

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.111 | 2022.6 | TAKE FREE

クリエイターを目指すための「学びの基礎体力づくり」

初年次教育に密着!

Futured person in TAKARAZUKA 市野治美ゼミ 中西朋夏 & 中村泰之教授
づからいふ 第2話 お宝サイン発見!? / HOT TOPICS

クリエイターを目指すための「学びの基礎体力づくり」

初年次教育に密着!

表現思考

表現するためには「思考する力」が欠かせません。クリエイティブ産業で活躍する人材となることを目標に、考えるための基本スキルを身につけます。また、知識や技術だけでなく、他者との協働やインプット / アウトプットの方法を、主にアクティブラーニングの手法を活用して修得していきます。実践的な創作活動を中心とする「表現実践」と連動し、「考えて、表現する」ことを体験します。



図書館見学

大学の施設を効率的に利用するため、図書館を見学し興味のある本を借りてみました。今後の課題に生かせそうです！



東京国立博物館へ

鑑賞マナーを学び、実際に美術品を鑑賞しにいきます。1年生に配布される鑑賞のしおりは先輩達がデザインしました！



実践を踏まえた課題が盛りだくさん！

徹底リサーチ！

まずはおすすめする本を1冊選びリサーチをします。本を読み込むだけでなく著者についてなど徹底的に調べあげます。



プレゼンテーション

リサーチ内容をまとめプレゼンテーションを行います。どうしたらリサーチした内容を分かりやすく発表できるか工夫を凝らしています。



表現とICT

ICTを学修や創作活動に活用するための基礎知識・スキルを学びます。Word、Excel、PowerPoint、電子メールなどのツールを使ってレポートの作成から提出までを繰り返し経験することで、ITツールを日常的に活用できる能力の獲得を目指しています。またインターネットでの情報検索、クリエイターとしてのSNS活用法、トラブルに対処するためのリテラシーについても学べます。

授業風景

授業はタイピングの練習から始めます。パソコンが苦手だった学生もゲーム感覚で徐々にパソコンに慣れていけます！



先輩がサポート！

やり方が分らない時は先輩がすぐに気づいて教えてくれます。人数の多い授業ですが安心して参加できます！



宝塚大学ではクリエイターへの第一歩としての、表現活動を支えるものづくりに必要な基礎力に加え、多様な他者と協力して成し遂げる力を養う「初年次教育」に取り組んでいます。入学したばかりの1年生はどんな授業を受けているのでしょうか？今回はそんな初年次教育に密着します！

表現実践

クリエイティブ業界で活躍するために必要な、表現に対する姿勢を学ぶ授業です。制作やプレゼンテーションの基礎的な演習を通じて表現することの楽しさに触れながら、同時に個人やグループでの「企画力・実行力・制作力」の獲得を目指します。また、後期では2年次に所属するゼミを選択するためのワークショップに参加し、大学で何を学びたいのか、どんな自分になりたいのかを考えます。



元気いっぱいの1年生達に聞いてみました！



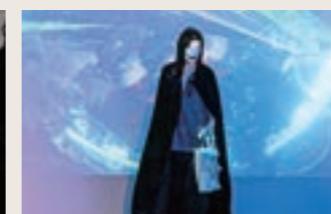
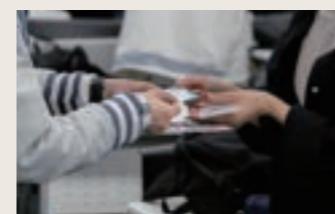
作品のテーマは「原始時代の儀式」です。真ん中にいる神様を崇めている人々の様子を壁画に表現しました。初めてのグループワークでしたが、全員で協力しながら進めることができました。普段は絵の具を使わないので小学生に戻ったような気持ちで楽しく制作できました！



LS 永井一帆さん（4年生）

今年の1年生は集中力がありチームワークも抜群です！LSを始めて3年経ちますが、毎年1年生の雰囲気が違って楽しく参加させてもらっています。

●LS(ラーニングスタッフ)とは●
初年次教育の補助など新入生のサポートをしてくれる学生スタッフのことです。新入生皆さんの先輩として、授業のお手伝いをしています。



実践を踏まえた課題が盛りだくさん！

オリジナル名刺での名刺交換やファッショントーク、グループでのポスター制作などより実践的な課題に挑戦していきます！



展示発表！

選んだ本を魅力的に見せるディスプレイを制作し発表します。リサーチ、プレゼンテーションを経て見る側への第一歩を踏み出します。

後期からの新授業！

データ分析入門

データ×アートの融合で情報化社会で活躍する人材になる

現場で使えるデータ分析のスキルを学ぶとともに、情報化社会を生き抜くための数的・論理的思考を身につけていきます！

Nakanishi Tomoka

中西朋夏

神奈川県出身
2001年生まれ

神奈川県立神奈川総合産業高等学校卒業
市野治美ゼミ 3年生

Featured person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

とても魅力を感じた 「自分なりの学生生活」

高校卒業後はマンガやアニメを勉強したいと考えていました。最初は専門学校を候補していましたが、友人の勧めで宝塚大学のオープンキャンパスに参加しました。カリキュラムの説明をしてくれた先輩方がとても楽しそうだったのが印象的でした。

宝塚大学にはゲームやアニメなどさまざまな分野がありますが、実際にどんな感じで学ぶのか興味があったので先輩に質問したところ、「分野はたくさんあって、それに縛られることではなく、自分に合った授業を選ぶことができ、自分なりの学校生活を作りたい」と答えてくれました。それがすごく楽しそうだと感じ、この大学で学ぶことを決めました。



ゲーム分野の授業が、 マンガを描くために役立つ

マンガ分野の授業を中心に履修していますが、興味があったゲーム分野の「3DCG」の授業も履修しています。

さまざまな形を3Dソフトで作成しますが、自分のマンガ作品の中で同じ背景や部屋が何回も登場する場合、背景や部屋を



Nakamura Yasuyuki

中村泰之教授

筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了。修士（デザイン学）。現代美術家・で当地萌えキャラ研究家。地域をフィールドとしたアート・デザインの実践・研究を行う。

最初に3Dソフトで作っておくと、あらゆる視点からその部屋を見られるので、マンガを描くときの資料としてとても役立つことがわかりました。この授業を履修していく良かったと思って頑張っています。



想像していなかった授業から たくさんの刺激を受ける

大学生活がはじまり、一番感じたのは、「自分が想像していたものと違う」ということ。「ゲーム設定」など、自分が学ぶと思わなかった授業を履修し、それがとても楽しいと感じています。「ゲーム設定」の授業で作った設定をもとにPVを作ったり、マンガ分野の授業で作った「表紙デザイン」から作品のシナリオを書いたり、授業から新しい発展が生まれるのが本当に刺激的です。

「読んでよかった」と 読者が感じる作品を

小さい頃から好きなマンガやアニメを見て、「こんな世界があったら、こんなキャラクターがいたら素敵だな」と想像を膨らませていました。

私も、読者が「読んでよかった」「描いてくれてよかった」と感じる作品を生み出せるクリエイターになることが目標です。

My Favorite

ストーリー創作基礎

担当教員：市野治美専任講師



自分にはない発想を
知ることができ、
とても刺激になります

Lecture in charge

デザインサーベイ



デザインを仕事にするとは
どういうことかを知る

地域を盛り上げる 「萌えキャラ」のパワー

私が取り組んできたのは、アートとデザイン両方の分野で地域を活性化するという活動の研究です。

宝塚大学で教えるようになってからは、いわゆる萌えキャラを使った地域活性の活動を中心に研究しています。以前はアートをテーマにした地域活性活動をテーマに、地域でワークショップを行なっていました。

2000年代に入った頃から、いわゆる「萌えキャラ」と言われるキャラクターを使って話題作りをしようという動きが始まってきた。もともと漫画やアニメが好きだったので興味を惹かれ、調べ始めたところ、キャラクターを主体にして活性化を行おうという動きがたくさん出てきました。

3.11からの復興を支援する キャラクターがブレイクのきっかけ

きっかけは2011年の東日本大震災の後、東北地方復興支援のために誕生した「東北ずん子」というキャラクターでした。東北名産である「ずんだ餅」をモチーフとした少女のキャラクターやその関連コンテンツで、東北6県の企業、団体であればライセンス料無償でキャラクターを使用することができます。

「東北ずん子」誕生以来、キャラクターを主体として地域を活性化しようという動きが本格化しました。主体だった「取り組み」や「商品」とキャラクターの力関係が変化した瞬間です。

商品や取り組みに代わり 「キャラクター」が主体に

キャラクターが地域活性化の主体になった要因として、二つのことが挙げられると思います。

ひとつは、萌えキャラの絵に対して全

世代で抵抗感が無くなってきたことです。昔からアニメや漫画に親しんでいて、萌えキャラ的な絵に抵抗が無い60歳前後の世代が地域活性化の中心を担うようになり、「子どもを見るものでしょ」ではなく、「面白そうだから、やってみたら」という社会になってきているのです。

もうひとつは発信コストが下がったこと。「萌えキャラ」のようなニッチな存在を全国に向けて発信するには多額のコストがかかりましたが、SNSの普及により、全国の「萌えキャラ」のファンに向けて低成本で発信が可能になり、多くのファンを集められるようになりました。



デザインを仕事にするための ノウハウを身につけてほしい

学生たちに一番伝えたいことは、「コミュニケーションの大切さ」です。

私は、外部から委託された案件を学生たちが制作する「デザインサーベイ」の授業を担当していますが、授業では「仕事のスタートはクライアントとしっかりコミュニケーションをとること」「そこで得られた情報をさらに広げるためリサーチを行うこと」。デザインの仕事をしている人には当然のことですが、学生は理解が全く足りていないので徹底的に教えます。

本学はその立地から新宿区などから依頼された案件に授業で取り組む機会が多くあり、デザインを仕事にするために必要な知識、ノウハウを実践的に学ぶことができます。専門知識はもちろん、このような学びができるメリットにも注目して欲しいです。



宝塚大学公式 YouTube チャンネル
中西朋夏さんのインタビューはこちらから



びがらいふ

第2話 お宝サイン発見!?



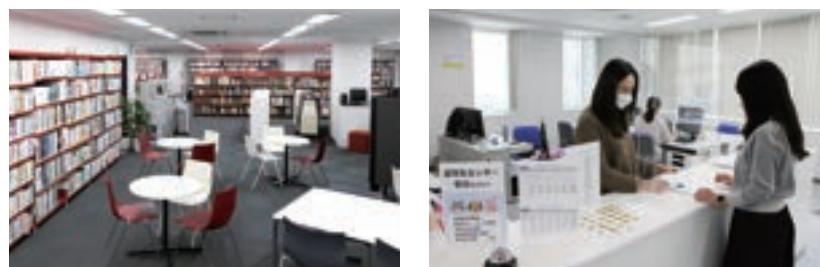
HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを要check!

●本学に新たな施設が誕生●

2022年4月、3階に学生支援室と「留学生センター」が完成しました。学生一人ひとりの履修状況などの学修面から生活面までのサポートを行い、学びやすい環境を提供していきます。学生支援室は、メンタルケアや健康管理などの正しい知識を伝えるとともに、学生生活をサポートしていくます。自治会やサークル、アルバイトなど、さまざまな課外活動に関する相談にも対応しており、充実した大学生活が送れるよう学生一人ひとりと向き合い親身になって対応します。

個別ブースを設置することでより安心して気軽に利用することができます。留学生センターは、学修に課題を抱えている留学生の支援から、日本語教育、生活相談や日本文化の理解・体験に至るまでを幅広く支援する“留学生の家”です。



●令和4年度 入学式を挙行●

4月6日(水)に、令和4年度東京メディア芸術学部および大学院メディア芸術研究科の入学式をハイアットリージェンシー東京にて挙行しました。新型コロナウィルス感染防止対策として、消毒や検温、座席間隔の確保を徹底しました。また、当日ご出席できない新入生および家族のため、式典の模様をYouTubeにてLIVE配信(限定公開)しました。



●新宿区との包括連携協定●

本学(米川英樹学長と新宿区(吉住健一区長)は、地域社会の発展への寄与と本学の教育・研究の更なる充実を図ることを目的とした包括連携協定を5月12日(木)に締結しました。今後は、健康に関するさまざまな配布物のデザイン制作などの普及啓発事業や、新宿区主催のイベント実施への協力をより一層強化し、幅広い分野での更なる連携を推進していく予定です。



宝塚大学
OPEN CAMPUS
2022

詳しくは右下二次元コード
から大学公式サイトへ!

年間
スケジュール

8.21 [日]
10:00-16:00

3.27
【開催終了】
10:00-13:00

9.17 [土]
10:00-12:00
留学生向け入試説明会

6.5 [日]
10:00-13:00

10.2 [日]
10:00-13:00

7.31 [日]
10:00-16:00

11.6 [日]
10:00-13:00

8.20 [土]
10:00-16:00

12.4 [日]
10:00-13:00

