

報道関係各位

2010年9月



【作者】イラストレーションコース 3年 梶田 菜緒美 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：山本、佐藤、金澤 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：^{えがしら}江頭、^{たかはし}高橋、^{かんの}菅野 TEL:03-3571-5228

1.HOT TOPICS—① ～東京メディア・コンテンツ学部で今一番ホットな話題をお伝えします～

株式会社 JETMAN x 株式会社 AHS x 宝塚大学のコラボによる Jet Game Lab レーベル第一弾アプリ 「jam バンド・スライドパズル」が販売好調

本学では産学協同の取り組みとして、iPhone・Android アプリ開発などのオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発を行う株式会社 JETMAN（代表取締役 井上 幸喜）と連携を図っています。本学ゲームコースの准教授でもある、井上 准教授の働きかけにより、学生主導による iPhone アプリ・ソーシャルアプリを販売する新レーベル「Jet Game Lab」を 2010 年 8 月に設立しました。本レーベルでは、テクニックだけではなく、アプリ開発・販売など通して、ゲームやコンテンツ業界の職業体験を積むことを目的にしています。

「jam バンド・スライドパズル」は、株式会社 JETMAN、株式会社 AHS、宝塚大学のコラボレーションによる Jet Game Lab レーベル第一弾となるアプリです。本アプリは、キャラクターボイスと BGM を聞きながら楽しめるスライドパズルゲームで、株式会社 AHS より、同社の音楽制作ソフト「MusicMaker」のパッケージキャラクターである「jam バンド」の素材をご提供いただき、宝塚大学の学生制作チームが開発しました。

「jam バンド・スライドパズル」の販売本数は順調に伸びており、発売から約 1 カ月で 500 本を超える販売を達成いたしました。Jet Game Lab では学生が中心となりアプリの企画段階から販売状況、プロモーションをすべてネット上で公開し、売り上げは次代の学生に還元します。技術と資産を次のクリエイター世代に引き継ぐ、循環型のレーベルを目指しています。



■株式会社 JETMAN について

設立: 2007 年 8 月 15 日

代表者: 代表取締役 井上 幸喜

住所: 東京都新宿区西新宿 7-11-1 宝塚大学 東京新宿キャンパス 6 階

業務内容: iPhone アプリ開発、Android 開発などオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発、携帯および家電 GUI 開発、コンシューマー向けゲームコンテンツ開発

■Jet Game Lab について

学生が開発した iPhone アプリ、ソーシャルアプリを販売するレーベルとして 2010 年 8 月に設立
オフィシャル blog: <http://blog.livedoor.jp/jgl/>

■「jam バンド スライドパズル」について

アプリ名: jam Slide Puzzle

価格: 115 円 (iPhone・iPod touch・iPad <バージョン 1.1 より>に対応)

販売: Jet Game Lab (2010 年 8 月 26 日より販売開始)

1.HOT TOPICS—②

中国のCG制作企業『CRYSTAL CG』大連支社 支社長・孫 徳列 氏が本学を視察 加藤 圓 教授、川村 順一 教授と意見交換

9月2日（木）、中国のCG制作企業『CRYSTAL CG(中国語表記：水晶石数字科技有限公司)』大連支社の支社長・孫 徳列氏が、本学 東京 新宿キャンパスに来訪し、施設見学、及び本学の加藤 圓 教授、川村 順一 教授と意見交換を行いました。

『CRYSTAL CG』は、1995年に創立され、現在では従業員数2,200人超、国内外に10数箇所の支社・事業所を持つ、アジア最大規模のデジタルビジュアライゼーションカンパニーで、映画やテレビ番組のVFX、3Dアニメーション、マルチメディア、映像データベース、オンライン3Dデモンストレーションなどを制作しています。映画「レッドクリフ」のCG映像や、2008年に開催された北京オリンピックの開会式・閉会式における「“巻き物”グラウンドスクリーン」および「鳥の巣の天井の湾曲スクリーン」などの映像のデジタルコンテンツを制作しており、その技術の高さは世界でも認知されています。



孫 徳列 氏

当日は、本学大学院の加藤 圓 教授、ゲームコースの川村 順一 教授と、CGクリエイターの育成等に関して情報・意見交換を行いました。CRYSTAL CGの孫氏は「映画、建築、展示などの分野で優秀な人材を育成するため、『クリスタルCGデジタル教育学院』という学校を設立している。アメリカの大手ゲーム会社からも、CGクリエイターの育成を委託されており、育った学生をその会社へと送り込んでいる」と、自社の育成の現状を述べました。川村教授は、「クリエイターとしての技術面の向上に加えて、国々のカルチャーやテイストを理解した上で、その仕事の性質により、中国企業に依頼したり、日本企業に依頼したりというディレクションのできる人材を育成することが必要であり、今、私がこの大学でしたいことです」と述べました。また、加藤教授は、「あるひとつのコンテンツのプロデュースだけでなく、映像と演劇、ショーなど、様々な領域のものを組み合わせてお金を生み出す“ファシリテーター”を育成することが、日本でも中国でも求められている」と述べました。



川村 順一 教授

最後に、孫氏は、宝塚大学 東京・新宿キャンパスとCRYSTAL CGとの連携についても視野に入れながら、「今後も、宝塚大学とは積極的な情報交換をしていきたい」と述べていました。



(左から)川村教授、加藤教授、孫 支社長、井上准教授(ゲームコース)

1.HOT TOPICS—③

宝塚大学祭『宝翔祭 2010』開催

■鈴木 みそ 先生(漫画家)トークショー

■松本 零士 教授の「宝翔祭」見学を USTREAM で生中継

9月19日(日)、20日(月・祝)の両日、東京 新宿キャンパスにおいて、大学祭『宝翔祭 2010』を開催しました。学生作品展示「造形展」や映画コース学生作品の上映、コスプレ喫茶、宝翔祭ミス☆キャラクターコンテストをはじめ、ダンスファッション小劇、軽音楽部によるライブ演奏など様々なイベントを学生が企画し、多くの来場者の方の注目を集めました。

19日(日)には、週刊ファミ通で「おとなのしくみ」などを連載されていた鈴木 みそ 先生をゲストに迎え、トークショーを開催いたしました。トークショーには本学ゲームコースの川村 順一 教授も参加し、就職を控え進路で悩んでいる学生に向けて、ゲーム、アニメ、漫画業界で働くことの大変さや現在の各業界の動向についてお話しいただきました。

20日(月・祝)には、マンガコースの学生主導により、松本 零士 教授が学生の作品を閲覧の様子やフリートークの模様を USTREAM で生中継する企画を実施いたしました。松本教授はマンガコースの学生の作品を見ながら、「昨今は吹き出しの形が縦長の形式が増えてきている。これでは海外で翻訳し、横文字化する時に困る。マンガは世界中に翻訳されて出版されているので、海外を相手に勝負すると思ったときにはそこも意識したほうがよい」などの具体的な感想を述べながら、学生一人一人の作品を丁寧に見て回りました。また、松本教授が実際に生イラストとサインを披露するといったサプライズもあり、会場は大いに盛り上がりました。



1.HOT TOPICS－④

2010年『新宿文化ロード』パンフレットの表紙に 本学イラストレーションコース2年 ミウチタカヒロさんの作品が採用

本学イラストレーションコース2年、ミウチタカヒロさんの作品が、2010年「新宿文化ロード」パンフレットの表紙に選ばれました。「新宿文化ロード」は、新宿区が主体となり、地元の商店街、企業、学校が自主的に取り組む文化活動を相互に結び付け、一帯を新たな文化の発信源とすることを目的とした取り組みで、今年で3回目を迎えます。宝塚大学では「新宿文化ロード」の趣旨に賛同し、第1回より参加しております。



「新宿文化ロード」2010年版パンフレット 表紙イラスト

■ミウチタカヒロさん(イラストレーションコース2年) コメント

この作品は、新宿にいる一人ひとりの個性を描くことで、街の賑わいを表現したイラストです。発端は「イラストの公募がある。やってみない?」と、イラストレーションコースの北見 隆 教授から声をかけていただいたことです。選ばれたときは、本当に嬉しかったです。作品が社会から評価され、必要とされたことで自信にもなりました。今後の学生生活で作品を社会に発信する機会があれば、積極的にチャレンジしていきたいと思います。

■「新宿文化ロード」について

新宿区が新たな文化産業を育成し、新宿からさまざまな文化を発信していくことを目的としたイベントで、2008年に第1回を開催いたしました。西新宿6丁目から新宿3丁目付近の青梅街道から靖国通り一帯の地域を「新宿文化ロード」と名付け、周辺の商店街、文化活動団体、企業、学校等と協力し、各拠点でのコンサートやお笑いライブ、アートイベントなどを展開しています。第3回を迎える今年は、10月22日(金)から11月26日(金)まで開催されます。

1.HOT TOPICS—⑤

本学マンガコース 竹内 一郎 教授 作・演出 第 22 回池袋演劇祭参加作品 『トキワ荘の夏』の公演開始

本学マンガコース竹内 一郎 教授の作・演出による『トキワ荘の夏』(制作：劇団俳小)の公演が、2010年9月29日(水)～10月4日(月)の6日間、池袋のシアターグリーン ビッグ・ツリーで開催されます。

竹内 一郎 教授の最新書き下ろし、演出による『トキワ荘の夏』は、昭和30年、東京都豊島区椎名町にあるおんぼろアパート「トキワ荘」を舞台に、漫画が単なる子供の娯楽でしかなかった当時、その漫画に魅せられた若者たちが、熱心に語り合い、悪戦苦闘しながらも漫画を描き続ける青春群像劇です。

本公演は平成22年度文化庁芸術団体人材育成支援事業、「次世代を担う演劇人育成公演」(主催：社団法人日本劇団協議会、全16公演)の中のひとつであり、第22回池袋演劇祭参加作品でもあります。

日時：

2010年9月29日(水)～10月4日(月)

9月29日(水) 19時

9月30日(木) 19時

10月1日(金) 14時・19時

10月2日(土) 14時・19時

10月3日(日) 14時

10月4日(月) 14時

会場：シアターグリーン ビッグ・ツリー (豊島区南池袋 2-20-4)



「トキワ荘の夏」公演ポスター



竹内 一郎 教授

<竹内 一郎 教授 プロフィール>

1956年福岡県久留米市生まれ。演出家・劇作家・漫画原作者。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、『哲也 雀聖と呼ばれた男』(原案担当)で講談社漫画賞を受賞。その他の漫画原作に『少年無宿シンクロウ』(週刊少年マガジン)、『アストライアの天秤』(月刊アフタヌーン)、『中学生日記』(NHK出版)など。本名での著書に、非言語コミュニケーションをわかりやすく説いた『人は見た目が9割』(新潮新書)、『手塚治虫＝ストーリー漫画の起源』(講談社/サントリー学芸賞<芸術・文学部門>受賞)、など多数。

2.各コースのNEWS ~2010 年度(後期)の東京メディア・コンテンツ学部の授業を紹介します~

イラストレーションコース

Webデザイン演習 (専門科目)

〔 受講学年：2年 担当教員：渡邊 哲意 〕

今日のインターネット社会において、Web デザインはブログなどのプライベートから、ネットショップなどのビジネスまで幅広く浸透しています。デザインソフトウェアを応用しながら、魅力ある Web デザインの制作スキルを習得していきます。



イラストレーションアート II (専門科目)

〔 受講学年：3年 担当教員：和田 洋一 〕

道具や紙の基本的な扱い方に始まり、実際に立体物を制作することによってペーパークラフトの技術を体得します。さらに、ペーパーイラストやポップアップカード、仕掛け絵本といった実践的な作品を作成し、オブジェクトの配置や演出法の重要性を学びます。

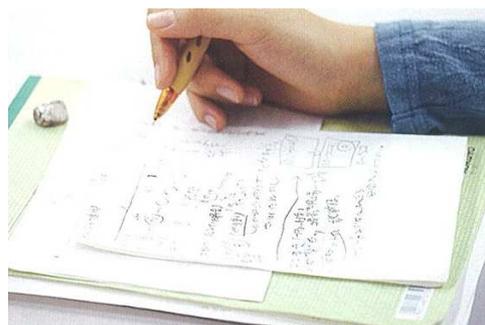


マンガコース

シナリオ・コミック原作 (専門科目)

〔 受講学年：2年 担当教員：平野 靖士 〕

物語の発想の仕方とシナリオとは何か、その作成方法、構造を学びます。また、ディスカッションを行い、1本のオリジナルシナリオ創作し、シナリオのできる過程を体験し、演出との関わりを考えていきます。



マンガ原作作法 (専門科目)

〔 受講学年：3年 担当教員：竹内 一郎 〕

手塚治虫氏の生涯の殆どはシナリオを書いて漫画にしました。骨太のドラマには、シナリオを構成する発想力は不可欠です。過去の名作を実際にシナリオ化することで、分析力を養い、実際に書くことで、物語の起承転結を学びます。



2.各コースのNEWS

アニメーションコース

ジャパニメーションの源流（専門科目）

〔 受講学年：1年 担当教員：月岡 貞夫 〕

「ジャパニメーション」という呼称は、海外では今や尊敬に値する言葉になっているのではないでしょうか？この講座では、アニメと縁の深いマンガ、映画、ゲーム、スポーツ、伝統文化、サブカルチャーなどとのつながりから、ジャパニメーションを捉えなおします。



背景美術 II（専門科目）

〔 受講学年：2年 担当教員：松平 聡 〕

アニメーション制作の中で作品の背景美術をどう設定するかを習得します。背景の描画技術では、自然界を描けて一人前と言われています。単なる絵づくりからアニメーション美術という職域に必要な専門的知識と技術を学びます。

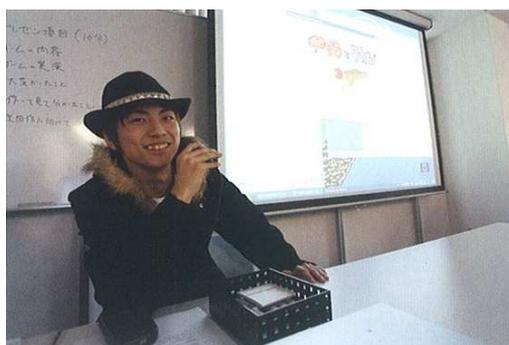


ゲームコース

インタラクティブデザイン（専門科目）

〔 受講学年：1年 担当教員：吉岡 章夫 〕

Adobe Flash を用いて、ユーザの入力に対応して、画面の中で反応する仕組みを理解します。マウスやキーボードを使ったキャラクターの移動など、基本的な制作方法を理解した上で、簡易的なゲームを制作します。



3DCG II（専門科目）

〔 受講学年：3年 担当教員：宮下 善成 〕

3次元コンピュータグラフィックスソフトウェア「MAYA」を用いた制作演習を行います。3D動画の制作手法を基本的な操作方法から解説し、作品制作に必要な3DCGアニメーションにおける基礎的技術を習得。IIでは、よりレベルの高いアニメーション表現を目指します。



2.各コースのNEWS

映画コース

西洋映画史（専門科目）

〔 受講学年：2年 担当教員：鳥井 邦男 〕

各国の映画事情を学び、理解することにより、グローバルな視野で世界をとらえることを目標とします。また、各国の文化としての映画の相違を学ぶことで、国際人として通用する人間の育成を目標とします。



CM表現研究（専門科目）

〔 受講学年：3年 担当教員：加藤 圓 〕

実社会のCM業界で、即戦力として使えるスキルを身につけた人材の育成が目標です。企画の立て方から、そのレベルアップの訓練、必須の業務知識を習得します。各人が企画した案のプレゼンテーション能力のアップと、ディレクション能力を養成します。



《宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 今後の予定》

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部では、下記日程で「ミニオープンキャンパス」を開催いたします。なお、10月23日（土）は松本 零士 教授（マンガコース）による特別講義を実施予定です。

〔日時〕 2010年10月23日（土）、11月20日（土）、12月4日（土）
2011年1月22日（土） 各日13:00～15:00

〔内容〕 大学紹介、入試説明会、特別講義、個別相談、キャンパスツアーなど
※10月23日（土）は、松本 零士 教授の特別講義を実施予定

3.教員紹介

アニメーションコース 月岡 貞夫 教授

売れなければ コンテンツとは言えない 商業主義の中から芸術作品は生まれる

「アニメ業界で食べていける人材を育てる」ことが本学アニメーションコースの方針です。本コースの目標はコンテンツ制作ができるクリエイターの養成ですが、コンテンツとは、2次使用、3次使用され作品以上の利益を生み出す創作物のことです。芸術の世界では商業主義を否定的に捉える向きもありますが、歴史から鑑みても芸術家は自らが食べるために創作活動を行ってきています。

世の中に「ウケる」作品を考えることは大変な作業となります。まず、見ている人の心を知らなければなりません。そして、見ている人の心に働きかけないといけない。これは簡単なことではありません。



月岡 貞夫 教授

「ウケる」作品を作るには、常に社会に対してアンテナを張り巡らせ、独りよがりではなく、人の話をよく聴き、人が何を考えているかについて関心を持つことが重要です。そのような中で「ウケる」というか、世の中に「受け入れられる」作品が生まれてくるのだと思います。頑なに芸術論を考えているようでは、良い作品は生まれません。

学生にも、「自分の為に作品を作るのではなく、始めから他人の為に作れ」という考え方で指導に当たっています。他人に作品を見て評価してもらい、利益を得ることを目的にしなければ学生の為になりません。アニメ業界で私の教え子が一番多いのも、こうした考え方が基本にあるからだと思います。当然ながら、教える側にもアニメ業界でのプロの経験が必要です。本学アニメーションコースでは、教員が実際にプロの経験があることが強みとなっています。

<月岡 貞夫 教授 プロフィール>

日本マンガ・アニメ界の巨星、手塚 治虫氏をして「月岡はアニメの天才」と言わしめた、日本を代表するアニメーション作家。1959年、東映動画部入社（現・東映アニメーション）。1963年、『狼少年ケン』の原作、キャラクターデザイン、シナリオ演出を担当。1970年、短編アニメ『新・天地創造』でポーランド・クラクフ国際短編映画祭グランプリを受賞。NHK『みんなのうた』ではアニメーションの新しい分野を確立し、注目を集める（手がけた作品は「北風小僧の寒太郎」、「サラマンドラ」、「クマのぬいぐるみ」など多数）。また、社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）のゲーム倫理委員も務める。