



作: 古山莉奈 (3年)

HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを要check!

●「GamePit Tokyo 2026」が1月24日(土)に開催されました●

本学部が主催するゲーム試遊展示会「GamePit Tokyo2026」が1月24日(土)に本学キャンパスにて開催されました。全国8大学6専門学校より、40作品が出展され、約200名が来場しました。本企画はゲームを学ぶ学生の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。主な運営を行うG.P.運営委員会は、本学ゲームゼミの3年生が中心となり企画・広報・展示会場の準備など、毎週会議を重ねて進めました。



●【卒業生の活躍】安藤尚也さんが「新劇場版 銀魂 -吉原大炎上-」の監督を務めました!●

アニメーション分野(現アニメーション分野)2011年卒業生の安藤尚也さんが「新劇場版 銀魂 -吉原大炎上-」の監督を務めました。本作品は「週刊少年ジャンプ(集英社刊)」に連載していたマンガ「銀魂」の20周年プロジェクトとして2026年2月13日(金)に公開されました。

■「新劇場版 銀魂 -吉原大炎上-」概要
公開日: 2026年2月13日(金)
原作: 空知英秋(集英社ジャンプコミックス刊)
監督: 安藤尚也
監修: 藤田陽一
脚本: 岸本卓
キャラクターデザイン/総作画監督: 竹内進一

●「区民の健康づくり」ポスター制作課題の成果を展示!●

1年次の必修科目「表現実践」では、地域連携事業の一環として新宿区からの課題に学生が取り組むPBL(Project-Based Learning)型授業を行っています。新宿区健康づくり課から「区民の健康づくり」のための啓発ポスター制作の依頼を受け、学生たちがグループで課題に取り組みます。令和7年度の果が2月9日(火)から27日(金)まで新宿スポーツセンターにて展示されました。



●【卒業生の活躍】齋藤勤吾さんの漫画『異世界サムライ』第7巻発売!●

マンガ分野2016年卒業生齋藤勤吾さんの漫画『異世界サムライ』第7巻が、2月20日(金)にKADOKAWAより発売されました。Webサイト「カドコミ」にて連載中で、主人公で史上最強の侍・月鏝ギンが異世界に転移して活躍する物語です。

■『異世界サムライ』第7巻概要
出版社: KADOKAWA
発売日: 2026年2月20日(金)



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自印! みんなをフォローしてね!



OPEN CAMPUS 2026 & 体験入学

OC 2026/ 3/22日 [10:00-15:00]	OC 6/7日 [10:00-15:00]	入 7/5日 [10:00-15:00]	OC 7/26日 [10:00-15:00]
OC 8/8日 [10:00-15:00]	OC 8/23日 [10:00-15:00]	入 11/1日 [10:00-15:00]	入 2027/ 3/21日 [10:00-15:00]

OC: OPEN CAMPUS 入: 体験入学 詳しくは右下二次元コードから大学公式サイトへ!

NEWS LETTER

Vol.125 | 2026.3 | TAKE FREE



第16回 宝塚大学 卒業修了制作展
東京メディア芸術学部 / 大学院メディア芸術研究科





Ito Haruka 伊藤 春花

神奈川県出身
2004年生まれ
神奈川県立大船高等学校
増田宗嶺ゼミ 3年生

Matsuyoshi Taro 松吉 太郎 教授

2007年から本学に講師として着任。
2025年よりイラストレーション分野専任教員。
1986年田中一光デザイン室入社。
1997年松吉太郎デザイン事務所設立。
日本タイポグラフィ協会/
(社)日本グラフィックデザイナー協会所属。
専門はグラフィックデザイン。
ゼミではポスター、エディトリアルデザインなど
グラフィックデザイン全般を指導。

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう!

Featured person in TAKARAZUKA

運命を変えた一冊の漫画

私が「ゲームUIデザイナー」という職業を意識したのは、高校時代に読んだゲームUIデザイナーが主人公の漫画がきっかけでした。その漫画から、画面上のボタン一つ、メニューの配置一つがプレイヤーの体験を大きく変えることを知り、デザインの奥深さに強い衝撃を受けました。その瞬間から「つくる側」の世界に強く惹かれ、「ゲームUIデザイナーになりたい」と考えるようになりました。高校では素描やデッサンを中心に学んでいましたが、デジタルで制作するデザインは未経験。大学で学ぶことに不安もありましたが、オープンキャンパスで出会った先輩方の温かさや、学生同士の距離の近さに触れ、「この環境なら私も挑戦できる」と直感し入学を決めました。先生方が学生一人ひとりの個性を丁寧に見てくれる宝塚大学の環境は、私にとって大きな支えになっています。



「正解のない問い」に向き合う、プロ直伝の授業

現在、最も力を入れているのは吉岡章夫先生が担当する「ゲーム企画演習」です。企画立案からプログラミング、UIデザインまでを横断的に学ぶ授業で、ゲーム制作の全体像を体験できるのが魅力です。特に痛感したのは、コンセプトの一貫性を保つことの難しさでした。3Dアクションゲーム制作では、自分では使いやすいとだろうとデザインしたUIでも、吉岡先生から「世界観に合っているか」「ユーザーが迷わないか」と鋭い指摘を受けます。アルファ版からベータ版へと段階を踏んで改善を積み

重ねる作業は大変ですが、ゲームで体験することの細部に意味を持たせることの重要性を深く学べる時間です。授業を通して、UIは単なる装飾ではなく、プレイヤー体験そのものを形づくる「設計」であることを実感しています。

リーダー経験で見た デザインの本質

3年生になり、本学が主催するゲーム展示会「GamePit」の運営リーダーを任せられました。50人以上の学生が関わるイベントの運営は想像以上で大変で、備品の管理から教室の調整まで「てんやわんや」の連続でした(笑)。しかしこの経験が私に大切なことを教えてくれました。それは「マネジメントもデザインと同じ」だということ。みんなが今何を考え、どこで躓いているのかを確認し、共有する場を作ること。一人ではできない大きな成果を出すには、チーム内のコミュニケーションを円滑にする「設計(デザイン)」が必要だと気づけたことは将来、仕事をするために大きな収穫でした。

私は「やさしいデザイン」を大切にしています。その原点は、ゲームセンターでのアルバイト経験です。お店のアプリを利用するお客様には、スマートフォンの操作に慣れていない高齢者の方もいました。操作に戸惑う姿を見て「どんな人でも、説明書を読まなくても直感的に楽しめるデザインを作りたい」と強く思うようになりました。見た目が綺麗だけでなく、使う人の不安を取り除き、そっと背中を押してあげるようなUI。そんな「やさしさ」を形にできるデザイナーを目指して学び続けて行きたいです。



My Favorite

ゲーム企画演習

担当教員：吉岡章夫教授



段階ごとに「プロの目」で厳しくチェック。自分では気づかない世界観のブレについても学べます

実際にゲームを制作するときと同じように、企画からデザイン、プログラミングまでを総合的に学びます。

最初に「こういうゲームを作りたい」という企画を提出。先生が確認後、完成させるに必要な素材、イラスト、3Dモデルを用意してプログラミング、デバッグまでして提出します。ゲーム制作の工程がすべて経験できる授業です。この大学にゲーム制作を学びたいと考えて入学する人がイメージしているスタイルの授業だと思います。アルファ版・ベータ版・完成版と制作段階ごとにプロの目から見たフィードバックをもらえるため、自分では気づけなかった改善点がわかり、作品の完成度を高めながら学ぶことができます。

WORK

書籍『モリサワと文字の100年』



編集デザインその仕事の魅力

この書籍は「邦文写真植字機発明100周年」を記念して企画され、株式会社モリサワから発行、デザインを担当しました。「写真植字」から、現代の「デジタルフォント」に至るまで、「社会における文字」の歴史をたどりながら、邦文写真植字機の発明を機にあゆみを始めたモリサワという企業の歴史を多くの資料を基に記述してあります。単にブックデザインだけではなく、編集・取材にも関わった長期にわたる仕事となりました。

編集デザインはさまざまな形で関わることができます。深く関わればそれだけ理解も深くなり多くを発見する機会が得られます。それが面白いところでもあり魅力のひとつだと思います。

デザインの現場が出発点

デザイナーを目指して専門学校に通っていた頃、「浜野商品研究所(現 浜野総合研究所)」でアルバイトを始めました。現場に入ると、学校で学ぶ内容よりもはるかに刺激的で実践的でした。そこで得た経験が、私のデザインの出発点です。その後の田中一光デザイン室ではデザイン以外のさまざまなこと、文化、芸術はもちろんのこと衣食住あらゆることを学ぶ場となりました。今に続く演劇のグラフィックの仕事はその頃からですが、台本がない段階から始まることも多く、イラストレーターやカメラマンと組んで世界観をつくる過程は興味深く、自分の想像を超える表現に出会えることが、この仕事の醍醐味だと思いました。技術以上に「物事をどう捉え、どう表現するか」ということの大切さも現場で学んだことです。

宝塚大学で講義を持つきっかけは、北見隆特任教授とこれもまた演劇の仕事で一緒したことでした。その時のご縁で声をかけていただき、2007年から教えています。実はそれ以前に別の大学で教鞭をとられていた先輩デザイナーの講義を手伝ったことがあるのですが、「4年間でデザインは教えきれない。教えられるのはデザインに対する向き合い方ぐらいだ」という言葉は、今も私の指導の根底にあります。

身につけて欲しいのは「学び続ける力」

現在「グラフィックデザイン演習」「視覚伝達論」「タイポグラフィ」「編集デザイン表現」などを担当しています。講義で重視しているのは制作過程です。ラフを何度も描き、考え続ける姿勢こそがデザイナーの基礎になるからです。デザインの仕事では複雑な部分が多くを占めていますが、それらを面倒くさからず、むしろ楽しめるかが、この仕事を続けられるかの分岐点になるようです。そして学生に最も伝えたいのは「学び方を身につけること」です。さまざまな領域に関わるデザインの仕事では、卒業後の方が学ぶべきことが多い。だからこそ大学時代に「自分なりの学び方」を確立し以後も学び続けてほしいと思っています。



長く創作を続けられる人になって欲しい

私は学生に「長く創作を続けられる人」になってほしいと考えています。創作に終わりはなく、表現を探し続ける姿勢が成長につながるからです。また講評ではよく「重箱の隅」をつつくのですが、それは欠点探しではなく「もっと良くなる」可能性を示すためです。最後まで粘り追求し続けることで次のステップに進めるのです。

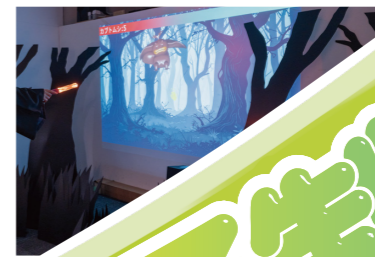
グラフィックデザイナーにはプロデューサー的な役割も求められていますので他分野と協働し、新しい表現を生み出す力を持つデザイナーへと育ててほしいと願っています。その点、宝塚大学は分野間の距離が近く、学生同士が自然に交流できる環境があります。多様な表現者が同じ空間にいることで刺激やコラボレーションが生まれます。一方で、狭い世界に捉われずもっと広く「外の世界」に関わってほしいとも考えます。だからこそ学生に「学校の外へ出る」と伝えています。街に出て実際のデザインに触れることが、何よりの学びになるからです。



INTERVIEW

2026年2月7日(土)と8日(日)の2日間
本学東京新宿キャンパスにて「第16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」を開催いたしました！

宝塚大学・大学院



- 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卒業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 市野治美ゼミ

佐藤 伽凧さん

- ①幼い頃から育ててきた作品を大学で「本気の制作」として形にし、創作の厳しさと責任、最後まで作りきる力が身につきました。
- ②創作を共にする親友と喜びや衝突、迷いを重ね、作品は一人で完結せず、人と向き合うことで深まるものだ学びました。

アニメーション分野 川上遥ゼミ

「雪夜の冒険」制作チーム 岡山 智咲さん

- ①作品をより良くしようとする姿勢が成長しました。各メンバーが担当したカットに責任を持ち、リテイクを重ねたことで良い作品にできました。
- ②準備を通じて装飾品で展示の雰囲気が変わると気づき、限られた空間で世界観を表現するため、動線を考え飾ることを学びました。

イラストレーション分野 西岡悠妃ゼミ 長柄 寿理愛さん

- ①継続の自信を得ることができました。長期間の作業を諦めることが多くありましたが、自分のペースで自由に制作できたので最後まで描き切ることができました。
- ②協力することが大事だと痛感しました。一人では困難なことも周囲に支えられながら進め、仲間への感謝と共に作り上げる達成感を学びました。

ゲーム分野 増田宗嶺ゼミ

菊地 彩葉さん

- ①作品の企画やデザイン、卒展の動画やポスター制作、就活やアルバイトも並行して進め、やり遂げたことで複数のことを並行してこなす力が身につきました。
- ②展示は個人で行いますが、準備ではアドバイスをし合い、みんなで助け合いながら卒展を作り上げていると気がきました。

メディアデザイン分野 渡邊哲意ゼミ 阿部田 陽菜さん

- ①入学当初から作りたかった「誰もが笑顔になる空間」を軸に制作し、実現し難いことにも諦めずチャレンジし続けたことが成長ポイントだと思います。
- ②制作はどこまでも高みを目指すため時間が足りず、好きなものを作れる最後の時間だと考えていました。



卒業修了制作展

東京メディア芸術学部/大学院メディア芸術研究科

第16回 宝塚大学

詳細はこちらをチェック!!



公式X



公式サイト

