

宝塚大学 東京メディア芸術学部

# NEWS LETTER

Vol.118 | 2023.12 | TAKE FREE



Featured person in TAKARAZUKA 芦谷耕平ゼミ 橋本航 & 井上幸喜教授

づからいふ 第9話 宝翔祭完全復活！ / HOT TOPICS

# カラフルに、宝翔祭、開催。

10月28日(土)・29日(日)の2日間、宝翔祭が開催されました。今年のテーマは「カラフル」。昨年より対面で販売を行う店舗が増えるなど、学生のパワーをさらに感じられるイベントになりました。



## FOOD



「先輩からイベント開催のノウハウを引き継がないという状況でしたが、学生たちは頑張って一から準備を進めました。よく頑張ったと思います」  
(渡邊ゼミ：渡邊哲意教授)



数年ぶりの開催となり、1日目は声優の岩田光央さん、2日目はアニソンDJとして活躍する後藤王様さんを迎ました。



## STAGE

学生たちがダンスやバンド演奏で会場を沸かせます！衣装を自作して踊るグループもあり、ここでもクリエイターとしての片鱗を見せています。

卒業生たちとの夢のコラボ！同じ学び舎で過ごした仲間たちと、バンド演奏などでステージを作り上げます。

2日間の集大成として、ステージパフォーマンスやbingo大会などが行われました。終わりが近づいているのを惜しむように、怒涛の盛り上がりを見せました！



1階入り口正面の受付スペース。来場者の皆さんには宝翔祭パンフレットと特製トートバッグをお渡しします。ハロウィーンアイテムが来場者をお出迎え。



宝翔祭のポスター・パンフレットのデザインは在学生からの公募で決定。メインビジュアルはNORAさん(1年)の、ロゴデザインは辻桃子さん(1年)の作品が選ばれました。



## BOOTH

3階の展示ブースでは、学生たちが思い思いのスタイルで自分の作品を展示。作品の販売を行う学生もいます。在学生だけでなく、卒業生も参加して、自身の作品を発信していました。

作品だけではなく、それを魅力的に見せる装飾にもこだわったブースが並び、楽しい空間になっていました。



Hashimoto Wataru

橋本航

千葉県出身  
2002年生まれ  
千葉県立市川東高等学校卒業  
芦谷耕平ゼミ 3年生

# Featured Person in TAKARAZUKA

高校2年生で  
オープンキャンパスに参加し  
環境の良さを確認

中学時代に“深夜アニメ”（キッズ・ファミリー向けではない、視聴者層が限られるアニメ）が流行りはじめたこともあり、「こういうのを作れたら面白いだろうな」と思うようになりました。小学生の頃から物語を考えるのは好きだったので、自然と作り手の視点になっていたのだと思います。

高校生になって進学先を考えた時にアニメーターになりたいと思い、いろいろな学校のパンフレットを取り寄せた中に、宝塚大学がありました。所属していた漫画研究部の顧問の先生に相談したところ、「授業の内容も良いし、4年制大学なら職業の選択肢も広がる」とアドバイスをいただきました。早速、高2でオープンキャンパスに参加して、制作環境の良さにますます興味を持ったのを覚えています。コロナ禍で高3の時にはオープンキャンパスが相次いで中止になったので、背中を押してくださった先生には今も感謝しています。



作品の質を上げる授業を通して  
作り手の視点を学ぶ

入学してみると、「音響」や「撮影」などアニメ制作に必要な作業をまんべんなく学べることが分かって嬉しかったです。たとえば



宝塚大学公式 YouTube チャンネル  
橋本航さんのインタビューはこちらから



Inoue Kouki

井上幸喜教授

株式会社 JETMAN 代表取締役  
有限会社 JetGraphics 代表取締役

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！



My Favorite

芸術教養II（茶道）A

担当教員：岩田 明子 講師



茶道の心を学び、  
作法やマナーを  
作品制作に生かす

初歩的なお点前や、侘び寂びの心を学ぶ授業です。日本ならではの“思いやり”が形になった茶道の作法を知り、普段の考え方にも影響を受けました。コンビニのアルバイトでも、接客するときの心構えが自然に変わったような気がしています。また、作法やマナーは「人を縛るものではなく、全員が心地良く過ごすためのもの」ということがよく分かりました。一見、アニメ制作とは関係ないようですが、アニメのキャラクターというのは作り手が演技をさせるわけですから、その人物造型や描写に厚みを加える意味でも、この気づきはとても参考になりました。

WORK

Nintendo Switch 用ゲーム

「ネコミン」



メディア工房とゲームゼミの  
学生たちで制作中

“記憶に残るゲーム”と言っていただくことが多い「クーロンズゲートVR」の企画・制作・販売を行った株式会社 JETMAN と、本学の学生で Nintendo Switch 用ゲーム「ネコミン」を制作中です。学生スタッフはゲームゼミの学生を中心に、他大学からも数名参加。簡単な操作で手軽に遊べる癒し系パズルゲームとして、注目を集めています。今年の春にはクオリティをさらに上げるために、新たに参加する学生やスタッフの環境を整えるため、クラウドファンディングも実施。ありがたいことに目標額を達成することが出来ました。発売まであと少しなので、ぜひ楽しみにしていてください。

学内にあるメディア工房で  
プロの制作過程を体験

2007年より、ゲームシナリオやゲームキャラクターデザイン、企画発想、プレゼンテーション技法などについて教えています。キャンパスビルの中には私が代表取締役を務めるゲームコンテンツ制作会社（株式会社 JETMAN と有限会社 JetGraphics）の工房があるので、学生が実際のプロジェクトに参加して、プロのクリエイターのもとで制作過程を学ぶことが可能です。

今はこういった「産学連携」は多くの大学で見られますが、私たちが始めた16年前は珍しかったですね。資本関係も全くないゲーム関連の制作会社としては、今も国内で唯一じゃないでしょうか。

こういう形をとったきっかけは、私自身が大学に入った時に「いま」学びたいと思うものがないと感じたから。制作会社でアルバイトをしている時のほうが、「いま」求められているものや、「どうやって」作っていくのかが肌身で理解できたのです。本学はメディア工房が学内にあることで学生たちが最新の情報に触れ、制作に携われるのが、大きな特長だと思います。



1年次から息の長い  
“作り手”となるための  
視点を学ぶ

世の中がどう動いているか、経済がどう影響しているかも話すので、最初は学生たちもキヨトンとしていますね（笑）。

「作り手になりたいのなら、今すぐSNSを止めなさい」と言うこともあります。身につけてほしいのは、作り手としての視点。「誰のために、どんなゲームを作るのか」を理解するにはやはり企画力が重要ですし、ゲーム業界で長く仕事をしていくためにも必須です。

そのためには、東京・新宿にある4年制大学に入った利点を生かして、映画を観たり本を読んだり、さらにあまり興味のないものにも触れて、さまざまな体験を積んでほしいです。

メディア工房では、クライアントとのミーティングやプロジェクトの予算管理などビジネス全般も経験します。そういった幅広い体験が、プロの作り手となつたときに大きな力になるはずです。

記憶に残るゲームを作る、  
本物のクリエイターを目指して

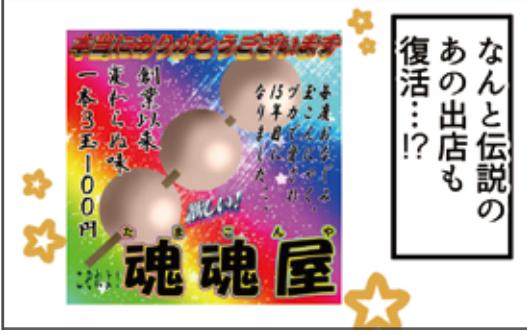
ゲーム業界は速いスピードで進んでいくので、最新の情報を取り入れる必要があります。たとえば、自動生成AIはすでにシナリオのベース作りで使われていますし、その他のツールも同様です。

たくさんのゲームが発売されることは減っていますが、それでも10年後、20年後まで記憶に残るゲームを作ったら、それは本物。本学の学生たちには、そういう本物のクリエイターになってもらいたいと思っています。

だからこそ、貴重な4年間を型通りの学びで終らせるのはつまらない気がしますね。私自身も、九州にいた高校時代から変わり者と言われていたけれど、「これは自分らしさだからいいのだ」と腹を据えて、人と違うことを続けていたら、ゲームクリエイターと呼ばれるようになっていました。学生にも自分の“トゲ”を大切にしつつ、広い視野で学び続けてほしいと思っています。

# びがらいふ

第9話 宝翔祭完全復活！



作：青田めい（本学助教）

## HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースをcheck!

【卒業生の活躍】斎藤勁吾さんの漫画

●『異世界サムライ』第1・2巻がKADOKAWAより発売！

マンガ分野2016年卒業生斎藤勁吾さんの漫画『異世界サムライ』第1巻が2023年6月22日(木)に第2巻が10月20日(金)にKADOKAWAより発売されました。同社が運営するWebサイト「ComicWalker」にて連載中です。主人公で史上最强の侍・月鍔(つきば)ギンが異世界に転移して活躍する物語です。



●メディアデザイン分野で活動フィードバック会を実施！

9月1日(金)、メディアデザイン分野渡邊哲意研究室のゼミ活動フィードバック会が学内で行われました。今回は、活動チーム同士で情報を共有し、フィードバックを通してクリエイアントワークを知ることを目的としています。

当団は河田佳美教務助手より携わった学生一人ひとりへ細やかなフィードバックが行われ、今後の活動に活ける学びを得る時間となりました。



●「MINI GIVEAWAY 2024 TOTE BAG DESIGN PROJECT」がスタート！MINIとの産学連携

ドイツの自動車メーカーBMWの日本法人ビー・エム・ダブリュー株式会社のMINIディビジョンと本学部の産学連携企画「MINI GIVEAWAY 2024 TOTE BAG DESIGN PROJECT」がスタートしました。本プロジェクトは、2024年より展開されるMINIの新モデルのコンセプトを踏襲したトートバッグのデザインを公募する企画です。10月17日(火)にはショールームでのオリエンテーションが行われま



●11月4日に今年最後のオープンキャンパスを開催！

11月4日(土)、今年最後のオープンキャンパスを開催しました。今年度は、「コロナ禍での制限緩和に伴い、各分野の作品展示に加えて、来場者が在学生と交流できるイベントを実施。学生トークショーや、保護者の力借りながら、本学部のアットホームな雰囲気や学修内容、キャンパスライフの様子をお伝えしました。留学生の皆さんにもお越しいただき、昨年度から更に盛り上りました。



## 第14回 宝塚大学 東京メディア芸術学部 卒業修了制作展

日時 2024.2.17 [sat]/18 [sun] 10:00~17:00

会場 宝塚大学 東京新宿キャンパス

〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号

●JR・都営地下鉄・小田急線・京王線「新宿」駅西口から徒歩5分 ●西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩4分

