

# NEWS LETTER

2018  
VOL. 94  
TAKE FREE



宝塚生のやりたいこと、全部やっちゃいました!!  
**宝翔祭大開催!!**

Student File  
File.07 峯岸 実夢

Teachers Pickup  
石川 雄仁 助手

マンガ連載  
『ヅカまんっ!』第七稿

HOT TOPICS

授業潜入記  
No.07 マンガ制作基礎

News Letter

Vol.94

2018年11月1日発行

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:tkkyo@takara-univ.ac.jp



Please ask me anything!

## 先輩に宝塚大学 いろいろのこと 聞いちゃおうDAY!

11月11日(日) 13:00  
12月2日(日) 16:00



I have a question!

対象 高校1・2年生 予約不要・服装自由  
場所 宝塚大学 東京新宿キャンパス

### イベント内容

- 宝塚大学の先輩と話そう**  
「マンガ」「イラストレーション」「アニメーション」「ゲーム」「メディアデザイン」の各領域で学んでいる先輩たちから学生生活や授業のこと、あんなことこんなこと、いろいろ聞いてみましょう。作品展示やワークショップもご用意しております。
- キャンパスツアー**  
キャンパス内を先輩がご案内します。最先端の設備や本学ならではの雰囲気をご自身の目で確かめてみてください。
- 個別相談**  
どんな入試制度があるの? 奨学金は? アルバイトってできる? 些細な疑問から本気の相談まで、先輩と職員がお答えいたします。留学生向けの相談ブースもご用意しております。お気軽にご相談ください。



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. 94

## ≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

### 宝翔祭大開催!!

宝塚生のやりたいこと、全部やっちゃいました!!

Student File

### 峯岸 実夢さん

Teachers pickup

### 石川 雄仁 助手

連載マンガ

### 『ツカまんっ!』第七稿

## HOT TOPICS

授業潜入記

### マンガ制作基礎



宝塚大学学園祭「宝翔祭」屋台エリアの様子

# 宝翔祭大開催!!

～宝塚生のやりたいこと、全部やっちゃいました!!

2018年10月7日(日)・8日(月)の2日間、新宿キャンパスを舞台に宝翔祭2018が開催されました。今年の宝翔祭のテーマは「日本のおまつり」。みんなで楽しく、好きなことをして盛り上げられる場所、それが「おまつり」。入り口では三重の鳥居でお出迎え。おまつり感100%の壁紙が貼られた室内はまるで夏祭りの現場! 大学とは思えないほどの変貌ぶりでした。睡眠時間を削って準備に取り組んだ学生の皆さん、サポートされた先生方、本当にお疲れ様でした。

おまつりの世界観であふれたスペースのあちこちで、学生たちの「やりたいこと」がたくさん展開! 飲食、物販、ゲームあり。もちろん「日頃の学習・研究の成果を世に問う!」皆さんも。コスプレ、アニメ、イラストにとどまらず、「サバイバルゲーム人口を増やしたい」というグループが「射撃体験」を提供すると思えば、最上階のお茶室では心穏やかに茶菓を堪能できるなど、幅広い出し物が楽しめました。

2階の教室に設けられたステージも大人気。ファッションショーや人気クリエイターの「からめるさんトークショー」、軽音ライブなど、幅広いプログラムが上演され、毎回大盛況でした。

# 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.07

みねぎしみゆめ  
**峯岸実夢**

東京都出身。1998年生まれ。  
クラーク記念国際高等学校卒業。  
コンテンツデザイン領域3年生。  
デザイン、イラストレーションと社会との  
関わりを勉強中。



= student works =



ひたちなか鉄道 列車ヘッドマークデザインワークショップ：2017年夏に開催された茨城県ひたちなか市那珂湊地区の小規模地域アートイベント「みなとメディアミュージアム(MMM)2017」の一環で実施。渡邊教授とメディアデザイン領域、イラストレーション領域の学生が那珂湊第一小学校の児童と共に制作。実際に列車に取り付けて運行されました。毎年人気のワークショップで本年度も実施されました。

### クリエイティブを社会に活かす ノウハウを学ぶために

もともと絵を描くのは好きでしたが、専門的に学ぼうと決めたのは中学時代に見たニコニコ動画の「描いてみた」というコンテンツがきっかけでした。衝撃を受けたと同時に、「同じ人間だし自分にもできるかも」と考え、クリエイティブ系の専科がある高校に進学。3年間コミックイラストレーションに取り組みました。高校3年間を通じて「イラストを描く」ことへの意識が変わりました。同人誌を制作したり、プロの方とも接することで「仕事としてイラストを描く」ことの困難さを痛感。大学ではイラストやデザインなどのクリエイティブのテクニックやノウハウだけでなく「それらをいかに効果的にアウトプットして社会に役立つものにしていくか」という事を追求したいと思うようになりました。

中学・高校時代からさまざまなイベントに関わるのが好きで、「アイデアを形にして、参加する人に楽しんでもらう」ことに生きがいを感じるという志向も、この選択に関係しているかもしれません。オープンキャンパスに通うなどして、自分の希望がかなえられる環境のある大学を探したところ、本学のコンテンツデザイン領域と出会い、自分が希望する知識やノウハウを学べるだけでなく、他の領域の幅広い知識も学べると知り進学を決めました。

### 渡邊研究室で取り組む 「記憶に残るデザイン体験」

本学に進学したもう一つの決め手は渡邊哲意教授の研究室です。「コンテンツを適切な表現物で、社会に発信する力を身につけることを目指す」という、この研究室で学ぶために宝塚大学を選んだと言っても過言ではありません。



自分が昔参加したワークショップの話を楽しそうにする峯岸さん。

印象に残っているのは2年生の時に中心となって参加した「ヘッドマークデザインワークショップ」です。茨城県ひたちなか市那珂湊地区を舞台に開催するアートプロジェクト「みなとメディアミュージアム」の一環として行われたもので、ひたちなか市の小学生と一緒に、ひたちなか海浜鉄道湊線を走る列車のヘッドマークの制作を行うというものです。

デザインの方向性や全体像は私たち大学生が担当。小学生にはヘッドマークの細かいデザインを考えてもらい制作しました。

とにかく準備が大変でしたが、参加した小学生が楽しそうにヘッドマークをデザインし、完成して列車に取り付けられたヘッドマークを前に喜んでいる姿を見ると、達成感を感じ、苦勞して準備をして良かったと思えました。自分が暮らす地域を走る列車のヘッドマークに

### 将来はクリエイターと 社会をつなぐ存在に

自分が関わるといえるのは、子供たちにとって記憶に残る経験だと思っています。将来自分の子供に「昔パパが夏休みに作ったヘッドマークを付けた列車が走ったんだよ」、なんて話してくれたら嬉しいですね。

現在都内では、2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けてさまざまなサポートイベントが企画されています。新宿地区でも本学が関わるデザインのワークショップが多数計画されているので、そこにも積極的に参加したいと考えています。これからリサーチを始める卒業制作についても、基本的には同じ方向性のテーマで取り組むつもりです。



『実際のワークショップの様子』

小学生に自分の好きなものをフェルトで木の板に貼って表現してもらい、それをサポートする様子。

卒業後は、ここで学んだことを活かして、クリエイターをサポートする役割の仕事をしたいと考えています。例えば、企業でパンフレットなどを発注する立場の方は、デザインや印刷に関する知識を持っていないことが多いです。だから発注を受けたクリエイターとギャップが発生し、うまく進まないケースがあると思うんです。クリエイティブの知識を持つ社員として、クリエイターと企業の間につなぐことで、よりスムーズに成果を上げる。そんな存在になりたいです。



影響を受けた作品『東方Project』

原作はシューティングゲームなのですが、二次創作によって様々な形に姿を変えています。この自由さが、クリエイティブに興味を持ったきっかけでもあります。

# 石川雄仁 助手

グラフィックデザイナー。宝塚大学メディア・コンテンツ学部ゲームコース(現東京メディア芸術学部ゲーム領域)卒業。(株)ガイズウェアにてゲームプランナーを経て、宝塚大学大学院メディア・造形研究科修士。一般社団法人MRS代表理事。代表作に「東京喰種 JAIL」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。



## 「初年次教育」と「域学連携事業」を2本の柱として

現在助手として大学の教育活動に携わっています。主な活動は二つあり、一つは新入生の初年次教育のサポート。現役で活動しているクリエイターとして、新入生に対して「これからの学び」を体験させる授業の一部を担当したり、Photoshop・Illustrator・3DCG制作・デザインの基礎指導をしています。

もう一つは、渡邊哲意教授の研究室において2年生以上の学生が取り組む、地域と連携して行う「域学連携事業」の運営です。学んだことを学外で活用して、どう評価されるか、自分たちに何ができて何が足りないのかを実践を通じて身につけます。今夏は、地域の祭のポスター制作やイベントコンサルティング、在学生作品の外部展示会、秋に開催するスターバックスコーヒーとのコラボ企画の準備を行いました。

## 地域と大学での研究を結びつける域学連携事業

ゲーム会社を経て大学院に進み、取り組んだのがワークショップの研究でした。「自分が学んできたクリエイティブや

デジタルの技術を使って、どうすれば地域おこしができるか」が当初のテーマでしたが、デジタル技術が地域でどう役立つの理解されにくいという現実があり、そのギャップを解消しようと取り組んだのがワークショップです。子どもたちにPCを使ったモノづくりを体験してもらったり、大人に「PCを使えばこんなことができる」ということを伝えてきましたが、どうしても

単発的になり効果が薄い。そこで目指したのが地域を巻き込んだ域学連携事業です。地域ぐるみなら「デジタル技術による地域おこし」に詳しい人や地域も増やせるし、子どもたちに参加してもらうことでデジタルでの制作に興味を持つ人の裾野も広がると考え、研究に取り組んでいました。

どんな表現が関心を呼ぶか？どんな内容が喜ばれるのか？効果的な展示方法は？などを学生たちと追求してきましたが、それをさらに進めるために大学に残り、学生を指導しながら研究を続けるという道を選びました。

## 大学での学びを通じて身につけてほしい考え方

学生に大学生活を通じて知って欲しいのは、「何であれクリエイティブな制作物は受け取る人がいて成り立つ」ということ。

## Works



### 『東京喰種 [JAIL]』

初めてゲームプランナーとして関わった作品。主に戦闘周りを担当。また、購入特典のカスタムテーマなどのデザインも行った。



### 『イベントポスター』

新宿区で開催されたイベントのポスターデザイン。若い人に来て欲しいと要望を受け、かわいらしいデザインを制作。



### 『ASIAGRAPH CG アートギャラリー』

毎年、会場の施工や200点を超えるCG作品展示のアートディレクターを担当している。

今回は  
コマ割りを  
学ぼう！

漫画の  
”時空”だ！  
心してかかれ！

圧が  
すごい！！

なんですか  
時空って

「すなわち  
「時間」だと  
「空間」だ！

漫画を  
描く上で  
一番奥深い  
かも！

えっ？  
区切  
ないで？  
さか

本当  
に思  
うか？

フキダシで  
割ってもいいんだぜ

狭！

オオ

今日  
なんか  
先輩

圧が

すごい

基本は  
本を  
知ら  
ねば  
だ  
けに  
奇抜  
な  
考  
え  
を  
つ  
け  
な  
ら  
ね  
ば  
あ  
ら  
ず  
よ

その  
本が  
あれば  
いい  
よ

あとは  
コマ割りの  
コツとして  
左右の間の幅は「狭く」！  
上下は「広く」！

左右のコマは  
ほぼ同時に  
エピソードが  
起きている！  
それに対し！

せまく！！

タンク

上下はある程度  
時間が過ぎてると  
感じですかね？  
言われてみれば  
そうかも...

※諸説あります

私もある  
ッ  
い

えっ...

ただ...  
やっちゃいけない  
お手本もある

なんだか  
分かるか？

交通  
変  
つ  
だ  
り  
と  
ア  
思

今月の  
俺たちだよ  
馬鹿野郎！！

そんな時  
クリスタには  
「コマ割りテンプレート」  
が素材として  
入っているぞ

基本となる  
3段、4段...や  
4コマ漫画用の  
テンプレートも豊富だ！

まあ変形コマ  
つつうのもの  
あるけどな！  
使い所が難しいが

こんな感じで  
使おう

それって  
まさか...

眼鏡買直し...☆  
眼鏡買直し...☆

ツカマン!  
第七稿

## 川端新さんの漫画『保健室のおたくおねえさんは好きですか?』連載開始



マンガ領域 2011年卒業生で、本学で講師を務める川端新さんの漫画『保健室のおたくおねえさんは好きですか?』の連載が、小学館の無料WEB漫画サイト「やわらかスピリッツ」にて始まりました。同作品は「週刊ビッグコミックスピリッツ」41号(9月10日発売)に読切『貢げニジコ』も掲載されたコメディ漫画です。保健室のマドンナは隠れオタ!(いや!隠せてない!) 桃山虹子先生の二次元最高オタ充日記!

## 映像に合わせてカラダを動かそう! 「新宿スポレク」に体験コーナーを出展



10月8日、新宿区内の各会場にて開催されたスポーツとレクリエーションの祭典「新宿スポレク」に、体験コーナーを出展いたしました。この祭典は、トップアスリートによるイベントや各団体によるスポーツ・レクリエーションを体験できるものです。映像内で風船を割って楽しみながら運動するインタラクティブ映像「バルーンキャッチャー」を出展。昨年も好評だったこの体験コーナーには、新たにメダル型の風船が追加され来場者を楽しませました。

## 北見隆教授の個展「奇想曲」開催

イラストレーターとしても活躍する北見隆教授の個展「奇想曲」が、9月27日～10月3日に東武百貨店(池袋店)美術画廊にて開催されました。「北見隆絵画展」は東武百貨店(池袋店)で毎年開催されており、今年で24回目を迎えました。今回は本学の非公式キャラクター「宝探しハチ子」をモチーフにした作品を含め、タイトル「奇想曲」とあるように絵画と音楽が共鳴する作品が並びました。音楽を感じさせられるようお願いを込めた作品を多くの方にご覧いただきました。



## 齋藤勁吾さんの連載漫画『アカトラ』第一巻発売



マンガ領域2016年卒業生の齋藤勁吾さんの連載漫画『アカトラ』第一巻が、10月5日に秋田書店から発売されました。同作品は「週刊少年チャンピオン」で連載中の、激動の時代を斬りひらくアクション漫画です。時は幕末。幕府が圧政を敷く時代。倒幕軍に所属する少女・ヒバナが出会った謎の青年・赫虎。異様にコルイが異常に強い彼の正体は、元・幕府の最高戦力「骸」の一員で...!? 過去を超え、未来を斬り開く幕末剣戟ファンタジー、開幕!!

## 興國高等学校と高大連携協定を締結



学校法人興国学園興國高等学校(大阪府大阪市/草島葉子校長)と、相互の教育活動の充実化を目的とした高大連携協定を9月27日に締結いたしました。教員が興國高等学校へ出張し、同校のITビジネス科の生徒に向けた講義を実施。生徒に理解しやすいような内容にて展開(実験や実習等も含む)、大学の雰囲気親しむとともに、学問の面白さを体感することを主な目的とします。また、学生・生徒の交流、教職員の合同研修なども実施し、相互の教育活動の充実化を図ります。

## 新たな『クーロンスゲート』を表現! アルバム発売イベントに井上教授が出演



10月2日、TOWER RECORDS 渋谷店にて開催された龍島邦明氏のアルバム「KOWLOON'S GATE Saman Land」発売記念イベントに、井上幸喜教授が出演いたしました。21年前に発売されたプレイステーション用ソフト『クーロンスゲート』の音楽を担当した龍島氏が、新たなクーロンの世界を音楽で表現。イベントは同ゲームの制作者であり、アルバムのジャケットイラストを手掛けた井上教授とのトークやミニライブで盛り上がりしました。

## 女子学生が企画開発したアプリの 配信がスタート

「ゲーム企画演習」で学生が制作したiPhoneアプリが、App Storeにて配信開始(無料)となりました。作品は、サラリーマンになり人波を避け電車に乗り込む『コロガリーマンgo!』と、だんごむしを操作し家族を集めて家に帰る『だんごむし〜かぞくといえにかえりたい〜』の2つのアプリで、学生が企画・デザイン・Unityによる開発を行った3Dアクションゲームです。同2作品は「東京ゲームショウ2018」に出展した際にも展示いたしました。





マンガ制作基礎  
はこんな授業だった!

どんな授業

マンガ制作の基本である、ストーリーを構成するための「プロット」の作り方を学ぶ授業です。最終的には16ページのストーリーマンガのプロットを作るのが目標です。経験豊富な先生の指導の元、しっかり構成を立てて16ページのストーリーを書き上げるまでを学びます。

身につく力は

マンガ家を志望する皆さんは絵を描くのは得意ですがストーリー作りに苦手意識のある方が多いです。自分が伝えたいことがあってマンガを描くのですが、独りよがりにならず、読む人が楽しいと思えるようなものに仕上げる力を身につけていきます。

この日の授業内容

授業時間内に2000文字のプロットを5本作ることがこの日の課題でした。テーマは各自自由に設定。完成したら提出し、講評してもらいます。5本のうち1本を選び、今後の授業を通じて16ページに仕上げます。先生は「まだ2回目の授業なので、時間内に5本書き上げるのは少し難しいかもしれない」と話されていました。

編集委員の感想

先生から少しお話を伺ったとき、「構成作り」の重要性を力説されていたのが印象的でした。ストーリーの構成ができれば、マンガ家だけでなくゲームシナリオライターとしての道も開けるそうです。ゲーム業界を志望する人も「構成づくり」の訓練しておくことを薦めていました。



授業の様子



萩原 京子 講師  
漫画家・ゲームシナリオライター。  
代表作は、漫画：『ウーマン劇場』、シナリオ：『源平 LOVERS』『三国志 LOVERS』『ラブクライシス』『天下統一☆恋の乱』など。

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。

司書オススメ!



『化石になりたい』  
土屋健 / 著  
前田晴良 / 監修  
2018.7 技術評論社  
“化石になりたい?” “どんな形で残したい?” こんな診断チャートから始まり、化石になる方法を「まじめに」考察していきます。どこかユーモアのある文章で楽しく読みすすめられる、化石の魅力が詰まった一冊です。ヒトを化石として保存するのにいちばんいい方法とは、〇〇〇に沈むこと! なんだとか...

峯岸 実夢さん  
オススメ!



『空の境界』  
奈須 きのこ / 著  
2004.6 講談社ノベルス  
私がリスペクトしているシナリオライター、小説家、同人作家である奈須きのこさんの長編伝奇小説。中二病的なストーリー展開はもちろん大好きですが、web小説としてスタートし、同人誌掲載を経て商業出版、そしてアニメとして劇場公開までされるというプロセスにもグッときています。

石川 雄仁先生  
オススメ!



『広報・PR 担当者のためのデザイン入門』  
井上 綾乃 / 著  
山賀 沙耶 / 著  
羅久井 ハナ / イラスト  
2017.3 ビー・エヌ・エヌ新社  
この本は、デザインの制作ノウハウが書かれた技術書ではありません。広告制作の考え方や、企業などが広告をうちたいと考え、実際に制作していく過程が丁寧に解説されています。デザインを学びたい学生だけではなく、企画職を目指す学生にもおすすめる1冊です。

就職室。就活・就職  
駆け込み寺

福利厚生って何のこと?

企業は社員に支払う給料の3倍の売り上げがあつて成り立つと言われます。企業は社員に支払う給料以外に、社員とその家族に対しても経済的な負担をしています。それが福利厚生費です。例えば、失業した時は、一定の条件を満たせば、失業保険がもらえます。家族が病気で通院・服薬しても、その代金は3割負担ですみます。休暇をとっても給与が支払われる有給休暇の制度もあります。これらは法律で定められているサービスです。しかし、それ以外の福利厚生も多くあります。利益を社員に還元している福利厚生を充実させている企業は、働く人を大切にしている企業とも言えます。将来、起業を考えている人は会社経営の経費には、人件費以外に福利厚生費も運営経費として必要であることを知っておきましょう。また、これから企業研究をする人は、福利厚生が充実しているかといった視点からも調べてみましょう。仕事でクリエイティブ力を発揮してもらうため、コンサートや映画といった娯楽費を負担するユニークな企業もあります。

編集後記

秋も一段と深まり肌寒い日が続きますが、皆様いかがお過ごしでしょうか。  
今月号の特集は宝翔祭「おまつり」をテーマにした装飾が印象的でした。学生たちも大変盛り上がりおりました!  
さて、これから年末に向けてなにかと多忙のことと思いますが、皆様体調管理にはご注意ください。それでは、次号のニュースレターもよろしくお願いたします!



『スケートボード』  
作画: 根本 ルナ (3年)

- Director**  
渡邊 哲意 (本学教授)  
金澤 英樹 (本学職員)
- Writer**  
新井 明人 (うのもり広告制作所)
- Editor**  
宇部 佑哉 (本学職員)  
宮幸 仁美 (本学職員)
- Art Director**  
石川 雄仁 (本学助手)  
坂口 茜 (本学教務助手)
- Assistant Director**  
色部 桜子 (2年)
- Designer**  
芦川 梨紗 (3年)  
関口 愛理 (2年)
- 『ツカまん!!』  
原作: ストーリー文化研究室  
作画: 宮々瀬 遊 (4年)
- Special Thanks**  
西田 慎一郎 (WDT)