

報道関係各位

2010年12月



〔作者〕マンガコース 3年 清水 詩帆 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

マンガ、イラストの学生たちが障害者の T シャツ製作にデザイン提供 ジョイフルワークの web サイトや横須賀市のアンテナショップで販売も

マンガコース、イラストレーションコースの学生たちが障害者の就労支援に乗り出すことになりました。NPO 法人ジョイフルワーク（理事長：小山 ^{こやま} 正興^{まさおき}、本部：神奈川県横須賀市）がサポートして障害者たちが製作、販売する T シャツに、学生が作成したオリジナルイラスト作品のデザインを提供するもので、学生の作品がプリントされたオリジナル T シャツは、12月7日から、ジョイフルワークの web サイトで販売されます。また、横須賀市内にあるアンテナショップでも、12月中旬以降から販売予定です。

ジョイフルワークは、「障害者の収入アップを目的とした新規事業を創出すること」、「障害者の社会の一員としての自覚を促すために、得られた収益の一部を用いて発展途上国の子供達を支援すること」を目指して 2003 年 4 月に設立された NPO 法人です。ジョイフルワークは、身体障害や知的障害者の自立を支援する手段として、金銭や物ではなく、労働の機会を提供するチャリティー活動「ONE CHANCE CHARITY」を推進しており、注文されたオリジナル T シャツや絵皿などを福祉事業所に勤める障害者が作製することで、障害者が就労機会と収入を得られるよう支援しています。

今回の取り組みは、マンガコースの講師で漫画家のたちばな いさぎ氏が、ジョイフルワークが支援する福祉事業所でオリジナルの T シャツを作成したことをきっかけに、東京新宿キャンパスの学生とジョイフルワークによる障害者福祉への新しい取り組みを検討して実現したプロジェクトです。これにより、学生には作品発表の場の創出が、福祉作業所で働く障害者には T シャツの受注による労働機会の増加が期待されます。

学内からはマンガコースやイラストレーションコースの学生 3 人が参加し、たちばな いさぎ氏の作品のほか、学生 3 人の全 11 作品がプリントされたオリジナル T シャツが第一弾として販売されます。今後、随時デザインを追加するとともに、T シャツのほか、エコバッグやエプロンなども販売していく予定です。

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部では、今後も学生の制作したコンテンツを社会貢献や地域貢献に生かせるよう協力してまいります。



提供した T シャツのイラスト作品（左から、たちばな いさぎ氏作品「こんにちは！」、イラストレーションコース 1 年 中野 勝利さん作品「シアワセ配達人」、マンガコース 4 年 中鶴 早苗さん作品「びよんたま」、マンガコース 4 年 高野 英里さん作品「FRIDAY NIGHT」）

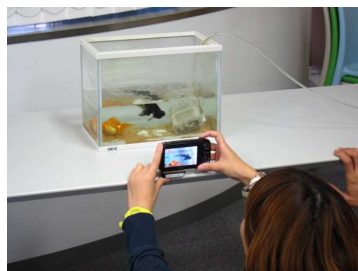
1.HOT TOPICS—②

3Dに関するワーキング「QoE 3D WG」(Quality of Experience 3D Working Group)開催 『3Dコンソーシアム』と共同研究活動を実施

11月4日(木)、「3Dコンソーシアム」*¹主催による3Dに関するワーキング「QoE 3D WG」*²(Quality of Experience 3D Working Group)が東京新宿キャンパスで開催されました。

当日は「3Dの撮る・見る・遊ぶ」を会員参加者に体験して楽しんでもらうことを目的に、最新機器による室内での3D撮影・編集・上映大会を企画。3D撮影歴10年、プロ写真家の清水 清太郎氏による3D撮影デモンストレーションや、グラビアアイドルの3Dの動体撮影、花や小物の3D静体撮影などが行われました。

本学では川村 順一 教授、大倉 有樹 助手の2人が「3Dコンソーシアム」の賛助会員であり、3Dに関心のある学生が当日の撮影・運営補助として参加しました。なお、本ワーキングは、2011年2月までの期間、毎月1回～2回程度開催される予定です。



*¹ 「3Dコンソーシアム」について

「3Dコンソーシアム」は、3D立体表示の入出力機器の開発と普及や、3Dコンテンツの拡大促進と流通性の向上を図り、3D市場の拡大・発展に貢献することを目的とした団体です。ハードメーカー、ソフトベンダー、コンテンツベンダー、コンテンツプロバイダー、システムインテグレーター、映像プロダクション、放送局、学術団体などの一般正会員、賛助会員が参加しています。

【設立時期】2003年3月4日

【会員】正会員59社、賛助会員30名(平成22年10月14日現在)

【URL】<http://www.3dc.gr.jp/>

*² QoE3D WG (Quality of Experience 3D Working Group) について

3Dコンテンツの魅力を最大限にアピールしてエンドユーザが安心して正しく共感できる4つの3D体験(以下)の拡大を目指しています。

- ①多くの感動が共感できる3D体験の拡大
- ②正しく3D視聴体験できる環境の拡大
- ③最適な3Dコンテンツによる3D体験の拡大
- ④関連業界の協力による3D体験支援の拡大

1.HOT TOPICS—③

—学生が開発した子供向け iPhone アプリ— 株式会社 JETMAN x 宝塚大学 Jet Game Lab レーベル 第2弾アプリ『ぶたなげっと』を発売

学生主導による iPhone アプリ・ソーシャルアプリを販売するレーベル Jet Game Lab では、第2弾アプリ「ぶたなげっと」を11月20日より販売開始しました。「ぶたなげっと」は、iPhone や iPad を振ってキャラクターを空に飛ばし、キャラクターが落ちてくるタイミングに合わせて画面をタッチしてキャッチするゲームで、大人から子供まで、家族で楽しめる身体アクションゲームです。

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。なお、第1弾として発表したアプリ「jam バンドスライドパズル」は既に4,000本以上の売上を達成しています。

<iPhone スクリーンショット>



オープニング画面 ©JetGameLab



プレイ方法説明画面 ©JetGameLab

■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

ゲームコース 井上 准教授の働きかけにより、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/>

■「ぶたなげっと」について

アプリ名:ぶたなげっと

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

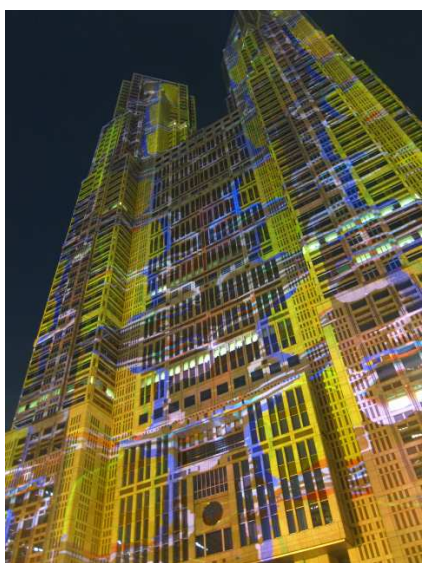
販売:Jet Game Lab

<http://itunes.apple.com/jp/app/id404150828?mt=8>

1.HOT TOPICS—④

「デジタル掛け軸(D-K)プロジェクト」都庁ライトアップに 渡邊 哲意 准教授がアシスタントディレクターとして参加

「アジア大都市ネットワーク21 (ANMC 21) 第9回東京総会」に合わせ、東京都がアジアの魅力を都民に発信する取り組みとして、「アジア大都市ネットワーク21展」を開催しました。その一環として、11月7日(日)～11月9日(火)まで夜の都庁舎に「デジタル掛け軸(D-K)」が映し出され、本プロジェクトのアシスタントディレクターとして、渡邊 哲意 准教授が参加しました。



●デジタル/掛け軸(D-K)とは

デジタルアーティストの長谷川 章氏が考案した独創的なライトアップ手法で、100万枚に及ぶデジタル映像をコンピューターにアトラランダムに組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写して、幻想的な空間を創り上げる世界初のアートスタイル。偶然の連続で創り出される映像は、二度と同じものを見ることができない一期一会のアートとも言える。オーロラのようにゆらぎながら変化していく映像は、一人ひとりの受け止め方が異なり、まるで心象風景のような光景は見た人の心を釘付けにする。茶の世界では茶室の何も無い空間に掛け軸を飾ることで世界観が表れる…まさに「色即是空、空即是色」に通じる東洋思想から「デジタルカケジク」の名称が生まれた。

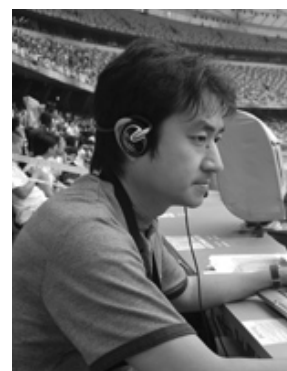
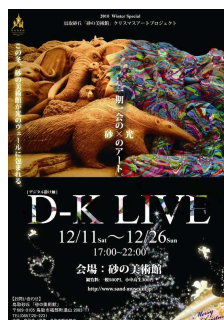
また、渡邊 哲意 准教授は、12月11日(土)～12月26日(日)の期間に鳥取県「砂の美術館」で開催される「クリスマスアートプロジェクト デジタル掛け軸 D-K LIVE」へも参加します。

「砂の美術館」クリスマスアートプロジェクト デジタル掛け軸 D-K LIVE

【日時】2010年12月11日(土)～12月26日(日) 17:00～22:00

【会場】鳥取市福部町湯山 2083-17 (鳥取砂丘情報館サンドパルとっとり隣接地)

【URL】<http://www.sand-museum.jp/>



渡邊 哲意 准教授

<渡邊 哲意 准教授 プロフィール>

宝塚造形芸術大学造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士(芸術学)。大学在学中に映画「ウルトラマンゼアス2」に光線CG制作チームディレクターとして参加。98年、大阪厚生年金会館にて行われたVISUAL+SOUND=SPACE1998に映像監督として参加し、ロックと映像のコラボレーションによる演出実験を行った。映像制作のほか、音楽関係のグラフィックデザインを数多く手掛け、04年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップにて「四神相応」演出映像を担当。視覚情報としての映像のみならず、聴覚情報などを含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。

○主な作品

1997年 映画「ウルトラマンゼアス2」光線CGデザイン 1998年 VISUAL+SOUND=SPACE1998 映像監督

2002年 大阪水上バスUSJ連絡船「ハリウッド」シンボルマークデザイン ベルリンフィルアンサンブル京都公演グラフィックデザイン

2004年 京都・高台寺春の特別拝観「四神相応」映像演出

2008年 JBS日本福祉放送「北京パラリンピック特別番組」放送技術ディレクター ウィーンフィルアンサンブル奈良公演ステージマネージャー

1.HOT TOPICS—⑤

自主制作漫画誌の展示即売会 「COMITIA 94 拡大 Special」にブースを出展

日本全国からマンガ好き 15,000 人が集まり、新人作家の登竜門としての評価も高いオリジナルマンガ同人誌の展示即売会「COMITIA94 拡大 Special」が、11月14日（日）にお台場の東京ビッグサイトで開催されました。宝塚大学では東京メディア・コンテンツ学部（新宿キャンパス）と造形芸術学部（宝塚キャンパス）の両キャンパスの学生作品集（新宿＝『NEO』、宝塚＝『WeCom』）を中心に、マンガ、イラストの展示を行いました。新宿キャンパスからはマンガコースの3年生2人、アニメコース1年生6人が参加し、訪問者に作品をPRし好評を博しました。



出展ブースの様子



1.HOT TOPICS—⑥

アニメーション制作会社・株式会社サンライズの 現役社員を招いた就職セミナーを開催

11月1日(月)、東京・新宿キャンパスで、アニメーション制作会社・株式会社サンライズの現役社員・米川 充洋さんによる就職セミナーが開催されました。

セミナーには、就職活動を控えるアニメーションコースの3年生が中心に参加し、クリエイティブ業界で働く現役社員の話に熱心に聞き入っていました。始めに、今回のセミナーを企画したアニメーションコースの大倉 有樹 助手から、「東京メディア・コンテンツ学部が設立されて今年で4年目、まだ卒業した4年生がいないことから、現場で働く社員の話を聞くことのできる場を設けました。貴重な機会を有効に使ってください」と、開催の主旨が説明されました。

米川さんはまず、以前担当していた「作品の制作進行管理」の仕事を紹介した後、現在所属している「ライツプロモート」チームの仕事内容について説明しました。ライツプロモートチームでは、アニメ『いばらの王』や今年公開された映画『カラフル』などの作品の宣伝・広報のほか、『コードギアス 反逆のルルーシュ』シリーズなどの作品のグッズの商品監修の役割を担っており、それぞれの仕事の流れや裏話などを披露しました。

また、アニメ制作会社の世界に入るきっかけが、本学ゲームコースの川村 順一 教授がプロデューサーを務めるCGイベント「ASIAGRAPH」の運営の手伝いの際に学生リーダーを勤めたことであることを明かしました。その中で、「運営の手伝いをしたり、クリエイターの話の聞いたりすることで、3D やコンテンツの面白さを知ることができた。もし、在学中にそのような体験をする機会があるならば、ぜひ積極的に参加してほしい」と、学生たちにメッセージを送っていました。



講演するサンライズ・米川さん



講演に熱心に聞き入る学生たち

2. 各コース紹介－①

ゲームコース

授業紹介

ゲームビジネス研究（専門科目）〔 受講学年：3年 担当教員：川村 順一 〕

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を、ビジネスとしての側面から解説する授業です。学生自らが研究課題を決め、それぞれの視点でゲームビジネスを調査・研究し、最終的にその成果を発表します。

学生が各々の視点や考え方でゲームビジネスを捉え、研究し、その成果をもとに意見交換することで理解を深める姿勢作りを行うことを狙いとしています。そのため、一方的に教授が講義を行うスタイルではなく、学生同士や教授との間で積極的な意見交換が行われています。時には、現在、学生がプレイしているオンラインゲームの話題から、「アメリカと日本のゲームの設計の違い」についての議論になるなど、和気あいあいとした雰囲気での授業は進められます。

ゲーム業界をはじめ様々な業界で活躍してきた川村教授は、現在も多方面において多くの人物と親交が深いことから、色々な分野の最新事情について話を聞くことができるほか、外部ゲストを迎えての特別講義を実施することもあります。

今後の予定では、「ゲームと 3D 立体（展示）を考える」といった最新のテーマを扱うほか、「他の国におけるゲーム産業の歴史と現状」や、「ゲームビジネスの他の産業分野への拡張性」、「ゲームで培われた表現手法や技術」、「ゲームビジネスがもたらす功罪」、そして「これからのゲームビジネスの予測」など、ゲームビジネスの過去、現在、未来について学んでいきます。



笑顔の絶えない授業です



本授業担当の川村 順一 教授

2. 各コース紹介－②

イラストレーションコース

授業紹介

プリンティングワーク（専門科目）〔 受講学年：1年 担当教員：四宮 義幸 〕

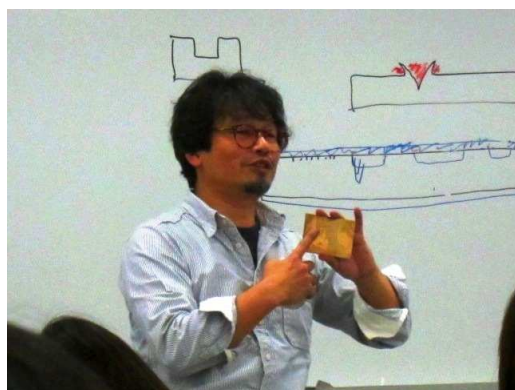
印刷の基礎知識を学習し、同じ原理で作られる『版画』の技法を、それぞれの版種について実習や見学に重点を置いて学びます。作家の版画作品に接し、また実際に制作することで、直接描くのではない間接的な版表現の効果や魅力を体験します。印刷技術の発達で簡単に複数生産、印刷ができるようになった現代ですが、あえて版画技法を習得し、それを通じて表現の幅を広げることが授業の目標です。

授業内容 【銅版画、蔵書票について】

第一回目の実習では、四宮 義幸 講師、高田 美苗 講師の指導のもと、「蔵書票」についての基礎知識や銅版画の技法、用具についての説明がありました。その後、自らの作品を制作することを念頭に、各自が銅版の研磨を行い、高田 美苗 講師の「蔵書票」作品を使用して実際に刷りの作業などを体験しました。

●「蔵書票」とは…

本来は蔵書の見返しなどに貼り付ける、所蔵者を示すための小票。版画の技法で制作される美しい美術品として“紙の宝石”とも言われ、コレクション対象として世界に愛好家が多く存在します。



制作に必要な道具や技法について説明を行う四宮 講師



「蔵書票」制作過程の試し刷り
高田 美苗『少女と海月』



作業に集中して取り組む学生



高田 講師の説明を熱心に聞き入る学生

3.教員紹介

マンガコース 竹内 一郎 教授

アイデアは苦しみ抜いた上で生まれるもの いかに自分を追い込めるか

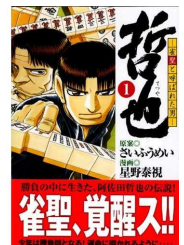
現在、演出家・劇作家・漫画原作者として、また非言語コミュニケーションの分野に関しても、やりたいことや深く調べたいことがたくさん頭の中に浮かんでいきます。書評も担当しているので目を通す本も多く時間が足りません。けれど、ひとつのジャンルに専念するのではなく“海のように横に広く”ありたいと思っています。

新しいアイデアを生む為には、ときに何日も眠れない夜を過ごし、家族に心配されるほど精神と体がボロボロになるまで自分を追い詰めます。ヒット作が生まれたとしても、連載であれば新しいネタを考えなければならず、何日も徹夜し、起きているのか寝ているのか分からなくなるような状態になってはじめて面白いアイデアが生まれてくることが多々あります。

週刊少年マガジンで『哲也 雀聖と呼ばれた男』の連載を開始した頃はマガジンの黄金期で、苦しくもありましたが、周囲の漫画家が皆ナチュラルハイの状態で異常な興奮と熱気がありました。発想が生まれる際にはそうした環境も重要で、最終的に『哲也』が推進力のひとつとなり、週刊少年ジャンプの部数を超えました。

好きな漫画はたくさんありますが、ひとつ挙げるとしたら『SLAM DUNK』(スラムダンク)です。過去に講談社漫画賞で井上雄彦さんと一緒に作品が選ばれ*1、私が福岡生まれ、井上さんが鹿児島生まれと共に九州出身ということで西日本新聞に取り上げられたことは良い思い出となっています。

「近頃の若者はダメだ」、「草食系」だとか言われますが、私はそうは思いません。むしろダメなのは大人の方だと思います。私は『哲也 雀聖と呼ばれた男』がヒットする40歳までフリーライターで、稼いだお金も演劇に注ぎ込んでいました。若い学生には20代、30代でしっかりとした「幹」を、40代、50代で「花」を咲かせ、60代、70代でピークを迎えるような気持ちで頑張りたいと思います。



竹内 一郎 教授

*1 第24回講談社漫画大賞 受賞作
少年部門... 『哲也・雀聖と呼ばれた男』: 星野泰視 (原作: さいふうめい) (週刊少年マガジン/講談社)
一般部門... 『バガボンド』: 井上雄彦 (原作: 吉川英治) (モーニング/講談社)

<竹内 一郎 教授 プロフィール>

1956年福岡県久留米市生まれ。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、原案を担当した『哲也 雀聖と呼ばれた男』で講談社漫画賞を受賞。その他、『アストライアの天秤』(講談社)、『少年無宿シンクロウ』(講談社)、『中学生日記』(NHK出版)等の漫画原作を担当。

『手塚治虫=ストーリーマンガの起源』(講談社)でサントリー学芸賞受賞。「人は見た目が9割」(新潮新書)、「ツキの波」(新潮新書)、「優柔不断は“得”である」(扶桑社新書)など、著書多数。

4. 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：2010年12月4日（土） 13：00～

2011年1月22日（土） 13：00～

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

12月4日（土）のオープンキャンパスは、「キャンパスライフと未来の私」をテーマに、在校生によるトークセッションを実施しました。

宝塚大学 東京新宿キャンパス
OPEN オープンキャンパス CAMPUS
在校生によるトークセッション
- キャンパスライフと未来の私 -
12/4 sat 13:00～
東京メディア・コンテンツ学部
メディア・コンテンツ学科
映画コース
マンガコース
アニメーションコース
イラストレーションコース
ゲームコース
予約不要・入退場自由
■ 大学紹介 ■ キャンパスツアー
■ 入試説明 ■ 個別相談
次回開催 2011/1/22（土）

宝塚大学 東京新宿キャンパス
入試課
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目1番1号
TEL.03-3367-3411 FAX.03-3367-6761
☎0120-627-837
Mail: tokyo-nyushi@takara-univ.ac.jp
http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo

■ 少女風景展

会期：2010年12月10日（金）～22日（水）

11：00～18：00（日曜休廊、最終日は16：00まで）

会場：京橋 あらかわ画廊

東京都中央区京橋 2-8-18 昭和ビル B2

出品作家：北見 隆（イラストレーションコース教授）、平澤 重信、森本 秀樹、大関 摩都花、
高田 美苗（イラストレーションコース講師）、樋上 公実子、古田 恵美子（敬称略）