

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.122 | 2025.3 | TAKE FREE



Featured person in TAKARAZUKA 吉岡章夫ゼミ 杉澤輝也 & 神林優専任講師

づからいふ 第13話 突撃! ツカ卒展! / HOT TOPICS

宝塚大学東京メディア芸術学部

卒業修了制作展

2025年2月8日(土)と9日(日)の2日間、本学東京新宿キャンパスにて「第15回宝塚大学東京メディア芸術学部/大学院メディア芸術研究科卒業修了制作展」を開催し、学修、研究の集大成となる作品を展示いたしました。



interview

各分野学生にインタビューを行いました

- ①卒業制作を通して成長したと感じることを教えてください。
- ②卒展に向けて準備を進める中で学んだことや気づいたことを教えてください。

マンガ分野 谷内 茜さん〈芦谷 耕平ゼミ〉

- ①作品を完成させたこと自体が自分にとっての1番の成長になりました。
- ②創作において、自分は出来ていると思っていても客観的に見ると全くできていないことを受け入れることが大切であり、さらに先人の知恵は偉大だと身をもって学びました。

アニメーション分野 鎌田 麻里杏さん〈芦谷 耕平ゼミ〉

- ①作品に対する責任感が大きく成長したと感じています。自分のパートを最後まで責任を持ってやり遂げること、特に締め切り間際にはチーム全体で協力してクオリティを維持する大切さを学びました。
- ②卒展の準備を通じて、作品をどのように見せ、伝えるかの重要性に気づきました。レイアウトの工夫や、解説パネルを用意することで作品の魅力を効果的に伝えられたと思います。

イラストレーション分野 丸開百葉さん〈西岡 悠妃ゼミ〉

- ①安定して同じ絵柄で描けるようになったことです。アクセサリ制作では、イラスト制作とは別で取り組んでいた衣装製作の経験が生きているなど感じました。

②実際に卒展前に展示して形にする事が大事だと感じました。卒展が終わった後に、このテーブルはもっと小さいのでも良かった、スペースが狭かったのもっと大きく申請すれば良かったなど、反省点が多く出てきました。

ゲーム分野 張 好吉さん〈増田 宗嶺ゼミ〉

- ①チームワークの重要性です。制作中に意見の対立もありましたが、チーム全体の目標を基準に建設的に議論することでプロジェクトを前に進めることができると実感しました。
- ②計画的に動くことや無理のないスケジュールを立てる重要性を実感しました。また、自分の能力を正しく理解し、できる作業を見極めることで、チームでの制作を効率的に進められると学びました。

メディアデザイン分野 金子奈央さん〈渡邊 哲意ゼミ〉

- ①夏休みの宿題を最終日に片付ける派だった私が、コツコツ作業を続け、嘘偽りない1年分の成果を出せたことです。特にリサーチに時間をかけ、考察と結果が噛み合った時は頑張って良かったと思いました。
- ②思っていたより周りに愛されていた気がしました。卒展委員の仕事と並行していたため「間に合わないのではないか」と絶望しましたが、周囲の優しさに支えられて乗り切ることができました。

2次元コードを読み取って、作品の魅力をもっと知ろう！



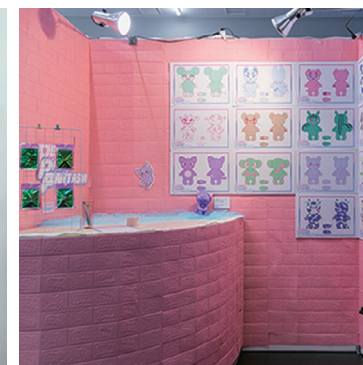
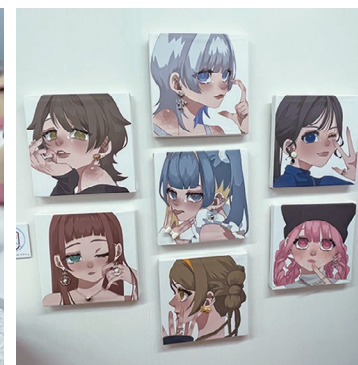
Web図録



卒展広報 X

今年度の卒業修了制作展のテーマは、『異彩を放て！』です。本学5つの専門分野に属する学生が、4年間で身につけたスキルを活かし、個々の異彩を放った世界に一つだけの作品を制作しました。「自分の作品」という「輝き」をたくさん放ってほしいという想いを込めております。

実行委員長：河合祐揮さん

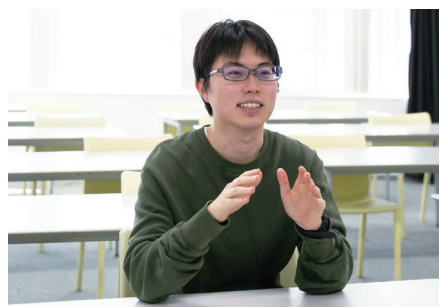




ゲーム分野で入学しても アニメやマンガの授業が受けられる

高校では美術部に入っていたのですが、他に小説のようなものを書いたりしていました。もともと小学生の頃からゲームが好きだったので、自然に絵と文章の両方で「物語のアイデアを考える」ようになったのだと思います。当時は好きなゲームやアニメのキャラクターに自分で考えた服を着せたり、物語を付け加えていったりして楽しんでいました。大好きだったのは、『FAIRY TAIL(フェアリーテイル)』というマンガ。細かく描き込まれた世界観に夢中になって、自分でもこういう作品に携われたいいなと思うようになりました。

そこで大学は美術系で、かつゲームをつくれる環境もあるところを探しました。いくつかオープンキャンパスに行った中で、先輩たちが創作したゲームを実際にやってみて面白かったこと、そして学内にゲームの会社がある(株式会社JETMAN)こと、さらにゲーム分野で入学してもアニメやマンガの分野の授業が受講できることを知って、宝塚大学に入学を決めました。



ゲームを“作る側”の目線や、 皆で協力する制作過程を学んで

入学後は、プログラミングや企画など、ゲーム制作に必要な技術を学んでいます。予想通りアニメやマンガ分野の授業を選んで受けられるので、ゲーム制作に良い刺激をもらっていると感じます。ただ、今3年生なのですが、課題をこなすのに精一杯で(笑)。僕はひとりで静かに絵を描くのが好きなタイプなのですが、やっぱりゲーム制作というのはグループで協力して作り上げる作業が多くなります。

それは予想外の大変さでしたが、ゲーム業界のことを知ってみれば、皆でひとつのものをつくるのはプロとして当たり前なんですね。それは企画書の段階からそうで、初めは驚いたし苦労もあったけれど、実際の現場の作業過程を学生のうちに知れたことは良かったなと感じています。ひと口に「ゲーム」と言っても、各年齢向けや難易度で設計段階から変わってきますし、そういった“つくる側”の目線を得られたことも、宝塚大学に入って良かったことのひとつです。



実践的な学びを通して、 子どもの頃からの夢が明確な目標に

プロになるにはまだまだ課題があると痛感する毎日ですが、授業でキャラクター設定を考えている時は、やっぱりとても楽しいです。先日は先生から「頭がアボカドのフェアリータイプのキャラクター」という課題が出て、自分では考えつかないキャラクターなので悩みました。でもアボカドのことを調べていくうちに、1つのアイデアからまた別のアイデアが広がっていき、段々と設定が出来上がっていくんですね。そのキャラクターがカッコよかったり可愛かったり、背が高かったり低かったりでも姿やかたちは違ってきますし、上手く出来たと感じた瞬間は他にはないやりがいを感じます。そんな経験を重ねていくうちに、「キャラクターデザイナーになりたい」という夢は、今では明確な目標となりました。将来は全年齢向けで親しまれているゲームの企業に入り、チームメンバーとして携われていけたらと考えています。卒業まで自分の可能性を信じて、さらに経験を重ねていきたいです。

Sugisawa Teruya 杉澤輝也

東京都出身
2003年生まれ
私立新渡戸文化高等学校卒業
吉岡章夫ゼミ 3年生

Kanbayashi Yu 神林優 専任講師

多摩美術大学卒業
新聞社への勤務などを経て
2007年に多摩美術大学にて助手を務める。
2019年より
本学メディアデザイン分野専任講師。

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう!

My Favorite ゲーム企画演習Ⅰ / Game Pit Tokyo 担当教員：吉岡章夫教授

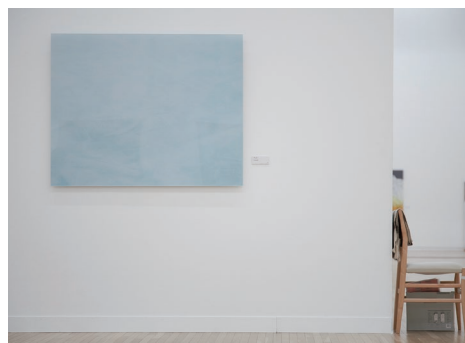


学生たちの作品展示会にも 裏方として参加

学内にあるゲームコンテンツ制作会社 JETMANのCOOで、さまざまな企業でUI/UXデザインを担当されている吉岡章夫教授の授業です。プログラミングが上手く作動しないなど苦労もありましたが、ゲームをつくる過程でアイデアを練る楽しさを改めて教えていただいたのもこのゼミでした。1月には僕たちが運営委員会として、ゲーム制作を学ぶ学生たちの作品展示会「Game Pit Tokyo 2025」を本学1階多目的ホールで開催。他校からの出展もあるイベントなので、3Dでリアルな感じのものや2Dでも個性的なものまで、本当に多彩なゲームを見られてワクワクしました。吉岡ゼミで“つくる側”の目線は学んでいたため作者の意図も想像ができ、自分も大きな刺激を受けました。

WORK

作品『FIGURE』



スペクタクルと写真

かつてフィギュアスケートにはコンパルソリーという種目がありました。それは氷上を滑走して課題の図形を描き、その滑走姿勢と滑った跡の図形の正確さを競う種目でした。1986年までは得点の6割を占めていました。しかし、テレビの時代になると競技の見栄えのなさから縮小され、1990年に廃止されました。今では気にする人はほとんどいないでしょう。そんな滑走痕を撮影した作品です。「映え」が重要視される現代では、多くのものがスペクタクル化されています。ものごとの起源や過程にも目を向けてみる。そんなきっかけを提示できればと作品を制作しています。(写真は東京都現代美術館での展示風景)



「写真」に関するすべてを伝えたい

2019年から本学で専任講師を務めています。担当しているのは写真や映像に関すること全般。作品の制作から仕事としての撮影まで、私が経験してきた写真に関することを伝えていきたいと考えています。次年度からは実習科目だけではなく、講義形式の科目も担当するので楽しみです。私は大学卒業後に2010年度の文化庁新進芸術家海外研修制度に採択され、ニューヨークを中心に制作活動を行いました。そこで個展を開くという経験をすることもできました。そして現在も「写真」を思考し続け、自身の作品制作にも取り組んでいます。一人でも多くの学生が希望する写真の分野に進み活躍できるようになればうれしいと思います。

宝塚大学で学ぶメリットは、多様な学びができることと、教員が親身になってサポートを行ってくれることだと思います。一人ひとりの興味を大きく広げてくれる「種」のようなものをたくさん用意しているので、ぜひ自分だけの種を見つけて大きく育ててください。



興味の原動力は「好奇心」

担当している授業は撮影に必要な技術と知識を学ぶための「撮影技術」。次年度からは

写真史に関する授業が開講されるので、より学びを膨らませることができると考えています。

また、新たな試みとして授業内で実験映画や個人映画にも触れていこうと考えています。このジャンルはまだ本学の学生には注目されていないので、「日本にもこんなに素晴らしい作家がいる」ということを伝えられるのではないかと考えています。

私が人が生きていくうえで一番大事だと思っているのは、「好奇心」です。今まで接してきた「すごい」と感じた人たちは、「好奇心」を生きるエネルギーとして素晴らしい作品を作り上げてきたということを感じています。「好奇心」を持ち続けているからこそ、それに刺激されて素晴らしい作品が生み出せていると思います。学生たちには、写真を撮るための技術や知識も大切ですが、常に好奇心を持ち続けてほしいを思いながら授業を行っています。自分がこれまで経験したことの中から、「こんな面白いことがあるよ」、「こんなことに取り組んでいる人もいるよ」という内容で選んで話しています。



大学時代は、引き出しを増やす時間

出身は長野県上田市。写真に携わって生きていこうと思ったのは大学に進学してからです。大学在学中に撮影した作品で賞を受賞したことがきっかけでした。制作した作品が評価され、卒業後は文化庁の研修制度で留学。帰国後は新聞社の仕事などで撮影を行ってきました。これまでにいくつかの大学で経験を積み、今では本学と通信制の大学でも教えています。学生には好奇心を全開にし、可能な限りインプットを続けて引き出しを増やしてほしいと思います。



作: 古山莉奈 (2年)

HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを **(要) check!**

● 「GamePit Tokyo 2025」が本学部キャンパスで開催されました ●

本学部が主催するゲーム試遊展示会「GamePit Tokyo 2025」が1月18日(土)に本学部キャンパスにて開催されました。5大学5専門学校が出展し、多くの方にご来場いただきました。本イベントは、ゲームを学ぶ学生作品の一般展示試遊、コミュニケーションの場として開催され、情報交換や業界へのPRを目的としています。本学部ゲームゼミの3年生を中心に構成されたGP運営委員会が企画、広報、展示会場の準備などの運営を行いました。



● 教務助手を務める鬚鬼ゆうすけさんが作画担当の漫画『全員死ぬスマホ』が1月3日より配信開始! ●

本学部にて教務助手を務める鬚鬼ゆうすけさん(ペンネーム)が作画を担当する漫画『全員死ぬスマホ』が1月3日(金)から、ヒッコマにて配信開始されました。原作は平田漁夫の利さんが担当しています。『あらすじ』そのスマホに関わったら、死ぬ。近頃、連続して起きている変死事件。それにはある共通点があった。被害者が使っていたはずのスマホが、現場から消えていることだ。呪われたスマホの謎と真実に迫るホラーミステリー。



● マンガ雑誌『NEO(ネオ)』が発刊されました! ●

在学生が中心となって制作するマンガ雑誌『NEO VOL.13』が発刊されました。学内でマンガとイラストを募集し選ばれた作品を掲載するコンペ形式で、編集も在学生が行います。マンガ部門の大賞作品として2年生の赤井眼鏡さんの『世界平和部』、イラスト部門では2年生のメソさんの『my world』が選ばれました。『NEO』は学内やオープンキャンパス学外相談会などで配布されています。ぜひお手にとりご覧ください。

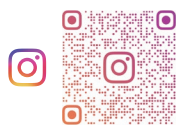


● 卒業生パチ子さんの漫画『死後ひとつ屋根の下』上下巻が、2月14日にジータより発売! ●

イラストレーション分野(イラストレーションコース)2013年卒業生パチ子さん(ペンネーム)の漫画『死後ひとつ屋根の下』上下巻が2月14日(金)にジータより同時発売されました。『あらすじ』古民家に1人ひっそりと暮らすおじさん。会話の相手は家によってくる野良猫と信楽焼の狸。そんなおじさんの前に突然男子高校生未来(みく)が現れる。「お前僕のこと覚えてんのか?」おじさんと男子高校生、凸凹コンビの生活が始まる!?



イベントや制作などの様子を学生目線で発信! /
宝塚大学 東京メディア芸術学部 学生広報チーム



ハチ子のアイコンがみんなフォローしてね

宝塚大学 OPEN CAMPUS 2025

3/23 日 [10:00-15:00]	6/8 日 [10:00-15:00]	7/27 日 [10:00-15:00]	8/9 土 [10:00-15:00]
8/10 日 [10:00-15:00]	10/25 土 [10:00-15:00]	11/9 日 [10:00-15:00]	詳しくは右下 二次元コードから 大学公式サイトへ!

