

# NEWS LETTER

2019  
Vol. 97  
TAKE FREE



Student File  
File.10 佐藤 ふじか

Teachers Pickup  
高田 美苗 専任講師

マンガ連載  
『ツカまんっ!』第十稿

HOT TOPICS

授業潜入記  
No.10 世界観と人生観

## MANGA!!

単行本発売 連載開始 イベント 出展

News Letter

Vol.97

2019年2月1日発行



illustration:市川 昌紀

第9回 宝塚大学 東京メディア芸術学部/メディア・造形研究科

## 卒業修了制作展

2019.2.16日/17日 10:00-17:00

Reception Party 2019.2.16(土)14:00



\*昨年度の作品です

宝塚大学東京メディア芸術学部卒業生及びメディア・造形研究科修了生による作品展です。各分野の学生が集大成として取り組んだ作品と論文をぜひご覧ください。

■入試相談コーナーもごさいます。お気軽にお越しください。

- マンガ Manga
- イラストレーション Illustration
- アニメーション Animation
- ゲーム Game
- メディアデザイン Media Design

**宝塚大学**  
東京メディア芸術学部

JR・都営地下鉄・小田急・京王「新宿」駅西口から徒歩5分  
西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩4分

東京 新宿キャンパス 〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号  
☎0120-627-837 <http://www.takara-univ.ac.jp/>



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



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. 97

## ≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

### MANGA!!

単行本発売!連載開始!イベント出展!

Student File

佐藤 ふじか さん

Teachers pickup

高田 美苗 専任講師

連載マンガ

『ツカまんっ!』第十稿

### HOT TOPICS

授業潜入記

世界観と人生観



本学を卒業した先輩たちの漫画作品



# MANGA!!!

単行本発売!連載開始!イベント出展!  
大活躍するマンガ領域の卒業生たちを紹介します。



## 月光社ボーレイ奇譚

川端新さんの漫画『月光社ボーレイ奇譚』第一巻が、2019年1月16日に秋田書店から発売されました。「月刊ミステリーポニータ」で連載中の、昭和初期を舞台とした魅惑のミステリアスドラマです。

## 川端新

2011年卒業。本学非常勤講師。2014年、読み切り作品『不忠の春』(週刊ビッグコミックスピリッツ)で商業誌デビュー。初連載となった『神軍のカデット』(月刊!スピリッツ)全4巻発売中。「やわらかスピリッツ」にて『保健室のおたくおねえさんは好きですか?』連載中。



## 齋藤 勁吾

2016年卒業。在学中に「少年ジャンプNEXT!!」でデビューし、「週刊少年チャンピオン」でも読み切り作品を多数掲載。

## アカトラ

齋藤勁吾さんの漫画『アカトラ』第二巻が、2019年1月8日に秋田書店から発売されました。「週刊少年チャンピオン」で連載していた幕末剣戟アクション作品です。



## 清水 幸詩郎

2012年卒業。月刊少年シリウス(講談社)にて『2×BONE』を連載し全3巻発売中。COMIC ポラリス(フレックスコミックス)にて『松子さんのきわめくん』を連載し全2巻発売中。gateau(一迅社POP)より『地縛霊のアレ事情』発売中。

## 患者と欲界のレヴィアタン

清水幸詩郎さんの漫画『患者と欲界のレヴィアタン』第二巻が、2018年11月5日にヒーローズから発売されました。「pixivヒーローズ」で連載していたダークファンタジー作品です。



## 死ノ鳥

Dr. イムさんの漫画『死ノ鳥』第二巻が、2019年1月4日に集英社から発売されました。集英社が運営するWebマンガ誌「少年ジャンプ+」で連載中のパニックホラー作品です。

## Dr.イム

2013年卒業。2015年、月刊コミック@パンチ5月号にて読切『ギタイ』掲載。2016年、電撃G'sコミックにてメタルサーガ〜流星の使者〜コミカライズ連載。元ゲームグラフィックデザイナー。

## 幸奈 ふな

2014年卒業。2014年11月に月刊ドラゴンエイジ『魔法使い候補生と魔王さま』で漫画家デビュー。『sin 七つの大罪日常黙示録』『新神さまの異能世界』単行本発売中。



## 黒と黒と白のプリユネル

幸奈ふなさんの漫画『黒と黒と白のプリユネル』(漫画:幸奈ふな、原作:にゃら)第二巻が、2019年1月23日にKADOKAWAから発売されました。

## ドルクエ!

はらまさきさんの漫画『ドルクエ!』第五巻が、2018年1月19日に小学館から発売されました。同社のWeb漫画サイト「裏サンデー」「マンガワン」で連載していたバトルファンタジーマンガです。

## はらまさき

2012年卒業。2014年、裏サンデーにて『ラブ・ボーイ・ラブ』でデビュー。

## ナンキダイ

2013年卒業。ギャグ漫画『まじめ系クズの日常』が、講談社より第3巻まで発売中。

## ニコニコ超会議2018に制作ゲームを出展!

ナンキダイさんが制作したホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネー多数決デスゲーム』が、「ニコニコ超会議2018」に出展されました。『キミガシネー多数決デスゲーム』はゲーム投稿コミュニティサービス「RPGアツマール」で公開され、ジャンルランキングのデイリー・週間・月間・通算の全てにおいて1位を獲得し続けている大人気ゲームです。

## 出張マンガ編集部

出張マンガ編集部は毎年学内で開催しており、今年で7年目を迎えます。今年には学生にアンケートを実施し希望の多かった「少年マガジン」「少年ジャンプ」「マーガレット」などの雑誌やWebコミックサービス6社にお越しいただき、編集者の方に学生のマンガ作品を直接見ていただける貴重な機会です。また先輩たちのデビューのきっかけにもなっています。

## ▼来ていただいた編集部一覧

- 少年マガジン・トーチ
- ポラリス・週刊スピリッツ
- マーガレット・少年ジャンプ

## 川上 十億



## だらけハヤブサとだらだら生活

川上十億さんの漫画『だらけハヤブサとだらだら生活』の連載が、無料マンガ配信サービス「サイコミ」にて2018年12月31日より開始されました。ハヤブサのイメージを覆す「だらけすぎ...」な「ぼとちゃん」との日々を描いた作品で、Twitterで約9万RT・18万いいねを獲得しました。

## MESSAGE

今漫画家を目指している人にオススメなのは「漫画以外の趣味を見つける」こと。漫画家になると中々自分の思うように描けないこともあります。大好きな「漫画」がストレスになってしまうことがあるのです。そんな時、別の趣味があればいい息抜きになります。そしてその趣味は「漫画のネタ」にもなります。私の最初の連載は「バンド漫画」でしたが、宝塚大学で軽音楽部に所属していたことが大きく役立ちました。全く違う連載を持った今もバンドは続けており、それは自分にとって最高の息抜きになっています。

## PROFILE

2013年卒業。趣味を活かしたエキセントリック小学生バンド4コマ「ギグガキ」(双葉社)でデビュー。MUSEのコピーバンド「The Resistance」でベース担当。『踊る!狂気のJKカーリーちゃん』(新潮社)全2巻発売中。

## 黒郷 ほとり



## リサの食べられない食卓

黒郷ほとりさんの漫画『リサの食べられない食卓』の連載が2018年12月25日発売の2月号「少年サンデーS増刊」にて開始されました。栄養と可愛さ満点の料理漫画で、第1話は同誌の巻頭カラーを飾りました。

## MESSAGE

2018年12月から初めての連載が始まり、嬉しいながらも毎切に追われる恐怖というものを実感する毎日です。私はこうして漫画家の端くれと言えるようになるまですごく時間がかかったので、まあこんな人もいるよ〜ということで、道程が長く遠いと感じた時にでも思い出してみてください。それから、これは皆様よく仰ることですが体力は本当に大事!学生時代は課題やアルバイトでも忙しいでしょうが、是非とも体力作りに励んでください……と、全力で上げられた棚の上から申しております。

## PROFILE

2011年卒業。在学中、小学館「少年サンデー」編集部が主催する「第1回クラサン杯」にてグランプリ受賞。その後、「少年サンデー」などで多数の読切を掲載し、今回は初めての連載。

黒郷ほとりさんが学生の時に制作したマンガ



# 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.10

### 佐藤ふじか

茨城県出身。1996年生まれ。  
茨城県立古河第三高校卒業。ゲーム領域4年生。  
ゲームプランナーを志し本学に入学。  
その希望を叶え、卒業後は  
ゲーム制作会社の企画職として勤務予定。



### = student works =



4年生の前期、「東京ゲームショウ2018」に出展するために制作したものです。同年度のデザイナー2人とチームを組み、私はプランナーとプログラムを担当しました。若年層をターゲットに、考古学に関する興味関心の向上を目的とした作品であるため、土器を可愛らしく個性的なキャラクターとして登場させました。ゲーム内容は大人から子供まで楽しめるような簡単なパズルになっています。土器キャラクターを集める楽しみも加わり、ゲームショウで遊んでくださったお客様からも好評でした。

### 自分の作ったゲームを楽しんでもらう喜びを知り、「作る人」を志すように

ゲーム好きの兄の影響で私もゲームが好きになりました。最初に遊んだのはファミコンの『スーパーマリオ』だったと思います。しばらくは家庭用ゲーム機でプレイしていましたが、高校時代に両親からパソコンをプレゼントしてもらってからはPC版のゲームを楽しむようになりました。その中にゲームのパーツ自作を支援する機能が提供されていて、多くのユーザーがパーツを作って楽しんでいました。高校2年の頃、私も交流のためにパーツ作りチャレンジしたところ非常に面白くて、自分の作品を多くの人に楽しんでもらい、意見を聞くことの楽しさを実感しました。この経験で「ゲームを作ること」に目覚めたのだと思います。



### 影響を受けた作品『The Elder Scrolls V: Skyrim』

ゲームの改造が公式に認められていて、私も自分で考えたキャラクターなどを世界中のユーザーにシェアしました。その経験がゲームクリエイターを目指す土台になりました。

進学に向けてゲーム作りを学べる学校を探している時、宝塚大学のオープンキャンパスを見つけ参加しました。その時、先生方から「ゲームクリエイターとして業界で生き残っていくには、『ゲームのビジュアルを作る』『システムを作る』『企画を作る』という3つのジャンルを網羅し理解している必要がある」ということを聞きました。そして3つのジャンルがある分、いろいろなチャンスがあることもわかり、将来はゲーム業界に進もうと決心し、それに向けた

勉強をするために本学に進学しました。

### 宝塚大学を選んだのは、ゲーム作りを支える「考え方」が身につくと考えたから

宝塚大学を選んだのは、ゲーム業界で活躍している先生方から、夢のある話だけでなく現実在即した話が聞けたから。「ゲームの市場は縮小していて、クリエイターの数も減っている。その中でプロを目指すのなら、ゲーム作りに関わる様々なことができる人材でなければならない」「デザインなどのスキルが優れていても、マーケティングや企画というゲーム作りを支える『考え方』がわからないと業界で生き残れない」などの言葉に心動かされ、自分の目指す道を「企画」でゲーム作りを支えるゲームプランナーに決めました。



これまでの学びや自分の思いをしっかりと語る佐藤さん。

ゲームの「企画」を学ぶ授業では、1年生の時から「簡単なものでいいから企画書を書くことが大事」と指導され、書き続けました。「お金を出す人の同意が無ければ企画は成立しない」という教えで、予算についてもしっかり考えました。企画書を作って先生にプレゼンしては玉砕し、「次は面白いと言わせるぞー」と新たな企画に取り組みことを繰り返していました。企画を考える上で、独創的なアイデアも大切ですが、アイデアを実現するための技術や予算とのバランスについてしっかり考えられている企画を先生方は評価してくれました。

こうして学び続けることで、単に「ゲームが好き」だけではなくゲームプランナーにはなれないと痛感しました。

### 将来の目標は、「これが私の代表作」と言えるゲーム作品を作ること

宝塚大学で学ぶもう一つのメリットは、プランナー志望の学生も、ゲーム制作の授業で必ずデザイナーやプログラマーとして制作に関わる経験をするということです。企画しかできない人材では将来業界で働き続けることはできません。それは、デザイナーもプログラマーも同じです。いろいろな役割や立場を経験することで、現場で活躍する人材として長く業界で仕事ができるというのが本学の考え方です。私は卒業後、ゲーム制作会社で企画職として働くことが決まっていますが、内定後、会社の方から「企画職でもデザイナーの代わりに作業をしたり簡単なプログラムを書いたりすることもある」と聞きました。私が大学で学んできたことはきつと仕事で役に立つと言われ、それが採用の決め手になったのではないかと感じました。

卒業制作では、一人で企画、デザイン、プログラミングを担当して、あるゲーム機のコントローラーを使ったゲームを制作しています。内容を一言で伝えると「サンマを宇宙に飛ばすゲーム」です。「企画はインパクトがある方が面白い」とアドバイスをもらい、先生にプレゼンを繰り返すうち、この内容になりました。制作も順調に進んでいます。

将来、たくさんいるゲームプランナーの一人では絶対に終わらたくなないと考えています。「これが私の代表作」と言えるような作品を早く作りたいと思っています。



イラストレーター・画家。  
 (株)サンリオでデザイナーとして勤務後、フリーのイラスト  
 レーター・画家として活動。著作『幻獣絵図鑑』など

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。  
 現場で働く講師たちに、大学での活動のほか、外部での仕事を交え、  
 “今の皆”に伝えたいことを話していただきます。



## 古典技法を学ぶことで 豊かな人間性を育んでほしい

イラストレーション領域の専任講師としていくつか授業を担当していますが、中でも力を入れて取り組んでいるのは「造形表現Ⅰ」です。私自身が日ごろ作家として絵を描く時に使っている技法について教える授業です。「混合技法」という、油絵具と樹脂を使った絵具を組み合わせて描くもので、ルネサンス時代、それまでのテンペラ画（顔料と卵黄を混合した絵具で描く絵画）から油絵具を使った油彩画に移行する時期に使われていた古典的な手法です。授業ではテンペラではなく「アルキド樹脂絵具」という現代的な素材を使い、油絵具と組み合わせる作品を実際に描いてもらいます。テーマは学生の皆さんの自画像です。「古典技法」というアナログな表現技術を学ぶというのは、この大学の授業においては異質なものであり、学生の皆さんもあまり触れてこなかった分野だと思えますが、このような手法を学ぶことでデッサンの重要性を理解することができ、様々な表現方法に関心を持つきっかけになるはずです。そして知識の幅を広げるとは、豊かな表現力に欠かせない「幅広い人間性」につながると考えています。そのため、藝大出身の画家・イラストレーターの建石修志さんを

お招きし、アカデミックな雰囲気での授業を行っています。

## 「何でも取り組んでみよう」という チャレンジ精神が大切

混合技法で絵を描いてもらうと、多くの学生の皆さんが「楽しい」と話します。イラストレーションにしろアニメーションにしろ、現代の表現作業は、コンピュータの中で完結してしまうことがほとんどです。しかしこの授業では、絵具を溶く、下地を作る、そして額縁などの立体物を作るなど、まさにアナログな作業をたくさん行います。学生たちはデジタルな作業では得られない、現実的な満足感を感じてくれていたようです。私の授業で学ぶような古典技法を知らなくてもイラストレーションやアニメーションを描くことはできますが、それを知っていることで表現の幅が広がり、多様なアイデアにつながると思います。学生の皆さんにはこの授業を通じて、自分の知らない表現や作品に興味、関心を持ってほしいと思います。私の授業以外にも、この大学には銅版画、テンペラ画、染物、陶芸などを教える先生もいるので、「何でも取り組んでみよう」という方の意欲に応えることができます。大学卒業後、例えば陶芸をやりようと考えても実際に始めるにはとても

ハードルが高くなります。大学時代に少しでも経験をしておけば、そのハードルが低くなり、取り組みやすくなるというメリットもあると考えています。

## 自分の能力を活かす道は どんな職業でも見つかる

新宿駅の近くにあるという学校のロケーションも大きなメリットだと思います。専任講師以外にも、「あの人を呼んで授業をしてみよう」「授業のゲストに来てもらう」と考えた時に来てもらいやすく、実際にそのような機会もたくさんあります。興味を広げたり、知識を深めるにはとても良い環境です。学生の皆さんからも、「こんな先生を呼んでほしい」という意見を出してみたいかでしょうか。  
 卒業後、クリエイティブな職業につく人が多いですが、一般的な職業に就く人もいます。しかし、たとえクリエイティブな職場でなくても、社内報のイラストを描く、売り場のPOPを制作するなど、能力の活かし方は必ずあります。大学で学んだ技術や考え、体験した様々なことを活かす道を見つけて、自分なりの幸せを見つけてもらいたい。そう考えながら授業を行っています。

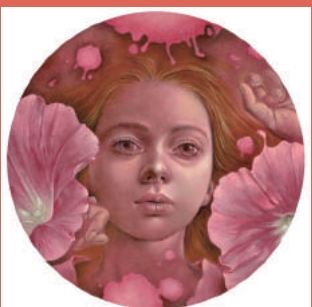
## Works



『永遠』(2018)

「トンド(円形)の絵」をテーマにしたグループ展のために描いた作品。「世界一美しいミイラ」と言われるロザリア・ロンバルドに触発されて描いたものです。

混合技法(アルキド樹脂絵具、油彩)



『汚(けが)されて』(2018)

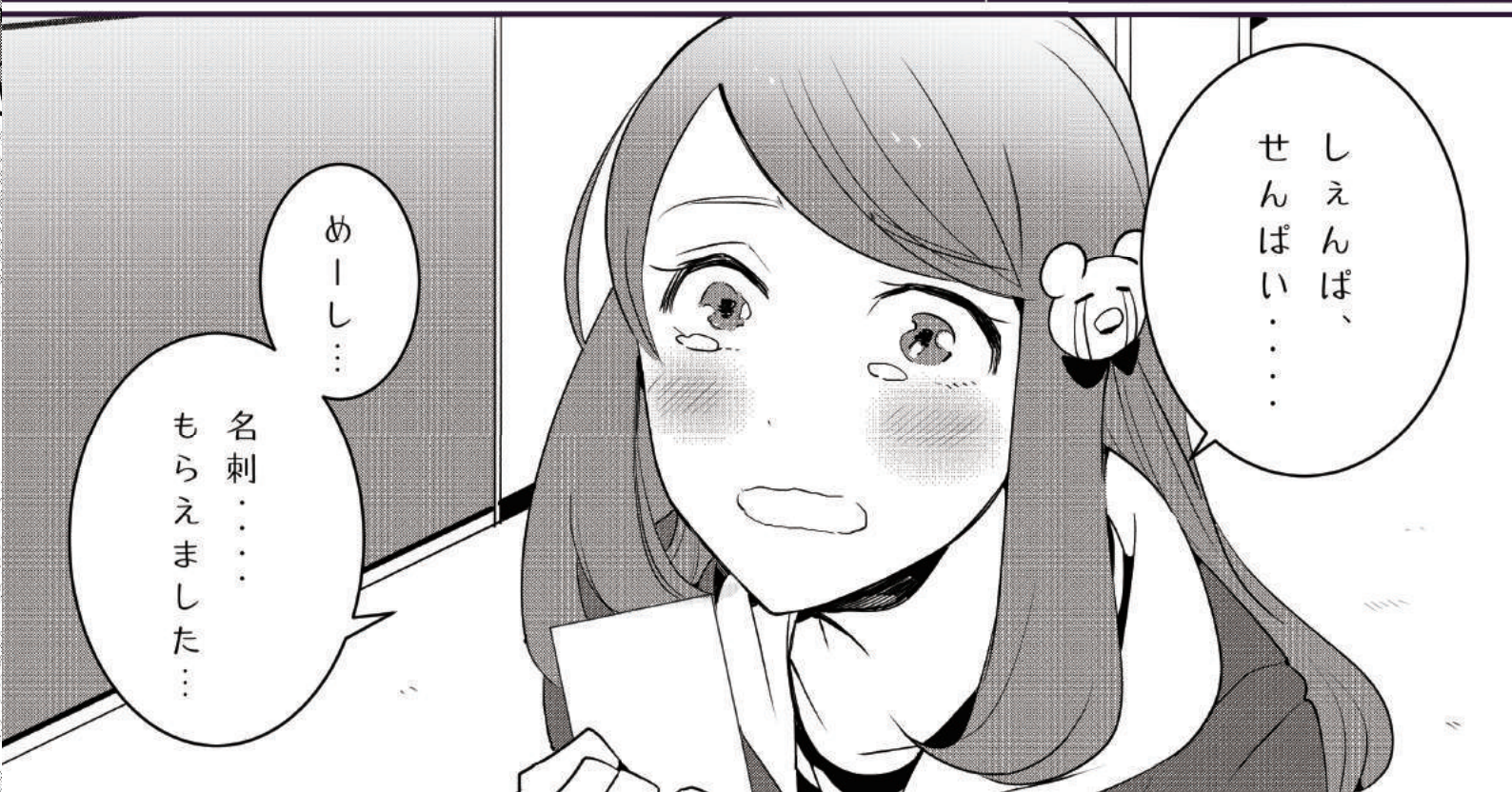
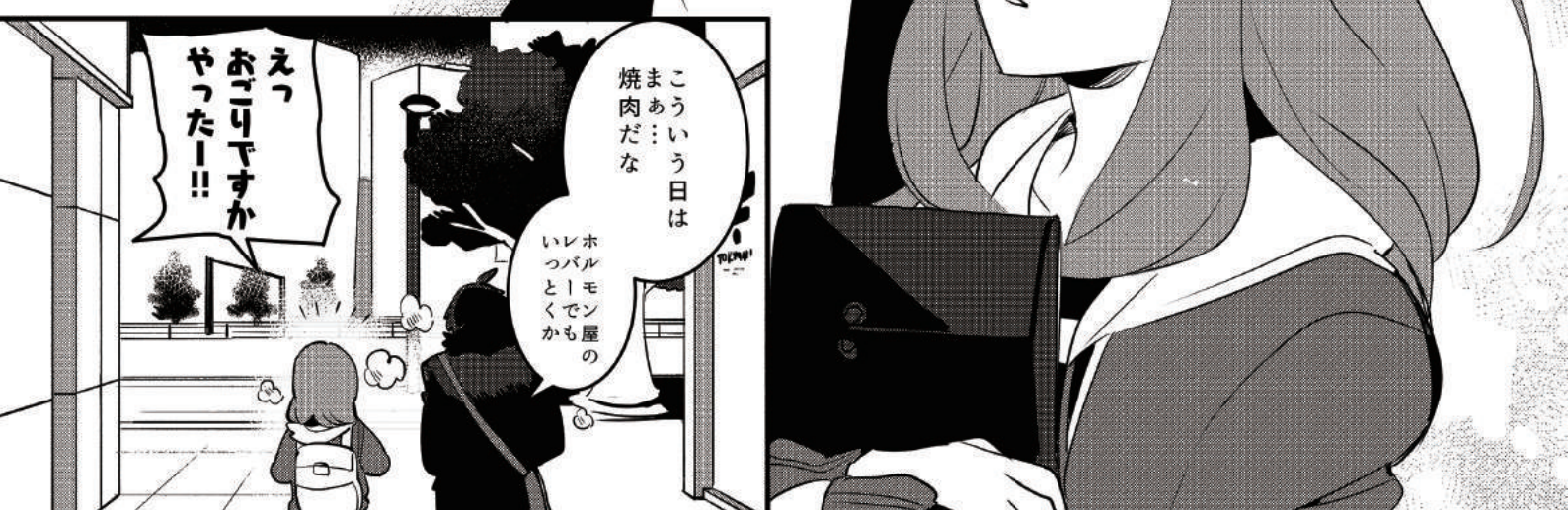
「昼顔」という映画をテーマにしたグループ展のために描いた作品です。

混合技法(アルキド樹脂絵具、油彩)



# あかまん!

## 第十稿





## イタリアでの展示レポートが アートマガジン雑誌に掲載



本学の講師及び研究生が参加したイタリアでのイベントの様子をまとめたレポートが、2018年12月にアトリエサードから発売されたアートマガジン雑誌『ExtrART (エクストラート)』file.19にて、7ページに渡り掲載されました。紹介されたのは、日本人協会 Fujii-kai が主催するオープンデーでの大学紹介、『ジョジョの奇妙な冒険』の作画監督などを務める芦谷耕平講師によるライブペインティングや、北見隆教授らの「日本」をテーマにした作品などです。

## 「東京オリパラ」を盛り上げる 様々な企画を提案



1年生の必修科目「表現実践」の授業で、新宿区と連携し区民に対する2020年開催東京オリンピック・パラリンピックの普及啓発提案に取り組みました。学生たちはグループに分かれ意見を出し合い、企画の概要・詳細・ターゲット・アピールポイントなどをまとめたパネルを作成。新宿区の担当者や教員、他グループの学生たちに向けてプレゼンテーションを実施いたしました。選ばれたグループは3月開催の「東京オリンピック・パラリンピック開催500日前イベント」にて展示予定です。

## 『ポートフォリオを学ぼう祭り』 エントラスギャラリーにて開催中



2018年12月～2019年2月中旬まで、クリエイターとして仕事をする限り不可欠な「ポートフォリオ」(作品集)についての要点をまとめた『ポートフォリオを学ぼう祭り』が、本学1Fエントラスギャラリーにて開催中です。本学で授業「ポートフォリオ制作実習」などを担当している中路真紀講師の監修の下、作成におけるQ&Aや極意などが展示されています。エントラスギャラリーは2016年に玄関の改装と共にオープンし、不定期で様々な展示を行っています。

## 学生がデザインした オリジナル包装紙が完成



伊東商工会議所(静岡県伊東市)と産学連携事業で開発していたオリジナル包装紙が完成し、2018年12月8日の伊豆新聞に取り上げられました。この取り組みには伊東市内に店を構える「長平鮮魚店」、「花の紫香園」、「大黒屋」(化粧品小売業)の3事業所が参加し、打ち合わせを重ねて進めてまいりました。学生たちは店に合わせて商品の魅力をより効果的に伝えるよう工夫し、デザイン。今後は実際に使用して効果を検証し、販売促進や販路拡大に繋げ商店街の活性化を目指します。

## 北見隆教授が参加した 「一陽来福展」開催

イラストレーターとしても活躍する北見隆教授が参加した展示会「一陽来福展」が、1月21日～30日までSPACE YUI(外苑前)にて開催されました。この展示会は谷口広樹氏(東京工芸大学教授)との二人展として昨年初めて開催され、今回は三人展となりました。テーマは、日本人の生活と共にある「招福」です。世界中の子どもたちの幸福を願い、本年は童子が主役の展覧会となりました。北見教授は昨年に引き続き、絵馬スタイルの作品を10余点出品いたしました。



## 伊那バス株式会社 ラッピングバスのデザイン決定!

伊那バス株式会社(長野県伊那市)と行う産学連携事業で、伊那市・駒ヶ根市～新宿区間を運行するラッピングバスのデザインを決めるプレゼンテーションが行われました。プレゼンテーション後、候補に残った2案をバスにプロジェクションマッピングで投影し、代表取締役社長から最終決定されたデザインが発表されました。デザインは同社が生産する夏秋イチゴを用いており、本学との連携により商品の認知度・イメージアップを目指します。ラッピングバスの走行は2019年春を予定しています。



## 学生がデザインする新宿若松地区の 情報誌「わがまちわかまつ」発刊

渡邊哲意研究室が3ヶ月に1度デザインを制作している、新宿区若松地区の情報誌『わがまちわかまつ2号』が発刊されました。この情報誌は昨年の3月に行われたデザインのリニューアル時から、渡邊哲意研究室の本学学生と教員がデザインを担当しています。今回は2回目の発刊で、学生も地域の情報誌制作会議に参加し、一から制作に携わっています。この情報誌は新宿若松地区で3月まで配布されています。







世界観と人生観  
はこんな授業だった!

どんな授業

古今の哲学者が持っている世界観、人生観について学ぶことで、自分とは異なる物の見方、考え方があふれることを知る授業です。どんなジャンルの作品であれ、「何を描くか」「なぜ描くか」を考える上で世界観、人生観はついてまわります。哲学者の考え方をすることで、自らの世界観、人生観について自覚的になってもらうことを目指しています。

身につく力は

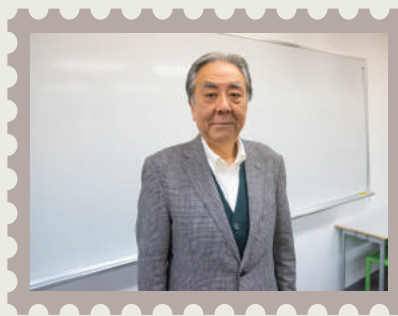
自分とは異なる考え方に對し、どんな態度を取るべきかを学ぶことができます。他者の考え方を無視したり否定するのではなく、「そんな考え方もあるのか」と認めることで考え方の幅が広くなり、自分の考え方も客観的に見られます。「自分はどんなクリエイターを目指すのか」ということを考えるには広い視野が必要であり、そのために役立つ力を身に付けてほしいと考えています。

この日の授業内容

18世紀イギリスの哲学者デイヴィッド・ヒュームの「懐疑論」を取り上げられていました。「自己の同一性はどのような根拠により成り立つのか」、「因果律は私たちの想像の産物に過ぎない」という内容について考え、学生の皆さんの考え方を引き出しながら進みました。ヒュームの考えは私たちの常識と正反対なので、学生の皆さんには刺激的な内容だと思えます。

編集委員の感想

難解と思われる内容の授業でしたが、学生たちにもなじみがある話題を取り混ぜながら進む授業はわかりやすく、皆さん引き込まれて発言も活発でした。刺激的な内容で、新たな気づきも多かったのではないかと思います。見学していた私も思わず聞き入っていました。



中川 明博 講師  
学習院大学人文科学研究科博士後期課程  
単位取得退学。学習院大学非常勤講師。  
著作：『クロイツング・ネオ』（共著）  
『哲学の玉手箱』他



授業の様子

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。

高田 美苗先生  
オススメ!

『白暮のクロニクル』  
ゆうきまさみ / 著  
2014.1 小学館



「オキナガ」と呼ばれる不老不死(吸血鬼)となった人間たちの物語。吸血鬼というと、ファンタジックな設定に感じられますが、人間ドラマ、社会問題、差別問題なども含め、正にパラレルワールドが構築されています。私はほとんど漫画を読まないのですが、読んでみるととても惹き込まれ、物語が終わった後も外伝を待ち望んでいます。

司書オススメ!



『愛されすぎたぬいぐるみたち』  
マーク・ニクソン / 写真・文  
2017.7 オークラ出版

汚れて元の色もわからない、毛は抜け落ち、綿は減り、ボロボロになったぬいぐるみたち。その姿やエピソードからは、持ち主たちの深い愛情が感じられ、同じようにぬいぐるみと過ごした日々を思い起こさずにはいられません。お気に入りだった“あの子”のことを思い出しながら、ページをめくってみてはいかがでしょうか。

佐藤 ふじかさん  
オススメ!



『鬼滅の刃』  
吾峠呼世晴 / 作  
週刊少年ジャンプ連載中

鬼にされた妹を人間に戻すため鬼を倒す組織に入った主人公・竈門炭治郎。鬼との戦いや仲間との交流を通じて成長していく様はまさにザ・少年マンガ。独特のタッチで描かれるキャラクターやコミカルでシュールな演出などから、とても刺激を受けています。

就職室の  
駆け込み寺

就活生が遭遇するストレスって?

「1分遅刻しただけなのに会場に入ってもらえなかった」「30社以上応募しているのに内定がもらえず落ち込む」「企業からのメールを見落として面接をフイにした」「友人は決まっただけで羨ましい」「親からいろいろ言われる」「エントリーや書類の作成に時間がかかり睡眠時間がとれない」「慣れないスーツ姿で、初めての場所に行く緊張感で疲れる」「卒業制作と同時進行がきつい」「手書きの履歴書を最後に間違えて、初めから書きなおし」...など。就活生が経験する様々な失敗やストレスの一例です。言い換えれば就活は、ストレスと向き合いながら続ける活動かもしれません。挫折して途中休憩をしても当たり前くらいに考えておきましょう。解決法は一人で抱え込まないで、相談できる相手を見つけておくこと。就職室の職員も相談相手の一人です。就職活動をやりきった先には大きな人間的成長が待っています。失敗経験とストレスを上手に乗り越えていきましょう。

編集後記

暦の上では春となりましたが、まだまだ寒い日が続いています。今月は本学卒業生の活躍を特集しています。皆様気になる作品はありましたでしょうか? さて、後期授業も終わりひと段落していることと思いますが、来年度に向けた準備も忘れずに行いましょう! それでは、来月号のニュースレターもよろしくお願いたします!

東京2020  
オリンピック・パラリンピック  
連続表紙企画  
『フェンシング』  
作画:水谷友枝葉(1年)



- |  |   |
|--|---|
| <b>Director</b><br>渡邊 哲彦 (本学教授)<br>金澤 英樹 (本学職員)      | <b>Designer</b><br>吉田 咲也花 (3年)<br>関口 愛理 (2年)    |
| <b>Writer</b><br>新井 明人 (うのもり広告制作所)                   | <b>Photographer</b><br>橋本 七海 (1年)<br>真藤 皆志 (1年) |
| <b>Editor</b><br>宇部 佑哉 (本学職員)<br>宮幸 仁美 (本学職員)        | <b>Special Thanks</b><br>西田 慎一郎 (WDT)           |
| <b>Art Director</b><br>石川 雄仁 (本学助手)<br>坂口 茜 (本学教務助手) |   |
| <b>Assistant Director</b><br>色部 桜子 (2年)              |   |