



TAKARAZUKA UNIV. 25th

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



作：イラストコース4年 生田恵梨さん（東京都立晴海総合高校出身）
富田千尋さん（東京農業大学第三高校出身）

生田さん、富田さんによる第1回 Pochette 展「RETRO♥Kawaii」を開催

日程： 2012年7月31日（火）～8月5日（日）
時間： 初日 12：00～19：00／水曜日から土曜日 11：00～20：00／最終日 11：00～18：00
会場： neu ギャラリー・ノイ 住所：東京都文京区関口 1-47-12 江戸川橋ビル 108号

夏のオープンキャンパス＜開催日程＞

7月22日、29日、8月5日、19日（すべて日曜日）

松本零士先生デザインの旅客船「ホタルナ」

漫画家で特任教授の松本零士先生がデザイン・プロデュースした旅客船「ホタルナ」の試乗会（運航：東京都観光汽船株式会社）が、6月25日に隅田川河口で行われ、竹内一郎教授（マンガコース）と学生8人が試乗会に参加しました。

「ホタルナ」は、2004年に運行を開始した松本先生デザインの旅客船「ヒミコ」に続く2船目で、宇宙船をイメージしたデザインとなっています。浅草～お台場間を約1時間で結び、船体屋上には遊歩甲板が設置され、船外で景観が楽しめるように設計されています。船名の「ホタルナ」には、「月が輝く夜に神秘的な輝きを放つ蛍が隅田川を舞う」ホタルとルナ（月の女神/LUNA <ラテン語>）という松本先生の思いが込められています。

松本先生は「ホタルナ」の就航に際して、「このようなプロジェクトに参加できるとは思っていませんでした。この船は私と弟でデザイン・設計をした合作です。子どもの頃からの夢が叶って幸せです。この船からは、360度東京を見渡すことができます。セレモニーや結婚式、ご家族での利用など、今後とも楽しんでください」と挨拶していました。



「ホタルナ」について語る松本零士先生



「ホタルナ」の外観

「ホタルナ」は6月28日より運航を開始しております。詳細な航路・乗船方法につきましては、下記ホームページをご覧ください。

■東京都観光汽船（株）ホームページ

<http://www.suijobus.co.jp/>



船体屋上からの眺め

如月さんと引場さんの2人展 「グランギニョールの森」展

イラストコース4年の如月友里佳さん(神奈川県立白山高校出身)と引場早紀さん(東京都立工芸高校出身)による2人展「グランギニョールの森」展が、中央区京橋のギャラリー「オル・テール」で開かれています。

13日のオープニングセレモニーには、イラストコースの北見隆教授をはじめ、安田隆浩、高田美苗両専任講師や城芽ハヤト講師らが駆けつけ、2人の個展を祝福しました。



挨拶をする如月さん(右)と引場さん(左)

如月さんと引場さんは、今回の展覧会開催が決まってから、わずか3カ月で新たな作品づくりに挑みました。作品テーマのイメージをお互いに共有し、大小さまざまな作品の中に2人の個性が表現された展示内容となりました。

※引場さんのインタビュー記事を13頁に掲載。



引場さんの作品(左側)、如月さんの作品(右側)

HOT TOPICS—③

【社会連携】

「薬王寺・柳町 七夕まつり」に参加

新宿区市谷の薬王寺町と柳町共催の七夕まつりが今年も1日に行われ、イラストコース、ゲームコースの学生ら7人が参加して似顔絵描きなどで協力し、地域の住民たちから喜ばれました。

今年で34回目を迎えた「薬王寺・柳町 七夕まつり」は、外苑東通りの仲之町交差点から柳町交差点間の約500mを歩行者天国にして行われます。大きな七夕飾りの下でサンバ・パレードが練り歩くなど、同地域の夏の風物詩ともいえるイベントです。

当日は、東日本大震災の被災地である岩手・宮城・福島・千葉各県の物産品販売会、薬王寺児童館の子供たちによるパフォーマンス、市谷小学校金管バンドによる演奏などが行われ、1万人を超える見物客などで賑わいました。



喜ばれた「似顔絵缶バッジ」

学生たちは見物客らの求めに応じて似顔絵を描き、その場で缶バッジを作成する「似顔絵缶バッジ」のブースを出展。似顔絵と「第34回 薬王寺・柳町 七夕まつり」というイベント名を一緒にプリントしたオリジナルバッジは、多くの人々から好評を博しました。



大学のブースには多くのお客さんが訪れました

HOT TOPICS－④

【社会連携】

防犯功労者として警視庁から感謝状

本学の日頃からの地域における犯罪防止活動が評価され、警視庁生活安全部と東京防犯協会連合会から功労者団体として6月26日に感謝状が贈られました。

本学では、新宿駅構内で定期的に行われる「痴漢撲滅キャンペーン」や、新宿区で実施された「らくがきなくし隊 落書き消去キャンペーン」に学生たちが参加し、安全で安心して生活できる新宿の街づくりに積極的に協力しています。



昨年は、新宿警察署、新宿区、歌舞伎町タウン・マネージメントから、新宿大ガード下歩道壁面への落書き防止活動の協力依頼を受け、他校と共同で大ガード下に20枚の壁画を制作しました。壁画は「ウォールギャラリー・大ガード」として展示されており、落書き防止の啓発とともに、歌舞伎町の新しい文化創造の発信拠点となることを目的としています。

本学では、今後も地域での犯罪防止活動に積極的に参加し、学生たちも自らのスキルを生かした社会貢献活動を続けていくことにしています。



落書き消しの様子



痴漢撲滅キャンペーン



ウォールギャラリー・大ガード

高校向け学部説明会を実施

高校の進路指導担当教員らを招いた「学部説明会」が、12日に都内のホテルで行われました。当日は、小清水漸学長と川村順一学部長の挨拶の後に、入試担当者からAO入学選考や一般選考に関わる説明、各コースの主任教授らからカリキュラムの基本内容や、東京メディア・コンテンツ学部で学ぶことの意義と成果について説明をしました。

コース紹介では、竹内一郎教授（マンガ）が、都心に大学があることから大手出版社との連携が強いといったメリットや、マンガで博士号が取れる数少ない大学であることを強調しました。北見隆教授（イラスト）は、イラストコースのイベントや学生たちの作品紹介、井上幸喜教授（ゲーム）は「4年後の未来を教育します」というテーマでロールプレイになぞらえて、各年次の成長過程について説明しました。アニメコースは月岡貞夫教授の代わりに、芦谷耕平講師が説明役を務め、アニメの技術面の学習だけでなく、人と人との関わりを通じたコミュニケーション能力の重要性に関する話をしました。



小清水学長による挨拶

説明会に続き開催された懇親会は、松本零士特任教授による挨拶でスタート。会場ではデモンストレーションとして、ライブペインティングや、マンガの原稿作成の様子を紹介。さらに、ゲームアプリの展示説明やアニメ作品の上映を行い、学生たちの実力を参加者に向けてアピールしました。



マンガ・ドローイングを実演



ライブペインティングの様子



挨拶する松本零士特任教授



ゲームアプリに集まる参加者

夏のオープンキャンパス 多彩に

「夏のオープンキャンパス」を、7月22、29日、8月5、19日（すべて日曜日）の4日間にわたって開催します。通常のオープンキャンパスメニューのほか、高校生には興味深い特別イベントも行われます。

各日のスペシャルイベントの内容は、在校生や卒業生、教員とプロの漫画家によるトークイベントなど。「卒業生が語るゲームアプリ制作者の本音」(22日)や、ゲストに漫画家の小川悦司氏を招いて行われる「ヒット漫画の作り方」(29日)、在校生によるトークセッション「社会につながる行動力」(8月5日)、在校生と教員とのトークセッション「イラストレーションの未来」(8月19日)を各テーマに企画され、本学のオープンキャンパスだからこそ聞くことのできるイベントとなっています。



また特別授業として、アニメコースでは「水を描く」「パラパラアニメで動きをつくる」、マンガコースでは「マンガの専門道具で美少年を描こう」「デジタル彩色」、ゲームコースでは「3DCG 講座2～オリジナルペイントのセスナを飛ばそう～」「目指せアプリコンテンツプランナー」、イラストコースでは「ブックジャケット入門」「絵本とイラストレーション」など、様々な授業を体験することができます。

そのほか、入試個別相談会や大学紹介、キャンパスツアー、在校生とのフリートーク、作品展示・作品上映、ライブペインティングなどを行います。

なお、当日は予約不要で、入退場・服装は自由です。保護者の方もご来場いただけます。宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部の特別な4日間を、ぜひお楽しみください。

| | | 7月22日(日) | 7月29日(日) | 8月5日(日) | 8月19日(日) |
|-----------|----|---|---|--|---|
| スペシャルイベント | | 「卒業生が語るゲームアプリ制作者の本音」 ココでしか聞けない業界の話 | 「ヒット漫画の作り方」 ゲスト：小川悦司先生 (漫画『中華一番!』著) | 在校生によるトークセッション 「社会につながる行動力」 | 在校生・講師による トークセッション 「イラストレーションの未来」 イラストレーションの可能性と 学生時代に学ぶべき事 |
| アニメコース | 午前 | 水を描く(動きをつくる) | 花を描く | 煙を描く | お化けを描く |
| | 午後 | 火を描く(動きをつくる) | メタモルフォーゼ(イメージをつくる) | パラパラアニメで動きをつくる | パラパラアニメで動きをつくる |
| マンガコース | 午前 | マンガの専門道具で 美少年を描こう | ペンタブを使って美少女を描こう | 漫画背景の描き方 | デジタル彩色 |
| | 午後 | | | | |
| ゲームコース | 午前 | 「3DCG講座1」 オリジナルのクマをつくらう そして立体映像にしてみよう | 「3DCG講座2」 オリジナルペイントの セスナを飛ばそう | 目指せアプリコンテンツ プランナー ～入試にも使える企画書の作り方～ | 君にも出来る! ? 触れるスマホアプリ制作に挑戦! ～目指せ世界デビュー!～ |
| | 午後 | | | | |
| イラストコース | 午前 | 言葉とイラストレーション | イラストレーターという仕事 | 広がるイラストレーション表現 | 絵本とイラストレーション |
| | 午後 | 詩の世界を描く | ブックジャケット入門 | パソコンで描くイラストレーション | 物語の世界を描く |

渡邊准教授がデザイン学会で発表

渡邊哲意准教授が、日本デザイン学会主催の「第59回春季研究発表大会」（会期：6月22～24日、会場：札幌市立大学 芸術の森キャンパス）で、『ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い』という研究テーマについて発表しました。

日本デザイン学会は、1954年の設立以来、「会員相互の協力によってデザインに関する学術的研究の進歩発展に寄与する」ことを目的として活動している学術団体です。研究発表大会やシンポジウムなどの開催、研究成果について学会誌を通じて広く国内外に発表するなど、デザインを基軸にした社会と文化の健全な発展のための活動をしています。



渡邊哲意准教授

今回、渡邊准教授が発表した『ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い』では、日本と中国の若者を対象に、「好きな音楽ジャンル」「音楽に費やす1日の時間」「メロディーが良い音楽が好きか？歌詞が良い音楽が好きか？」「ライブの良いところは？」「ライブに望むものは？」などのアンケートを実施し、調査・分析しました。

『ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い』（「まとめ」のみ抜粋）

渡邊哲意

社会的にまだロックが浸透していない中国国内において、若者の間では視聴する半数以上がこれまでの歌謡曲からロックミュージック関連に変化していることが確認できた。これは、テレビ・ラジオなどのメディアからインターネットへと、情報伝達方法の変化が大きく関係すると考えられる。いまだ中国では海外ロックアーティストのテレビ出演には大きな制約があり、若者たちはテレビに頼らずweb上の音楽情報を活用し、その音楽を日常に持ち込んでいる。

音楽ライブに関する演出については、日本に比べて会場の数が圧倒的に少なく、また大会場でのイベントに注目が集まっている現状がある。国家イベントを除いて、効果的に演出されたライブを視聴する機会も限られ、聴衆への演出効果の意識はまだまだ発展途上である。日本のように定着したファンを持つ演奏者も少なく、非日常的な空間を求めに会場に足を運ぶ人も少ない。そのために、質よりも派手な演出で興味を引き、観客を満足させることで興行を成立させている面も少なからず存在している。今後、中国において音楽ライブがより身近に開催され、鑑賞者の演出に対する要求が洗練され始めることで、空間演出表現の分野はより発展していくと考えられ、一層の研究の深化と日本と中国の音楽関係者への一助となるよう調査研究を継続したい。

<渡邊哲意准教授 プロフィール>

宝塚造形芸術大学（現 宝塚大学）造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士（芸術学）。大学院在学中に映画「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。

マンガコースが卒業ゼミ合宿

マンガコースの4年生を対象とした卒業制作ゼミ合宿が、6月29日（金）～7月1日（日）に伊豆高原で行われました。昨年に引き続き開催された合宿には学生15人が参加し、マンガ漬けの3日間を過ごしました。

合宿には、竹内一郎教授ら同コースの教員4人が学生を引率して参加。学生たちは制作中の卒業作品に対する個別のアドバイスを受けました。また、同じ志を持つ仲間たちと互いの作品に対して感想を述べ合ったり、自分たちの将来について語り合うなど、普段と異なる環境だからこその密度の濃いコミュニケーションを築くことができた様子でした。

短期間の合宿でしたが、学生たちにとっては自身とマンガの在り方について考え、徹底的にマンガと向き合うことで、約1年をかけて作成する卒業制作へのモチベーションが高まったようでした。



参加者全員で記念写真



マンガを描き続けた合宿会場



食事休憩でようやくひと息ついた学生たち



真剣な表情で卒業作品に取り組む

「神話博しまね」でのデジタル掛け軸に 渡邊准教授がスタッフ参加

島根県で開催されるイベント「神話博しまね」（主催：神々の国しまね実行委員会、開催期間：7月21日～11月11日）のプログラムとして行われる「デジタル掛け軸 DK-LIVE」*に、渡邊哲意准教授がスタッフとして参加しています。

デジタル掛け軸は、デジタルアーティストの長谷川章氏により考案された独創的なライトアップの手法で、100万枚に及ぶデジタル映像を組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写し、幻想的な空間を創り上げるものです。

今回の「デジタル掛け軸 DK-LIVE」は、島根県立美術館、佐太神社（いずれも松江市）、稲佐の浜、旧大社駅、須佐神社（いずれも出雲市）など、県内各地の神話ゆかりの地を含む全10カ所を約3週間かけて巡回します。

渡邊准教授はこれまで、東京都庁、鳥取砂丘「砂の美術館」、二条城のデジタル掛け軸の演出にも関わったほか、中国をフィールドに、映像表現を用いた臨場感のある音楽ライブの演出に関する調査・研究を行っています。



昨年10月に実施した、日御碕神社ヒノミサキでの「デジタル掛け軸 DK-LIVE」の様子

■ イベント概要

【実施期間】

7月20日（金）～8月12日（日）

【実施場所】 島根県内 10カ所（右記参照）

【上映時間】 日没後約2時間

※島根県立美術館は20時から開始

※三瓶小豆原埋没林のみ昼間に開催

【WEBサイト】

<http://www.shinwahaku.jp/dk-live/>

| D-K LIVE 出現ポイント | 実施日 | 会場(市) |
|--------------------|----------------|------------------------------|
| 1 | 7/20(金)～22(日) | 島根県立美術館(松江市) |
| 2 | | 稲佐の浜(出雲市) |
| 3 | | 旧大社駅(出雲市) |
| 4 | 7/27(金)～29(日) | 清水寺(安来市) |
| 5 | 7/26(木)～8/3(金) | 三瓶小豆原埋没林 縄文の森発掘保存展示棟(大田市) |
| 6 | 8/3(金)～5(日) | 荒神谷史跡公園(出雲市) |
| 7 | 8/4(土)～5(日) | 須佐神社(出雲市) |
| 8 | 8/7(火)～9(木) | 玉作湯神社(松江市) |
| 9 | 8/10(金)～12(日) | 佐太神社(松江市) |
| 10 | 8/9(木)～12(日) | 八重垣神社(松江市) |

*デジタル/掛け軸 (D-K)

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。

授業紹介

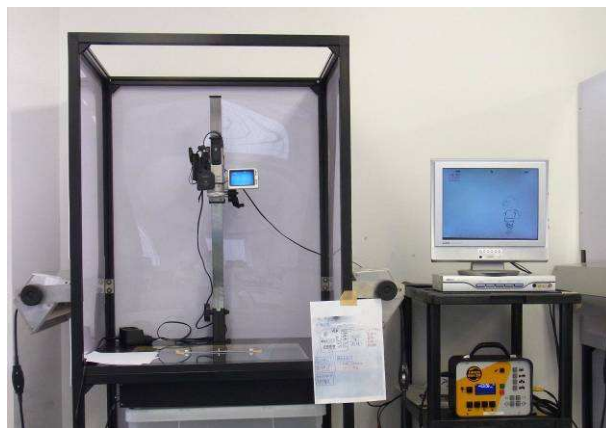
キーフレーム

〔受講学年：アニメーションコース3年（必修課目）担当教員：古瀬登准教授、芦谷耕平専任講師〕

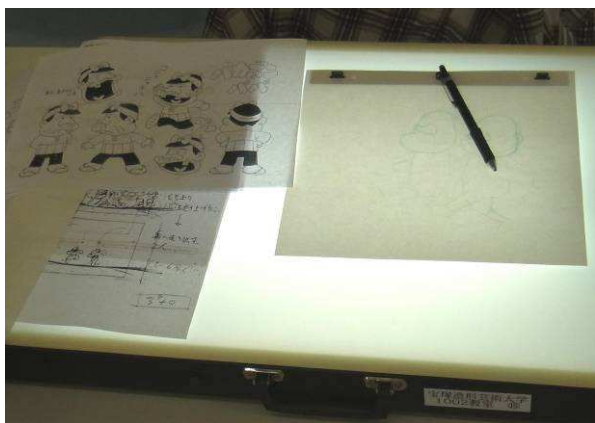
「キーフレーム」とは、アニメーションにおける動きのポイントとなるフレームのことを指します。この授業では、その作画方法を学びます。

「キーフレーム」の作画は、アニメ制作にとってキャラクターに芝居をさせるための、もっとも必要不可欠な工程です。一方で、テレビアニメなどで見られるように、ジャパニメーションの特徴のひとつに、「モンタージュ（視点の異なる複数のカットを組み合わせる映像技法）の過剰」があります。これらの短いカットに慣らされたアニメーターは、「キャラクターの動きを作り出す能力が低い」と一般的には言われています。授業では、フルアニメ（動きが自然な状態のように動き、忠実に表現されている状態）の伝統を絶やさぬため、キーフレームをしっかりと作れる人材を育成することを目標としています。

学生には、キャラクターに芝居をさせるためのキーフレームの作画が課題として出されます。題材として、講師の古瀬准教授が担当したテレビCMの絵コンテと、そのCMに起用された、『天才バカボン』（作・赤塚不二夫）の「バカボンのパパ」と「おまわりさん」のキャラクター絵を提供。それをもとに、CMと同様の動きのあるキーフレームを作図します。学生は、“動きを出すためにはどのような作画を作ればよいか”、“基本的な動きの中でどのようにして演技をアレンジすればよいか”について考え、講師のアドバイスをもらいながら制作しました。



キーフレームの授業で使用する機械
左の機械で絵を取り込み、右の機械でコマを確認します



動きが出るような連続する画を、素材を元に作画



学生にアドバイスする古瀬准教授

教員紹介

月岡貞夫教授(アニメーションコース)

新しいメディアは、新しい人を受け入れる

「アニメ業界は待遇が悪くて、生活できない、食べられない」などと一部でよく報じられますが、全く違います。私の教え子の多くは、売れっ子も含めてアニメの監督や演出などを担当していて、年収が高い。我々の使命は、「売れるプロの人間を育てること」です。

待遇に関しては、なにもアニメーション業界の話だけではありません。たとえば、東京に役者は4,000人いると言われていますが、その中で食べていけるのが1割、売れっ子がまたその中の1割で、他の役者は副業などで生計を立てています。もちろん、アニメーターとして生き残るのであれば、1ヵ月に300枚しか描けないという技量ではきつい。私はアニメーターを売りにしていましたが、1日に300枚描くことができました。ある程度の量をこなすことができれば、十分に食べていけます。



月岡貞夫教授

アニメ業界に限らず、悪い面、良い面はどのような業界にもあります。アニメも色々なしがらみがあって、オリジナル作品が生まれにくい環境にあります。永遠に悪い状況が続くとは思っていません。スマートフォンやiPadなどのタブレット端末が登場し、メディアが急激に変わってきている状況で、今あるシステムは確実に覆されていきます。新しいメディアは新しい人を受け入れるもので、新しい人は次のコンテンツを考えます。スマホの世界から新しい文化が作られていくだろうし、業界の未来を悲観的には思っていません。

学生たちには、「世の中に『ウケる』ものを作ろう。自分の為に作品を作るのではなく、始めから他人のために作れ」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、学生のためになりません。ただこれは非常に高度なことで、「ウケる」という考え方は、奥が深くてすぐには学生に伝わらないものです。コンテンツはポピュリズムと密接につながっていますが、大学では排除されがちでどこも教えていません。これは、芸術と商業主義は相容れないという考え方から生じる矛盾です。私の昔の教え子たちからは、社会に出て5、6年経ってから、「月岡先生が伝えたかったことがやっと分かった」と言われたりしますが、社会に出てから気づいてくれるだけでも遅くはありません。今は技術だけを教えていて、根本的な精神を教えることが抜けていると思います。「ウケる」「生き残る」ための個性や技術です。そこに気づくと、モチベーションが急激に変わっていきます。

みな忙しい業界にあって、教え子が「おかげさまでフリーになりました」と、挨拶に来ることがあります。フリーになることは相当な冒険で、「ウケる」作品を作り続ける実力がなければやれませんが、とても嬉しいことです。私は教師を13年間程やっていますが、教え子とこうした関係を築くことができるのが幸せで、教師冥利に尽きます。

<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。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。

2012年3月、インド、ムンバイ市で開催された「クール・ジャパン・フェスティバル 2012」に、日本代表団の一員として参加。

学生紹介

イラストレーションコース 4年

引場早紀さん（東京都立工芸高校出身）

舞台美術への憧れ

— 「グランギニョールの森」 展

今回の展覧会は、高田美苗先生がギャラリーの方とお知り合いであることがきっかけで、私と如月友里佳さん（イラスト4年、神奈川県立白山高校出身）の2人で開催することになりました。タイトルの「グランギニョール※」は、フランス語のギニョール（操り人形、人形劇）と、今回の展示がサーカスの様な見世物小屋をテーマにしていることから名づけました。ある意味、絵描きは人形使いに似ている部分があると思います。

如月さんとはユニット“SAYULIKA”を結成し、これまでもイラストコースの作品集「青い鳥」の表紙や、イラスト専門誌に載せる広告と一緒に制作してきました。正式には第3弾となりますが、今回の展示でもお互いの個性を十分に引き出し合うことができました。多くの方に見に来ていただければ幸いです。

※グラン・ギニョール（Grand Guignol）は、19世紀末から20世紀半ばまでフランス、パリに存在した劇場の名前で、ホラーをテーマとした見世物小屋。

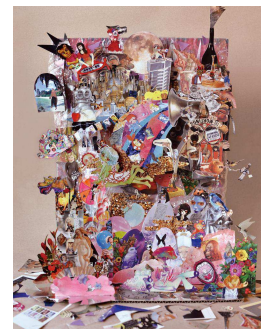
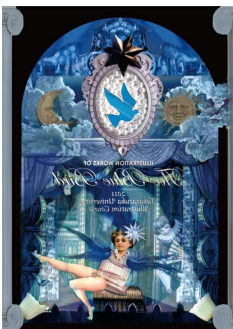


引場早紀さん

— 作品づくりと将来

自分の作品の世界観や絵のスタイルを確立したのは4年生になってからです。先日、1年次の作品を見返す機会があり、とても恥ずかしい思いに駆られました。今制作している作品は後から見てもきっと恥ずかしくないと思います。卒業制作のプランはまだ検討中ですが、ヴンダーカンマー（驚異の部屋：様々な珍品を集めた博物館）の様な空間を、私が過去に制作した作品を陳列することで作り出したいと考えています。

このままイラストを描き続けるか、舞台美術に進むか、まだ少し迷っていますが、最近は小さい頃から憧れていた舞台美術に携わりたいという気持ちが強くなっています。舞台美術は、小学校3年生の学芸会で、自分の作品が舞台の背景に採用されたことがきっかけで興味を持つようになり、今でもその憧れは続いています。就職先は劇団などが候補になりますが、自分の気持ちに従って行動していきたいと思っています。



引場さん、如月さんのユニット“SAYULIKA”の作品

作品集「青い鳥」表紙（左）、「グランギニョールの森」展での合作（中）、イラストコースの広告作品（右）

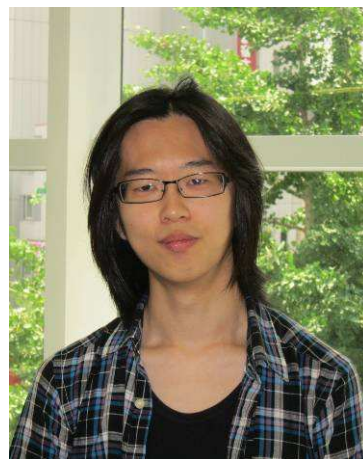
卒業生紹介

株式会社アフリス 川島健さん（東京都立六郷工科高校出身）

大学時代に身についた「粘り強さ」

— 自分たちの作品づくり

私は今年の3月にゲームコースを卒業しましたが、卒業後も、毎週土曜日に卒業生の仲間と集まって、ゲームアプリの開発をしています。アプリの制作に関わっているのは3人で、その他にも5~6名とは頻繁にコンタクトを取っています。卒業後も仲間との関係が続いている理由は、「会社で作るコンテンツとは別に、自分たちの作品を世の中に発信していきたい」という思いが強いからです。



株式会社アフリス
メディアコンテンツ事業部
川島健さん

— 現在の仕事

今の会社は、大学在学中からアルバイトとして働いていたこともあって内定をいただきました。アルバイトではFlashでアニメーションを作っていましたが、入社後はプログラマーの仕事が主で、システムエンジニアの卵として修業中です。具体的には、携帯のソーシャルゲーム（恋愛ゲーム）のシナリオをゲーム側にデータとして読み込ませるといった、コンバート、データ作成の業務を担当しています。

ソーシャルゲームを巡る環境は日々変化していますが、現在の流れとして、ユーザーがつかないとすぐになくなってしまいう粗悪品が増えている気がします。過去に、家庭用ゲーム機のソフトで不良品や粗悪品が氾濫し、ゲーム業界が冷え込んだ時期がありましたが、ソーシャルゲームの世界でも同じようなことが起こるのではないかと危惧しています。

— 大学で学んだこと、役に立っていること

端的に言うと、粘り強さです。授業課題の個人制作にはあまりこだわっていませんでしたが、チーム制作になると、連帯責任が生まれます。何がなんでも作り上げないといけないので、「自分の仕事をしっかり果たした上でプラスアルファもやっておこう」という気持ちで、物事に取り組むようになりました。ソーシャルゲームは生物（なまもの）みたいなもので、生きています。ユーザーが常に中で動いていて、何らかのバグや、ユーザーからの要望が出てきます。緊急の案件が生じた場合は、時間が遅くなっても対応しなければならないので、大学時代に身についた粘り強さや体力は非常に役に立っています。粘り強さにかけては、ゲームコースの卒業生の中でも一番だと自負しています。

— 社会とのかかわり

私は作品を通じてユーザーを喜ばせたいという気持ちよりも、例えばAさんが「こういうものを作りたいが、作り方がわからない」といった時に、その作りたいものを現実のカタチにすることに大きな喜びを感じます。企画者とユーザーをつなぐパイプの役割、夢をカタチにする仕事だと思っています。

これから大学を目指す高校生たちには、先輩の受け売りですが、「少しでも興味があるなら、いいからやってみろ」と伝えたいです。ものをつくる仕事に興味があれば、親の反対も押し切りたいです。後悔だけはしないように。

今後の予定

■ 2012 宝塚大学「夏期集中公開講義」

日 時： 8月7日（火）～ 11日（土）

内 容： 現役クリエイターである本学の教員たち（川村順一教授、松本零士教授、竹内一郎教授、月岡貞夫教授、崔洋一教授など）が、講義授業と実技授業を担当します。
詳細につきましては、下記サイトをご覧ください。

[2012 宝塚大学「夏期集中公開講義」]

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/event/2012/06/post-7.html>

<スケジュール>

| | 8月7日(火) | 8月8日(水) | 8月9日(木) | 8月10日(金) | 8月11日(土) |
|------------------------------------|--|----------------------|---|---|--------------|
| | ガイダンス・講義(1) | 講義(2) | 講義(3) | 講義(4) | 講義(5) |
| 10:30 ▼ 12:00 | ガイダンス 学部長 挨拶・講義 「コンテンツ産業の 現状と就職力」 | 「個性の確立を 目指す創作への道」 | 「人は見た目が9割」 —日本人のための非言語 コミュニケーション入門— | 「ジャパニメーションとは何だ」 | 「映画の未来とメディア」 |
| | 担当 川村 順一 | 担当 松本 零士 | 担当 竹内 一郎 | 担当 月岡 貞夫 | 担当 崔 洋一 |
| 12:00 ▼ 13:00 | 昼休憩 | 昼休憩 | 昼休憩 | 昼休憩 | 昼休憩 |
| | 前期 実技授業 ※下記より1つの授業を選択 (90分授業×6回) ※定員各15名(先着申込順) | | | 後期 実技授業 ※下記より1つの授業を選択 (90分授業×4回) ※定員各15名(先着申込順) | |
| 13:00 ▼ 14:30 (20分休憩) | 実技授業(1) 「コミックスタジオでマンガを描いてみる」(905教室) 担当 小高 みちる [マンガ制作ソフト「Comic Studio」の開発者でもある 小高講師が担当] | | | 実技授業(5) 「手書きマンガを制作してみよう」(405教室) 担当 萩原京子・芦谷 耕平 ※持参用具 普段使用しているペン一式、定規、カッター | |
| 14:50 ▼ 16:20 | 実技授業(2) 「人物クロッキー」(302教室) 担当 安田 隆浩・高田美苗 [モデルを用いて作画の基礎になるクロッキーを指導する] ※持参用具4B鉛筆2本 | | | 実技授業(6) 「アニメーションを作ってみよう」(1002教室) 担当 月岡 貞夫・古瀬 登 | |
| | 実技授業(3) 「初めての3DCGアニメーション」(601教室) 担当 大倉 有樹 [3DCGソフトMayaを使いながら3DCGアニメを制作する] | | | 実技授業(7) 「イラストレーションで自己表現」(302教室) 担当 北見隆・高田美苗 | |
| | 実技授業(4) 「シナリオ制作 初めの一步」(902教室) 担当 山田 耕大 [マンガ、アニメ、ゲーム、映画 —シナリオ制作の基本について学ぶ—] | | | 実技授業(8) 「ゲームアプリを作ってみよう」(601教室) 担当 井上 幸喜・吉岡 章夫 | |



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:江頭、高橋 TEL:03-3571-5228