立。コンテンツクリエイターの育成、スマートフォンコンテンツ制作に取り組む。著書に『iPhone SDK3 プログラミング大全 ゲームプログラミング』、『iOS プログラミング Adobe Flash で作る iOS アプリ』など。

学生紹介

イラストレーション領域 4年

坂本祐梨さん（東京都 国本女子高校出身）

恩師との出会いに感謝

— 宝塚大学を選んだ理由

絵を描くことが好きな姉の影響で、私も小さいころから絵を描くことが大好きでした。中学時代にはすでに、「将来は美術系の学校に進学したい」という思いを持つほどでした。

高校進学後、美術の先生にその旨を話したところ、「宝塚大学がいいと思う」と勧められ、この大学を知りました。美術の先生は、講師陣やカリキュラムに魅力を感じたようで、高校1年から3年までの間、言わば私に刷り込むかのように、宝塚大学を勧め続けてくれました。「先生がそこまで言うならば」と思い、実際に大学を研究したり、東京新宿キャンパスや兵庫県宝塚市にある本校も見学したりしたところ、“やりたいことがやれる”“雰囲気が自分の感覚と合っている”と感じ、宝塚大学への進学を決めました。他の美術系大学についても調査・見学はしましたが、私にとっては、やはりこの大学がベストでした。



坂本祐梨さん

— 恩師・高田先生との出会い

大学2年に、今では私の恩師である高田美苗先生と出会いました。この出会いには、本当に感謝しています。1年生の時は高田先生が受け持つ授業はなく、お話しさせていただく機会はほとんどありませんでした。しかし、2年生から高田先生が担当する授業を受講することになり、色々とお話しさせていただくようになりました。

高田先生との出会いで、私の絵のスタイルは180度変わりました。それまでの私の作風は、アニメやゲーム、マンガ寄りの、いわゆるコミックイラストでした。しかし、高田先生の絵を見て、「私もこういう作品を描きたい」という強い衝動を感じたのです。1年生の時の絵と今の作品を見比べても、同じ人物が描いたのかわからないくらいです。



スタイル変更以後に描いた
坂本さんの作品

— グループ展への初参加

今回、ギャラリー オル・テールで開催されている「トンドの夢想家達」展（7ページ上段で紹介）に出展するきっかけを与えてくださったのも、高田先生です。今年の元日に高田先生から参加のオファーをいただき、千載一遇のチャンスだと思い、「ぜひやらせてください」と即答しました。実は、グループ展に参加するのは、人生初の経験です。著名なアーティストたちの作品と一緒に私の作品も展示されているのは不思議な感じがしますし、なんだか恐縮してしまいます。

— 人との偶然の出会いを大切に

宝塚大学を勧めてくれた高校の先生、そして大学での高田先生との出会いがなければ、今のような人生ではなく、平凡な大学生活を送っていたかもしれません。これも、人との偶然の出会いによるものです。出会いがどのような未来を形成するかは、その時点ではわかりません。だからこそ、これからも一つひとつの偶然の出会いを、大切にしていきたいです。

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：8月24日（土）10：00～16：00、9月15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

■ 東京ゲームショウ 2013「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部ブース」の出展

期 間：9月19日（木）～22日（日） ※19・20日はビジネスデー
会 場：幕張メッセ（千葉市美浜区）
内 容：コンピューターゲームを始めとするコンピューターエンタテインメントの日本最大規模
の総合展示会「東京ゲームショウ 2013」のゲームスクールコーナーに、ブースを出展
します。

■ 「宝翔祭 2013」

期 間：10月13日（日）～14日（月・祝）
内 容：今年で7回目を迎える「宝翔祭」のテーマは「2.5次元」。キャッチコピーを「あなた
にチョット会いに来た」として、キャラクターコンテストや軽音楽部のライブ、各領
域の学生作品の展示など、様々なイベントを実施します。

■ 「目に見えない生き物たち」展

期 間：8月27日（火）～9月1日（日）
時 間：12：00～19：00（最終日のみ 16:00 まで）
会 場：ギャラリーまある（東京都渋谷区恵比寿）
内 容：人々に多くの創造力を奮い起こさせる、自然に宿る八百万（やお
よろず）の神々など「目に見えない生きもの」の世界を描いた作
品を集めたグループ展。本学からは高田美苗講師と卒業生の夢島
スイさんが作品を出展します。



■ 竹内 一郎 教授 作・演出の舞台

「アチャラカ 一昭和の喜劇人・古川ロッパ、ハリキるー」

期 間：9月5日（木）～8日（日）
会 場：紀伊国屋ホール（東京都新宿区）
内 容：エノケン（榎本健一）と並んで、日本に笑いの種をまいた喜劇
人・古川ロッパ。生涯インテリであることを捨てられなかった
喜劇人の栄光と没落を描いた作品です。





■ 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