

ゲームクリエイターの世界

1 スプラトゥーン、PokémonGO、
ウイニングイレブン他

2 企業が多摩美に期待すること





シリーズ累計販売1000万本突破!

スプラトゥーン アートディレクター



任天堂
井上 精太さん
07年グラフィックデザイン卒

構想時より参加し、キャラクターを含む世界観全体のデザインを担当。イラストレーション等の広報的なビジュアルも手掛ける。

P.4に、インタビューを掲載

「伝説の名作」や「世界的ヒット」を生み出す現場に、デザイナーはもちろん、プランナーや経営者まで。

ゲームクリエイター の世界

今やスマートフォンの普及とともに、広く一般的となったゲーム業界。世界のゲーム市場の売上は2018年に約15兆円規模に達しています*。2021年には1801億ドル(約19.6兆円)まで伸びるという予想*や、2024年のパリ五輪に正式種目化の可能性もあるゲーム競技「eスポーツ」も注目される中、ゲーム業界の様々な分野で活躍する多摩美生を追いました。

※調査会社Newzoo調べ

世界累計8.5億ダウンロード突破!

Pokémon GO UXデザイナー



Niantic
石塚 尚之さん
06年情報デザイン卒

「フレンド」機能を使って行う「ポケモン交換」画面を企画から設計、デザインまで手掛け、記者発表に登壇。多くのメディアで話題に。

P.5に、インタビューを掲載



© 2016-2017 Niantic, Inc. © 2016-2017 Pokémon. © 1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.

シリーズ世界累計販売1億本突破!

ウイニングイレブン

リードデザイナー

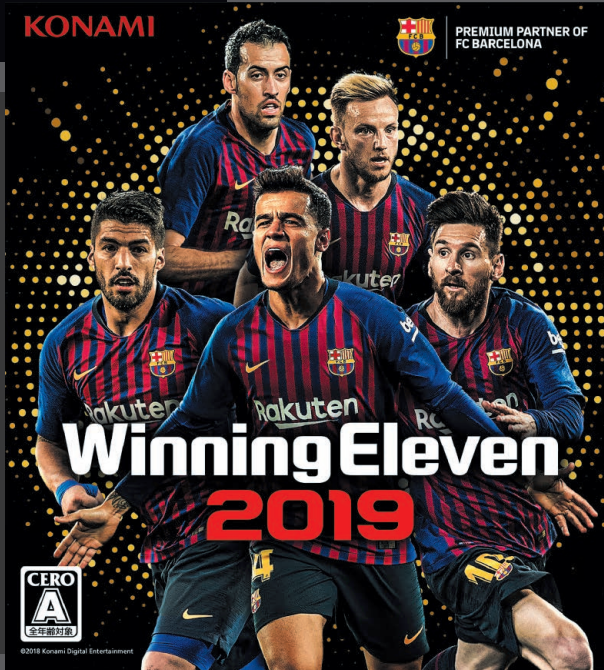
P.6に、インタビューを掲載



コナミデジタルエンタテインメント
亀井 智之さん
01年油画卒

主に背景を担当するデザインチームのリーダーとして世界観の構築を牽引。世界中のサッカースタジアムを取材し、リアルな描写でファンを唸らせる。

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © Konami Digital Entertainment



多くのコラボ展開やシミュレーション要素で歴史マニアほかファンの枠を拡大

三国志ロワイヤル

マネージャー、アートディレクター

P.7に、インタビューを掲載



DeNA
武安 利幸さん
98年インテリアデザイン卒
(現・環境デザイン)



セガからマイクロソフトXboxを経て起業し200万ダウンロード突破のヒットを生む!

ドラゴンファンク

代表取締役 CEO

P.8に、インタビューを掲載



トイディア
松田 崇志さん
99年デザイン卒



ファンタースターオンライン2

エフェクトリーダー

セガゲームス
福留 竜介さん
11年グラフィックデザイン卒

登録ID数500万突破の国内最大級RPGで演出効果などを表現するエフェクトのクリエイティブを統括。



真・三國無双8

CGディレクター

コーエーテックモゲームス 大星 悠さん 05年グラフィックデザイン卒
アニメ作品とゲームのコラボレーションタイトルでアート全般を統括する立場で活躍。

© コーエーテックモゲームス all rights reserved.



ディア ホライゾン

アートディレクター

スクウェア・エニックス
齋藤 昌大さん 02年油画卒

2017年10月にTVアニメ化も果たしたスマホゲームで設計からプロモーションに至るまでクリエイティブ全体を管理。

※「ディア ホライゾン」は既にサービスを終了しております。



鉄拳

モバイルアプリ
アートディレクター、キャラクターCG制作

バンダイナムコスタジオ 木村 憲司さん 97年油画卒

シリーズ世界累計販売4,400万本突破『鉄拳』のモバイルアプリ版。リーダーとしてバンクーバー支社と協働開発。

利用者数1100万人を超える『白猫プロジェクト』のスピノフ作品、『白猫テニス』のUIデザインを担う。

白猫テニス

UIデザイナー

コロプラ M.Hさん 10年グラフィックデザイン卒



© 2014-2018 COLOPL, Inc.

アートディレクター

任天堂 井上 精太さん 07年グラフィックデザイン卒



『スプラトゥーン2』カウントダウンビジュアル

『どうぶつの森』『ゼルダの伝説』と経験を積み、 全体の世界観だけでなくイラストも手掛ける

社会実践と基礎訓練を両立した学生時代

私は京都出身なのですが、多摩美で学びながら企業のインターンなどに参加して実践の中でデザインを体得したいと考え、入学を機に上京しました。そこで、当時任天堂が週1で実施していたゲームセミナーに、大学1年生の時から参加しました（※現在は行われておりません）。その授業でゲームを作った経験が面白く、大学1年の6月ぐらいには志望先として決めちゃいました（笑）。

多摩美では、1、2年生の基礎授業で行った、ひたすら絵を描き講評会で評価されるという修行のような2年間で大きかったですね。品質的に自分で納得いかない状態であっても2週間ペースで出さねばならない、量をこなさねばならないという繰り返しが、何より力になりました。でも練習は好きなので全然苦ではありませんでした。継続して描けばうまくなりますから、単純に楽しかったですね。授業課題以外はセミナーに打ち込む、ストイックな学生でした（笑）。

『スプラトゥーン展×タワーレコード渋谷』の様子 7月13日～8月5日まで開催された展示会。「自分がよく通っていた場所で展示ができるという、そのループしていく感じが心地よかったです」。



どんどん描いてアイデアを提案

入社後は『街へいこうよ どうぶつの森』を担当し、虫と魚のデザイン制作を通してゲームに必要な様々な要素を学びました。その後『ゼルダの伝説 大地の汽笛』で、メニューやアイコン部分のデザインを担当。自分の担当領域以外にも自動車などのアイデアを提案し、採用してもらいました。『スプラトゥーン』もそうなのですが、当社は職種に関わらず随時いろいろな人からアイデアを募集しているので、僕はどんどん描いて提案するというスタイルで今に至っています。現在は『スプラトゥーン2』のディレクターを担当しています。イラストレーションやコンセプトアートを描いたり、その世界観やルールを決めるなど、チームメンバーが良いと思う提案をラインを守って決めていくような仕事です。僕はそのとき、「各自が一番こだわっている部分を出して欲しい」と言っています。例えば靴が大好きだというデザイナーがいれば、靴のデザインはその人に任せるのがいい。またゲームは、キャラクターのデザインや設定の魅力も大事ですが、その前に遊びとしての面白さがまずあり、そのための企画自体を考えることがゲーム作りの面白さでもあります。『スプラトゥーン』ができる過程も同じで、世界観として、“イカ”を定義して仕上げていくことは、単に見た目を作る作業とは違って、要素を整理していくようなもの。こうした情報を組み立てる作業も、デザインの本質的なところだと思っています。美的であっても、機能的であったり、ユーモアもなければユーザーはプレイを続けてくれません。



井上 精太=在学中、2006年文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で優秀賞を受賞。卒業後は任天堂に入社し、『スプラトゥーン』に構想時から参加。アートディレクターとしてその世界観を構築する。



上=設定資料集の『イカすアートブック』（角川出版）。ゲームの世界をより深く理解できるだけでなく、クリエイターがキャラクターや世界観を設計する参考資料としても使える。下=公式グッズの『クロッキー帳』『美大生御用達のアイテムとして、これができたときはちょっと感慨深かったです（笑）』

クリエイターを目指す後輩たちへ

ありがたいことに、『スプラトゥーン』に影響を受け入社を希望してくださる人が増えています。その中から突然変異的に“すごい人”が誕生してほしい。アートブックを作ったのはそのためでもあります。僕も高校時代にひたすら資料集を読み込んだ経験があるので、これから出てくる“すごい人”と一緒に何かを作るのは面白いだろうと、楽しみにしています。

ココでも活躍する卒業生

他の有名タイトルにも多くの卒業生が!

『スプラトゥーン2』に登場するキャラクター「テナクルズ」をデザインしたのは、本多梨奈さん（15年情報デザイン卒）。他にも、通称“イカフォント”と呼ばれるロゴタイプを作った橋磨理子さん（12年グラフィックデザイン卒）など、多くの卒業生がスプラトゥーンに関わっています。スプラトゥーン以外にも、『Nintendo Labo』のアートディレクター、正木義文さん（05年グラフィックデザイン卒）、『スーパーマリオ オデッセイ』のディレクター、元倉健太さん（00年クラフトデザイン卒 ※現・工芸）など、任天堂の開発部署では多くの卒業生が様々な分野で活躍しています。



正木義文さんの Nintendo Labo のデザイン素材

UXデザイナー

Niantic 石塚尚之さん 06年情報デザイン卒



石塚尚之=卒業後、スタンフォード大学客員研究員に。その後 Google に入社し、日本語入力や Google モバイルマップを手掛ける。2016年 Niantic 入社。「レイドバトル」「ポケモン交換」といった新たな機能を手掛け話題に。



「レイドバトル」画面。「時間になると、ジムという場所に強いポケモンが現れます。そこに集う人たちの交流を見るのが、うれしい瞬間です。」



「フレンド機能」ポケモン交換できる画面。「デザインと開発に携わりましたが、難しかったのは、ゲームバランスとのさじ加減です。どれほどのバランスでプレイヤーがやりたいことを満たすことができれば、モチベーションを下げずストレスを感じずに続けてもらえるか。どこまでだったらいいのかと、日本のオフィスでディスカッションを重ねました。」

多摩美からスタンフォード、Googleを経て 国際色豊かな職場で世界的ゲームのUXを担当

ユーザーが体験すること全体を見る仕事

『Pokémon GO』のUXデザイナーのリーダーをしています。UXデザインとは、「どんなサービスやモノがあったらユーザーが喜ぶか」というアイデア出しから始まり、エンジニアリングの部分も十分理解した上でデザインに落とし込んでサービスを実現させ、さらに、そのサービスがちゃんと稼働し製品として成り立っているかの確認作業まで、全てのフローにおいて責任を持つ仕事。様々なスキルと経験値が求められます。ですので僕としては、「UIデザイナー」ではなくて、全てを見渡しユーザーエクスペリエンス全体を見ている担当者、というような自負を持って仕事をしています。

周りが続々起業したスタンフォード時代

急激にデジタルの領域が拡大していった高校時代、自分が今後この新たな領域でチャレンジするにはと、考え、情報デザイン学科に進学しました。また、入学後は Yahoo や Google、Amazon といった、世界でヒットしている新たなサービスはなぜシリコンバレーから生まれるのかと、世界に対し強く興味を持っていました。3年生の時、当時非常勤講師として来られていた篠原稔と先生に、ぜひ海外へという助言を頂いたことが後押しとなり、スタンフォード大学で学ぶ決心をしました。当初親友たちは心配して反対したし、僕自身も不安で眠れないような日々もありました。でも、他の人と同じことをしていたらその先に新しい道はないと思ったのです。スタンフォード大学の特性でもありますが、そこにはビジネ

スを勉強する学生と、エンジニアの学生、そしてデザインを学ぶ学生がいて、3者バランス良くチームが組まれます。そのような環境の中どんどん起業していくんです。実際に、60名くらいのクラスで行われた Facebook のサービスを考えるという授業から、5社ほどが起業しました。僕も当時ある学生に、「今度起業するから、その時はデザインを手伝ってね」と話しかけられたのですが、そのサービスが今の Instagram。そのぐらいダイナミックだったんです。

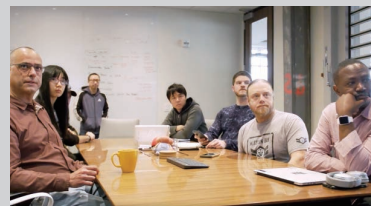
渡米後に感じた多摩美での経験の重要性

情報デザイン学科に入学したばかりの時、常にチームワークやコラボレーションを求められたことに、正直戸惑いました。自分はデザイナーになりたくて来たのに、どうして自分の好きなことができないのか?と。ところがアメリカではより強く協業を求められ、驚きました。スタンフォード大学での最初の授業でスペースシャトルが打ち上がる写真を見せられ、「この事業には何千人という人の力が関わっている。一人ではできない、これがコラボレーションの力だ。これから君たちはコミュニケーションを取り合って、チームでプロジェクトを進めていくのだ」と。大学でも社会に出た今もそうですが、世界中から集まるデザイナーの中で、自分の思いや考えを主張する必要が出てきます。特に Niantic は少人数体制なので、ちょっと気を抜くとプロジェクトが滞ってしまうことが多々ある。少しでも違うと感じたときには、周りを説得しチームをまとめていかねばなりません。もし多摩美でのあの4年間の経験がなかったら、僕の今はなかったと思います。

ココからゲームが生まれる

世界同時公開が基本。だから議論が大事

Niantic は、世界中からデザイナー、エンジニア、プロダクトマネージャーが集まり、最初から世界同時公開を想定してモノ作りをしています。その時に、多国籍のデザイナーがいる環境が凄く重要なんです。というのも、例えば僕がアイデアを出した時、各々「インドだったら」「フランスだったら」と、瞬時に自国をイメージするわけです。その議論によって、アイデアの問題点や文化の差で起こりうる課題を解決し、早く次へと進める。『Pokémon GO』は実際に人を動かすゲームである以上、安心・安全に使うに値するよう責任は非常に大きいです。ちょっとでも気を抜いたり甘いデザインをしてしまったら、数千万、数億のユーザーに影響を与えてしまうかもしれない。だから議論は本当に大事です。



「やっぱり顔を合わせる事が大事」と語り、ほぼ毎月渡米しているという、石塚さんの普段の会議風景。

クリエイターを目指す後輩たちへ

僕が卒業した頃にはスマホはまだ世になかったように、これからみなさんが携わっていくデザインは、まだ世の中に存在していないものの可能性が非常に高い。なので現在の技術にとらわれず、そして世界に視野を広げて、デザインに取り組んでほしいですね。現実とデジタル領域の世界がますます近くなり、さらにどう近づいていくかというところに、次のデザインエリアがあるように感じます。いま弊社では、ARに取り組んでいて、僕も可能性を感じています。

ウイニングイレブン

リードデザイナー

コナミデジタルエンタテインメント 亀井智之さん 01年油画卒



亀井智之=入社後、戦闘機や車のシミュレーションゲームの背景を経て、『メタルギア』シリーズに参加。2016年より『ウイニングイレブン』の主に背景を担当するデザイナーチームのリーダーとして、クオリティ管理と向上に従事する。



CG 亀井さんが手掛けた、『ウイニングイレブン 2019』のスタジアム画面。右は実際に取材した海外のサッカースタジアムの写真。このリアルさが迫力を放つ。



実写

背景を作成するために、3Dデータスキャンやヘリコプターを使ってリアルを追求

10カ国以上のスタジアムで現地取材を敢行

背景デザインのリードデザイナーとして、『ウイニングイレブン 2016』から携わり、主にサッカーのスタジアムのデザインを手掛けてます。実在するもの

なので、実際に出向いてスタジアムの構造や質感を調べ、計測を行って制作します。今年3月には、ドイツに行き3Dデータスキャンを行いました。スタジアムにレーザーを飛ばして、実際の寸法を全部図るんです。本物に近いリアルな感じをどう生み出すか。その方法はすべて、

自分たちで考えて決めます。今回は上空からのカットを作るために、ヘリコプターをチャーターして撮影しました。すでに10カ国は取材に行っていますが、こうした本格的な手段を使ってリアルを追求できることは、デザイナーにとって最上のよろこびですね。山脈がかなり特徴的なスタジアムも手掛けたのですが、JAXAが所持する地形のデータが面白いのでぜひそれを使って作りたく、JAXAより使用許可を頂いて作成しました。もちろん、単にリアルな作品を作ることだけが目的ではありません。コストをかけ

た分「利益を生む」ことが大前提ですし、想像して作るよりちゃんと見て作った方が短期間で制作できるという効率面、また「JAXAのデータを使った」という事実が宣伝効果につながることで見越して計画し、社内プレゼンが通って、初めて実現するのです。

想定する一番の位置を常に超える意識で

制作現場では1週間に一度、作ったものを見せ合うレビューの場を設けています。デザイナーは「見せる」という場があると、物凄い能力を発揮するんですよ。皆何か人を驚かせるものを見せたいという思いが強いので(笑)。プログラマーなど、異なる職種の人にも意見を聞くと、的を射た鋭いところを突かれることが多いんです。こういった自分の作品を客観視する習慣が多摩美では日常的にあって、講習会で皆で描いた絵を評価し合う環境と同じですね。自分の癖は自分で気づけないので、客観的に指摘し合う方が効率が良いのです。また多摩美では「ここまでやれば1番になれる」というところまで描いても、同等かそれ以上の人が必要であることを知ったことも大きかった。社会に出るとさらにシビアで、「他社より更にもっといいものを作ろう」なんて当然の世界。想定する1番の位置を常に超えようと意識するようになったのは、多摩美での経験があったことです。



上=ヘリコプターで見た景色そのままに開発されたスタジアムの外観画面。遠くの街並みまで見事に再現。下=光の強さを計測する照度計という機器で照度を計測しつつ、スタジアムの環境を360度撮影。

ココでも活躍する卒業生

シリーズ世界累計販売5,400万本突破*の『メタルギアソリッド』を支えた活躍



CGディレクターほか
根岸 豊さん
94年グラフィックデザイン卒

KONAMIを代表するタイトルのひとつ『メタルギア』シリーズですが、亀井さんもチームに在籍していた2005～2015年当時、デザインチームを見れば多摩美出身者ばかりでした。もちろん意図してのことではありません。実際に占めていたのはチーム全体の半数程度だったのではと思いますが、背景、キャラクターといった各班のリーダーなど特に重要なポジションに就いている人が多かったので、際立った印象だったのかもしれません。



*2018年6月末時点

人事担当者に聞く ゲーム業界が、多摩美に期待すること

※2018年5月～7月に取材したものです。

コナミデジタルエンタテインメント 事業推進本部プロダクト推進室 主幹 根岸 豊さん ▶ 以前、油画の学生向けに小規模な説明会を催したところ、予想以上に多くの学生が集まってくれました。その時、皆さん興味は持ちながらも、「デジタルに強くなければ進路としては難しいのでは？」と心配する方もいました。力がある皆さんには、ゲーム業界が求めるものや適性、魅力あるこの仕事のことをもっともって知っていただき、情熱を持って飛び込んできて欲しいですね。

コーエーテクモホールディングス 管理本部 人事部 横山知之さん ▶ 業界内に多摩美の卒業生は多く、世界中でヒットしている幾つものタイトルに関わっており、エンタテインメント業界をリードしていると言っても過言ではありません。VR技術やeスポーツの誕生など開発環境やビジネスモデルが目まぐるしく変化するなか、世界を舞台に「今」ではなく「その先」にある“面白い”の可能性に挑戦し超えていけるか。そのマインドに期待しています。

マネージャー、アートディレクター

DeNA 武安利幸さん 98年インテリアデザイン卒 (現・環境デザイン)



武安利幸=卒業後、コーエー(現・コーエーテクモゲームス)に入社。07年より4年間、カナダ支社にて海外開発を経験する。12年DeNAに入社。ビジュアルオーナーとして『三国志ロワイヤル』のリリース・運用に携わる。

『三国志ロワイヤル』キャラクターのラフ画。いくつものパターンに手直しを重ねられ、キャラクターが完成する(右図)



スマホゲーム黎明期からゲームに関わり デザイナーからマネージャーとなって組織づくり

学生時代、3DCGの面白さに触れた衝撃

学生時代、上野毛キャンパスで開かれた講座に参加したのがきっかけで3DCGの面白さに出会いました。当時まだ高価だったコンピュータが数十台導入され、それを使って3Dで表現できる領域は、私の想像をはるかに超えていました。その出会いがきっかけで、グループ会社である映像会社を経て、コーエー(現・コーエーテクモゲームス)に入社。複雑な機能が組み込まれた高度な画作り、ステージもキャラクターも全部コントロールして見たこともない世界が表現できるとあって、同僚と、「俺たちがやってるのって、ほぼ神に近い」みたいなことを言い合っていました(笑)。何かもうそれぐらい衝撃的だったんです。

ハイレベルな内容で定評のあるDeNAサマインターンシップで指導にあたる武安さん。



仮想空間だからこそ納得させる客観性を

3Dのキャラクターは格好いいだけでなく、ゲームにおける役割がちゃんとビジュアルで表現されているのも魅力でした。役割と表現がガッチリハマっていると、そのゲームの世界観がすごく気持ちのいいものになるんです。客観性を持ち、誰が見ても納得させるデザインが大事という感覚は多摩美で養ったのですが、逆に意味を持たない表現では良いものになりません。例えば『三国志ロワイヤル』で、豪華さの違いを演出しようとした時は、キャラクターに施す金の装飾の産地に違いがあるという設定にすることで、説得力のあるデザインを追求しました。そうした客観性の一方、ゲームの面白い点は、主観や作家性を盛り込める部分なんです。客観と主観の両方を行き来して、主観的部分を強みにできるのがエンタメの醍醐味。その点で、ゲームはもっとも優れていると思うのです。

広がるゲームの解釈、その体制構築が必要

DeNA入社後は、アプリゲーム開発に携わっていましたが、その後は組織の拡大に伴い、マネージャーとしてデザイン組織の強化に努めています。いま、ゲームの解釈はどんどん広がっています。eスポー

ツのようにライブ感が楽しめるものも誕生しました。DeNAのミッションは、「その人の記憶と歴史に残る体験をつくる」ことで、その手段の一つがゲーム。未来に向けて制作体制を構築し、整備を行うのが現在の私の任務です。

クリエイターを目指す後輩たちへ

新卒入社の人たちには「何かひとつ、理解を深めた職能を身に付けて下さい」と言っています。例えばキャラクターモデルを作る技術を掘り下げれば、そこに付随する動きについても分かってくるでしょう。理解を深めたい職能を見つけて、自分なりのプロダクトを世に出してほしいですね。

ココから人材が巣立った

業界先駆けとなった多摩美の3DCG講座

ここで語っている武安さんや、コナミデジタルエンタテインメント・亀井さん(P6)、トイディア・松田さん(P8)ら、今ゲーム業界で活躍している多くの人材が、90年代後半に多摩美の3DCG講座で学びました。「当時、業界に先駆けして3Dゲームの開発に取り組んでいたコーエーと多摩美とが、産学共同で取り組んだ夢のような講座でした。1台数百万円もする高価なパソコンで学び、ここから巣立った多くのゲームクリエイターが現在活躍しています(武安さん)」。当時は映画『トイ・ストーリー』やディズニーがフルCG作品で社会に衝撃を与え、新しい価値観が広まり始めた時代。まさに3Dアートの黎明期と言えるこの時、多摩美にコンピューターラボラトリーが設置され、ゲーム業界における新しい礎を築いたのです。

コロプラ 次世代部 西田明佳さん ▶コロプラには、入社後3Dをはじめひと通りの技術を学ぶ教育プログラムがあり、ここで多摩美で培った基礎力を武器に技術を伸ばす人が大勢います。多方向から見る視点や思考の力、作品に向き合う忍耐力や洞察力、突っ込まれても前向きに受け止める強さと素直さ。そこには、ただ仕事に直結する人間ではなく“クリエイター”を育てようとする多摩美の方針を感じますし、まさにそういったデザイナーを求めています。

セガゲームス オンラインコンテンツ事業部オンライン研究開発部 セクションマネージャー 中山雅晴さん(96年グラフィックデザイン卒) ▶在籍する多摩美の卒業生に学科を問わず共通するのは、確かな基礎デザイン力に基づく汎用性ですね。画力だけでなく、客観的視点を持ち、いずれはリーダーとして引っ張っていく素質があるかを重視し採用しています。さらに、野心が強く、自己投資を惜しまず、一方で協調性を持ち合わせた人こそこの業界で活躍できる人だと思えますし、そんな人を望んでいます。

バンダイナムコスタジオ VA統括本部 VA第1開発本部 VA2部 VA3課 課長 東 毅之さん ▶ゲーム開発はCG技術の向上とともに、常に最新の技術トレンドを取り入れる必要があり、そこには学生時代に培った基礎力が生きてきます。一時的な技術力ではなく、変化に対応できる柔軟性と基礎力が必要なのです。今、主流となっているスカルプトという3Dモデル制作手法は、感覚的に彫刻に近いのでは。絵画やデザインに限らず、幅広い学びが生かせる業界だと思います。

ドラゴンファンク 代表取締役 CEO

トイディア 松田 崇志さん 99年デザイン卒



台湾支社の様子は、社内に設置されたテレビで常に繋がった状態。マイクもあり、話しかけるとすぐ会議が始められる。



松田崇志 = 卒業後、セガ(現セガゲームス)を経て日本マイクロソフトに入社。Xboxの開発などに携わる。2012年トイディアを起業。今年、台湾支社を設立し、国内外で人材育成にも力を入れる。



開発中のゲームをテストできるように、机周りにはコントローラーが。

セガからマイクロソフトを経て起業 開発したゲームが200万DLを達成し海外支社設立

全ゲーム市場に挑戦する会社を作った

スマートフォン向けのゲームを作ろうと2012年にトイディアを起業し、そこで生まれたのが『ドラゴンファンク』です。当時10名弱のメンバーで、2018年に200万ダウンロードを達成しました。

スマホゲームからスタートしましたが、当然ゲームをするのはスマホだけではなくありません。出会ったこともない海外の人や市場に自分のゲームを広めたい、といった思いもあります。多摩美での教恩の影響が大きいのですが、「言語を越えいろんな人たちが、遊びを通じてコミュニケーションをとれるツール」を、ゲームという形で生み出していく会社を作りたいと

いう思いでトイディアを立ち上げました。「この世のゲーム市場全てに対して、自分たちが作ったゲームを出す会社にしよう」と取り組んでいます。

経営者になるまで貫いた高い目的意識

就活を控えた4年生の時、将来のキャリアを思い描いてみました。デザイナーとしての頂点はなんだろう？ ゲーム会社や映画の世界に入って突き詰めたら、リーダーやディレクターにはなれるかもしれない。でもそれが上限ではつまらないと思ったんです。なので、その頃から経営者になりたくて。ゲームそのものを生み出す会社に自分で作ろうと思いました。経営者になることを見すえてゲーム業界に進むなら、ソフトだけではなくゲーム機自体も作っている会社でなければならないと考え、セガに入社しました。私はデザイナーにありがちな、知識や技術の深掘りだけをする気持ちはなくて、商品全体がどうユーザーに届くのかとか、それが今の時代にどういう価値を持つのか、といったことに関心がありました。それでブランドを作ったり自社の製品を育てると考えた時に、国内ではセガが良かったのです。でも、次に作品をワールドワイドに展開したいと思ったら、やはり海外の企業でその文化に触れねば、と。そこで1年半後にマイクロソフトに移り、約8年半勤めました。

Xboxのゲーム開発をするアートディレクターとしてコンセプトアートを描き、各専門のアーティストに仕事を振り、美術に関して責任を持つという仕事です。その成果が認められて次はプロデューサーに。ゼロから企画を考えてチームを作り、ゲームソフトが完成するまでの全てにおいて責任を担いました。

総合的な能力が必要な世界

ゲームは優れた総合芸術だと思います。デザイナーをはじめ、映像や音楽など各専門分野が活躍できる。さらに、ユーザーも参加者になれる最高のエンターテインメント。そこに、多様な才能を上手くまとめていく力が必要なんですね。部分ではなく全体を作品として見る俯瞰した視点。それらをまとめつつ最終的に面白いゲームに仕上げるには、1つの作品として調和させていくバランス能力や、一方で危機予知能力など、作品を紡ぎ上げる総合能力が問われ続けます。日々悩みが多すぎてハゲるぐらい悩むんですけど、それを乗り越えて1つの作品を作った時にビジネスとしての成功であったり、多くの人の手に届く感動があったり。そういう点が素晴らしくやりがいがありますね。成功と責任が全て自分のものである。言い訳ができない場所で話したい。それらの根底にあるのは、やはりゲームへの愛です。

ココに生きる絵の力

デザイナーから経営者を目指す意義

「私は、デザイナーであることに誇りを持っています。結局今の時代に求められることは、いろんな壁を越えた価値観を、人類全体がどう共有できるか。これから生み出されるサービスは全てそこに向かって行くべきだし、絵はそれを乗り越えられるんです。優れたアートを出すことができれば、1週間かかる会議も1日で終わられるかもしれません。多くの人間を巻き込む力がある。その描く力が、経営の際にも役立っています」(松田さん)

卒業生に聞く 多摩美で培い、 今に生きていること

※2018年5月～7月に取材したものです。

コーエーテクモゲームス 開発支援本部 CGディレクター 大星 悠さん(2005年 グラフィックデザイン卒/P3参照) ▶ ゲーム業界にあこがれ、アートの知識と職種の選択肢は広い方が良いと考えて多摩美に進学しました。実際、ゲームは様々な要素で成り立つ世界。3DCGを使った映像のカメラを調整する時、自分の専門外だった写真の授業での経験が役に立ちました。私はいずれはプランナーになりたいという夢がありますが、キャリアアップを目指す意味でも、多角的な学びが必要だと思っています。

コロプラ クリエイティブ本部 UIデザイナー M.Hさん(2010年 グラフィックデザイン卒/P3参照) ▶ ユーザーを退屈させず、いかにワクワクさせるような見た目、仕掛けを施すがUIデザイン。動かす楽しさを知ったアニメーションの授業の経験が、今につながっています。UIは、機能性や感動を創造するデザイン。論理的に思考し全体的な設計ができる人に向いています。分業が多い仕事なので、得手不得手やジャンルにとらわれず、やりたいことの可能性が広がる仕事だと思います。

表現者として参画

夢眠ねむさん 情報デザイン卒

「夢眠ねむ」という唯一無二の関わり方で 音楽ゲームとコラボレーション

本学卒業生であり、アイドルグループ「でんぱ組.inc」メンバーとして様々なポップカルチャーシーンを横断し活躍する夢眠ねむさん。そのクリエイティブのひとつとして、アイドルという立ち位置でゲームとコラボした企画が、『夢眠ねむ×グルーヴコースター ドリームプロジェクト』。夢眠さんの声をもとに制作された“VOCALOID4 夢眠ねむ”と、全国のアミューズメント施設で稼働中の人気アーケード用音楽ゲーム『グルーヴコースター 4 スターライトロード (タイトル)』のコラボで、オリジナル楽曲コンテストの受賞曲の配信キャンペーン(5月23日～)を行うなど、アイドルとゲームというユニークな展開で話題を呼んでいます。



夢眠ねむ=ライブイベントスペース「秋葉原ディアステージ」での活動を経て「でんぱ組.inc」メンバー加入(2009年～)。グッズデザインやプロデュース、映画監督、コラム執筆などジャンルに関係なくカルチャーを結ぶポップアイコンとして活躍の場を広げている。でんぱ組.incはニューシングル「プレシャスサマー!」を9月26日リリース。現在、先行ダウンロード配信中。

夢眠ねむ 5.23 (Wed)
YUMEMINEMU
GROOVE COASTER
ドリームプロジェクト
「最優秀賞」「優秀賞」「審査員特別賞」に輝いた楽曲が登場!
VOCALOID
最優秀賞
あさぎ夢眠シ 恋模様
Aojiru of justice feat. 夢眠ねむ
優秀賞
領域のカナタ VIIIICELL
Dr. Lahntrigger Demo feat. 夢眠ねむ
審査員特別賞
クレープが食べたい
山田なお feat. 夢眠ねむ

スクウェア・エニックス 第9ビジネス・ディビジョン アートディレクター 齋藤昌大さん(2002年 油画卒/P3参照) ▶ ゲームのグラフィックスはしっかりした陰影やハードな世界観がすごく西洋絵画的で、僕に合っていました。多摩美なら油画専攻でもCGがやりたければやれるなど、自由に挑戦できる環境が整っています。また、いろんな感性が集まっているので、視野を広め感性を養うには最適な場所。ビジネス面にも役立つ思考やマインドを養うチャンスに恵まれていました。

セガゲームス オンラインコンテンツ事業部 デザイナー 福留竜介さん(2011年 グラフィックデザイン卒/P3参照) ▶ アニメーション制作で培った、色の美しさや動作の気持ち良さといった表現が、そのまま仕事に生きています。また、企画書を視覚的にわかりやすく書くことや相手に伝わるプレゼン手法など総合的な学びがあったことを、いま実感しています。分業が多い業種だからこそ、デザインやアートに関する幅広い知識があり、全体的に捉えられることが自分の強みであり自信となっています。

バンダイナムコスタジオ VA統括本部 VA第1開発本部 VA1部 VA1課 課長 木村憲司さん(1997年 油画卒/P3参照) ▶ 私たちの仕事は、さまざまな個性のスタッフが一つのゴールを目指し、お客さまに伝わる製品にまで仕上げるチーム制作です。なので、柔軟な思考やコミュニケーション力が求められます。技術の進化と共に変化の激しいゲーム業界ですが、学生時代に培った基礎力や知識、経験は今でも活かしています。

企業の人事担当者・卒業生に聞く 多摩美への期待と実績

■メーカー

キヤノン

デジタルカメラやインクジェットプリンターなど、高いシェアを誇る製品だけではなく、「商業印刷」「ネットワークカメラ」「ヘルスケア」「産業機器」と、BtoBへ事業領域を広げる電気機器メーカー。

デザイナーのみならず 商品企画から人事に至るまで 卒業生が活躍

総合デザインセンター 課長

柏木 直人さん(1989年 | グラフィックデザイン卒)



総合デザインセンターでは、キヤノンブランドの全製品を手掛けているため扱う製品の幅はとても広くなります。そこで大切にしているのは、「ユーザーを理解する」ということです。カメラを例にとると、プロカメラマン、写真愛好家、子どもを撮る主婦の方などさまざまなニーズがあります。また、日常を撮って楽しむ「カメラ女子」が登場したように、時代やモノの変化に従ってその用途や意味も変わります。その人はどういう志向でこのカメラを持つのか？ 相手を理解するところからデザインを考えることに軸足を置いています。

キヤノンのデザイナーは、美大卒者と工学部系デザイン科卒者とがおおよそ半々くらいの比率で在籍しています。その中で多摩美卒業生の特徴として感じることは、バランス感覚に優れていることです。デザイナーとして入社した人がデザイン以外の分野で活躍する例も多く、実際にプロダクトデザイナーとして入社した人が現在は他部署で商品企画を担当するなど、汎用性があるのです。かく言うデザイン人事を担当している私も、実は多摩美の出身(笑)。広報宣伝や会社の経営監理など、デザイン以外の部署も複数経験して今に至ります。多摩美では、社会の中でデザインがどこにあるか、ただ美しいだけでなく、これが世の中に受け入れられるかという視点で学びました。これが生きているのでしょうか。先輩として後輩に伝えるならば、多摩美に入ったからって何も美術だけが仕事じゃない。今ビジネスシーンで「デザイン思考」が重視されているように、社会のあらゆるところで通用するのが多摩美の学びです。ステレオタイプに考えずに、より良い活路を見つけてほしいですね。

あらゆるビジネスシーン で通用する人材

私たちの時代には先進だったデジタル機器やネットワークの環境はいまや当たり前のもので、5年後、10年後とさらに環境は変わることでしょう。これからの消費者層の中心は、子どもの頃からスマホに慣れ親しんだ世代。そういう意味でも、ユーザーを背景から理解することが課題なのです。当社の事業は、カメラづくりから始まりその領域を広げてきたように、変革が原動力。目まぐるしく変化する時代の中で、結果を怖がらず新しいことにチャレンジできる人を求めています。多摩美に限らず、今の学生は身の丈を測りながら思考や行動をするところもありますが、もっと積極的に高望みするようなスケール感のある人を望んでいます。

私たちの時代には先進だったデジタル機器やネットワークの環境はいまや当たり前のもので、5年後、10年後とさらに環境は変わることでしょう。

これからの消費者層の中心は、子どもの頃からスマホに慣れ親しんだ世代。そういう意味でも、ユーザーを背景から理解することが課題なのです。当社の事業は、カメラづくりから始まりその領域を広げてきたように、変革が原動力。目まぐるしく変化する時代の中で、結果を怖がらず新しいことにチャレンジできる人を求めています。多摩美に限らず、今の学生は身の丈を測りながら思考や行動をするところもありますが、もっと積極的に高望みするようなスケール感のある人を望んでいます。

根気強く作り込む姿勢が、 入社後の「精緻なものづくり」 につながった

総合デザインセンター

松木 愛華さん(2014年 | グラフィックデザイン卒)



パッケージやロゴマークのデザイン業務を経て、今年度から新製品のプロモーション映像などを手掛けています。8人のチームで、映像内に使われるグラフィックや、2D的に動くモーショングラフィックなどを担当しています。スケジュール管理を行い、限られた時間内で取捨選択しながら作ることが学生時代との大きな違いです。またチームでの分担作業が多いので、データの作り方など誰もが共有できミスが起こりにくい方法を模索しながら制作しています。自分が手掛けた作品が、世界各地で見られていると思うと、責任重大でやりがいがあります。

自分と向き合い、 「これだけは」という 強みを見つけた

3年生の時、先生に「これだけは誰にも負けないというものを見つけ、それを形にしてから持ってきなさい」と言われました。50～60人いる優秀な学生たちの中でそれを見つけるのは本当に難題です。

でも、学生時代はトライアンドエラーを重ねる時間はありましたので、とにかく自分と向き合い、「これだけは」を見つけることができました。私は人よりも緻密なものや造形を作り込む作業が得意だと気が付き、それを追求し自分の強みとして形にすることができたのです。このように自分の強みや弱みを理解し、洗練させることができたのは、多摩美で得た一番の力です。他にも、情報集約のさせ方、視点、優先順位、アウトプットの手法や伝え方など、仕事のふとした瞬間に多摩美で学んだことや先生方の言葉を思い出します。

就活を始めた時は代理店や制作会社を考えていましたが、先生の勧めで参加した当社の説明会で、多摩美OBの方のお話がとても魅力的に感じられて心が決まりました。キヤノンでは「精緻なものづくり」という姿勢を大切にしているのですが、根気強く作り込む姿勢は、多摩美で培い得意とするところ。後から習得できるスキルと違って、描く力や観察力、表現力といった基礎力は、それに没入する時間がある学生時代でしか得られません。私はそうした環境と先生方の教えの中から、基礎力をつけ、自分の支柱を見つけることができました。ぜひ先輩の皆さんにも、それを見つけてほしいですね。



多摩美出身者は、ビジネスの最前線からどのような評価を受けているのでしょうか。また、その卒業生たちが学んだ多摩美での4年間は、ビジネスの現場でどう生かされているのでしょうか。さまざまな業界で活躍する企業人たちに、多摩美に求められる期待と実績について尋ねました。



本記事は、連載企画です。さらに詳しい内容や他企業情報はWebでご覧になれます。

■メーカー

パナソニック

「事業を通じて社会の発展に貢献する」という創業以来の経営理念を体現したブランドスローガン「A Better Life. A Better World」のもと、「家電」「住宅」「車載」「B2B」の4領域で事業を展開し、世界中のお客様一人ひとりにとっての「よい良い暮らし、より良い世界の実現」を目指す。

国内外のあらゆる領域で卒業生が活躍。その伸びしろが多摩美の特徴

イノベーション部門 デザイン戦略室 主幹
井手 信宏さん



多摩美の卒業生は、国内外の幅広い領域で活躍しています。多方面に伸びしろがあり、その下地ができてるのが多摩美の特徴と言えるかもしれません。当社のデザインといえば家電商品のイメージが強いと思いますが、UI/UX、サービス、ソリューション（課題解決）など、あらゆる領域の必要性が増え続けています。したがって、プロダクトに加えて、統合や環境デザインのように、思考力や空間から発想する力に長けた学生に期待しています。もちろん、当社にはいろんな教育システムがあるので、どの学科の方にも活躍の場はあります。学生の方は、まずは今取り組んでいる専門を十分に尖らせてください。

エコソリューションズ社 ライティングデザイン部 住宅課 デザイナー
今木 研志さん(2016年 | プロダクトデザイン卒)



住宅向けの照明デザインを担当しています。照明は非常に身近で不可欠なものであり、家という空間を作るための基礎のような存在です。毎日当たり前に使うものとして、暮らしに寄り添える商品を目指してデザインをしています。ちょうどこの秋にも、私が担当したシーリングライトが発売されたので、嬉しく思っているところです。

私が入社して初めて担当した商品は、広島東洋カープの優勝記念シーリングライトでした。最初はファンのためのグッズとしてしか捉えていませんでしたが、こういった話題性のある商品が、地元の電気屋さんとお客さまとのコミュニケーションのきっかけを作っていることを知り、ひとつの製品でも多くの人が関わり社会を形作っていることを体感しました。

このように、プロダクトデザインは造形だけではなく、製品を介したコミュニケーションやサービスのように、形をもたないものも多様にあります。実務を通して振り返ると、多摩美で一貫して得たことは、価値や思いを「伝える力」だと思います。社会に対する価値を生み出していく姿勢と、自分の思いを形にするスキルを身につけたことが大きな糧となりました。



この秋発売された今木さんデザインのシーリングライト。

■メディア

共同通信社

共同通信社 = 「正確公平な内外ニュースその他の情報を提供し、公平な世論の形成と社会の健全な発展、国際相互理解の増進に寄与すること」を目的に、国内外のニュースを取材、編集して全国の加盟新聞社、放送局、海外メディアに配信する総合国際通信社。

社会との接点を意識したカリキュラムがデザイナーに必要な対応力に生きている

ビジュアル報道局 グラフィックス部 部長
八代 到さん



通信社のグラフィック記者は、一つのニュースを掘り下げて考える力、速く正確にアウトプットを仕上げる力と、さらに先の展開を読む力が必要。多摩美は社会との接点を意識したカリキュラムが組まれているようですが、活躍する卒業生たちに感じる「求められることへの対応力」は、その学びが生きているのでしょうか。私たちが求めるのは画力以上に、世の中に関心を持ち、敏感な人ですね。そして、人と話ができて理解し、考えを伝えられるコミュニケーション力は必要。さらに、言葉を大事にし、読み解く力を持った人です。そのような資質があれば、通信社の仕事に「この学科は向いていない」ということはありません。

ビジュアル報道局 グラフィックス部 グラフィック記者
山田 侑加さん(2017年 | デザイン卒)



加盟する新聞社に配信する記事のインフォグラフィック全般を制作しています。また、自ら取材に行くこともあります。どんな媒体にも使いやすく、幅広い読者に伝わるように心掛けていますので、多くの媒体に掲載された時はやりがいを感じますね。

受験時代、理工系を目指していた私が多摩美にシフトした理由の一つは、将来の選択肢の広さでした。「ここなら、色々な道が開けている」と思ったのです。実際に、プレゼンなどで常に人の目に触れることを意識して作っていく過程や、卒業制作で作ったインタビュー動画の取材経験と、そこで培ったコミュニケーション力などが、そのまま今の仕事に生きています。

今の会社を選んだのは、描くだけではなく、人と関わり、情報を視覚的にデザインすることに面白さを感じたからです。また、これからの通信社にはWeb動画のようにインタラクティブなデザインも必須で、平面以外に映像にも興味があった私は、ここなら貢献できるのではないかと思います。学生時代、一つの課題に対して考え抜き、精度を高め、自ら解答を導き出した経験が、役立っています。



日本の仕事を紹介するグラフィックス企画「イラスト探検隊」で、群馬県桐生市の横振刺繍を取材し、イラスト記事として制作した。

学校法人多摩美術大学 平成29年度会計報告

1. 資金収支計算 [資金収支計算総括表] 資金収支計算について、その主な内容を報告します。

収入の部	(単位:千円)		
科目	予算	決算	差異
学生生徒等納付金収入	7,556,242	7,648,700	△92,458 ①
手数料収入	169,850	208,863	△39,013
寄付金収入	850	31,050	△30,200 ②
補助金収入	590,300	595,577	△5,277 ③
（うち、国庫補助金収入）	(590,000)	(594,467)	(△4,467)
（ // 地方公共団体補助金収入）	(300)	(1,110)	(△810)
資産売却収入	200,000	200,006	△6 ④
付随事業・収益事業収入	30,000	44,671	△14,671 ⑤
受取利息・配当金収入	46,900	57,975	△11,075 ⑥
雑収入	194,000	211,467	△17,467
借入金等収入	0	0	0
前受金収入	3,248,220	3,890,066	△641,846
その他の収入	329,170	356,210	△27,040
資金収入調整勘定	△4,112,754	△4,141,924	29,170
当年度資金収入合計(A)	8,252,778	9,102,661	△849,883
前年度繰越支払資金	13,371,848	13,371,848	—
収入の部合計	21,624,626	22,474,509	△849,883

- ①新学科開設(統合デザイン学科、演劇舞踊デザイン学科)により予算額を上回りました。
 ②多摩美術大学奨学基金への寄付金等により予算額を上回りました。
 ③私立大学経常費補助金5億9,446万円、うち特別補助5,565万円(成長力強化に貢献する質の高い教育30万円、社会人の組織的受入175万円、国際交流の基盤整備1,674万円、大学院等の機能高度化1,243万円、授業料減免及び経済的支援2,443万円)の交付がありました。昨年度より一般補助額は学校配点が上がりました増加しましたが、特別補助額は減少しました。
 ④利付国庫債券1億円、財投機関債1億円の有価証券満期償還額です。
 ⑤受託研究収入や、生涯学習講座による公開講座収入、文化庁等の受託事業収入等で予算額を上回りました。
 ⑥長期金利は低水準が継続していますが、銀行の定期預金、債券の新規購入による資産運用額の増加により予算額を上回りました。

支出の部	(単位:千円)		
科目	予算	決算	差異
人件費支出	4,130,361	3,974,640	155,721 ⑦
教育研究経費支出	2,122,445	1,852,331	270,114 ⑧
管理経費支出	369,850	313,866	55,984
借入金等利息支出	2,300	2,264	36
借入金等返済支出	54,720	54,720	0
施設関係支出	390,000	155,065	234,935 ⑨
設備関係支出	491,250	372,427	118,823
資産運用支出	1,239,300	1,239,300	0 ⑩
その他の支出	349,858	332,161	17,697
予備費	279,050	—	279,050
資金支出調整勘定	△320,530	△375,623	55,093
当年度資金支出合計(B)	9,108,604	7,921,151	1,187,453
翌年度繰越支払資金	12,516,022	14,553,358	△2,037,336 ⑪
支出の部合計	21,624,626	22,474,509	△849,883
当年度資金収支差額(A)-(B)	△855,826	1,181,510	△2,037,336

- ⑦退職金は予算額を上回りましたが、造形表現学部閉部等により人件費全体が抑えられ予算額を下回りました。
 ⑧光熱水費、旅費交通費、構築費、校内警備費、業務委託費等が増加しましたが、消耗品費や営繕費、新聞雑誌費等の減少もあり全体としては予算額を下回りました。
 ⑨八王子キャンパス…本部棟、デザイン棟、共通教育センター、メディアセンター等の空調機改修、メディアホール、TAUホールの照明LED化工事、第2工作センター地下の受変電所専用受電対応改修工事等。
 ⑩上野毛キャンパス…各所改築・改修工事、映像スタジオ演出照明設備電源工事等。
 ⑪富士山麓セミナーハウス…空調設備設置工事。
 ⑫減価償却引当特定資産を10億円増額(合計73億円)しました。第3号基金引当特定資産を3,000万円増額(合計3億7,000万円)しました。有価証券を新規に購入しました。
 ⑬上記により翌年度繰越支払資金が予算対比、前年度決算額対比で増加しました。

2. 事業活動収支計算 [事業活動収支計算総括表] 事業活動収支計算について、その主な内容を報告します。

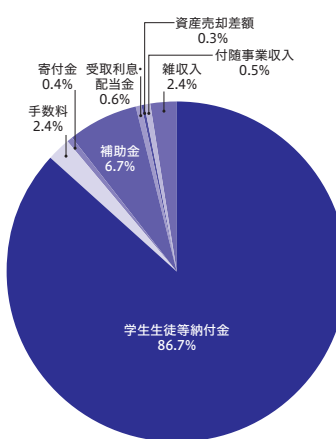
(単位:千円)			
科目	予算	決算	差異
学生生徒等納付金	7,556,242	7,648,700	△92,458
手数料	169,850	208,863	△39,013
寄付金	850	31,050	△30,200
経常費等補助金	590,300	595,577	△5,277
付随事業収入	30,000	44,671	△14,671
雑収入	194,000	211,467	△17,467 ①
教育活動収入計	8,541,242	8,740,328	△199,086
人件費	4,141,411	3,916,007	225,404 ②
教育研究経費	3,527,445	3,215,787	311,658 ③
(うち、減価償却額)	(1,405,000)	(1,363,456)	(41,544)
管理経費	456,700	400,709	55,991
(うち、減価償却額)	(86,850)	(86,842)	(8)
徴収不能額	0	0	0
教育活動支出計	8,125,556	7,532,503	593,053
教育活動収支差額	415,686	1,207,825	△792,139
受取利息・配当金	46,900	57,976	△11,076
その他の教育活動外収入	0	0	0
教育活動外収入計	46,900	57,976	△11,076
借入金等利息	2,300	2,264	36
その他の教育活動外支出	0	0	0
教育活動外支出計	2,300	2,264	36
教育活動外収支差額	44,600	55,712	△11,112
経常収支差額	460,286	1,263,537	△803,251

- ①退職金財団からの交付金、科学研究費補助金間接経費等により予算を上回りました。
 ②退職金および退職給与引当金の減少で予算を下回りました。
 ③減価償却額等の減少により、全体額は予算を下回りました。
 ④額面以下の価格で購入し運用していた債券(利付国庫債券、財投機関債)の満期償還による額面と購入額の差額です。
 ⑤絵画作品、ポスター、資料等や科学研究費補助金から購入された教育研究用機器備品および図書の現物寄付として2,480万円相当額の寄贈がありました。
 ⑥図書の汚損・紛失・除籍により69万円、建物付属設備の撤去により58万円の処分差額が発生しました。
 ⑦上記の結果、事業活動収入は88億2,352万円となり予算を上回りました。また、基本金組入前当年度収支差額比率は14.6%になりました。これは今後の継続的な施設整備計画の資金に充当されます。当年度の収支差額は12億2,311万円となり、翌年度繰越収支差額は△33億9,952万円に改善されました。この繰越収支差額は、将来計画にかかる基本金の先行組入れ(70億円)や借入金に頼らない施設設備充実の結果として生じた組入れによるもので、中期的には解消し今後も事業活動収支の均衡がとれた運営を目指します。

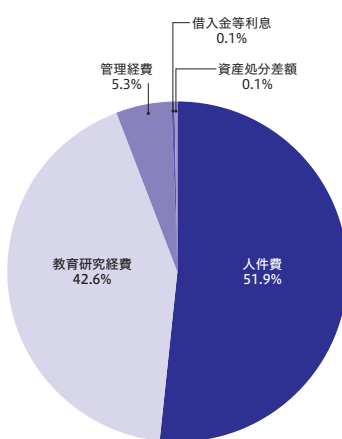
(単位:千円)			
科目	予算	決算	差異
資産売却差額	413	419	△6 ④
その他の特別収入	1,000	24,800	△23,800 ⑤
特別収入計	1,413	25,219	△23,806
資産処分差額	5,000	1,273	3,727 ⑥
その他の特別支出	0	0	0
特別支出計	5,000	1,273	3,727
特別収支差額	△3,587	23,946	△27,533
[予備費]	365,650	—	365,650
基本金組入前当年度収支差額比率 ^(注)	1.1%	14.6%	—
基本金組入前当年度収支差額	91,049	1,287,483	△1,196,434
基本金組入額合計	△155,066	△64,373	△90,693
当年度収支差額	△64,017	1,223,110	△1,287,127
前年度繰越収支差額	△4,622,636	△4,622,636	0
基本金取崩額	0	0	0
翌年度繰越収支差額	△4,686,653	△3,399,526	△1,287,127 ⑦
事業活動収入計	8,589,555	8,823,523	△233,968
事業活動支出計	8,498,506	7,536,040	962,466

注:基本金組入前当年度収支差額比率=基本金組入前当年度収支差額÷事業活動収入計×100

事業活動収入(88.2億円)の構成比率



事業活動支出(75.4億円)の構成比率



3.貸借対照表(兼財産目録) 貸借対照表について、前年度からの増減を報告します。

平成30年3月31日

資産の部		(単位:千円)		
科目	本年度末	前年度末	増減	
固定資産	(55,200,679)	(55,090,052)	(110,627)	
有形固定資産	(35,928,236)	(36,826,709)	(△898,473)	
土地(198,947.99㎡)	14,275,479	14,275,479	0	
建物(110,808.97㎡)	15,411,498	16,118,490	△706,992	①
構築物(349件)	2,301,073	2,550,878	△249,805	
教育研究用機器備品(11,677点)	1,138,324	1,148,229	△9,905	②
管理用機器備品(470点)	35,625	30,345	5,280	
図書(207,025冊)	1,383,241	1,348,154	35,087	
美術参考品(7,785点)	1,325,959	1,301,784	24,175	③
美術参考資料(360種)	53,191	52,113	1,078	
車両(9台)	3,846	1,237	2,609	
特定資産	(16,763,874)	(15,761,704)	(1,002,170)	④
第2号基本金引当特定資産	7,019,624	7,019,624	0	
第3号基本金引当特定資産	372,080	342,080	30,000	
減価償却引当特定資産	7,300,000	6,300,000	1,000,000	
退職給与引当特定資産	1,979,570	2,000,000	△20,430	
多摩美術大学創立80周年記念 奨学金基金引当特定資産	92,600	100,000	△7,400	
その他の固定資産	(2,508,569)	(2,501,639)	(6,930)	
電話加入権(38台)	2,273	2,273	0	
ソフトウェア(1本)	3,223	4,030	△807	
有価証券	2,501,531	2,493,718	7,813	
うち、(1)利付国債	902,079	994,296	△92,217	
〃(2)政府保証債	199,694	199,694	0	
〃(3)財投機関債	699,758	799,728	△99,970	
〃(4)銀行債	700,000	500,000	200,000	
差入保証金	1,256	1,256	0	
長期貸付金	286	362	△76	
流動資産	(14,818,478)	(13,749,582)	(1,068,896)	⑤
現金預金	14,553,358	13,371,848	1,181,510	
未収入金	206,797	324,101	△117,304	
前払金	57,523	50,530	6,993	
立替金	800	3,103	△2,303	
資産の部合計	70,019,157	68,839,634	1,179,523	

負債の部		(単位:千円)		
科目	本年度末	前年度末	増減	
固定負債	(1,979,570)	(2,092,923)	(△113,353)	⑥
長期借入金(私学事業団)	0	54,720	△54,720	
退職給与引当金	1,979,570	2,038,203	△58,633	
流動負債	(4,531,487)	(4,526,094)	(5,393)	
短期借入金	54,720	54,720	0	
未払金	335,266	259,809	75,457	
前受金	3,890,073	3,935,135	△45,062	
預り金	251,428	276,430	△25,002	
負債の部合計	6,511,057	6,619,017	△107,960	

純資産の部		(単位:千円)		
科目	本年度末	前年度末	増減	
基本金	(66,907,626)	(66,843,253)	(64,373)	
第1号基本金	59,035,922	59,001,549	34,373	⑦
第2号基本金	7,019,624	7,019,624	0	
第3号基本金	372,080	342,080	30,000	
第4号基本金	480,000	480,000	0	
繰越収支差額	(△3,399,526)	(△4,622,636)	(1,223,110)	
翌年度繰越収支差額	△3,399,526	△4,622,636	1,223,110	
純資産の部合計	63,508,100	62,220,617	1,287,483	
負債及び純資産の部合計	70,019,157	68,839,634	1,179,523	

減価償却額の累計額	22,929,313	22,202,910	726,403
基本金未組入額	0	34,373	△34,373
①キャンパス内各棟改修、照明LED化、空調設備新規設置他。			価証券は、引当特定資産分を含め35.3億円(H30/3月末現在の取得価額に対する評価はプラス2億27万円)で前年度比2億円の増加。
②鋳造機、3D切削工作機、3Dプリンター、プロジェクター、PC i Mac他。			⑤現金預金残高は前年比11億8,150万円増加し145億5,335万円、退職金財団交付金等の未収入金が1億1,730万円減少し2億679万円、前払金は699万円増加し5,752万円。
③横山操絵画作品70点、福田繁雄・田中一光・永井一正・サイトウマコトポスター2,042点、渡辺達正版画作品102点、宮崎進作品5点。			⑥長期借入金残高は0円となり、退職給与引当金残高は308名分で5,863万円減の19億7,957万円。
④「第3号基本金引当特定資産」は寄付金による基本金増により3,000万円の増加。「減価償却引当特定資産」残高は10億円増額し73億円。「退職給与引当特定資産」残高は退職給与引当金が減少したことから2,043万円減の19億7,957万円。「多摩美術大学創立80周年記念奨学金基金引当特定資産」残高は奨学金給付による取崩し930万円と利付国庫債券による運用益および寄付金の計190万円との差額740万円の減少。保有の有			⑦第1号基本金=平成29年度の組入額(資産取得)5億5,229万円と当年度除却資産の基本金組入額7億2,517万円との差額1億7,288万円は教育研究用機器備品の繰越額となり、過年度の未払金支払による未組入分3,437万円を組入れました。

4.財務比率(平成27年度から平成29年度)

※芸術系平均値は、日本私立学校振興・共済事業団【今日の私学財政】平成29年度版より算出しました。

項目	算式	評価	平成27年度	平成28年度	平成29年度	芸術系平均値
人件費比率	$\frac{\text{人件費}}{\text{經常収入}}$	▼	45.6%	47.7%	44.5%	55.8%
人件費依存率	$\frac{\text{人件費}}{\text{学生納付金}}$	▼	53.3%	55.7%	51.2%	72.6%
管理経費比率	$\frac{\text{管理経費}}{\text{經常収入}}$	▼	5.1%	4.4%	4.6%	11.5%
借入金等利息比率	$\frac{\text{借入金等利息}}{\text{經常収入}}$	▼	0.1%	0.1%	0.1%	0.2%
事業活動支出比率	$\frac{\text{事業活動支出}}{\text{事業活動収入}}$	▼	86.6%	89.7%	85.4%	98.2%
基本金組入後収支比率	$\frac{\text{事業活動支出}}{\text{事業活動収入}-\text{基本金組入額}}$	▼	106.1%	90.5%	86.0%	109.4%
固定資産構成比率	$\frac{\text{固定資産}}{\text{総資産}}$	▼	81.1%	80.0%	78.8%	86.4%

項目	算式	評価	平成27年度	平成28年度	平成29年度	芸術系平均値
総負債比率	$\frac{\text{総負債}}{\text{総資産}}$	▼	9.4%	9.6%	9.3%	10.6%
補助金比率	$\frac{\text{補助金}}{\text{事業活動収入}}$	△	7.8%	7.4%	6.7%	11.3%
基本金組入比率	$\frac{\text{基本金組入額}}{\text{事業活動収入}}$	△	18.3%	0.9%	0.7%	10.2%
基本金比率	$\frac{\text{基本金}}{\text{基本金要組入額}}$	△	100.0%	99.9%	100.0%	97.2%
教育研究経費比率	$\frac{\text{教育研究経費}}{\text{經常収入}}$	△	36.5%	37.2%	36.6%	32.8%
学生納付金等比率	$\frac{\text{学生納付金}}{\text{經常収入}}$	△	86.2%	85.7%	86.9%	76.9%
減価償却額比率	$\frac{\text{減価償却額}}{\text{經常支出}}$	-	18.9%	18.8%	19.2%	13.0%

【比率分析の見方】

◎人件費比率=經常収入に対する人件費割合を示す重要な比率で低い方が望ましい。
 ◎人件費依存率=学生納付金に対する人件費割合で一般的には低い方が望ましい。
 ◎管理経費比率=經常収入に対する管理経費の割合で低い方が望ましい。本学では特に削減に力を入れている。
 ◎借入金等利息比率=低い方が望ましい。本学は八王子キャンパス整備の借入金により比率が高かったが返済が進み平均値を下回った。
 ◎事業活動支出比率=人件費や管理経費、教育研究経費などで消費された比率で、低いほど安定し自己資金は充実する。
 ◎基本金組入後収支比率=「事業活動収入-基本金組入額」に対する事業活動支出の割合で低い方が望ましい。
 ◎固定資産構成比率=総資産に占める固定資産の割合で低い方が望ましい。比率が高ければ流動性に欠けると評価される。

◎総負債比率=低い方が望ましい。総資産に対する他人資金の割合、50%を超えると負債総額が自己資金を上回る。
 ◎補助金比率=事業活動収入に対する補助金の割合で高い方が望ましい。
 ◎基本金組入比率=事業活動収入に対する基本金組入額の割合で高い方が望ましい。
 ◎基本金比率=基本金組入対象(教育研究用)資産の自己資金取得による割合で高い方が望ましい。
 ◎教育研究経費比率=經常収入に対する教育研究経費の割合で高い方が望ましい。
 ◎学生納付金等比率=經常収入の中で最もウエートが高く安定推移が良い。学費のみに依存しない体制作りが重要。
 ◎減価償却額比率=将来、資産の更新時に必要である。実質的には消費されずに留保される資金。

まとめ

平成29年度末における本学の財政状況は、学費収入が安定しており、日本私立学校振興・共済事業団からの借入金も平成30年度には返済となる等、しっかりとした経営基盤を維持しています。この良好な状態は各財務比率でも示されています。本学は継続的な人件費支出の圧縮や管理経費支出の削減等により、新規の施設設備整備計画に当たっての資金ストックや毎年度の収支差額に不足はなく、今後も安定的な教育運営資金が十分確保されています。

会計・事業報告につきましては、以下のURLからご覧いただくことができます。

<http://www.tamabi.ac.jp/prof/financial/>



建築家・安藤忠雄さんの特別講演会を本学で開催

日本を代表する建築家・安藤忠雄さんの特別講演会が、7月2日に八王子キャンパスにて開催されました。主催は、環境デザイン学科研究室。安藤さんの建築やその思想にふれることで大きな示唆を得てもらいたいと企画し、会場には学生ほか300名を超える聴衆が集まりました。講演会では、安藤さんが世界中を旅した20代の経験や、『住吉の長屋』『光の教会』などこれまでに手掛けた代表作、携わったプロジェクト、影響を受けた先人たちがその作品などを紹介。日々激しく変化する世界でどう生きるかというビジョンを織りまぜながら、今後を生き抜くために必要な力について語りました。そして、「自分が何に向いているのか、何がしたいのか、その方向性を見出すきっかけになれば」と、これから社会に出る学生たちに向けてエールを送りました。



トヨタ自動車CBO、福市客員教授による特別講義

本学卒業後、トヨタ自動車株式会社で40年以上にわたりデザイナーとして活躍する、福市得雄客員教授によるプロダクトデザイン専攻の特別講義が、7月6日に開催されました。福市客員教授は、デザイン本部部長やレクサスブランドのインターナショナルプレジデントなどを歴任し、現在はCBO(チーフ・ブランディング・オフィサー)を務めています。

4回目となる今回は、学生ら約50名が聴講。「デザインには企(わけ)があり、スタイルには意味がある」をテーマに、トヨタブランドのイメージアップを図るために取り組んだ「デザイン改革」の概念やプロセスを、デザインの実例などを交えて解説。また、その中で次世代のデザイナーに求められる条件について「デザインツールの進化により、絵の上手さは判断基準にならなくなりつつある。それよりも発想をどれだけ高く、幅広く、豊かにできるか。その発想力がデザイナーには問われる」と述べ、独自性のあるアイデアを創造することの重要性を説きつつ「未来を具現化できるのはデザインだけであり、手掛けたデザインが周りから必要とされる唯一無二の存在になってほしい」と、学生にメッセージを送りました。講義後は、トヨタ新型タクシーのデザインの狙いや、高齢者や障害のある方へのユーザビリティの配慮などが実車を用いて解説され、学生たちは熱心に耳を傾けました。



トピックス

「多摩美術大学オープンキャンパス×進学相談会2018」開催される

7月14日、15日の2日間、八王子キャンパスにてオープンキャンパスが開催されました。学生の課題作品展示や公開講評会、ワークショップのほか、産学官共同研究の成果発表など、200を超える催しが行われ、今年は高校生を中心に過去最高となる12,000名が訪れて本学の創造的な学びを体感しました。なかでも、統合デザイン学科のクロスレビューでは、学生のプレゼンテーションとそれに対する教授陣の講評を公開。終始立ち見が出る盛況ぶりとなりました。



「東京国際ミニプリント・トリエンナーレ2018」の大賞決まる

世界の版画作品に関する学術的なデータ収集を目的のひとつに本学が主催している公募展「第6回東京国際ミニプリント・トリエンナーレ2018」の審査会(審査員長=建畠哲学長)が6月2日に八王子キャンパスで行われ、韓国出身のJihye LIMさんが大賞に選ばれました。本展は出品作品のサイズをミニプリントとすることで「世界のどこからでも郵送によって、誰でも自

由に参加できる」というアイデアから始まり、ひとつの大学が試みた国際公募展として大きな反響を呼んでいます。デジタル表現を受け入れた今回は94カ国・地域から1,927名の応募があり、その内19点の入賞作品を含む324点を多摩美術大学美術館にて展示します。



※会期はP16に記載

「トビタテ! 留学JAPAN 日本代表プログラム」で院生がドイツへ

これまでも本学から8名が採用されている、文部科学省主催の官民協働海外留学支援制度「トビタテ! 留学JAPAN 日本代表プログラム」。将来グローバルに活躍する人材の育成のため、意欲と能力ある若者の海外留学支援を目的とした同プログラムの平成30年度の多様性人材コースの派遣留学生に、大学院環境デザイン1年・大川翔吾さんが選出されました。9月から半年間、ベルリンにある本学の海外協定校に留学します。

今年もファインアートの学生が展覧会設計に挑戦

7月2日~7日、情報デザイン棟・芸術学棟1Fのギャラリーにて、芸術・野田尚稔非常勤講師が2~4年生を対象に行っているPBL科目「文化演出の現在I(展覧会)」企画による「じぶんがない」展が開かれました。この科目は、毎年ファインアート系の学生が多く受講し、世田谷美術館の学芸員である野田講師の指導のもと、企画・会場構成・広報はもちろん、キャプションの作成、設置、チラシのデザイン、レセプション

の進行に至るまで学生たちだけで行う、非常に実践的な授業です。今回、この「じぶんがない」展を企画したのは、受講している日本画・油画・工芸の学生たち。展示物も全て彼ら自身の作品です。

「『誰に向けて作品を作るか』を問うことから授業をしています。自分を表現することで精一杯の学生たちは、誰に向けてこの作品を見てほしいかを考え、それを展示というアウトプットに落とすまでの過程でさまざまな力を得ている。また、他学科の学生が何を考え、どうプレゼンしているのかを初めて知る世界でもあり、お互いの刺激となっているようです」。そう話す野田講師の言葉通り、学生にとって、今後に生きる貴重な場となっているようでした。

新宿中央公園に『日本のキレイ&TOKYO リンレイトイレ』が完成

株式会社リンレイと本学の産学共同研究プロジェクト「日本のキレイ」。活動の一環として、区立新宿中央公園にある水の広場・ちびっこ広場内、2カ所のトイレの外装・内装を再デザインしたトイレが、7月23日に完成しました。水の広場は四季の和柄をベースに日本の控えめな華やかさを、ちびっこ広場は子どもたちがワクワクするようにと遊園地をテーマにデザイン。1年を通して、4回のデザイン変更を予定しています。従来の公衆トイレの持つマイナスイメージを払拭し、無臭、キレイ、楽しい、明るい、衛生的といった、「また訪れたくなるような、ワクワクするトイレ」に変身させることで、魅力ある公園づくりをサポートします。

文化庁が支援(委託)する「映画スタッフ育成事業」で映画撮影インターンシップに参加

文化庁の映画スタッフ育成事業で、劇場美術デザイン

4年・島内さんが来夏公開予定の映画『今日も嫌がらせ弁当』(監督=塚本連平)に参加し、美術助手として約1ヵ月間にわたり劇中グラフィックや看板などのデザインワークを行いました。美術監督で指導を担当した高橋泰代非常勤講師は「この仕事を数年している美術助手の能力にも全くひけをとらず、理解力も高い。ここに社会的責任感が加われば、より高いクオリティが期待できるデザイナーになれる」と高く評価。島内さんは「学生のうちに映画製作の現場に関わることができ、将来のビジョンが明確に持てるようになった」と話しました。

受賞

「ART IN THE OFFICE 2018」で卒業生が受賞
マネックス証券が社会文化活動の一環として、現代アートの分野で活動する新進アーティストに、同社プレスルームの壁を作品展示の場として約1年間提供する「ART IN THE OFFICE」。87点の応募作品の中から、17年大学院博士修了・金子未弥さんが受賞アーティストとして選出されました。6月上旬よりワークショップを重ね、作品『見えない地図を想像してください』が完成。8月27日に完成披露レセプションが行われました。

第23回「文房具アイデアコンテスト」にて、学生が一般部門グランプリを受賞

「こんな文房具があればいいのに」という斬新なアイデアの発掘を目的とした、文具業界で最も歴史のある「文房具アイデアコンテスト」(主催・サンスター文具株式会社)。第23回となる今年は「ぴったり」がテーマで、大人を対象とした一般部門で1712点に及ぶ応募作品の中から統合デザイン4年・山下大地さんの『小口の付箋』がグランプリを受賞。5月27日に恵比寿ガーデンプレイスで表彰式が行われました。

深澤直人教授がイサム・ノグチ賞を受賞

世界的な彫刻家イサム・ノグチ氏(1904~88年)の革新性や国際性を共有する芸術家らに贈られる「イサム・ノグチ賞」を、統合デザイン・深澤直人教授が受賞しました。授賞式は今年で5回目となり、5月22日にニューヨークのノグチ美術館で開かれました。

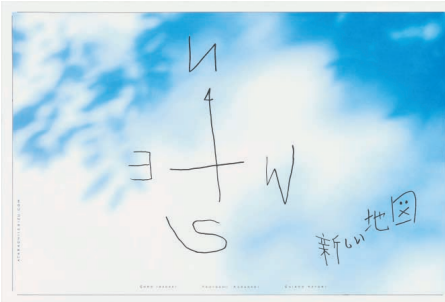
山下恒彦教授が第45回伊藤薫朔賞にて、協会賞を受賞

演劇舞踊デザイン・山下恒彦教授が、テレビ日本美術家協会が主催する第45回伊藤薫朔賞において協会賞を受賞しました。これは昨年8月に放送されたNHKスペシャル「戦後ゼロ年 東京ブラックホール」に、同教授が株式会社NHKアートの小澤雅夫さんとともに携わった美術デザインが受賞対象になったものです。21世紀に生きる若者が、戦後ゼロ年の東京にタイムスリップし、東京ブラックホールに迷いこむ——。時空を越えた新感覚ドキュメンタリー番組で、歴史的フィルムに主人公を合成し、ドラマとドキュメンタリーを超越した最先端技術とアナログの融合による斬新な映像表現が高く評価されました。

大貫卓也教授がADC賞グランプリを受賞

東京アートディレクターズクラブ(ADC)による2018年度ADC賞が発表され、最高賞であるADCグランプリを、グラフィックデザイン・大貫卓也教授の仕事全集2『Advertising is』が受賞しました。また、ADC

会員賞には統合デザイン・佐野研二郎教授、ADC賞には卒業生や教員が携わった作品がそれぞれ選ばれました。受賞作品は、10月29日~11月22日に東京で開催される「Art Direction Japan 2018展(会員作品=ギンザ・グラフィック・ギャラリー | 一般作品=クリエイションギャラリーG8)」のほか、長野、石川の各巡回展で展示されます。



上=大貫卓也教授の仕事全集2『Advertising is』。下=佐野研二郎教授のCULEN「新しい地図」の新聞広告、マーク&ロゴタイプ。

「DSA日本空間デザイン賞」で修了生が受賞

一般社団法人日本空間デザイン協会が主催する、世界最大規模の空間環境系のデザイン賞「DSA日本空間デザイン賞」。1966年の創設より半世紀以上、空間におけるコミュニケーションデザインの創造をめざす優秀なデザインを顕彰し続けてきた同賞にて、今年度の応募総数771作品の中から、18年大学院環境デザイン修了・易 雅静(イ ガセイ)さんが銀賞と企画・研究賞を同時受賞。受賞作品は、今年1月完成の修了制作『内なる風景-空白を訪ねる-』です。なお、金賞10作品には複数の卒業生の作品が入選しています。



多摩美術大学×玉川高島屋S・C

学生による看板デザイン 第3弾

本学と玉川高島屋ショッピングセンター(以下、玉川高島屋S・C)によるデザインコンペティション「ART SIGN プロジェクト」。本コンペは本学と玉川高島屋S・Cによる地域・産学連携プロジェクトの一環として行われたもので、2017年秋冬、2018年春夏に続き3回目の開催となります。今回は、大学院環境デザイン1年・大川翔吾さんの作品が最優秀賞に選ばれました。2018年秋冬デザインが7月17日~2019年1月16日、2019年春夏デザインが2019年1月21日~7

月11日の日程で、玉川高島屋S・C南館シースルーエレベーターに掲示されます。



秋冬デザイン

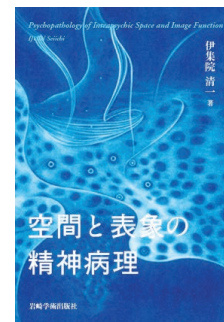
学生が取り組んだ「直島キリスト教会」が優秀建築100選に

環境デザイン学科が産学共同プロジェクトとして取り組んだ「直島キリスト教会」の建築が、日本建築家協会優秀建築選100作品に選ばれ、6月に発行された『JIA(日本建築家協会)建築年鑑2017』に収録されました。この教会は、2014年より同学科で建築デザインを専攻する学生と田淵諭教授、大岡山建築設計研究所がプロジェクトチームを組んで設計にあたり、2016年3月に竣工。瀬戸内国際芸術祭などアートの島として有名な香川県直島に来島する世界中の人々に、島の文化や伝統、キリスト教の歴史をアート作品を通して紹介する体験型教会堂となっており、学生の手仕事による作品も見ることができます。



伊集院清一教授が「日本病跡学会賞」を受賞

共通教育・伊集院清一教授の『空間と表象の精神病理』が2018年「日本病跡学会賞」を受賞しました。



日本病跡学会賞は、病跡学の領域の卓越した業績を顕彰するものです。表彰の前年に優れた論文、著書等を発表した会員に贈られます。

『空間と表象の精神病理』岩崎学術出版社 | 3,600円+税

人事異動

退職

生涯学習センター事務部

南部隆太郎 書記(2018年5月31日付)

総務部総務課

田中萌 書記(2018年6月30日付)

多摩美術大学美術館

多摩市落合1-33-1 | 10:00~18:00 | 火曜休館 | 大人=300円 / 大・高校生=200円



9月1日[土]~10月14日[日]

加東市×多摩美 特別展 「神仏人心願の地」

白鳳時代から平安時代を中心にした仏像群、歴史的絵画や中世の色彩を色濃く残す祭りや芸能等、120点に及ぶ作品で、地域の魅力に迫ります。秘仏や初公開の仏像は必見。

10月27日[土]~12月2日[日]

第6回 東京国際ミニプリント・トリエンナーレ 2018

オフィシャルサイト
www.tamabi.ac.jp/timpt/index_jp.htm

アキバタマビ21



タマビが運営する新しい創造の場 3331 Arts Chiyoda内にあるアキバタマビ21は、若いアーティストたちが展覧会を行うスペースです。卒業後のキャリア形成支援を目的としており、企画から広報物・アーカイブ作成まで自ら手掛ける企画展を、年間約8回開催しています。

千代田区外神田6-11-14 3331 Arts Chiyoda 201・202 | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料



9月15日[土]~10月22日[月]

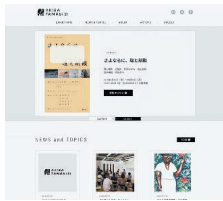
第71回展「さよならに、塩と胡椒」

情報が幽体化する現代において、美術作品を「味わう」ことで記憶の実体性を捉え直そうとする試み。4名の作家によるインスタレーション、立体、絵画で構成。

出品作家=黒田翔太、近藤南、杉岡みなみ、高山夏希
企画構成=坂田恭平

アキバタマビ21 ウェブサイトリニューアル!

これまでの展覧会アーカイブにアクセスしやすくなったほか、新たにアーティストページを追加。作家ごとのインデックスとなっているだけでなく、出品作家の最新活動も紹介していますのでぜひご覧ください。



展覧会・公演

統合デザイン | 中村勇吾 教授
AUDIO ARCHITECTURE:
音のアーキテクチャ展
6月29日[金]~10月14日[日]
21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー1&2

日本画 | 横山操 元教授
横山操展 ~アトリエより~
8月4日[土]~10月14日[日]
三鷹市美術ギャラリー

グラフィックデザイン |
服部一成 教授、平野篤史 非常勤講師
本と美術の展覧会 vol.2
ことばをながめる、ことばとあるく
——詩と歌のある風景
8月7日[火]~10月21日[日]
太田市美術館・図書館

加藤久仁生 客員教授
加藤久仁生個展 POOL
8月24日[金]~9月17日[月・祝]
Books and Modern + Blue Sheep Gallery

油画 | 村瀬恭子 教授
α M2018『絵と、』vol.3 村瀬恭子
9月1日[土]~10月27日[土]
ギャラリーαM

李禹煥 名誉教授
Lee Ufan: Fragments and Ruins
8月18日[土]~9月29日[土] (第2期)
舛居アネックス

深沢幸雄 元名誉教授
山梨県立美術館開館40周年記念
銅版画の詩人 追悼 深沢幸雄展
9月1日[土]~10月8日[月・祝]
山梨県立美術館

五十嵐威暢 名誉教授
札幌美術展 五十嵐威暢の世界
10月6日[土]~11月25日[日]
札幌芸術の森美術館

アートテーク

八王子キャンパスの中心に位置する、知と創造の多面的複合施設 アートテーク (Art-Theque) は2015年、旧図書館跡地に建設された施設です。ギャラリー、80周年メモリアルルーム、自由デッサン室(石膏室)、大学院博士後期課程アトリエ、個人コレクション・アーカイブ、竹尾ポスターコレクション・ギャラリー、収蔵庫などで構成されています。

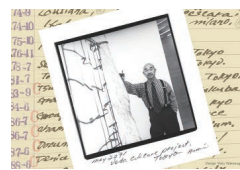
八王子キャンパス内 | 10:00~18:00 | 日曜休館 | 入館無料



9月3日[月]~9月18日[火]

多摩美術大学助手展 TAMA ART UNIVERSITY RESEARCH ASSOCIATE EXHIBITION

研究成果を報告する機会を設け、作り手としての顔をより多くの方に知ってもらうため、第1回目となる助手展の立ち上げに至りました。日本画・油画・版画・彫刻・共通教育の研究室助手23名による展覧会です。



10月4日[木]~10月16日[火]

NAGASAWA by ANZAI

1963年にデザイン科(立体インテリア)を卒業し、2018年3月に亡くなられた油画・長澤英俊元客員教授。油画・安齊重男客員教授による写真を展示し、長澤教授の彫刻家としての功績を振り返る展覧会です。10月13日[土]にはレクチャーホールにてシンポジウムも行われます。

会場=アートテーク2Fギャラリー

新刊

インスタグラムと 現代視覚文化論

レフ・マンヴィッチの
カルチュラル・アナリティクスをめぐって
久保田晃弘 共訳・編著
(情報デザイン | 教授)
ビー・エヌ・エヌ新社 | 6月26日刊 | 3,500円+税



七十人訳ギリシア語聖書
ダニエル書
秦剛平 訳(名誉教授)
青土社 | 3月9日刊 | 3,600円+税

七十人訳
ギリシア語聖書入門
秦剛平 著(名誉教授)
講談社選書メチエ
6月11日刊 | 2,250円+税



感性は感動しない
美術の見方、批評の作法
榎木野衣 著(共通教育 | 教授)
世界思想社 | 7月31日刊 | 1,700円+税

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。総合企画室(TEL=03-3702-1168/e-mail=news@tamabi.ac.jp)までお知らせください。



最新情報は www.tamabi.ac.jp をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2018年9月14日発行 第27巻 第2号 通巻78号
発行=多摩美術大学 東京都世田谷区上野毛3-15-34 電話=03-3702-1141(代表) 編集=総合企画室 デザイン=村松丈彦

