



作：古山莉奈（4年）

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目印！みんなフォローしてね♡

X:

Instagram:

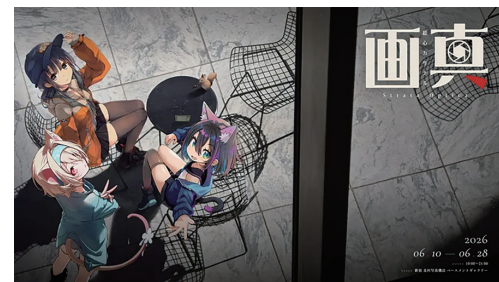
HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを **(要)check!**

【TMACT】『画真 -絵心カサナル-』新宿 北村写真機店にて開催

■TMACTについて
宝塚大学メディア芸術先端教育開発センター東京(TMACT)は、宝塚大学東京新宿キャンパスが教育・研究の根幹としてきた「メディア芸術人材の育成」に関わる教育・研究・社会連携のための教育プログラムやカリキュラムの開発・実証から実践・社会実装にいたる活動を強化・推進することを目的とした組織です。本センターでは、文化庁の補助金によって独立行政法人日本芸術文化振興会に設置された「クリエイター支援基金」(文化芸術活動基盤強化基金・令和6年度補正予算事業)による助成の採択を2025年度に受け、「次世代メディア芸術人材育成プロジェクト」を展開しています。

メディア芸術先端教育開発センター東京(TMACT)は、次世代メディア芸術人材育成のパイロット事業として、イラストと写真を重ねた作品展『画真 -絵心カサナル-』を新宿北村写真機店B1Fベースメントギャラリーにて開催しました。6月10日(水)から6月28日(日)の19日間わたって開催され、株式会社UNOとのコラボレーションです。「画真」とは、絵「画」と写「真」を組み合わせた造語で、絵「画」心と真「心」を重ねて写し取る表現を目指したものです。この新たな表現に挑戦するクリエイターに、稲田航玖奈イチソ、ニリツ、未識魚、@aの5名が参加し、さらにロゴデザインには校標が協力しています。



【社会連携活動】「TOKYO LIGHTS 2026」と連携！

5月23日(土)から5月31日(日)まで開催された光の祭典「TOKYO LIGHTS 2026」と本学が「コラボレーション」しました。本イベントは新宿区内大学との連携活動として参加し、開催に合わせて西新宿エリアの賑わいを創出するため、「新宿住友ビル」および「新宿三井ビル」にてライトアップ&プロジェクトアートを展開。さらに、本学学生・大学院生によるコラボイラスト展を東京都庁第一庁舎1F「アートワーク台座」および本学東京新宿キャンパスにて同時開催しました。



【産官学・地域連携】環境教育カードゲーム「マイアース®新宿・神田川パッケージ」が完成！

本学、成女高等学校、JFLL所属サッカークラブのクリアン新宿、NPO法人SOELAは、新宿区の協力のもと、新宿区の生態系や環境課題を楽しく学べる環境教育カードゲーム「マイアース®新宿・神田川パッケージ」を制作し、3月4日に完成発表会を開催しました。

成女高校生物部が新宿の街の生態系を調査する役割を担い、本学はメディアデザイン分野とマンガ分野の学生が参加し、約7か月をかけてカードイラスト15種とパッケージデザインを制作しました。



OPEN CAMPUS 2026 & 体験入学

2026/3/22 終了 [10:00-15:00]	6/7 終了 [10:00-15:00]	7/5 終了 [10:00-15:00]	7/26 終了 [10:00-15:00]
8/8 終了 [10:00-15:00]	8/23 終了 [10:00-15:00]	11/1 終了 [10:00-15:00]	2027/3/21 終了 [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.126 | 2026.7 | TAKE FREE

はじめの1歩は
もう始まっている！
初年次教育に密着！



Featured person in TAKARAZUKA 和田歩美ゼミ 千代有真 & 近藤真彫教授

づからいふ 第17話 ランウェイデビュー!? / HOT TOPICS



初年次教育に密着！⁼³

はじめの1歩は
もう始まっている！

初年次教育って何？

ものづくりに必要な基礎力、他者と協力して
成し遂げる力を養う1年次の必修科目です！

分野基礎

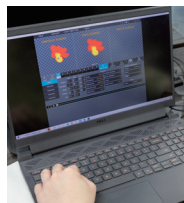
マンガ分野



分野への理解を深めながらマンガ
領域の新たな可能性を探ることを
目的とした授業です。ゲスト
スピーカーの講義や、基礎的な
技能を習得します。

ゲーム分野

企画、プログラミング、ソフト
ウェアを使用した3D作成等の
演習を行いながら、一連のゲーム
制作を学びます。あわせて、業界
や職種への理解を深める講義も
行います。



イラスト分野



イラストレーターに必要な要素
「観察力」「発想力」「画力」
の3つを身につけるための講義・
実習で構成されており、アナログ
制作を学ぶ基礎からスタート
します。

メディアデザイン分野

先輩たちの活動事例も踏まえな
がら、分野の基礎的な知識と考
え方を学び、企画立案などを
通して、社会で通用する力を理
解し身につけます。



アニメーション分野



アニメーション制作のワークフ
ローを理解し、2年次以降に行
うグループでの短編アニメ制作
で必要となる、入門的な知識・
技能を身につけます。

気になる！

新入生の時間割は？

	月	火	水	木	金	土
1	表現実践				色彩構成	
2	表現実践	美術 解剖学			色彩構成	
3	データ分析 入門	デッサン		コンピューター デザイン 基礎	分野基礎	
4	表現基礎	デッサン	西洋美術	コンピューター デザイン 基礎		
5			芸術学	デザイン 概論		
6						

必修科目 教養科目
実技科目 オンライン科目

自分の興味関心
に合わせて
組み合わせよう！

03 表現実践

「制作する力」を養う授業です。知識や
技術だけではなく、協働やインプット/
アウトプットの仕方などをアクティ
ブラーニングで習得します。思考する
力を中心とする「表現思考」と連動し、
考えながら制作する基礎力を身に
つけます。



グループ制作で友達と
仲良くなれました！
授業中も、サポートし
てくれる先輩や先生が優
しくアドバイスしてく
れ、楽しく授業を受け
ることができました！

01 表現思考



表現するための「思考する力」を養
う授業です。資料のリサーチや作品
の鑑賞を通じたインプット、言語表
現やコミュニケーション手法の習得
からアウトプットを理解し、実践
します。

02 データ分析入門

今後の社会に必要とされる数理的・
論理的思考やデータ分析・活用能
力を習得します。統計データを正し
く読み解くスキルを身につけ、分
析の方法とその考え方を学びます。



もっとくわしく知りたい方は
ここからチェック！

オープンキャンパス&体験入学の
日程や学部の特徴などを紹介
しています！



東京メディア芸術学部
受験生応援サイト



複合的な学びの場に 出会った高校時代

中学生の頃には、すでに将来はマンガ家になることを決めていました。高校生になり、授業の大学見学で宝塚大学を訪れた時、この大学が単にマンガを描く技術だけを教える場所ではないことがわかりました。宝塚大学には、マンガだけでなく、アニメーションやゲームなど、複合的な表現技術を並行して学べる環境がありました。

自分の中から溢れ出るアイデアや物語を、最も効果的な形で世に送り出すためには、一つの表現に固執するのではなく、多様な視点や技術を持つことが必要だと気づかせてくれました。

また、現役で活躍されている先生方から、実体験に基づいた指導を受けられるということも、私には大きな魅力でした。自分だけの表現を確立し、職業としてのマンガ家を目指すための確固たる学びの場だと思い、入学を決意しました。



マンガ制作の修行と 他分野の学びで得た確かな技術

大学に入学してからの日々は、まさに最高の一言に尽きます。大学では、ストーリー作りや作画技法といった、マンガ家としての技術を学ぶことはもちろん、期待した通り、アニメーションやゲームといった他分野の授業も選んで受けることができ、それがマンガ制作の良い刺激になっています。今は課題をこなすのに精一杯な部分もあり、時には16ページ以上のマンガを3本同時に描かな



ければならないようなハードな時期もありました。しかし、自ら選んだ道なので、マンガ制作の修行として楽しみながら取り組むことができたと考えています。

困った時には、ゼミの和田歩美先生や他の先生方に、いつでも丁寧に教えていただくことができ、安心して制作に集中することができます。入学前と現在を比べると、自分でも表現の幅が大きく広がり、格段に成長したと感じています。自分にはない視点や技術を取り入れることで、新たな表現の可能性を見出せるようになりました。

AI 活用の時代に 自分だけの物語を作り上げる

最近、創作活動においてAI技術の活用が議論されており、その価値はある程度理解していますが、自己表現としての絵には自分自身の感情や思考、技術が込められているべきだと考えています。アイデンティティの問題として、AIに任せきりにしてしまうと、それは自分ではなく、AIの作品になってしまう。自分だけの物語、自分にしか描けないキャラクター。それらを追求し続けることが、私は最も重要なことだと考えています。

今後の目標は、マンガ家として連載を持つことです。そのために、まずは持ち込み作品を完成させ、編集者の方々にアドバイスをもらいながら作品の質を高め、デビューの機会を掴み取りたいと考えています。卒業まで、宝塚大学という素晴らしい環境で、さらに多くの経験と知識を積み重ね、夢を現実にするための確かな一歩を踏み出していきたいです。

Chiyo Yuma 千代 有真

大阪府出身
2004年生まれ
私立新渡戸文化高等学校卒業
和田歩美ゼミ 4年生

My Favorite

ペン画表現研究Ⅰ・Ⅱ

担当教員：吉田光彦講師
※履修当時



ペン1本の技法で 表現の幅が大きく広がります

この授業では、ペンの使い方や多様な表現方法を学びます。シチュエーションに応じた吹き出しの形や、暗いところと明るいところの塗り分けなど、マンガにおいて欠かせない表現技術を、基礎から応用まで習得できるため、自分の描ける表現幅が大きく広がったと感じています。

特に印象に残っているのは、輪郭の線を描いた絵と、影だけの線と両方を合わせた絵を描き、その3種類を描く課題です。同じ絵でも、表現方法によって全く異なる印象を与えることができることを知り、表現の可能性の広がりを感じました。課題は大変でしたが、やりたいことができていたので、苦しいとはあまり思わなかったです。とにかく面白い表現方法を学びたい人、表現力を高めたい人におすすめの授業です。

Kondo Mahori 近藤 真彫 教授

イーストアングリア大学(美術史)、
東京藝術大学(西洋美術史)修士課程修了。
2017年より、本学にて教鞭をとる。
担当授業は、西洋美術史、西洋文化史、など。

WORK

書籍『中世美術の諸相』



時代を超えて 読み解く中世の芸術写本

『中世美術の諸相』は、ヨーロッパの中世美術についての研究をまとめた、日本では貴重なシリーズのうちの一巻です。この論文集で、私はロマネスク期に制作された聖書写本の挿絵についての研究論文を執筆しました。西洋中世の写本芸術は、イメージと文字が共存する画面構成が多く、現代のマンガやグラフィックアートにも通じる要素を持っています。12世紀初頭のフランスの修道士が聖書のテキストを視覚的に解釈した絵画を、現代の日本に生きる非キリスト教徒である自分が分析することには難しさがあります。一方で、時代を横断してその表現や意図を読み解いていくところに、面白さを感じています。

キリスト教美術の視覚表現に学ぶ、 見えないものを形にする力

私の専門は西洋中世、特に11～12世紀の手書きのキリスト教写本に描かれた装飾挿絵の研究です。印刷技術以前の時代、人々は聖典を書き写し、そこに物語をわかりやすく伝えるための挿絵を描き込みました。当時の人々が、目に見えない信仰や愛、悩みといった抽象的な概念を、いかに視覚的に表現しようと真剣に向き合ってきたか、そのプロセスに関心を持っています。学部で英文学を専攻していた際、19世紀イギリス文学とその同時代の美術に興味を持ったことが、イギリスへ留学するきっかけとなりました。現地の中世キリスト教芸術に直接触れることで、視覚表現が言語表現を補完し、宗教的概念をより深く伝える役割を持つことに気づきました。

これまで人間の思いを視覚化するプロセスの豊かさに惹かれ、キリスト教美術の研究を続けてきました。大学教育においては、時代の変化に合わせて美術史教育を更新していく必要があり、今後も最新の動向や異なる知見を取り入れて教育にも活用していきたいと思っています。

感性を大切にしながら、 創作の幅を広げる確かな知識を

授業では学生に、より主体的に学ぶことを促していきたいと考えています。学生は作家目線での感想を持つ傾向があり、リアクションペーパーなどを読むと、知識ばかりが先行するのではなく、自身の感性で感じたこと、考えたことを自由に表現してくれることが多いと感じます。これは非常に大切なことなので、まず学生の価値観を尊重する方針で授業を行っています。

一方で、作家としての創作を深めるためには、適切な知識も欠かせません。古い時代にも美しいものや面白いものが膨大にあるので、まずはそれを知って、見て、楽しんでほしいです。キリスト教美術は言葉に基づく側面もありますが、基本的には人間が目に見えない大切なものを表現していくものだと思います。

本学部の5つの分野の新しいものを構築する創作活動において、目に見えない人間の思いや考えを表現する力は、クリエイターにとって大きな

武器になります。過去の芸術を学ぶことは、表層的な教養ではなく、創作や生き方のヒントともなるはずです。



歴史的視野を持った、 社会とつながりのあるクリエイターへ

人間が、目に見えないものを想像する究極の思考である「宗教美術」の表現力を、授業を通して伝えることで、学生たちも「自分たちがやっていることと、どこかにリンクしている」と感じることがあるようです。人間の考えを超えたものにアクセスする感動を味わったり、異文化をより深く理解したりすることを目指して、学生の自由な発想を大切にしつつ、歴史的な知識を身に付けることの重要性を伝えていきたいと考えています。

歴史はこれまでに人間が作ってきた価値を伝え、私たちは過去から伝えられた価値を受け取り、吟味し、未来を創る糧にする。そうした広い視点、歴史的視野を持ち、自分の個性や日常を大切にしつつも社会とつながる表現活動が続けていくことを期待しています。将来、学生たちには、歴史の一部を担う責任感と連帯感を持ったクリエイターになってほしいです。

