



2012年、宝塚大学は創立25周年を迎えました

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



イラストレーションコース3年 井上祐花さん（神奈川県 向上高校出身）

編集者講評会を開催

マンガコース主催の「編集者講評会」が、1月23日に学内で行われました。毎年恒例となった編集者講評会は、学生がプロのマンガ編集者から作品の講評を直接受けることができる、たいへん貴重な場です。

今年は、『月刊少年ガンガン』（スクウェア・エニックス）、『週刊少年サンデー』（小学館）、『月刊少年シリウス』『月刊アフタヌーン』（講談社）、『ジャンプスクエア』『別冊マーガレット』（集英社）、『月刊ララ』（白泉社）の5社7誌の編集者が本校を訪れ、学生の作品を講評しました。



熱心にアドバイスを聞く学生

“完成原稿のみを講評する”という条件の下、自らの完成作品を手にした約40人の学生が講評会に参加。日頃からプロ漫画家の作品を目にしている編集者たちは、「自分が何を伝えたいか意識することは、作品を描く上で重要。だけど、独りよがりになっていると伝わらない」「相手（読者）がいるということをもっと意識して」、というアドバイスや、キャラクターの細かい設定についてプロの視点から作品の良い点や足りない点を指摘していました。自身のレベルアップのために、編集者の一言一句を聞き渡らさまいとする学生と、学生の熱意に応じてアドバイスをを行う編集者の方々の想いで、会場は独特の熱気に包まれていました。

マンガコース4年 栗本昌広さん（東京都立桜町高校出身）

今回は画力をもっと上げるよう指摘されましたが、編集者の方から直にアドバイスをいただき、これからもマンガを描き続けていこうというモチベーションがさらに上がりました。

萩原京子専任講師

編集者と1対1で話をするときには大切なことは、まず、質問に対して自らの言葉で説明ができることです。そして、作品に対して指摘をしてくれる編集者の言葉を“第三者からの客観的な意見”として捉え、自分の中に取り込むことが重要です。



学生が企業と連携でパズルアプリを制作

本学の学生、アニメーション制作会社サテライト、アプリ制作会社 JETMAN の 3 者がコラボレーションして制作した、ボイスパズルシリーズ第 1 弾 iPhone アプリ『ボイスパズルアプリ ～アクエリオン EVOL～』が、1 月 18 日に発売されました。

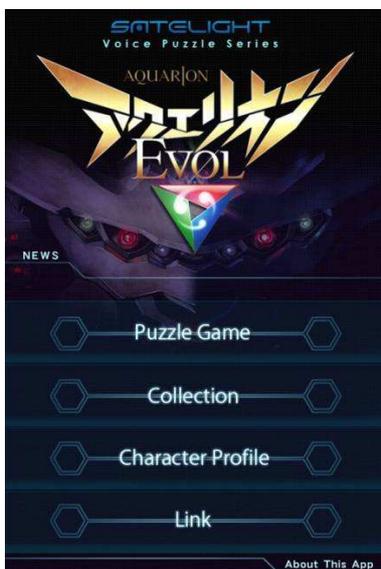
「アクエリオン EVOL」は、2005 年に放送された SF ロボットアニメ『創聖のアクエリオン』の続編で、独特の世界観とストーリー、キャラクターのビジュアルが人気の作品です。

本アプリは、「アクエリオン EVOL」のキャラクターボイスと BGM を聴きながら楽しめる、ファン待望のスライドパズルゲームです。第 1 弾となる本作では、声優の茅野愛衣さん演じるミコノのキャラクターボイスを録り下ろし。Lv.1 (6 ピース)、Lv.2 (16 ピース)、Lv.3 (25 ピース) の 3 ステージ展開で、パズルが完成する度にギャラリーへイラストが追加。イラストは保存して、iPhone の壁紙への使用が可能です。また、小倉唯さん演じるユノハヤ、浪川大輔さん演じるシュレードのボイスパズルを追加購入することもできます (初期購入時はミコノのみプレイ可)。

なお、「サテライトボイスパズルシリーズ」は今後第 2 弾、第 3 弾のリリースも予定しています。

井上教授

本アプリは絵柄、音楽、声と多くの著作物を使用するために、株式会社 JETMAN が権利元と仲介しゲームコース学生に素材を提供、制作を行いました。制作の期間は 2 ヶ月と時間が限られたプロジェクトでしたが、なんとか形にすることができました。今回のポイントは、キャラクターが今後追加されていく成長型のアプリであることです。キャラクターの追加にあたっては、下級生の制作参加につながるものと考えています。1 つのアプリで終わるのではなく、長期にわたり企業とのつながりを作るプロジェクトです。



『ボイスパズルアプリ～アクエリオン EVOL～』操作画面

住宅展示場で学生作品を展示

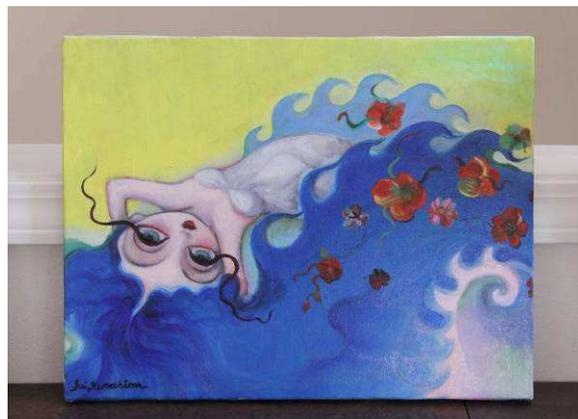
イラストレーションコース4年の如月友里佳さん（ペンネーム：夢島スイ）（神奈川県立白山高校出身）が、今月中旬に神奈川県川崎市の住宅展示場で行われたアートイベント『ART GALLERY ×SUUMO 住宅展示場 VALENTINE'S FESTA 2013』に、作品を出品しました。

リクルートが運営する「SUUMO 住宅展示場 武蔵小杉」で開催されたイベントでは、16棟のモデルハウス内に、国内外で活躍中の16名のアーティストの作品を展示。如月さんは、日本橋のアートギャラリー「Art Lab TOKYO」所属の作家として参加しました。

如月さんの作品3点は、東急ホームズのモデルハウス2階に飾られ、黒と白を基調にしたレトロモダンな雰囲気の室内にマッチしており、見学来場者も作品に目を留めていました。東急ホームズのスタッフは、「この住宅にぴったりで、空間の雰囲気をさらに高めています」と、如月さんの作品に対して好意的な感想を述べていました。



如月さんの作品



作品タイトル『海を纏う』



作品タイトル『ポンポン ～月食後の看護～』



作品タイトル『たとえ見えなくとも』

ギフトショーで卒業生を訪問

東京ビッグサイト（台東区台場）でこのほど開催された「第75回東京インターナショナル・ギフト・ショー春 2013」で、学生たちが、会場に出展していた宝塚造形芸術大学（現 宝塚大学 宝塚キャンパス）のOBたちを訪問しました。

渡邊哲意准教授が引率して、イラストコースの学生（2年生2人、3年生2人）が参加し、水鳥工業の佐藤文美さんと高田製作所の高田晃一さん（共に卒業生）のブースを訪問。学生たちは、商品を例に素材、制作、デザイン、流通についてレクチャーを受け、熱心に聞き入っていました。また、佐藤さん、高田さんが手がける商品のデザインやブランド戦略等について積極的に質問をしていました。

佐藤さんは、静岡市の下駄メーカー・水鳥工業に勤務し、静岡産ひのきの下駄「SHIKIBU（しきぶ）」のデザインを手がけるほか、商品の企画・デザインから営業、広報、ウェブデザインなど幅広い業務を担当して活躍しています。高田さんは、テーブルウェアブランド「SHIROKANE（しろかね）」をギフトショーに出展。新作の高純度の純錫を素材ベースにした酒器や、アクセサリースタンドの商品が会場の注目を浴びていました。



佐藤文美さん（中央）
株式会社水鳥工業 企画・広報

2002年、造形学部産業デザイン学科卒。
静岡にある下駄メーカーにて企画・デザインを担当した静岡産ひのきの下駄が、「第70回東京インターナショナル・ギフトショー」の新製品コンテストで大賞を受賞。現在は、商品の企画・デザインだけでなく、営業、広報、ウェブデザイン、企業ブランディングまで、幅広い業務を担当。

◆株式会社水鳥工業（静岡県静岡市）
ホームページ：<http://www.geta.co.jp>

高田晃一さん（左）
株式会社高田製作所 常務取締役

1996年、造形学部産業デザイン学科卒。2004年イタリアミラノサローネに単独出展し 2009年「SHIROKANE」をフランスメゾンエオブジェにて発表。ギフトショー、インテリアライフスタイルショー、IFF、NIPPON MONO ICHI 和のある暮らしのカタチ展に「SHIROKANE」を出展。

◆株式会社高田製作所（富山県高岡市）
ホームページ：<http://www.imono.com/>

院生による研究論文の公聴会

「大学院 メディア・造形研究科 修士課程 東京新宿サテライトキャンパス公聴会」が8日、9日に開催され、学生が自身の研究について発表しました。

2日間にわたって開催された公聴会は、学位認定を評価する重要な場です。緊張感ある雰囲気の中、総勢20人が、メディアコンテンツ分野における多種多様な発表を行いました。

初日には、石云^{セキウン}さんが『経営・育成シミュレーションゲームは企業の文化を表現することができるか？—ゲーム「マイマック」の計画から考える』というテーマで発表。“マクドナルド”という実在の企業を題材に、その企業の文化を伝えるゲームを作り、その仕様について解説しました。会場の講師陣からは、「企業ポリシーをゲームで表現し、理解してもらおうという着眼点はよかった」という評価の声が上がりました。

次いで、増田^{シホウ}宗嶺さんが『デジタルサイネージとスマートフォンの連動について』というテーマで発表。まず、デジタルサイネージの特徴をテレビ、アナログ看板、ラジオ、WEBと比較。時間、場所、グラフィックなどの観点から、“デジタルサイネージは状況に合わせて情報を発信することができる”という強みがあることを紹介しました。続いて、“デジタルサイネージの管理者がユーザーではない”という問題点を挙げ、それを解決するために開発した、ユーザーがスマートフォンで管理できるデジタルサイネージの実演を行いました。その後、作品の問題点・反省、そして今後の発展性を解説し、発表は終了しました。会場の講師からは、「実際に利用可能性のある、広く社会に役立つ発表で勉強になった」と高評価を受けていました。

《その他の主な発表テーマ》

- ・中日の色彩嗜好とアニメにおける色彩応用
- ・コスプレとカワイイファッション
- ・デジタル影絵を2.5DCGで制作する及びその応用に関する研究
—中国伝統文化遺産を再現する—
- ・映像の芸術 —中国の影絵芝居とアニメーションの繋がり—
- ・なぜ最近のアニメは面白くなくなったのか
- ・少年の精神的成長に伴う美しさの絵画的表現 など



「企業文化を表現するゲーム」について発表する石云(セキウン)さん



ユーザー管理型のデジタルサイネージについて実演する増田宗嶺さん



発表に対して質問する川村教授

「クリ博 就職フェスタ」参加

「クリ博 就職フェスタ※」（主催：株式会社イマジカデジタルスケープ）が5日、新宿 NS ビルで開催され、3年生を中心とした学生が参加しました。

※「クリエイティブな仕事の博覧会」というテーマで、ゲーム・アニメ・TV・映画・映像・CM・Web・広告・デザイン・音楽などのメディア・コンテンツ業界の企業が出展する就職イベント。



今回の「クリ博 就職フェスタ」の来場者数は、約3,200人にのぼり、1日の来場者数としては過去最多となりました。出展している約40社の企業ブースの前には、立ち見が出るほど多くの学生が集まり、学生たちは担当者の説明を熱心に聴きながらメモを取っていました。会場は、午前・午後ともに満員で、良い人材を望む企業関係者と、就職活動を本格化させた学生たちの熱気であふれていました。

また、就職支援室の名雪里美カウンセラーも会場に出向き、参加している宝塚大学の学生を見かけると、声をかけてアドバイスやフォローをしていました。

ゲームコース3年 高橋千晶さん（東京都立深川高校出身）

メディア・コンテンツ業界の企業がたくさん集まっており、効率よく企業に接することができる良い機会だと思い参加しました。こうしたイベントに来るのはまだ2回目ですが、今後も志望企業や興味がある職種についての情報を広く集めようと思っています。

マンガコース3年 近藤光さん（新潟県立柏崎常盤高校出身）

普段は企業情報をWebで見えていましたが、実際に合同説明会に参加してみて、企業を身近に感じることができました。マンガコースに在籍していますが、今はイラストに関係する仕事にも興味があります。就職セミナーなど、これからも積極的に参加していきます。

「クリ博就職フェスタ」の詳細はホームページをご覧ください。<http://www.kurihaku.jp/>



会場の様子

卒業制作展開催のお知らせ

2012年度の卒業制作展を、3月9日、10日の2日間にわたって学内で開催します。卒業制作展は大学生活の集大成です。昨年は、映画、マンガ、アニメーション、ゲーム、イラストレーションというコースの垣根を超えて卒業制作に取り組む学生たちも目立ちました。

近年、ネット環境の普及やデジタル技術の発達、またタブレット端末などの機器の普及により、作品の作り方や見せ方、制作する側と作品を見る側の関係が大きく変わりつつあります。卒業制作展では、こうした常に変化し続けるメディア・コンテンツ業界に対応した意欲的な作品を数多く展示いたします。ぜひ会場まで足をお運び下さい（入場無料）。

第3回 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「卒業制作展」概要



日 時： 3月9日（土）10：00 -19：00
3月10日（日）10：00 -17：00

場 所： 宝塚大学東京新宿キャンパス
（東京都新宿区西新宿7丁目11番1号）

- ◆映画コース
映像作品上映、シナリオ及び撮影セットの展示
- ◆マンガコース
オリジナルマンガ・同人誌及び生原稿の展示
- ◆アニメーションコース
絵コンテや設定資料の展示、映像作品の上映
- ◆ゲームコース
iPhone・iPad アプリ、動画、PC ゲームなどの展示
- ◆イラストレーションコース
イラストレーション及び立体作品の展示

※当日は学生の作品・グッズの販売も行います。

高田講師がグループ展に出展

イラストレーションコースの高田美苗講師が、JR 大阪三越伊勢丹で6～19日まで開催されたグループ展「～永遠の少女たちへ～ アートの魔法にときめく2週間」に作品を出展しました。

出展作家は、高田講師（油彩画）をはじめ、白石貴士（アクリル画）、林由紀子（銅版画・ペン画）、藤田有紀（金属 立体作品）。期間中、多くの来場者が、詩や物語、ファンタジーの世界を創作する個性的な4人の作家による、魅力あふれる世界に浸っていました。

＜高田美苗＞

東京生まれ 女子美術大学産業デザイン科卒。
国際幻想芸術協会（IFAA）に所属。
2004年 第54回板院展 新人賞受賞
2005年 第55回板院展 院友推薦 東京国際ミニプリント
トリエンナーレ 2005 審査員推薦作家として作品展
2006年 第56回板院展 院友努力賞受賞
2007年～2010年 第27回カダケス国際ミニプリント展入選
2008年 第7回レッセドラ国際小版画展 2008 出品
2008年 第58回 板院展 同人推挙
個展 グループ展多数



高田美苗『小さきものの王国 元年』油彩

オープンキャンパス開催

2012年度最後のオープンキャンパスが、2日に開催されました。当日は、入試相談や各コースの紹介だけでなく、コース別の体験授業が企画され、多くの高校生や保護者が参加しました。また、個別に編入学を検討している学生も訪れ、実践的な授業の中身について質問をしていました。

2013年度のオープンキャンパスは、3月以降に開催いたします（予約不要、入退場・服装自由）。詳細が決まり次第、ホームページで告知いたします。



当日の様様

授業紹介

ゲームビジネス研究

〔受講学年：ゲームコース3年（必修課目）担当教員：川村順一教授〕

この授業では、マクロな視点でゲームビジネスの歴史や現状を知り、ミクロな視点で、それぞれの製品がどのように作られているのかなどについて、ビジネスとしての側面から解説します。また、学生が各々の視点や考え方でゲームビジネスをとらえ、研究し、その成果をもとに意見交換をして理解を深めるといった姿勢づくりの養成も狙っています。

1月中旬に行われた授業のテーマは、『ゲーム制作者に必要なビジネスの知識と心構え』。ゲーム制作企業の新入社員向け研修用資料を参考にしながら、川村教授が特に重要な点について解説しました。

“ゲーム産業の基礎知識”で「最も重要」と強調した点は、『ゲーム企画の開発フローの理解』です。ゲームの商品化までには、キャラクターデザイン、プログラミングなど、様々な段階を経ます。その中で、自分の時間軸だけを基準に作業してしまうと、以降のフローに大きな影響を及ぼす可能性があります。川村教授は、「自分が携わっているプロジェクトがどのようなフローで、自分はどの段階の作業をしているのかを最初に確認すること。そして、全体から見て現在はどういう状況かを知ることによって、その作業の質が異なってくる」と全体像を把握することの重要性について話しました。

また、「クリエイターは、ただ作品を開発するだけでなく、自分が携わった作品がどのようなルートで、誰に購入されているかを分析・把握することも大切」と説明。「リアル店舗のほか、WEBや iTunes Store など、販売チャンネルが拡大している。さらに、最初に無料で販売し、ゲーム内の広告掲載料で儲けたり、後から課金することで収入を得るものも増えている。お金を回収する仕組みを知るだけでなく、仕組みをつくれるようになる」と、クリエイターは『儲ける』という視点を備えることが求められていると述べました。

さらに、「ゲーム産業の歴史を知ること」についても言及。1983年のアタリショック（粗悪な質のソフトの氾濫によるユーザーの購買意欲減退に端を発した、ゲーム市場の低迷）を分析した任天堂は、サードパーティーの制作したゲームの質をチェックすることで、二の舞を避けたことを紹介しました。川村教授は、「ゲーム産業に関わる人たちは、ゲームの歴史を勉強し、過去を教訓・参考にする必要がある」と、ゲーム業界で働く上での心構えを説きました。



川村教授



川村教授の授業に熱心に聞き入る学生

学生紹介

イラストレーションコース 2年

小野寺真央さん（宮城県立気仙沼高校出身）

学生時代にしかできない活動を

— 宝塚大学を知ったきっかけ

進学誌やインターネットで色々な大学を見ているうちに、宝塚大学を知りました。新宿という立地も魅力的でしたが、“先生方が業界の第一線で活躍するクリエイターである”という点が私にとってはとても大きかったです。入学後には実際に生の作品を見せてもらえたり、新鮮な仕事の話聞くことができ、とても勉強になります。



小野寺真央さん

— 宝塚大学での自分の変化

絵に対する取り組み方の意識が変わりました。今までは趣味レベルで、“好きな時に、好きなように”というスタイルでした。しかし、大学で課題として取り組むようになり、先生に講評されたり、多くの人たちの目に触れるようになったことで、タッチや作風など、自分の絵についてよく考えるようになりました。描くにあたって悩むことも、友達に相談することも増えましたが、完成した作品に対する満足度は、以前と比べてとても上がりました。これは、“周りに絵がうまい人たちがたくさんいる環境”にいるからこそだと思います。

— 故郷での活動

地元は、宮城県の気仙沼市です。ある日、船舶関係の仕事をしている親から「プリペイドカードのデザインを考えてほしい」と頼まれました。船舶の充電機の利用支払方法をプリペイド式にするため、カードを発行することになったのです。“大漁旗のように”“2色刷り”などのオーダーや制限がありましたが、無事にデザインすることができました。そのほか、地元の人たちに印刷物の作り方や印刷所の調べ方、デザインなどのアドバイスをその都度しています。

— これまでの2年間、これからの2年間

1年時は東京や学校に慣れるのに大変でした。2年生になると生活にも慣れて、楽しい充実した1年間を過ごすことができました。3年生からは自発的に、自分もみんなも楽しめて、学生のうちにしかできない活動をしたいと思っています。今、2年生の間で「グループ展をしよう」という話が持ち上がっています。先輩方もこれまでに実施しているので、「運営などで分からないことがあれば聞けばいいのだから、とにかくやってみよう」と、機運が高まっています。

— 将来の仕事について

自身で絵を描くというのもよいですが、「描く人に、描く場所や機会を提供する」という仕事も、ひとつの視点かもしれないと思い始めています。まだ時間があるので、色々な可能性について模索したいと思います。

学生紹介

マンガコース 4年

杉本沙祐里さん（東京都 朋優学院高校出身）

マンガを描いてきた経験を活かしていきたい

— マンガを選んだ理由

小さい頃、自分が伝えたい気持ちを言葉で相手にうまく伝えられないことがありました。その時に、「どうにかして気持ちを表現したい」と思い、マンガを描いて自分の気持ちをキャラクターに喋らせてみたところ、相手に気持ちやニュアンスがうまく伝わりました。自分とは違うキャラクターを設定することで、相手に気持ちが伝わることもあるということを発見し、マンガに興味を持つようになりました。文章を書くことも好きで、小説家になりたいと思ったこともありましたが、絵を描くことが大好きだったので、その両方が可能なマンガを選択しました。



杉本沙祐里さん
株式会社サクセス内定

— ゲームグラフィッカーとして

内定をいただいたゲーム会社では、グラフィッカー（ビジュアルデザイン、キャラクターや背景等のCG制作を担当）として働く予定です。昨年の夏休みに1~2ヶ月程インターンとして働き、実際にゲームの背景やデザインの手伝いをしていく中でやってみたいと思いました。

大学時代はマンガばかり描いてきたので、これからどのように仕事に活かせるかはわかりません。しかし、自分の“頭の中にあるものを目に見える形にする”訓練は積んできたので、グラフィッカーとしても活かせると思います。CGに関しては大学の授業でも学びましたが、主に独学です。大学の図書館はかなり充実しているので、夏休みにCG関連の本をまとめて借りては返すということを繰り返しました。CGと手描きの違いは、感覚としては画材が違うくらいのイメージです。油絵には油絵に向けた描き方があるのと同様に、CGにはCGに向けた特徴があるので、基本的には一緒です。

マンガの編集者の方と喋る中で、私は「自分の描きたいものを描き続けるだけでは、仕事にはならない」と感じました。就職活動では、とにかく絵を描く仕事に就きたいという思いがあり、またゲームも昔から好きだったので今の会社を選びました。マンガは自主制作展なども頻繁にあるので、これからも趣味として描ければと思っています。仕事としては、今後も画力を上達させる必要があるので、絵を描ける喜びをモチベーションに努力していきます。

— 卒業制作

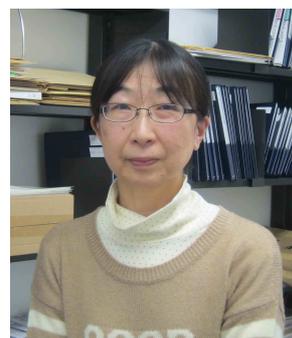
卒業制作は、マンガと絵本制作の二本立てで挑みました。それぞれ半年以上の制作日数をかけ、もうこれ以上はできないというくらい作り込んでいます。卒業制作展に向けて集中していたので、まだ卒業するという実感はありませんが、振り返ると大学時代の経験は様々な機会に役に立ちました。編集者講習会などで、編集者の方にダメ出しをされた経験があったので、就職活動でうまくいかない時も気持ちを切り替えることができ、落ち込むことはありませんでした。また面白い授業はたくさんありましたが、骨と関節や筋肉の仕組みについて学んだ知識は、今でも絵を描く際に活用しています。

教員紹介

萩原京子専任講師(マンガコース)

多くの作品を描いて投稿を

編集者講評会は無事に終わることができました。これからの課題としては、学生たちが、「ただ描くのではなく、自分の作品をどういう風に見せていきたいか」、「掲載を目指すマンガ雑誌に、多少なりとも自分を合わせていくことができるか」という部分です。今はまだ描きたいものを描くだけで、読者が置いてけぼりになってしまっている作品が多く目に付きます。読者を楽しませ、かつ他者にこれで本当に伝わるかという意識付けを、来年度のストーリーマンガの授業などで指導していきたいと思えます。これから自分をどう売り込んでいくか、作品を社会とリンクさせ、いかに発表していくかということにも重点を置いていきます。



萩原京子講師

好きなこと、ある特定の分野に詳しいことは、作品を描く上で強みとなります。例えば、スポーツものであれば、スポーツを実際にやってきた人は、自分のものとして作品に活かすことができます。しかし、たとえ興味がなくとも、描きたいと思うテーマを調べていくうちに、段々と興味が湧いて詳しくなることもあります。私は、戦国時代を舞台にしたゲームシナリオの仕事を引き受ける機会がありました。自分で知識を得るべく勉強を進め、今ではこの分野で新しい仕事の話をいただいても大丈夫だと思えるようになりました。

今年の卒業制作では面白い取組みが見られます。過去に比べて、作品をフルカラーで描き、デジタルで作品を仕上げる学生が増えました。iPad で作品を見せるため、アプリ形式で作品を制作しているので、3月の卒業制作展ではiPad を持ち込んでの展示になります。いつまでも紙媒体に頼らず、今後はこうした作品の見せ方、売り方は増えていくと思えます。最近、電子書籍の普及が進んできましたが、紙媒体を単にそのまま電子化しても面白くないので、いかに効果的に見せることができるか、今はまだその過渡期だと思えます。

漫画家を目指す人にとっては、新宿という立地はかなりのメリットがあります。編集部が近く、持ち込みにも便利です。編集者講評会では多くの媒体の編集者に来ていただけます。また専門学校に比べ、大学では様々なジャンルの一般教養を学ぶことができます。マンガには色々な知識が当然必要ですし、一般教養を学ぶ中から興味・関心が生まれることもあります。今後は他のコースの授業もさらに取りやすくなるので、マンガだけでなく自分の興味を広げるために授業に臨んで欲しいと思えます。これから漫画家を目指す人に対する私の一番のアドバイスは、「とにかく多くの作品を描いて、そして投稿すること」。私はどうしても漫画家になりたかったので、大学4年間のうちにデビューしようと目標を定め、大学1年の頃から何作品も描き、出版社へ投稿していました。マンガを描く上では、そうした体力、根性も必要です。

<萩原京子専任講師>

日本大学芸術学部卒業。講談社「週刊少女フレンド」でデビュー。少女漫画を数年描いた後、育児の経験を生かして育児漫画を描き始め、広く女性の共感を呼ぶレディスコミックに移行。プロット、ストーリーの組み立て、台詞回しの巧みさを評価され、現在ケータイゲームやPCゲームのシナリオ執筆に参加中。

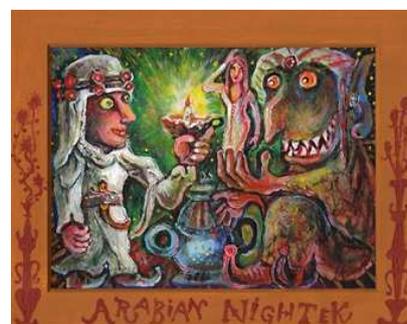
今後の予定

■ 2013 年度（2013 年 4 月入学）AO・一般入学選考日程一覧

試験区分	出願期間 (締切日当日消印有効)	試験日	合否発表日	入学手続き締切日
一般入学 選考2期	2013年2月4日(月) ～ 2月18日(月)	2013年2月23日(土)	2013年2月27日(水)	2013年3月14日(木)
AO入学 選考4期	2013年2月12日(火) ～ 3月11日(月)	2013年3月17日(日)	2013年3月21日(木)	2013年3月28日(木)

■ 「100 人の千夜一夜物語」展

日 程：2 月 18 日（月）～3 月 9 日（土）
時 間：11：00～19：00（日曜日休廊、土曜のみ 17：00 まで）
会 場：Pinpoint Gallery（東京都港区南青山）
内 容：「千夜一夜物語」（アラビアン・ナイト）をテーマに、
100 人のアーティストの作品が一堂に会します。
本学からは、高田美苗講師が作品を出展します。



■ 「アリス幻想綺譚 ～異端アーティストたちによる、耽美で妖しい『不思議の国のアリス』～」

日 程：3 月 1 日（金）～10 日（日）
時 間：10：00～19：30
会 場：Bunkamura ギャラリー（東京都渋谷区道玄坂）
内 容：「不思議の国のアリス」の空想の少女に魅了された 40 余名の作家たちが、
独自の解釈と感性から生み出す絵画から立体作品までを幅広く展示。
本学からは、高田美苗講師と吉田光彦講師が出展します。



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