

ここがすごい

和光大学表現学部芸術学科 卒業制作展 2025

ここはかすがい

かすがい【鏝】（名）材木などの合わせ目をつなぐための両端が曲がった釘のこと。
転じて、二つのものをつなぐはたらきをするもの。

創造には孤独がつきものです。

この度の卒業制作も

同じ学舎にいらしても

それぞれが己と向き合い　ひとりでつくってきた

そんな卒業生たちが　作品を通して

一所に集まる最初で最後の機会が　この卒業制作展です

ひとりだったわたしたちが

これから卒業してそれぞれひとりで生きていくであろうわたしたちが

作品を通じて交わるこの場で

これから先の人生において価値あるなにかを残せますように

そしていまこれをご覧になっているあなたにも

個性が散在するこの場に

まだ見ぬあなたへと繋がるきっかけとなるような

前向きな出会いがありますように

この展覧会が

作家たちの

あなたの

いまと明るい未来との間を取り持つ

かすがいとなれますように

ここはかすがい。

凡例

制作者名
ローマ字

制作者コメント

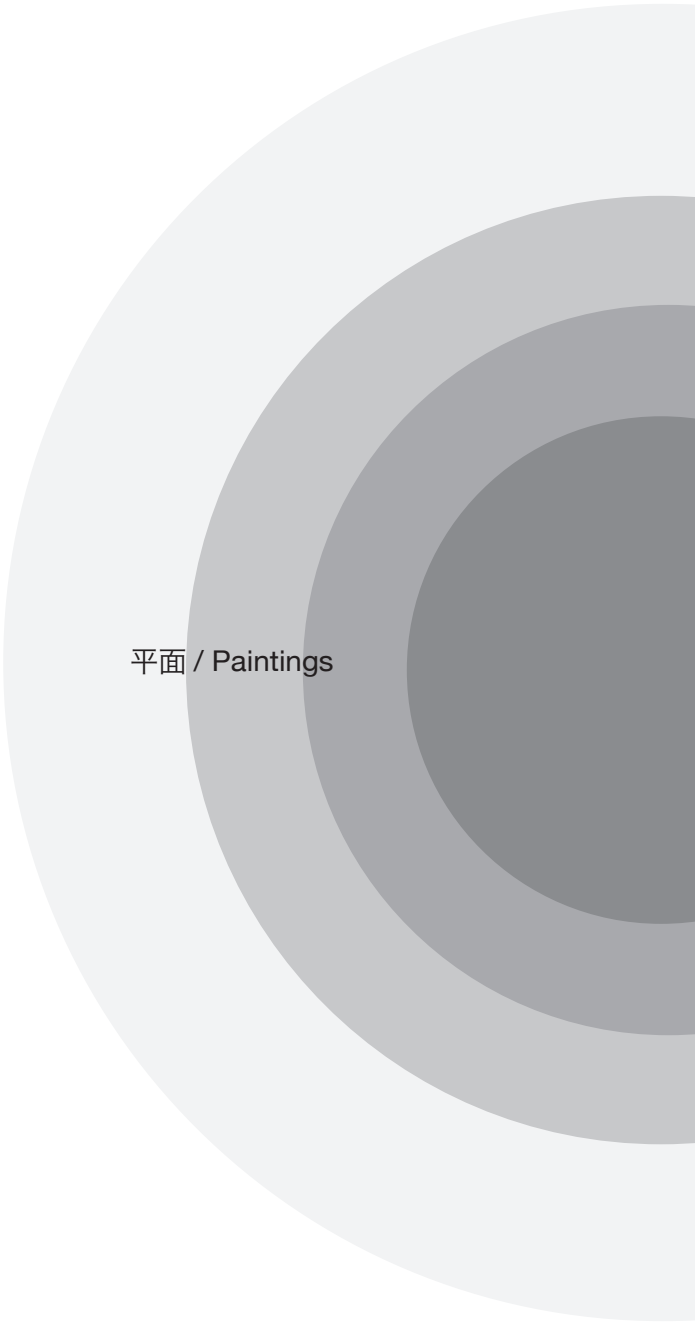
作品タイトル

技法、使用ソフトウェア (Adobe 社製は社名を省略)、素材
H (天地) × W (幅) × D (奥行き) (mm)

QR コードが付与されている作品は、スキャンすると、作品の詳細リンクへ移動します。

目 次

平面 / Paintings	—05
インスタレーション / Installations	—27
立体・プロダクト / Objects・Products	—33
デザイン / Design works	—45
製本 / Editorial works	—57
写真 / Photographs	—71
映像 / Videos	—83
論文 / Theses	—89
研究生作品 / Pieces by Research Students	—93
索引 / Index	—95



平面 / Paintings

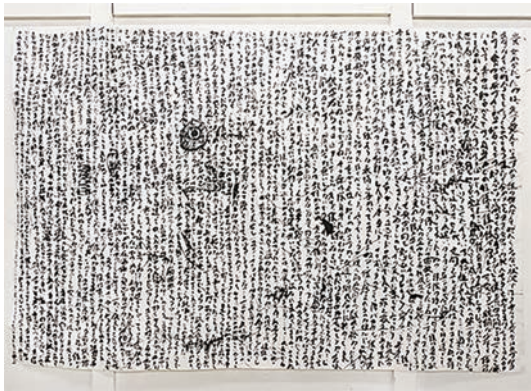


板倉 唯
ITAKURA, Yui

晴天の森林浴

油彩
1620 × 1303mm

この作品は私の友人と、一緒に訪れた風景を描いたものです。複数の写真を元に人物のポーズ、服装、表情を変え、手元の花束はそれぞれ黄色の彼岸花、ダイヤモンドリリー、ジニアです。作品のイメージは9月下旬の空気が冷えてきたが、夏の日差しが差し込む晴れやかな日であり、全体的に青を入れ明るい場面に仕上げました。



自分のみっともない姿を描きました。



笠原 那玖
KASAHARA, Tomoki

耐えろ！

墨

190 × 80mm(右), 110 × 150mm(左上), 130 × 130mm(左下)



長谷川 穂果
HASEGAWA, Honoka

愛愛しい

キャンバス、油彩
1600 × 1300mm

ピンクを主に使った油彩作品が自分の作品の1つの特徴になっているためピンクをメインに使った配色にした。目を引くピンクを表現しようとピンクの混色を工夫した。柔らかい可愛い雰囲気だけでなく目線をずらすことでミステリアスな雰囲気を表現した。顔や肌に絵の具をかさねてあえてムラを作り、髪部分はぼかすなどして、質感の違いを出せるようにした。タイトルは、かわいらしいなどの意味があり、作品とのギャップを狙った。



飼い猫が丸まって眠っている様子。穏やかな春の陽気に包まれながら爽やかな風と共に生きている姿。

9歳から今日まで、13年の時を共に育った猫を通して自分自身と向き合うことをテーマに制作。

千葉 光
CHIBA, Hikari

私の宝物

キャンバス、油彩
1455 × 1455mm



ヨウ ロカン
Y0,Rokan

仰春

キャンバス、油彩
1167 × 910mm

自画像です。キャンバスの上に色々な傷があり、その傷を修復して、最後絵を完成
させました。自分に向き合うことができました。

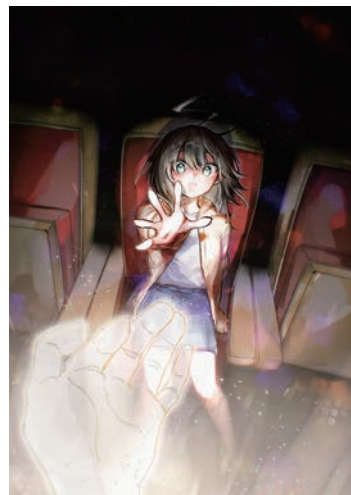


四季折々の光景を通して、日常の中に潜む美しい瞬間を描きました。
孤独や閉ざされた日々の中でも、ふと目にした景観や自身を取り巻く世界が心に光を灯すこともあります。その一瞬の煌めきを、追憶として心に留めて欲しい、そんな想いを込めた作品です。

須崎 護仁
SUSAKI, Morihito

光の追憶

ibisPaintX, Photoshop
インクジェットプリント
各 240 × 483mm



井上 琴音
INOUE, Kotone

「週末なにをする？」

インクジェットプリント
各 1040 × 730mm

この作品を通して「息抜き」を表現しました。

余暇を楽しみにして日々を過ごす、当たり前かもしれませんが、改めて意識してみませんかという、提案をさせて頂く作品になっています。



命の大切さ、人間の情緒、環境。このような一つ一つに意味があってこの世界が
成り立っているストーリーを描いた作品

長谷川 一刀
HASEGAWA, Itto

気晴らしのできない現実

キャンパス、油彩
2273 × 3636mm



豊島 咲季
TOYOSHIMA, Saki

恍惚

キャンバス、油彩
1303 × 1620mm

気の置けない相手と共有する、おだやかな心地よい時間を感じる一助になる作品を目指しています。多幸感をテーマに制作し、記憶を辿って時折りまた目にしたくなる光景を表現したいと考えて描きました。



碧（あお）くんは私の理想を詰めて生きる子
 もしも動き出したら真っ先に私を引きずり込んでくれる

波田野 木乃香
 HATANO, Konoka

極楽にも地獄にもついてきて

ここにいろよ

刺繍 シーチング生地、刺繍糸、木の棒、ボンド

右から「お遊戯」980 × 680mm, 「リボン」740 × 285mm,

「休憩」710 × 235mm, 「オーダー」660 × 300mm,

「ねこ」640 × 300mm, 「ねこ2」610 × 295mm 「視線」560 × 235mm,

「大忙し」525 × 295mm, 「レンズ」490 × 230mm, 「ここにいろよ」1240 × 720mm



①

笠原 豪
KASAHARA, Go

呼吸
①「私」②「不石」

キャンパス、油彩
① 2273 × 1818mm, ② 1620 × 1303mm

自由なようで自由でない。常に何かに制限されている。
この生きづらさ息苦しさを作品にしたいと思い、制作しました。





小林 祐貴
KOBAYASHI, Yuki

造られた木1(左) 造られた木2(中央) 赤い煙1(右)

キャンバス、油彩
各 1303 × 1621mm

この造られた自然をモチーフに3点共通して制作しました。
どこかにあるかもしれない、どこかに存在するかもしれないモノを想像し、妄想を膨らませながら描きました。
油彩特有の輝きもありつつ、激しいようでどこか落ち着いた表現を目指し描きました。



①

クレヨンで描くことにこだわっていますが、その理由は幼少期の頃の単純に楽しいと感じながら絵を描いていたキラキラとした心を大切にしているからです。また点描で作品を制作していますが、クレヨンの少々マットな色彩の点が幾重にも重なりあう、その重なりがとても楽しいと感じています。クレヨンの楽しさが伝わっているといいなと思います。



②

佐々木 菜月
SASAKI, Natsuki

①「円い木」②「鳥」

キャンバス、アクリル、クレヨン
① 1167 × 803mm, ② 1167 × 910mm



樊 錦德
HAN, Kintoku (FAN, Jinde)

中国文化

关公

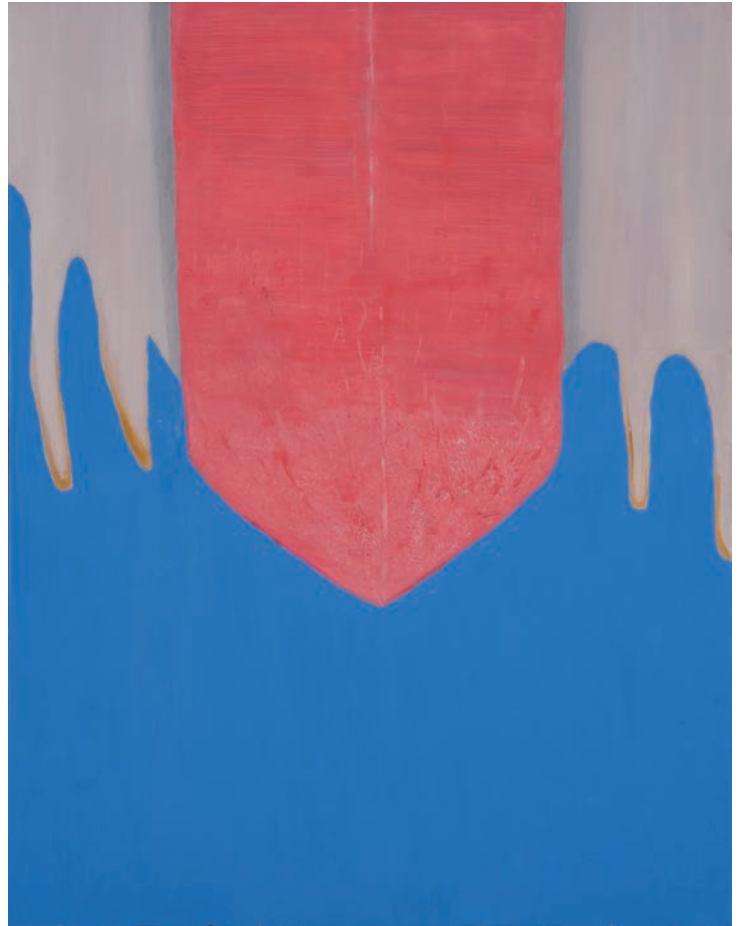
キャンバス
800 × 900mm



①



③



②

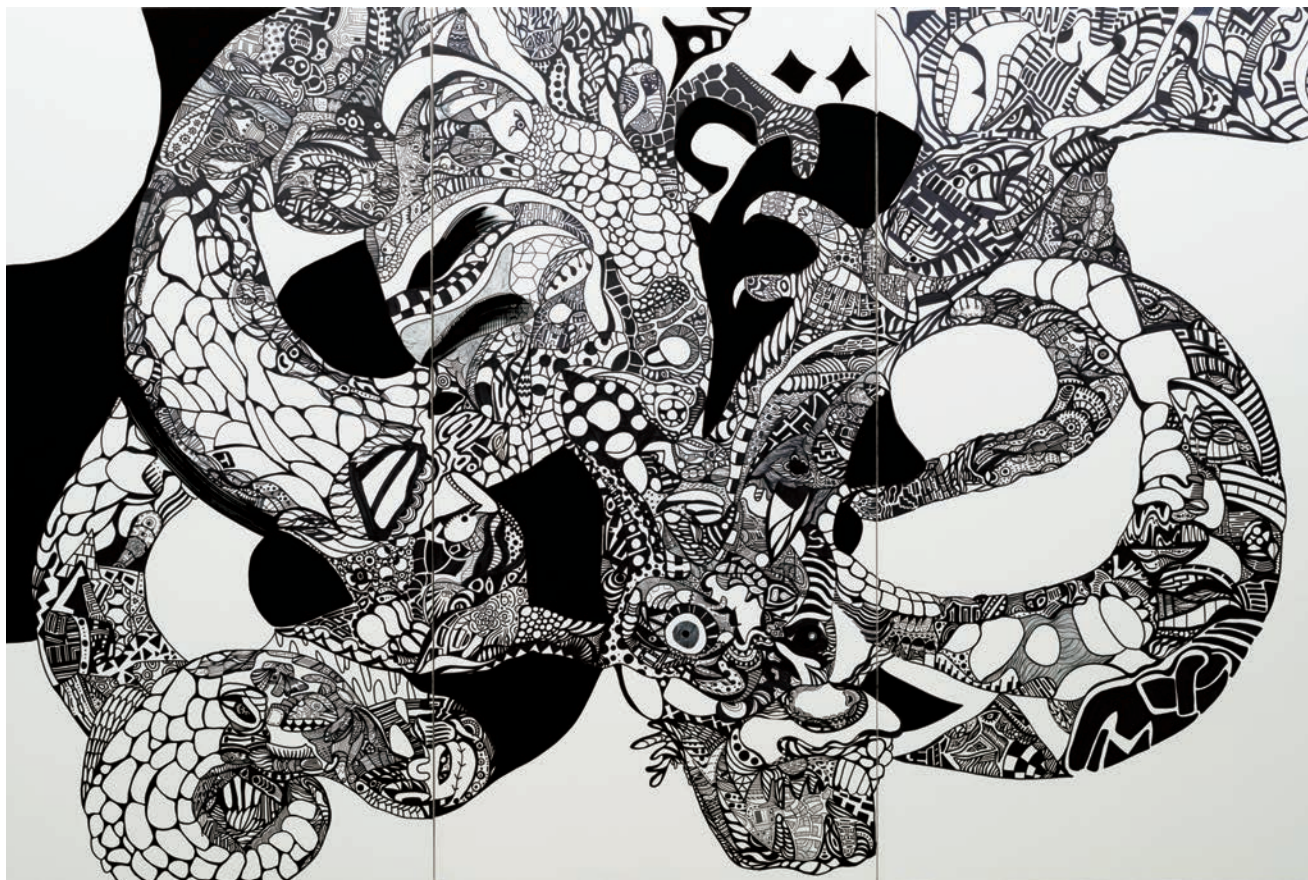
今までの私の作品は、誰かに伝えにくい考えや誰にも言えない悩みを作品として表現し、一つずつ向き合うものでした。
卒業制作でも同様に、幼少期から抱えているチック症という疾患の悩みとしっかり向き合うために作品として表現しました。
今回はそれだけではなく私の作品を通してこのような疾患もあると理解して下さる方が一人でも増えて欲しいという願いも込めています。

島村 奈々花
SHIMAMURA, Nanaka

私の障害物

①「視界不良」②「雑音」③「溢血」

キャンパス、油彩
各 1167 × 910mm



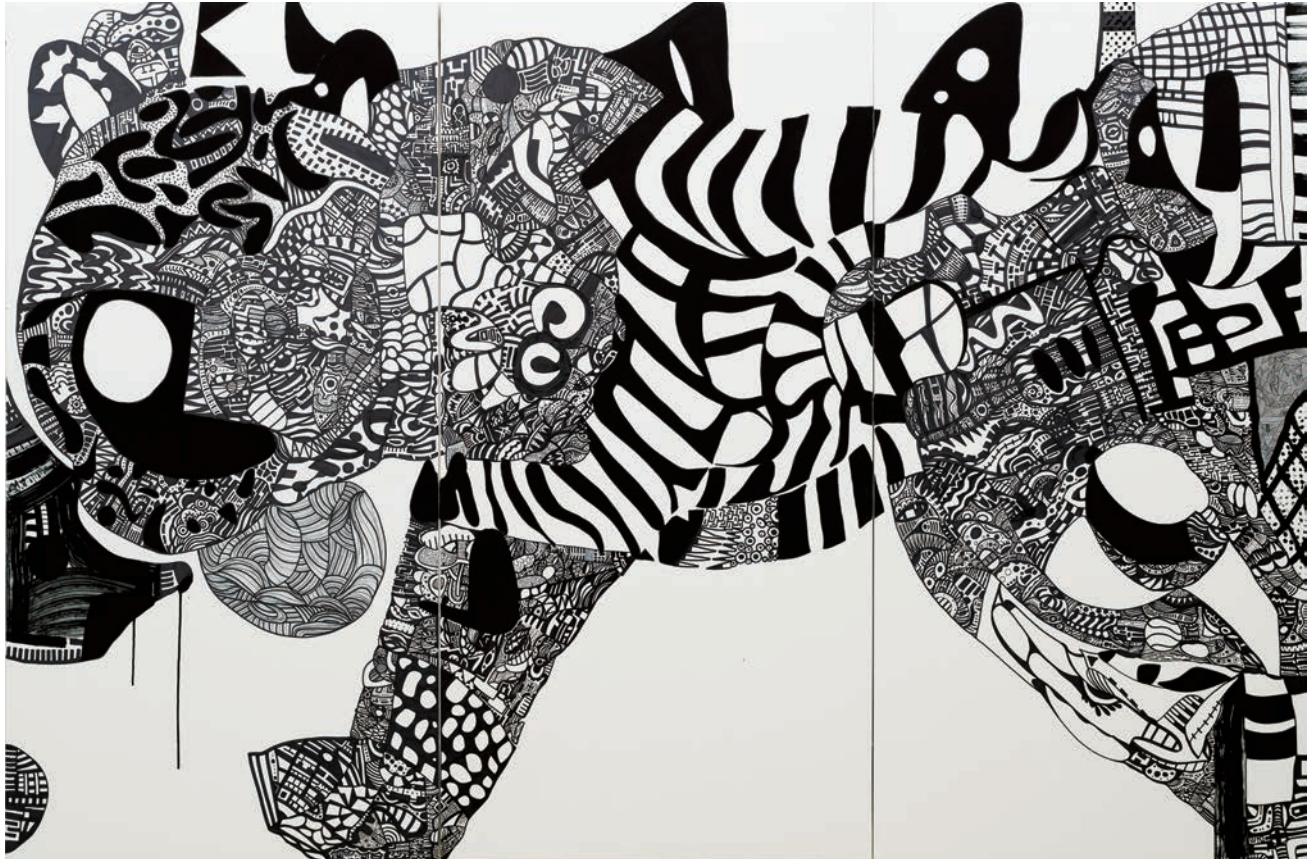
①

佐藤 地央
SATO, Jio

心の領域と肉体の領域は交錯し、闘い、時に依存し合う。ただ両者とも調和を好む。

①「心の領域 ZEN」 ②「肉体の領域 NIA」

キャンバス、油彩
各 1820 × 2730mm



②



①



②



③

王 興洲
OH,Koshu(WANG,Xingzhou)

①「夢か」②「現実」③「見えますか」④「帰りますか」⑤「夏の風」

キャンバス

①②③④ 530 × 455mm, ⑤ 910 × 727mm

「ドリームコア」という超現実主義な表現をし、描き方は自分が好きな「印象派」的な描き方で行いました。記憶の中で最も懐かしさがあるものとシーンを表現するために、「ドリームコア」を中心として作品を作りました。



④



⑤



インストール / Installations

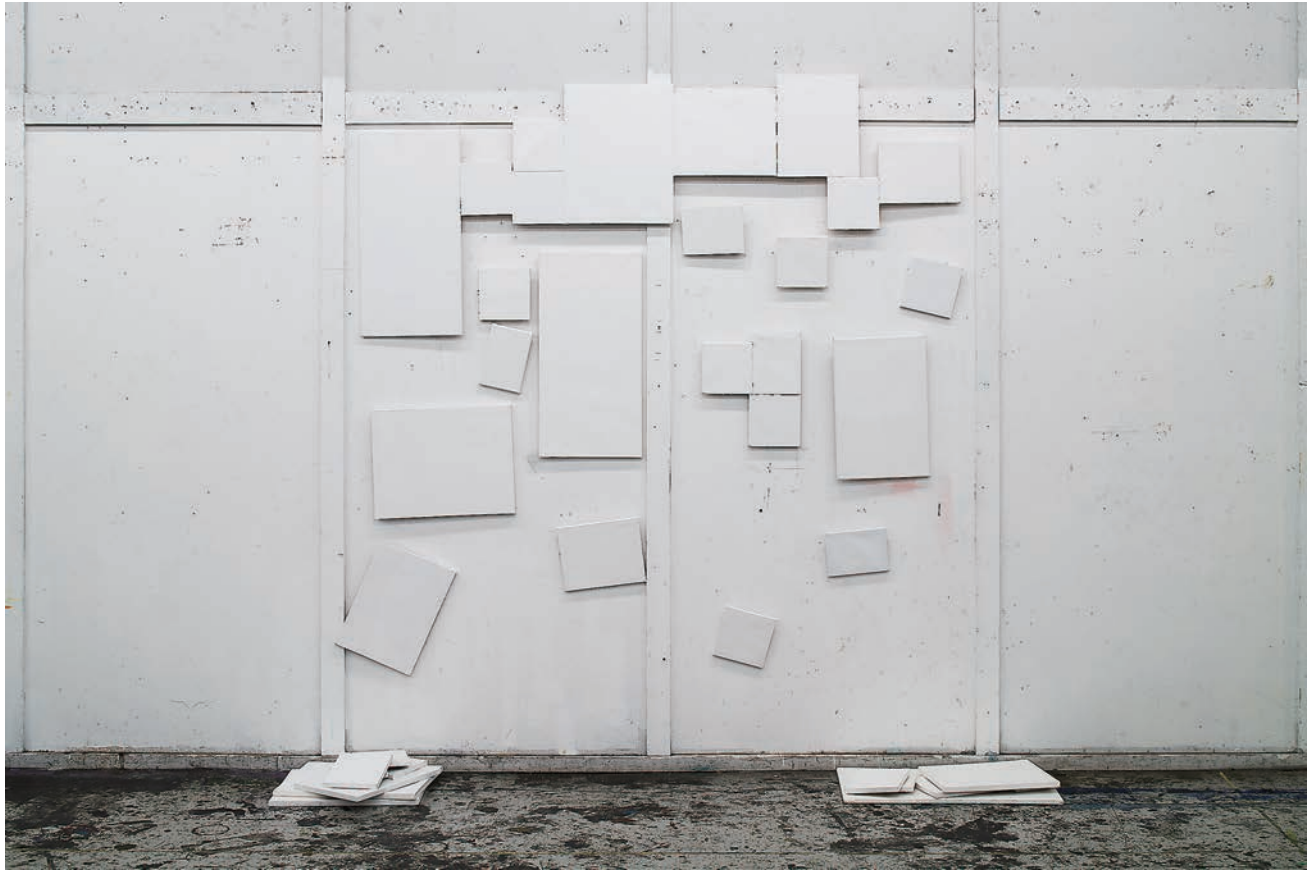


松下 こころ
MATSUSHITA, Kokoro

自身の部屋から着想を得た作品です。

部屋

キャンバス、油彩、家具、紙
可変



この作品には、「戻る・戻す」という意味があります。
考えがまとまらなくなった時、一旦、最初に戻ることも大切だと感じました。

山崎 稀美夏
YAMAZAKI, Kimika

return

キャンバス、糸、油彩
500 × 1800 × 2000mm



阿部 零
ABE, Rei

Shqua is on your own way

ミクストメディア
可変

私の友人間では「Shqua」というスラングがあり、「病のように付き纏い、その人をその人たらしめる要因」という意味で用いている。

生活の中で私たちは効率や合理性に囚われがちだが、この作品を通して「Shqua」を感じ、ただ自分が自分であることを再確認する機会となることを願っている。





中村 隆之助
NAKAMURA,Ryunosuke

『自分』という本棚

本棚、本、ぬいぐるみ、紙、水性マーカー
1480 × 1180 × 295mm

この本棚には私が本の中の物語を通して経験した、私の人生の一部が詰まっています。懐かしい記憶、当時と今で違った見え方がする本など、制作中もつい手を止めて読んでしまう事も多くありました。是非皆さんも家に帰って読書歴を振り返ってみてください。そこには色褪せない思い出が詰まっているはずです。



立体・プロダクト / Objects, Products



島津 颯月
SHIMAZU, Sogetsu

ロボットカルタ

Illustrator

コート紙

90 × 68mm (カルタ本体) , 100 × 150 × 22mm (カルタ箱)

50 音 (を、ん を除く) のロボット達のかっこいい言葉が書かれた読み札と、その場面が描かれた絵札の子供向けカルタです。



できないことをゲームとしてやって、楽しむ。そんなカードゲームです。

樋口 楓
HIGUCHI, Kaede

シーク・ザ・ディーラー

Clip Studio Paint, Illustrator, Photoshop

厚紙

88 × 63mm (カード) , 80 × 130 × 100mm (パッケージ)



石田 樹那
ISHIDA, Juna

和光大学自然色

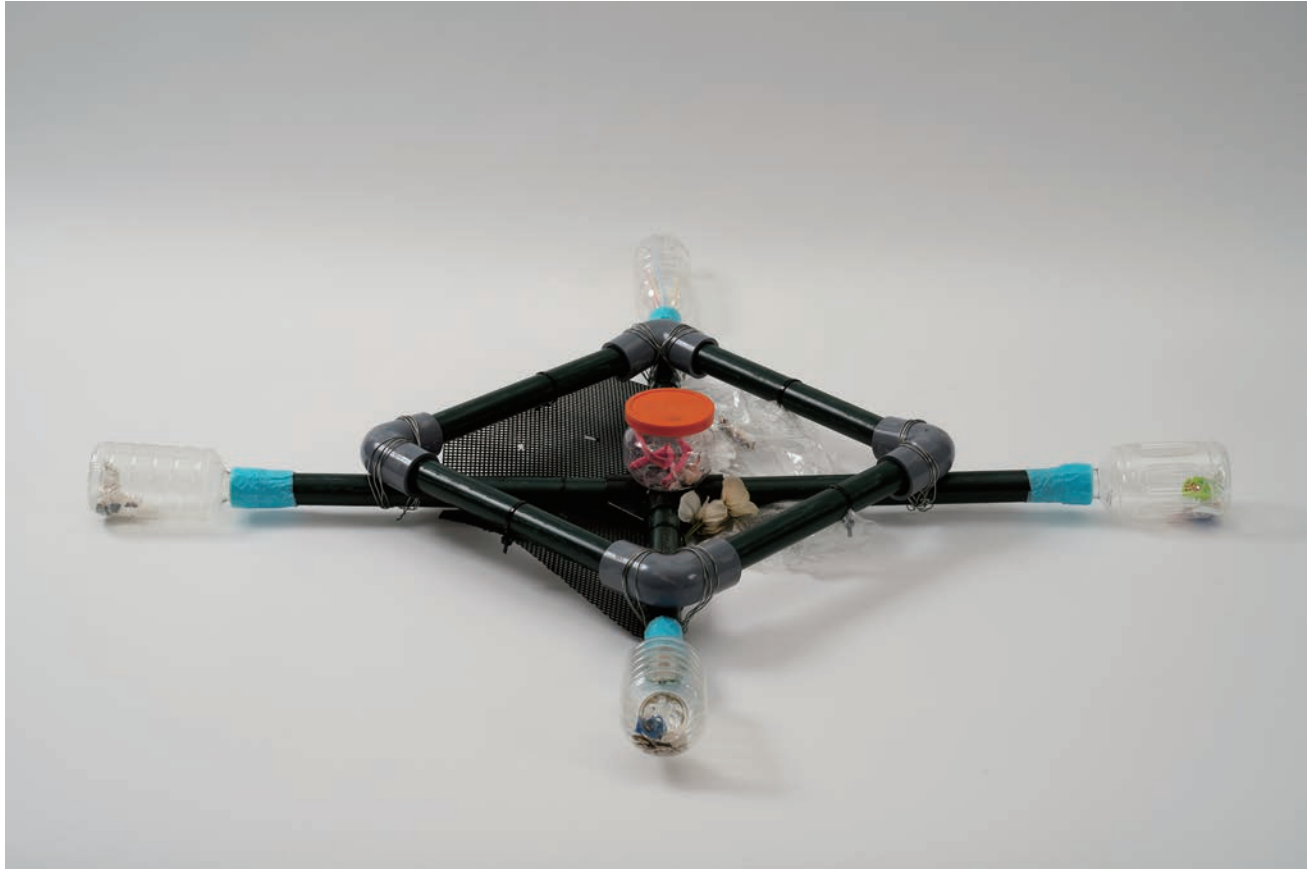
アラビアゴム、鉱物、植物、水彩画用紙
25 × 60 × 25mm (絵の具) , 182 × 257 × 10mm (絵の具を使った触れる展示)

自然豊かな和光大学。

ただ眺めるだけではなく

触って、感じて、使って

楽しめる作品にしました。



今回の作品には、自分の進むべき方向性を定めて選択し、行動する責任と難しさ
という意味を込めました。また、少し不格好なのはこの先どのようにして人生を
彩っていくのか、見えない未来への不安や伸びしろを表現しているからです。
この作品を通じて、暗い気持ちにならずに明るい将来を考えるきっかけになり、
現在幸せを感じている方からも、共感を得られればと思います。

岩元 大樹
IWAMOTO, Daiki

Take the Helm

イレクターパイプ、ジョイント、ペットボトル、編み付けネット、針金
結束バンド、容器、ビニール袋、ストロー
600 × 600 × 110mm



角野 麻衣
KADONO, Mai

身につけるぬいぐるみ

Illustrator, Photoshop

ボア素材、スタンダード半光沢紙

900 × 750 × 500mm (ぬいぐるみで作られたワンピース) , 515 × 728mm (ポスター)



さあ、一歩踏み出そう。

好きなものを、好きだと言える勇気が世界を変える。

ぬいぐるみは、子供向けというイメージが強いため、ぬいぐるみが好きだと公言したり、持ち歩くことを諦めてしまう人が多いのではないのでしょうか。そんな人たちに、好きなものは好きだと堂々と言えるようになり、勇気を持ってほしいと思って作った作品です。ぬいぐるみに限らず、この作品が、好きなものを大切にする勇気を持つきっかけになれば幸いです。



『大好きなものに包まれる布団』をテーマに、見ただけでわくわくするような布団を目指して制作しました。また、ターゲット層と同年代の少女が主人公の絵本とともに制作することにより、共感性を高め、よりお寿司の中で眠るという体験に没入できるよう工夫しました。

吉橋 桜
YOSHIHASHI, Sakura

つつまれおすし

Illustrator, Photoshop
羽毛布団、布（綿、ポリエステル）、冊子（ハードカバー）、コート紙
200 × 600 × 1000mm（布団）, 190 × 190mm（絵本）



菅野 裕美花
KANNO,Yumika

かるたポーカー

Illustrator
インクジェットプリント、A4 厚紙
85 × 165 × 30mm (パッケージ) , 73 × 52mm (札) , 35 × 35mm (コイン)

百人一首をより身近なゲームとして色々な人に遊んでもらうために制作しました。
学校の授業で百首覚えるのに苦戦した人は多いのではないのでしょうか？このゲーム
を通して百人一首に少しでも興味をもってもらい、遊びながら楽しく歌を覚えて
いって欲しいです。



作品を通して、映画のセットに興味を持っていただけたらと思います。

富岡 楓
TOMIOKA, Kaede

色彩が美しい映画のセット模型

Illustrator

木材、ダンボール、スチレンボード、布、粘土

『グランド・ブダベスト・ホテル』(上段左), 『シェイプ・オブ・ウォーター』(上段中央),

『オンネリとアンネリのふゆ』(上段右), 『ムーンライズ・キングダム』(下段左)

『パリ、テキサス』(下段中央), 『バディントン』(下段右)

各 200 × 350 × 300mm



室井 聖眞
MUROI, Shoma

秘密結社 ビビットコレクション

Blender, Chitubox

UV 硬化レジン、ラッカー塗料、マグネット

100 × 70 × 60mm (フィギュア) , 65 × 35 × 20mm (仮面)

85 × 45 × 10mm (仮面) , 45 × 65 × 50mm (仮面)

42

少しお堅いイメージのあるお面。仮面文化を少しだけポップに表現し、この作品を通してお面、仮面文化に少しでも興味を持ち、より親しみやすくなったらいなと思ひ制作しました。



このゲームを通してまだ知らない日本を知って欲しい。こんな駅やこんな場所がある事を知って欲しい。そして目標を達成した時の達成感を感じて欲しい。その思いでこのボードゲームを制作しました。

宮川 岳登
MIYAKAWA, Taketo

飛びすごろくで楽しむ日本横断旅

Illustrator, Photoshop
インクジェットプリント、マット紙
297 × 420mm

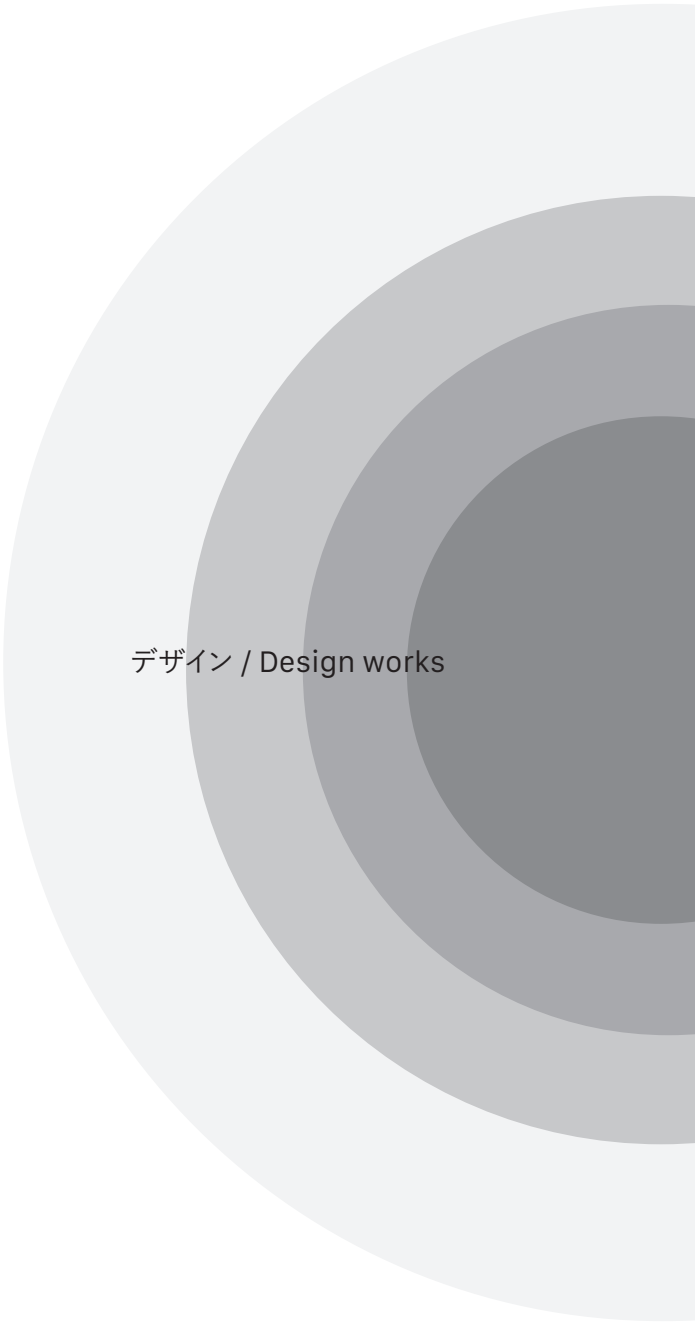


コ ユシン
K0,Yushin(GU,Yuchen)

中国神話・神魔の戦い

インクジェットプリント、紙
100 × 160mm (カード) , 30mm (サイコロ) , 100 × 80mm (計数板)
210 × 297mm (ガイドブック) , 400 × 100 × 260mm (外箱)

中国神話をテーマにした対戦カードゲームです。この作品を通して中国神話を知ってもらい、その面白さについても知ってもらいたいと思います。



デザイン / Design works



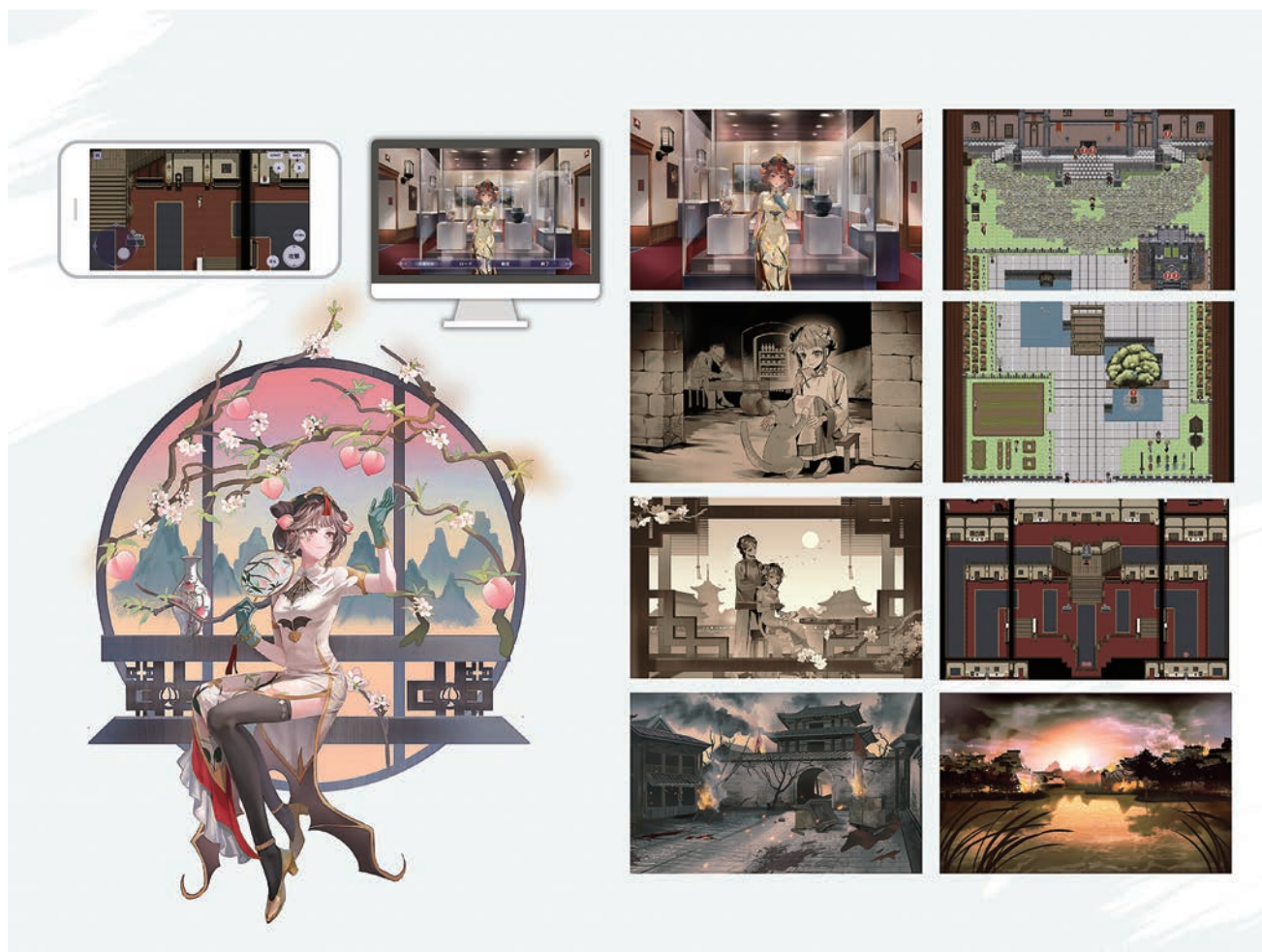
大塚 友加里
OTSUKA, Yukari

DUAL BASE

Illustrator, Photoshop

オンデマンドプリント、アートポスト 220kg、マットコート紙 90kg、トルコ折り
148.5 × 420mm (開いた時) , 111 × 78mm (閉じた時)

家や学校、職場以外の第二の拠点を見つけていただけたらと思います。



私の卒制題目は、文化財を擬人化することです。その上で、ビジュアルノベルやゲームを制作し、歴史文化の普及や、文化財保護意識の向上を目指しています。この方法を通じて、若い世代が歴史文化財に興味を持つように導き、これらの文化財の物語を通じて、日本と中国の文化交流を促進したいと考えています。

宋 子昂
SQ,Sigo(SONG,Ziang)

文化財の擬人化による ACG ゲームの研究

Photoshop, Unity



小倉 士輝
OGURA,Shiki

23 区プロレス

Fresco, Firefly, Illustrator, Photoshop

ケント紙、アルミ、透明ビニール、養生シート、マット紙、アクリル絵の具
594 × 841mm (ポスター) , 84 × 184mm (チケット) , 120 × 85mm (カード) , 240 × 19mm (マスク)
57 × 57mm (缶バッジ) , 100 × 30 × 1mm (アクリルスタンド) , 797 × 1946 × 4mm (等身大パネル)

48

知名度の低い区を知ってもらう目的と共に、23 区全体を盛り上げるというコンセプトで考えた架空のプロレスイベントです。そのコンセプトを元に、ポスターやチケットなどをデザインしました。プロレスのマスクは全て、区の形を取り入れたデザインにしています。さらにコスチュームや武器なども、その区の特徴を活かしたデザインにしました。

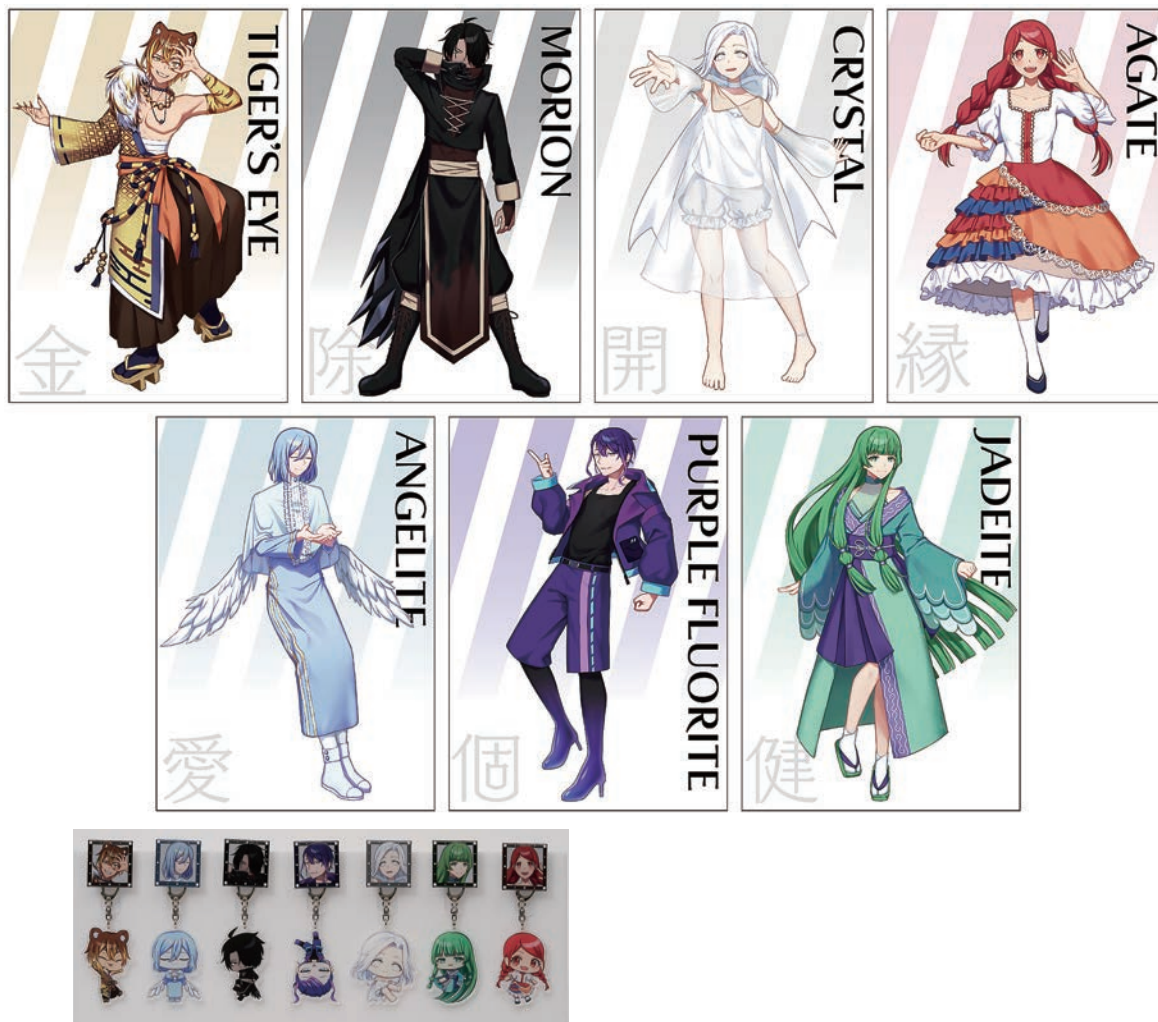


私があったいいな、と思うカフェ「こびとの靴のケーキ屋さん」のブランドデザインをしました。こびとが夜な夜な靴を作る.....そんなちょっと変わった靴屋さんの世界が味わえる、楽しいカフェを目指しました。

土田 沙愛
TSUCHIDA, Sarai

テーマカフェのブランドデザイン「こびとの靴のケーキ屋さん」

AdobeXd, Illustrator, Photoshop
インクジェットプリント、スチレンボード、光沢紙素材
6037 × 1920px (ウェブページ) , 297 × 210mm (メニュー表)



青羽 櫻
AOBA,Sakura

宝石×推し活×お守り

Clip Studio Paint, Illustrator, MediBang Paint
ポスター、缶バッジ、アクリルキーホルダー
594 × 420mm (ポスター) , 40 × 40 × 8mm (缶バッジ)
約 70 × 55 × 4mm (アクリルキーホルダー)

50

パワーストーンとも呼ばれ、特別な力を持つとされている宝石。その宝石の擬人化したキャラクター達を制作し、そのグッズを身につけたり部屋に飾ることで、キャラクターを推しながら、お守りとしての特別な力を手に入れられると私は考えました。キャラクターを好きになることで、石の特別な力に守られる。この新しい推し活から、皆さんにポジティブな気持ちになってもらえたら嬉しいです。



脳役に光を

②



脳役に光を

①



脳役に光を

③

この作品には、「一見目立たない存在や捨てられるものにも新たな価値や役割を見出せる」というメッセージを込めました。

普段注目されないものに焦点を当てることで、物事や人が持つ潜在的な可能性を再発見し、価値を再定義する提案を行いました。

佐藤 昂明
SATO, Komei

脳役に光を

①ペットボトルキャップのペットボトル、②タグのtシャツ、③アイスの棒のアイス

インクジェットプリント

各 594 × 841 mm



石井 瞳
ISHII, Hitomi

Pcoco

Illustrator, Photoshop

紙、プラスチック、レジン

67 × 22 × 22 mm, 60.8 × 60.8 × 60.8 mm, 50.2 × 120.2 × 11.9 mm (立体)

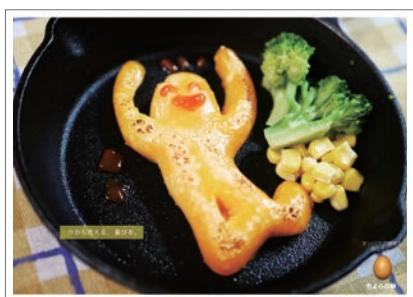
148.5 × 105 mm 10p (冊子)

52

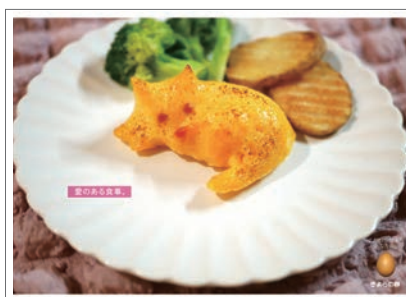
『インコとの生活をカラフルに。』

Pcoco (ピーココ) はインコ×コスメの新しいインコグッズブランドです。インコ用品が他のペット用品と比べてシンプルかつ種類が少ないと感じ、大好きなインコと大好きなコスメを合わせたら楽しそうと思ったのが、制作のきっかけでした。

インコと生活する女性をターゲットにインコが食べられる楽しめる色鮮やかでコスメ形状のインコグッズを制作しました。



①



②



③

これは、好きな卵を紹介するポスターです。私は今まで「卵かけご飯が好きな人」に向けての作品を作っていましたが、今回は「みんなに卵を紹介」にしました。根本の卵を紹介することによって、みんなが卵を使いたくなると思ったからです。そして、シチュエーションのわかる文章や表情を載せることにより、そのシーンに直面した時に思い出して欲しいです。

堀内くるみ
HORIUCHI, Kurumi

大好きな卵を紹介するポスター

①「分かち合える喜び」②「愛のある食卓」③「実家って落ち着くよね」

Illustrator
石粉ねんど、シリコン、パネル
各 728 × 1030mm



①



②



③

梶山 彰斗
KAJIYAMA, Akito

地域を紹介するキャラクターポスター

①「澄んだ屋下がりの緑道」②「光が差し込む紅葉の緑道」③「屋下がりの花畑」

Illustrator, Photoshop

インクジェットプリント、コピック、スケッチブック、スチレンボード、マット紙
各 420mm × 594mm

54

キャラクターを通して、生まれ育った経堂の街の風景の魅力を伝えるためにこの作品を制作しました。自身の考えたキャラクターが地域とタイアップしたイメージで制作しました。経堂駅周辺にある緑道の風景を撮影し、作品を見た人が緑道に興味を持ってくれればと思い、パネルと風景を組み合わせたポスターを制作しました。このポスターを通じて、遠く離れた場所にいる方にも、緑道の自然の魅力を伝えたいと思います。



コーヒー豆を購入する時、その味はラベルに記載されたグラフやテキストで語られることが多くある。それ自体は素晴らしいものだが並列しすぎると、コーヒーをこれから飲み始める人にとって分かりづらいものになってしまう。当作品では、豆の第一印象をビジュアルデザインによって表現することで、味の違いを直感的に伝え、「コーヒー」という世界の認識を、チェーン店から産地へと広げてもらう助けになるとことを目標としている。

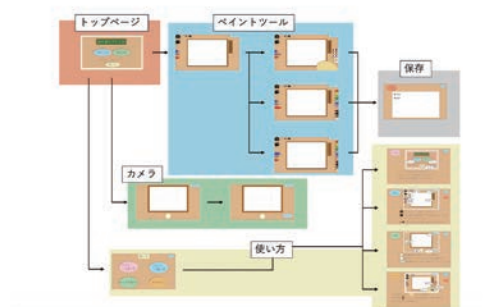
水出 史音
MIZUIDE, Shion

一目でコーヒーの味を伝えるビジュアルデザイン

Illustrator, Photoshop

バナー、ポスター

841 × 594mm, 1600 × 420mm



豊田 宇由
TOYODA,Takayuki

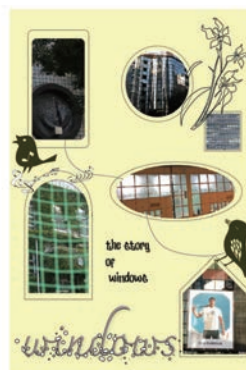
おためしペイント

Illustrator, XD
デジタル作品
1920 × 1080 px

この作品は、教育現場での使用を想定し、作品作りに抵抗のある児童・生徒でも気軽に美術を楽しめることを目指しています。デジタル環境で何度でも試せる仕組みと、「白」「黒」「赤」「青」「黄」の基本5色から始め、色を自由に組み合わせて作れる設計により、自然に色彩学を学べるよう工夫しました。



製本 / Editorial works



林 詩穎
LIN,Shiying

都市の窓

Illustrator, processing

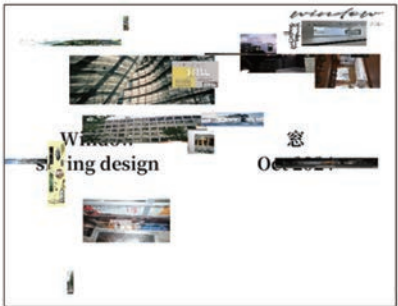
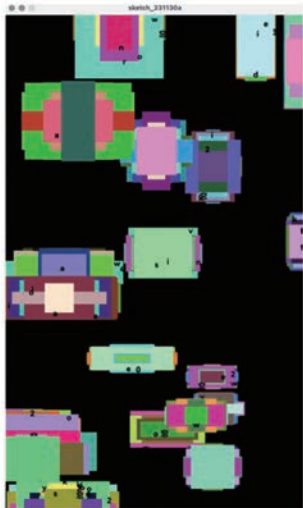
木、冊子

210 × 297mm 47p (冊子) , 1080 × 728mm (ポスター)

700 × 535.27 × 30mm (立体) , 2min (映像)

58

私は「都市の窓」をテーマにした卒業制作を行い、窓が都市生活や文化にもたらす独特な意義を探究しました。写真、イラスト、映像を通じて、東京のさまざまな窓の建築スタイルや生活の雰囲気を表現し、窓を介した内外の人々の交流や、感情のつながりを捉えました。また、鑑賞者が日常生活の中で見過ごされがちな窓の魅力や、その背後にある物語を再発見できることを目指しました。





曾 文琦
SQ,Bunki

八荒

Clip Studio Paint
本
210 × 210mm

60

中国古代の妖怪と神たちへ





田上翔利
TAGAMI,Shori

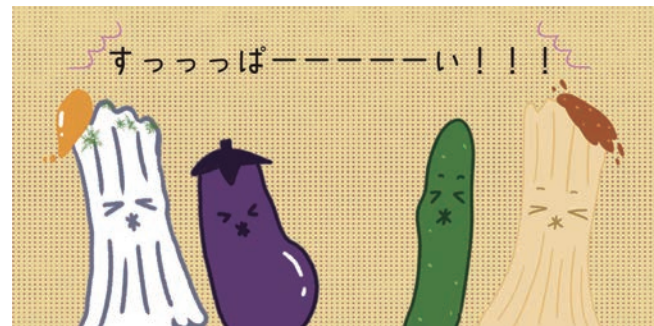
じゃばらバラバラ

Clip Studio Paint, Illustrator
B5 冊子
257 × 182mm 72p

62



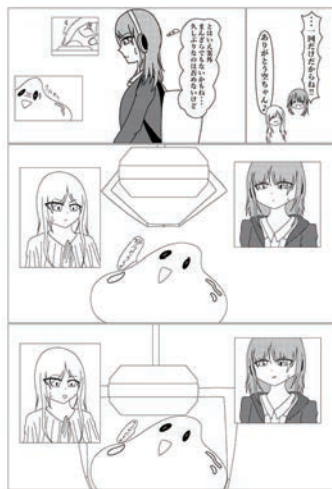
ショート漫画を5話収録し、自立と支え合いをテーマに制作。キャラクターがかわるがわる登場し、バラバラでありながらも寄りかかりあって生きている学園生活を描いた物語。



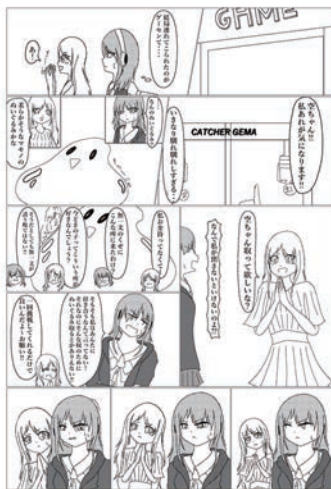
今後梅干しが食べられなくなると言われているのをご存知ですか？
 幼い頃から自分の大好きな梅干しをもっと好きになってもらいたい。年々梅の生産量、消費量が減少していることをもっと多くの人に伝えたい、知ってもらいたいと思い制作した、梅干しが主人公の絵本です。登場するキャラクターは全て梅干しと相性の良い食材達です。

青木葉那
 AOKI,Hana

うめぼしくん
 Illustrator
 インクジェットプリント
 155 × 155mm 28p



11



12



細川 樹希
HOSOKAWA, Itsuki

夜明けの虹

Clip Studio Paint
オンデマンドプリント、冊子、上質紙、光沢紙
257 × 182mm 22p (漫画) , 594 × 420mm (ポスター)

現代を生きる私達は知らず知らずのうちに自らの本音や気持ちを抑え込んでしまう。そんな抑え込んでしまう本音をさげ出す大切さ、今の状況を変えるために勇気を持って意見を伝える重要さを、この漫画とポスターを通じてあなたへ伝えたい。



夜の世界観を味わうための本を作成しました。

夜は昼の延長線にくる時間帯でありながらも、昼間の景観とは全く異なった魅力があると感じます。この作品はそんな夜の世界の美しさを写真と文章だけで表現したものです。

宮寺 遼介
MIYADERA, Ryosuke

Night Walk 夜を楽しむための本

Illustrator, Photoshop

コート紙

297 × 420mm 23p



寺園 彩陽
TERAZONO, Saya

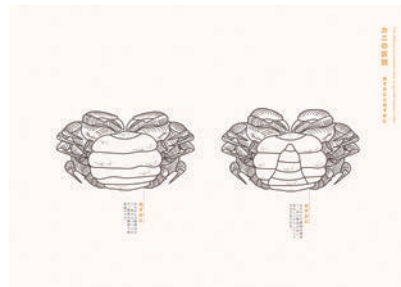
モノとして楽しめる海辺の画集

Illustrator, InDesign, Photoshop

紙、インクジェットプリント、布、糸

190 × 134 × 30mm 124p (画集) , 728 × 515 mm (ポスター)

本というモノと、イラストという内容のどちらもを楽しんでいただけるような画集をめざしました。また、この本を紹介するポスターも制作しました。



私はカニが大好きで、その美味しさは生活に欠かせません。蒸したカニのシンプルな味から豪華な料理まで、どんな食べ方でも魅了されます。しかし、日本では殻の剥き方が難しいと感じる人が多く、食べるのを諦める場合もあります。そこで、カニの食べ方や魅力、文化背景を伝える絵本を作ろうと考えました。多くの人にカニの楽しさを届けたいです。

趙秋
TYO,Syu

上海がにの食べ方の絵本

Illustrator
絵本
240 × 170mm



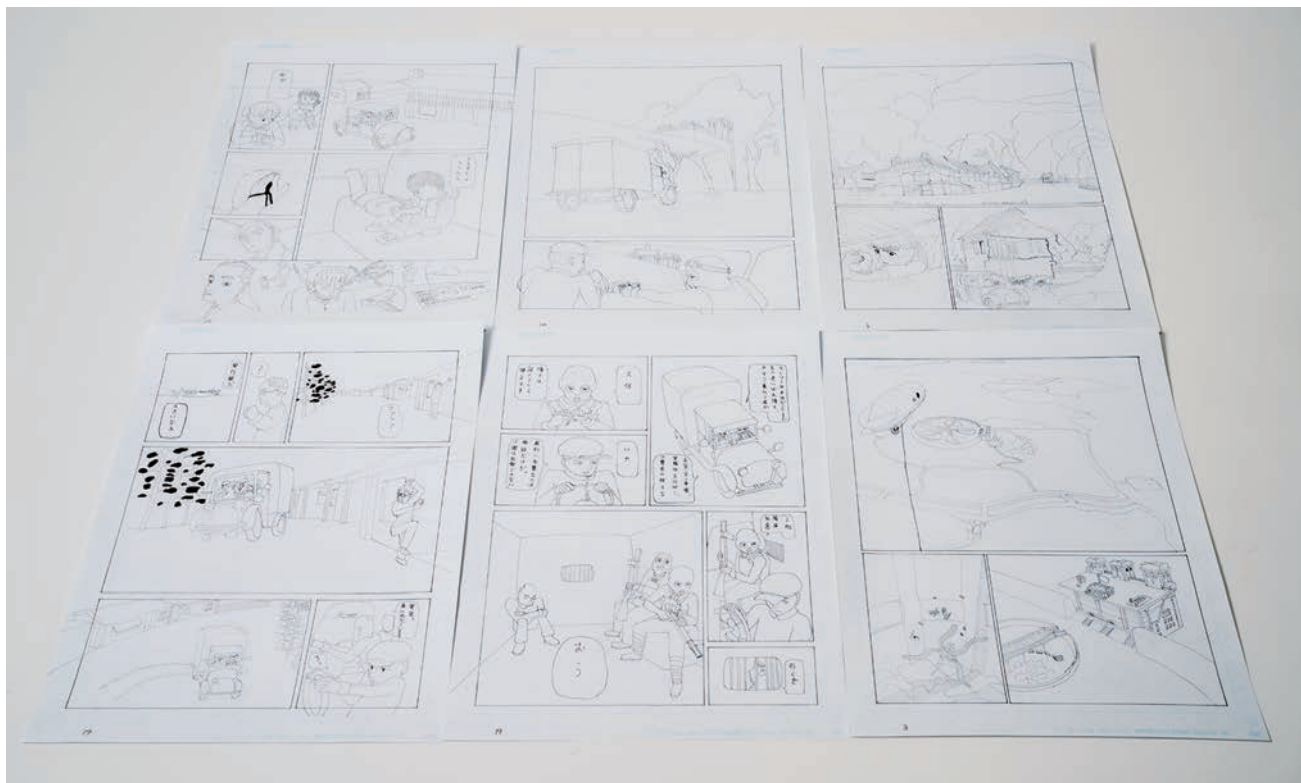
赤羽 由衣
AKABANE,Yui

あなたのわたしのこわいもの

Illustrator
オンデマンドプリント、アートポスト、マットコート
257 × 182mm 38p

68

主人公の怖いものをきっかけに、主人公とその仲間達が周りの人の怖いものを聞いていく物語です。読んだ人に、自分が怖いと思っているものは実は意外と面白いものなのかもしれない、と感じてもらえれば嬉しいです。



カレル・チャペックによる SF 小説「RUR」の前日譚を漫画で製作した。
 今から 100 年前の日本を舞台にし、時代背景や建物などを参考にして製作した。

臼田 圭佑
 USUDA, Keisuke

RUR - ロボット再製 -

冊子、ミリペンによる手描き
 185 × 257mm 24p

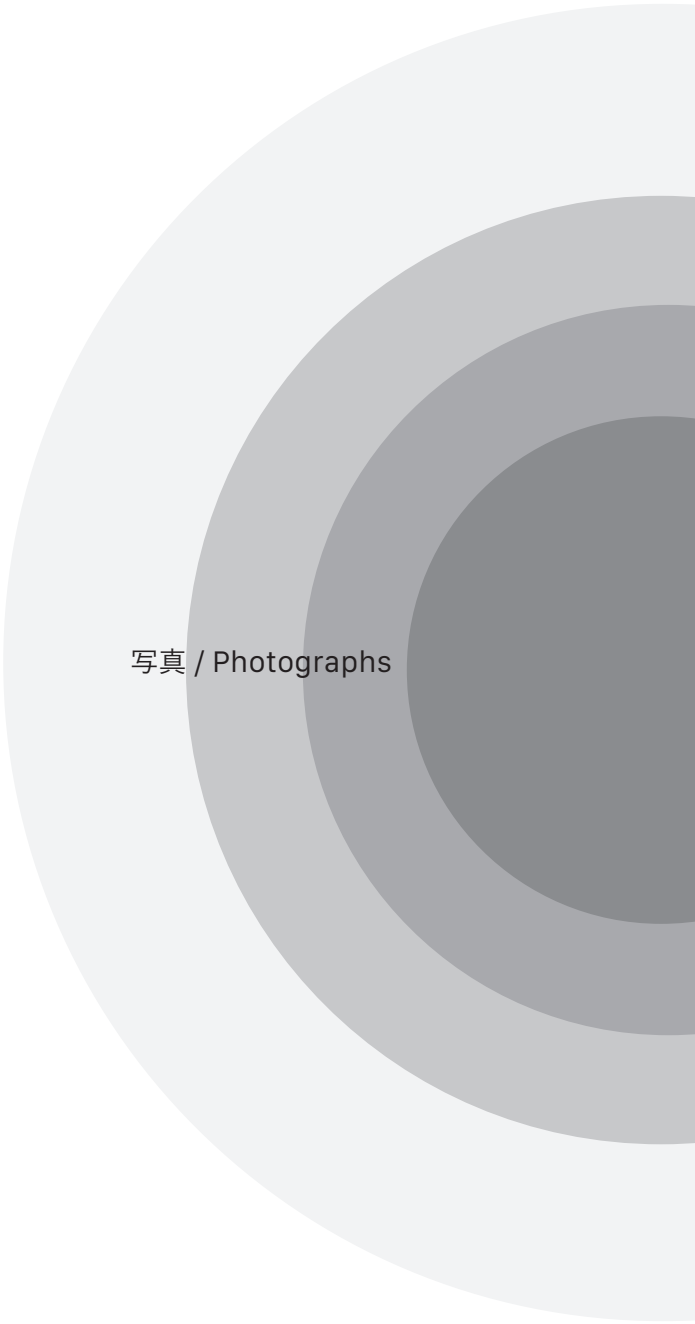
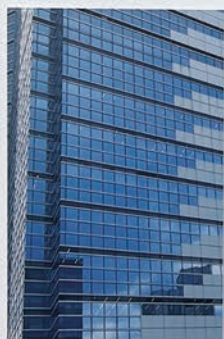
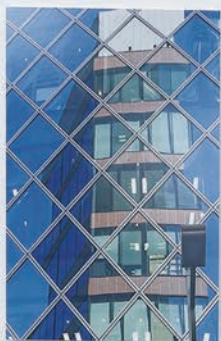
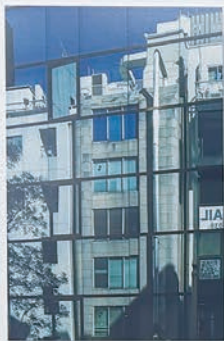


写真 / Photographs

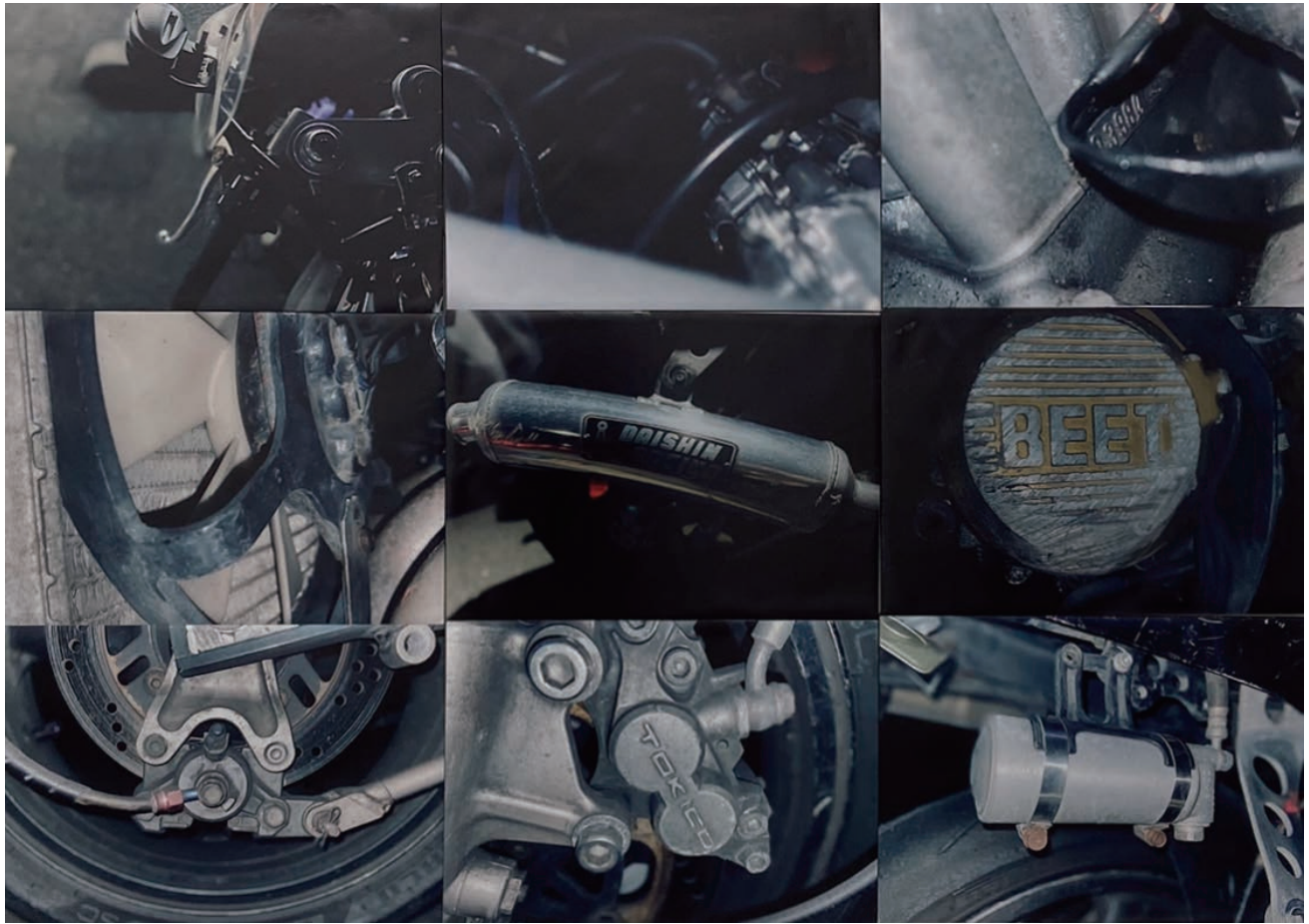


川崎 涼大
KAWASAKI, Ryota

反射する建物

Illustrator, Lightroom Classic, Photoshop
アルミゲタ、写真用紙、スチールパネル
各 410 × 289mm

建造物を中心とした写真を撮影する中で、ビルの写り込みが景観に与える影響について考えるようになった。都市空間はコンクリート、ガラス、鉄の工学的な組み合わせによって成立している。幾何学的な厳密さのある空間に奥行きや、ゆらぎを与えるのがビルの写り込みだ。都市におけるガラスの反射は、人間の知覚に客観的視点を与えると同時に、角度や光の状態によっては風景を屈折、湾曲させることによって非日常的な視野を提供する。

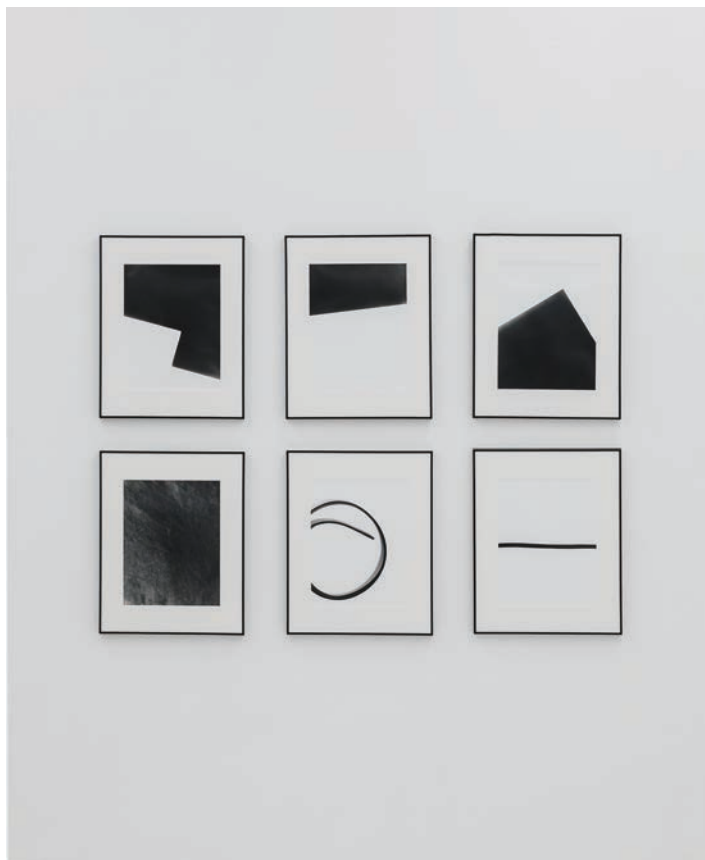


バイクの大小様々なパーツを自分なりにカッコよく撮影しました。

田中 翔大
TANAKA, Shota

パーツ

Illustrator, Photoshop
インクジェットプリント
各 329 × 483 × 19.5mm



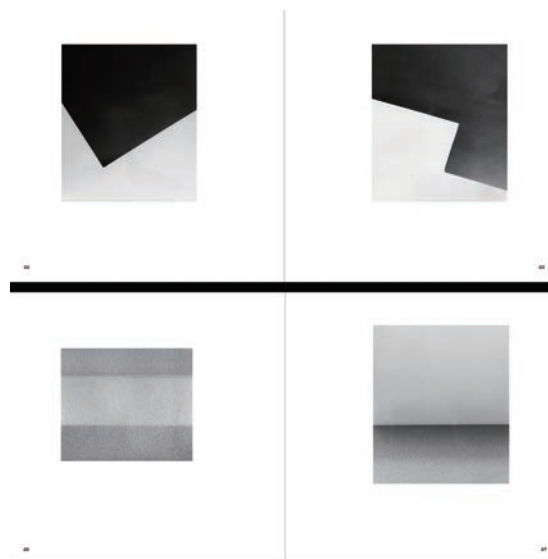
田中 弘輝
TANAKA, Hiroki

EDGE

Indesign, Photoshop

ゼラチンシルバープリント、冊子

508 × 406mm (平面作品) , 210 × 210mm 33p (冊子)



モノクロフィルムの持つ物質性と抽象化作用を探究するために、大学時代に最も長く取り組んだ暗室での作業を通し、制作を行った。水平や垂直撮影によって物の奥行きを喪失させ、どこまでを物質として認識できるのか、どこからが暗号化してゆくのかを探究した。



本作品は、夕日をテーマに、ポラロイドカメラを用いて夕日の一瞬の美しさを記録し、2枚の写真を切り取り接続させることで、夕日の断片を再構築したものです。自然現象としての夕日が切断された視覚形式の中で新たな生命力を得る様子を探求し、時間や記憶、自然の美しさに対する個人的な感覚を伝えることを目的としています。瞬間の記録である写真を素材に、夕日の全体的なイメージを再構築することを試みています。

蔡 政達
SAI, Seitatsu

夕日の断片の縫合と再構築

ポラロイドフォトグラフィー
各 107 x 88 mm



酒井 悠良
SAKAI, Yura

「 』

Lightroom, Illustrator, InDesign, Photoshop
 アクリルパネル、インクジェットプリント、冊子、ロール紙
 各 360 × 550 mm (平面作品) , 165 × 360 mm 22p (冊子)



私は「人物越しの人物」というテーマで制作した。

写真は現実をそのまま映し出すと考えられている。しかし、写真で表現活動をする人間は、カメラの目によって世界を選択し、再度強調や、目立たなくさせたりなど手を加え、作品として鑑賞者に提供する。私達が日常の中で何かをみる時、特定の部分を抜き出して記憶している。群衆の合間に垣間見える「誰か」をみつめることにより、都市の生活者としての視線を改めて発見した。



車と人の関係性というテーマで撮影をした。

主に、街中で撮影している。

写真と、車という自分の好きなものを追う楽しさを追求した。

そして、冊子は「。からはじまり」で終わらせることにより、物語の始まりと終わりを表現している。

車があることによって、様々な出来事が起こる。

衝突している車、駐車違反をしている車、オーナーの性格が表れている車がある。

街中の車と人物の関係性に目を向けて撮影してきた。

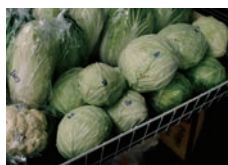
戸上 涼靖
TOGAMI, Ryosei

クルマ。

Illustrator, Lightroom Classic, Photoshop

インクジェットプリント

600 × 400mm, 400 × 300mm (平面作品) , 182 × 257mm (冊子)



川西 紗楽
KAWANISHI, Sara

路上で、どうして、交差して

タイプC プリント、カラーコーン、波板
可変

路上を見つめて、どうして?と考える。
交差したものたちから、人の暮らしが見えてくる。意味と無意味が混ざり合うところ。



①



②



③



④

言葉にできない、そんな感情も自分の一部です。
この作品を通して、自分自身の様々な気持ちについて考えるきっかけにしたいです。

松坂 かみら
MATSUSAKA, Camila

ぐげん
①「取捨選択」②「先送り」③「縁」④「生きる」

Photoshop
インクジェットプリント
各1028×728 mm



林 大介
HAYASHI, Daisuke

「戦争」と「平和」のイメージ

Photoshop
インクジェットプリント
1200 × 4500mm

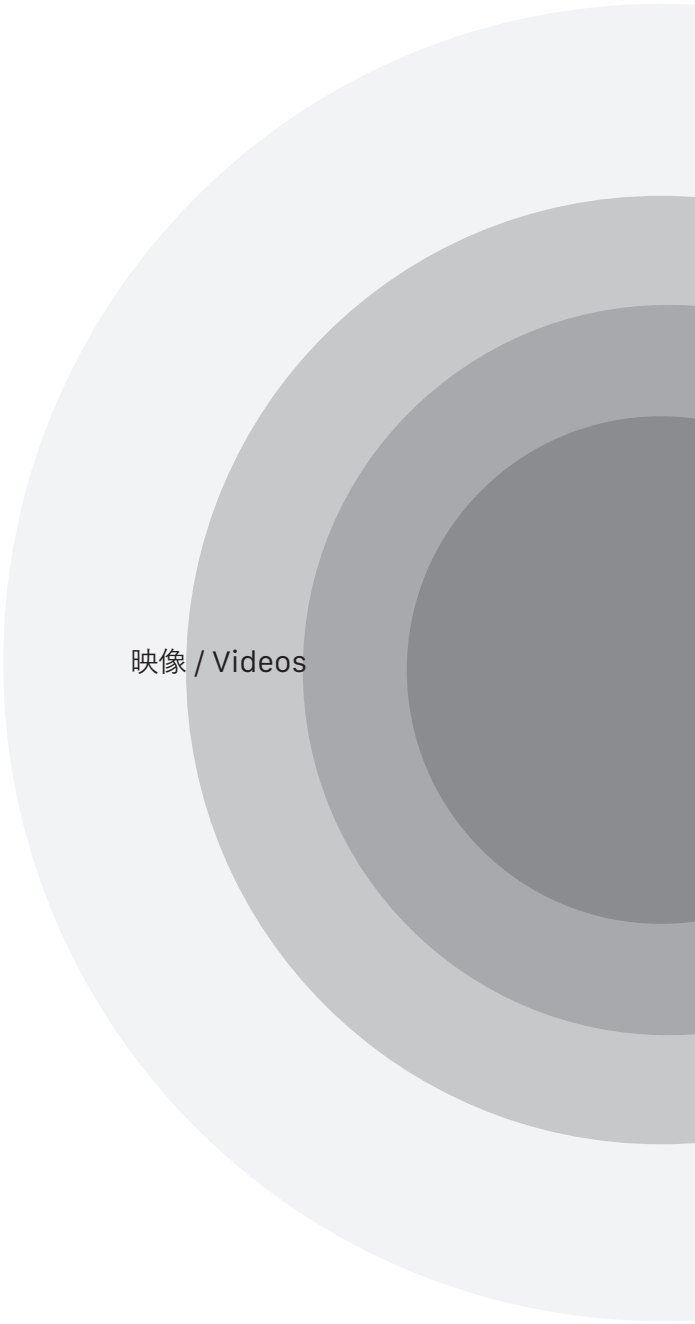
「平和」のイメージとは何か？

「戦争」のイメージとは何か？

動物や人間のフィギュア、模型などを組み合わせ撮影した写真の連作から、「戦争」と「平和」のイメージの境界を考える。

「戦争」と「平和」のイメージは不可分であり、イメージの優先順位によって見えてくる世界が変わる。卓上に並べた物の小さな世界から「平和」をイメージすることができるのかを考え撮影した。





映像 / Videos



山本 甫
YAMAMOTO, Hajime

藍色

Premiere Pro
8min.35sec.

この作品はあくまで MV なので、曲がより良く聴こえるように心がけた。曲では季節や時間、映像ではスローライフをコンセプトにしている。



長田雄太という私自身の記録と、地元山梨をテーマとした映像作品です。地元とのつながりを意識した、地域の活性化に向けた作品です。

長田 雄太
OSADA,Yuta

長田雄太と地元山梨

Premiere Pro
16min.10sec.



CAST (声)

高峰さん

水上竜之介

お父さん

水上竜之介

シュジンコ

水上竜之介

No3

水上竜之介

ラースボス

水上竜之介

黒マック

水上竜之介



※全部水上竜之介です



水上 竜之介
MIZUKAMI, Ryunosuke

フェイス・ザ・パスト

Clip Studio PaintEX, Illustrator, iMovie, Photoshop
インクジェットプリント、冊子
26min.28sec.

この作品では親子の絆や後悔と償いをテーマに、人間関係の重要性を描きました。父親が過去を振り返り、子どもとの絆を修復していく過程や家族の在りようについて表現しています。自分がこれまで漫画と声優の道で培ったスキルを融合し、新たな形状として『ボイスコミック』に挑戦し、全キャラクターの声を一人で担当し、編集なども一人で行い作品に個性を加えました。この作品が視聴者に家族を見つめ直すきっかけとなれば幸いです。





松倉 実来
MATSUKURA, Miku

選択

After Effects, cap cut, Illustrator
6min.10sec.

人生の選択肢をテーマに作品を制作しました。

これまで、常に自分自身が悪い方の選択をしているのではないかと考える機会がありました。しかし、就職活動の一環として自分を見つめ直した時に私自身の今までの選択があったからこそ、多くを学び、成長できたと実感しました。過去にした選択を今は後悔しているかもしれないけど、未来ではよかったと思える日がきつと来ると思いこの作品を制作しました。



論文 / Theses

中田 遥
NAKATA, Haruka

アイドルに関する論考

19995 字

はじめにでは、筆者がこの論考に取り組むまでの経緯を、実体験を交えて述べている。筆者は物心ついたときからいつも何らかのアイドルの活動を追う生活を送ってきた。当時テレビなどで活躍していたグループから、デジタル端末を入手してからはマスメディアでの露出がないグループまで、様々なアイドルシーンを概観してきた。そのなかで同じアイドルを応援する周囲の人間との、アイドルに対する捉え方の違いを実感することが幾度もあり、アイドルへの熱量は間違いなくあるのに、同じ立場であるはずの他のファンたちの思考や行動が理解できないという経験から、ファンを含めたアイドル文化の構造自体に興味が湧き始めた。この論考は、20年ほどの期間で様々なアイドルを概観し考えてきたことを一度整理してまとめることを試みたものである。

1章では、筆者なりにアイドルを定義づけた。芸能人は、歌手であれば歌、役者であれば演技のように何らかの芸を売るビジネスであるのに対し、アイドルはそういった明確な芸が定まっておらず、そのために評価基準も曖昧である。他の芸能職とは異なる存在であるといえる。

また、そのようなアイドルをアイドルたらしめる性質は他の職業や存在にも広がっていると考えた。

2章では、アイドルとファンの関係性を契約になぞらえて捉えた。芸能人とそのファンの関係は芸を売る・買うというビジネスの関係であるとし、その成立には、双方が契約条件を等価としており合意していることが前提だと考える。そのときに、アイドルとファンの関係は、アイドルが明確な芸を売る存在でないために契約条件が明確でないことから、芸能のビジネスとしての関係より恋愛や友情といった普段の人間関係に近いと考えた。

しかしながら、相手への認知がファンからアイドルの一方通行であることから、普段の人間関係とも異なる独特な関係性が成り立っているとした。

そして、そうした関係性が成立するのは「愛を注ぐ」という行為において恋愛関係とアイドルの存在意義が類似しているためだと考えた。

3章では、現在主流となっているグループでの活動の特性を考察した。「センター」という概念は大衆の認知が深まるにつれ、本来の立ち位置としての意味に加え、運営から与えられる序列としての意味合いが強まり、重要視されるようになったと考えた。また、それに伴うグループ内における序列の意義についても考察した。

おわりにでは、考察の所感や今後のアイドル研究への展望を述べた。「アイドル」は様々な要素が複雑に絡み合っている。芸能人としてのアイドルだけではなく、家族の中で小さい子供や飼っている犬が「我が家のアイドル」だったり、様々な文学やアニメーションや映画などの物語作品においても「推し」が設定されるなど、「アイドル的存在」や「アイドル性」というものは、こういった自分と他者との関係のなかで常にあらわれうるものといえるのではないか。さらに、現代では特にインターネットによって保持できる情報量が格段に増えたことに比例して、多様なコンテンツがつくられており、概念としてのアイドルを取り巻く状況も生き物のように変化し続けている。このことから、アイドルというテーマは現代では規模が大きく複雑で、概観することが年々難しくなっていると感じる。しかしながら、人とアイドルとの密接さやアイドルが及ぼす求心力を考えると、アイドルというある意味で異質な存在への理解を深めることが、自己や他者との関係性の構造の理解、さらには、インターネットによる人間関係のパラソーシャル化がこれからより進んでゆくなかで、それに飲み込まれず、上手く活用するリテラシーの獲得にも繋がるのではないだろうか。アイドルという存在が良くも悪くも人に少なくない影響を与えることにつけ、その向き合い方や理解を深める知見の重要性も見直されるべきではないかと考える。

内田 柊
UCHIDA,Shu

三秋 縫「恋する寄生虫」の映画化に関する考察 ―改変と翻訳の違い― 14347 字

近年、日本では小説や漫画を原作にした映画化作品が増加している。その中には成功した作品ばかりではなく、批判や「炎上」の対象となった作品も多い。例えば、漫画『進撃の巨人』や『鋼の錬金術師』の実写映画化への批判は大きな話題にもなった。また小説の映画化においても、例えば東野圭吾の『ラブラスの魔女』が、原作の科学的要素に非科学的な変更が加えられるなど批判された事例もある。

このように映画化が失敗する理由として、原作からかけ離れたストーリーやキャラクターの変更、さらには作品の映像としての完成度が挙げられる。映画は小説や漫画とは異なる表現メディアであり、そのため、原作の内容をそのまま映像化することは難しい場合もある。映画化する際、原作の本質を保ちながら映画というメディアに適した形で表現を加える必要があり、その過程で「翻訳」という概念が重要になる。「翻訳」とは、原作のストーリーやテーマを忠実に保ちながら、映画という言葉に適応させる過程を指す。映画は文学や漫画の影響を受けつつ、独自の表現を追求していくため、原作を映画的な言語で書き換える「翻訳的なメカニズム」が必要となる。これにより、映画は原作の持つ本質を失うことなく、映画ならではの表現方法を取り入れることができる。

本論文では、三秋 縫の長編小説『恋する寄生虫』を主題に、その映画化における改変と翻訳の違いを検討する。特に、小説と映画におけるストーリーの変更やキャラクター像、そしてラストシーンの改変に注目し、それが改変なのか、翻訳なのかを検討した。

まず、前半部分では、キャラクター像の改変が多く見られた。例えば、本作のヒロインである佐薙の印象がかなり違う。小説では、警戒心が強く、物静かで冷徹なイメージだった。映画では、警戒心は強くはなく我儘で破天荒なイメージだった。

次に、中盤では物語の進行が大きく変わる。小説も映画も共に、クリスマスでの描写が存在するが、小説では、中盤部分の出来事であり、映画ではラストシーンとして

扱われている。小説と映画の内容が多少前後するため、同じクリスマスだが、もはや違う物のように感じる。

後半では、今作の鍵である〈虫〉に関わる部分の違いが多く見られた。小説では、〈虫〉によって、宿主は孤立し、宿主同士は惹かれあい、何かしらの条件が揃う時、宿主は自殺をしてしまうというものであった。過去の感染者からのデータを元に詳しく内容が書かれていた。映画では、宿主の自殺の原因は、宿主同士のキスや生殖行為であると分かる。行為をすることによって、卵をそれぞれに植え付け、宿主らは自殺をしてしまうというものだった。

最後にラストシーンでは、大きな改変が見られた。小説では、新たに自殺の原因として、〈虫〉がいたからこそ、宿主達は自殺を選ばなかったことがわかる。高坂は〈虫〉の駆除に失敗し生きていたが、佐薙は駆除に成功してしまい、最終的に自殺を選んしまう。映画では、駆除をする直前 2 人はキスをしており、双方に卵を残していた。そして、卵を残したからこそ、2 人は生存し、恋人となり、ハッピーエンドで終わる。このような検討の結果から、原作から映画化への改変と翻訳の違いが明らかになった。改変とは、映画化に際して原作から不要な要素を削除したり、物語の結末を変更することで、作品自体が異なるものになってしまうことを指す。一方、翻訳は、原作の軸を変えずに映画ならではの演出方法を活かして表現することである。小説で不要なキャラクターを削除したり、映画的な視覚表現を追加することで、映画の可能性を広げることだと考えられる。今後、メディアミックスが進む中で、原作の軸を損なわずに翻訳として表現する方法が重要な課題となる。映画化の際の改変と翻訳の差異を理解し、その原因を明確にすることが、今後の映画化において重要になるだろう。

宮崎 孝太郎
MIYAZAKI, Kotaro

「芦雪犬」についての考察
11051 字

江戸時代を代表する絵師の一人、長沢芦雪（1754–1799）は、その奇抜かつ独創的な作風で知られる。彼の代表作の一つである《白象黒牛図屏風》には、威厳を湛えた象と牛の間に、小さく愛らしい犬が描かれている。この犬は、近年「芦雪犬」として広く知られるようになり、そのユーモラスな表情と親しみやすい姿が多くの人々を魅了している。本論文では、この芦雪犬を中心に、江戸時代における動物絵画の中での芦雪の独自性、現代における芦雪犬の評価と普遍的な魅力について考察する。

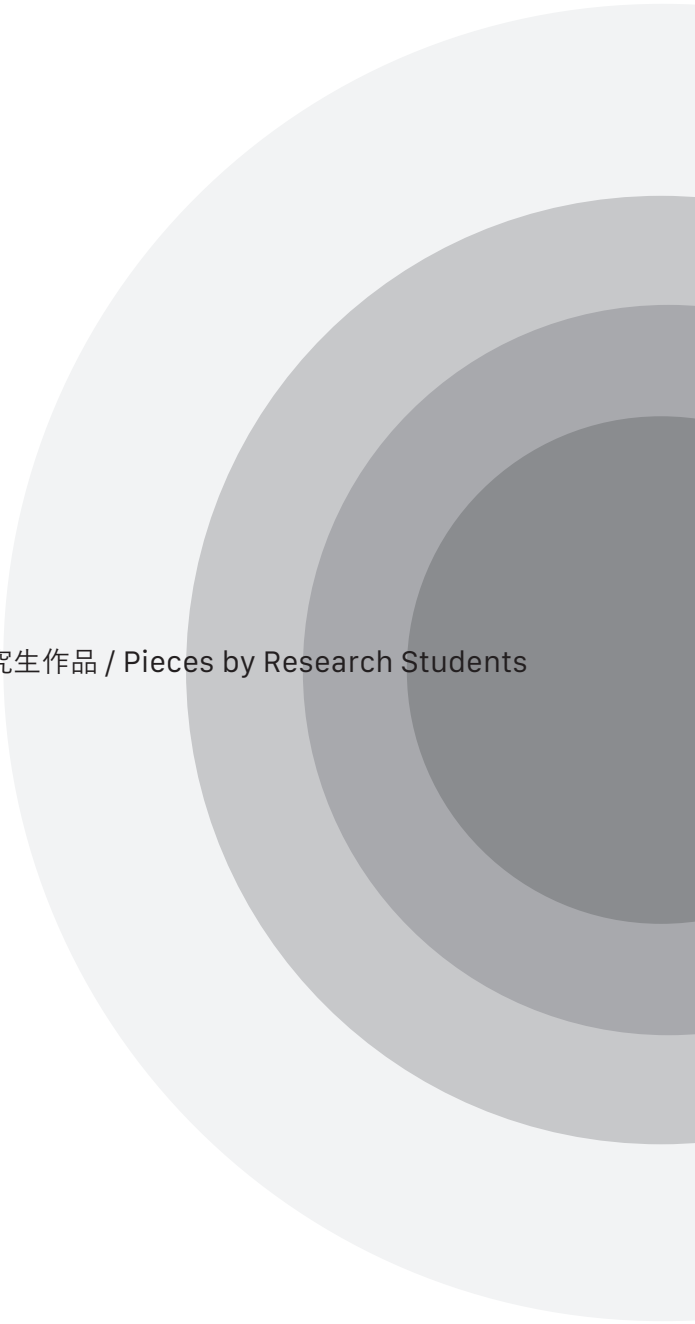
まず、第1章では長沢芦雪の生涯と作品に焦点を当てる。芦雪は京都の裕福な町人の家に生まれ、円山応挙に師事して画業を学んだが、やがて独立し、独自の表現を追求するようになった。《白象黒牛図屏風》は、彼の成熟期における代表的な作品であり、その大胆な構図や動物たちのユーモラスな表現が特に注目される。この中でも芦雪犬は、他の動物と比べて際立った存在感を放つ。小さな体で無邪気に座るその姿は、象や牛の威厳とは対照的でありながら、作品全体に軽妙さを加えている。この犬は、芦雪が日常の中で観察した犬の生き生きとした姿をもとに描かれていると考えられ、鑑賞者に親近感を与える。

次に、第2章では、他の江戸時代の絵師たちによる犬の描写と芦雪犬を比較し、その独自性を明らかにする。例えば、円山応挙は写実的で生き生きとした動物表現を得意としたが、芦雪の犬はそれをさらにユーモラスかつ親しみやすい形でデフォルメしている。また、俵屋宗達や狩野派、長谷川派といった伝統的な画派では、犬は主に象徴的な役割を担う存在として描かれることが多かったのに対し、芦雪犬は実際の犬の動きやしぐさを感じさせる点で新しさがある。このように、芦雪の描写には、従来の形式や象徴性にとらわれない自由な表現が見られ、そこに彼の独自性が際立っている。

第3章では、現代における「芦雪犬」の評価と普遍的な魅力について分析する。今日では、「芦雪犬」は展覧会のポスターやカタログの表紙、さらにはグッズやデジタルコンテンツに至るまで、幅広い形で商品化されている。その背景には、芦雪犬の愛らしいデザイン性と、ユーモアを感じさせる表現が現代の人々にも共感と呼ぶ要因となっている。特に、現代社会では癒しや親しみやすさを求める傾向が強まっており、芦雪犬のユーモラスで無邪気な姿は、鑑賞者に安心感と楽しさを提供している。また、文化財や伝統芸術を新たな形で楽しむ動きが広がる中で、芦雪犬はその象徴的な存在として多くの人々に親しまれている。

本論文では、以上の三つの観点から芦雪犬について考察した。芦雪犬は、その描写の中に込められた芸術性とユーモアによって、江戸時代当時の鑑賞者に驚きと感動を与えた。また、他の絵師たちとの比較を通じて、芦雪の描写が持つ独自性と創造性を確認することができた。さらに、現代社会においても「芦雪犬」は普遍的な魅力を持ち続け、グッズや展覧会を通じて広く人々に愛されている。

「芦雪犬」は単なる動物描写にとどまらず、鑑賞者に感情的なつながりを提供する象徴的な存在といえる。その描かれた小さな犬の中には、時代を超えたユーモアと親しみやすさが宿っており、その魅力はこれからも多くの人々に受け継がれていくと考えられる。この論文を通じて、長沢芦雪の画業とその現代的意義を再評価する一助としたい。



研究生作品 / Pieces by Research Students

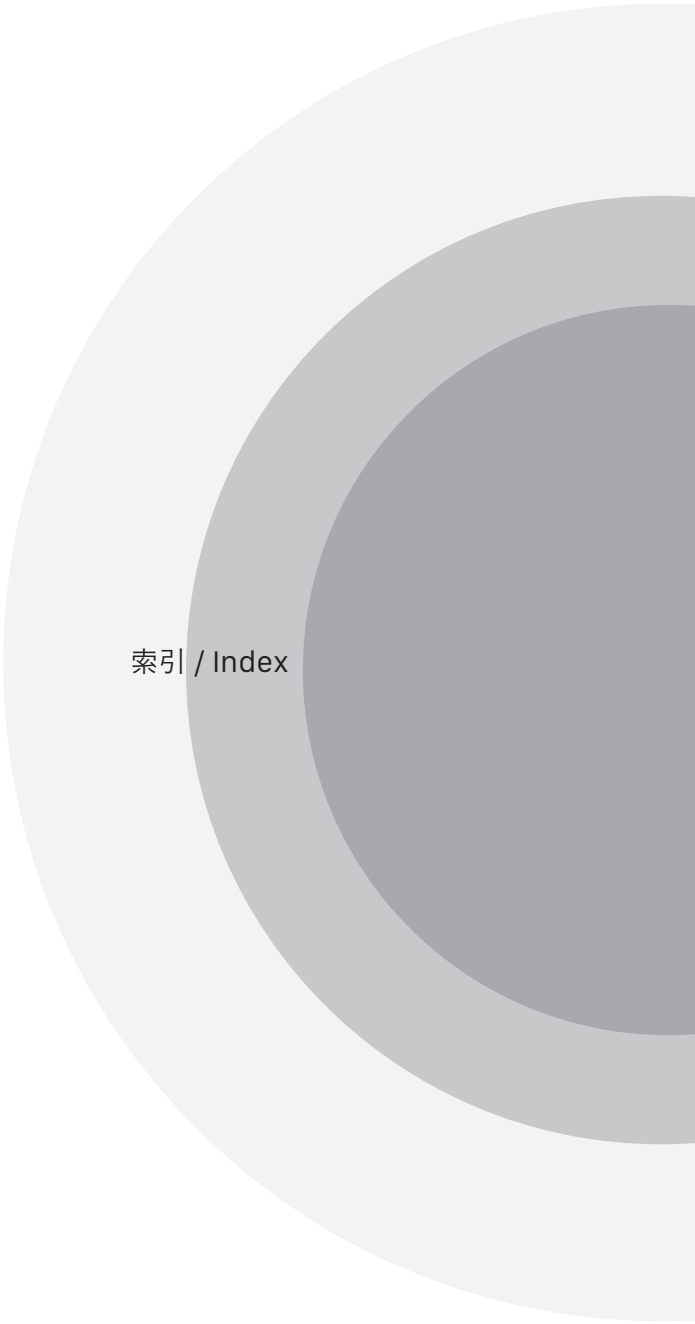


中村 龍馬
NAKAMURA, Ryoma

縁起でもない

板, 和紙, 油性インク, 木材, 油性ペン
可変

私にとって感情とは筆圧でストロークの単位であり、これが自分の思いとはうらはらに出てきてしまう姿である。これが私。意味もなにも、怪獣は感情まかせに手癖のように書くことを続けているため、もはや怪獣としての意味を持たない。



索引 / Index

板倉 唯 / ITAKURA,Yui	-06
笠原 那玖 / KASAHARA,Tomoki	-07
長谷川 穂果 / HASEGAWA,Honoka	-08
千葉 光 / CHIBA,Hikari	-09
ヨウ ロカン / YO,Rokan	-10
須崎 護仁 / SUSAKI,Morihito	-11
井上 琴音 / INOUE,Kotone	-12
長谷川 一刀 / HASEGAWA,Itto	-13
豊島 咲季 / TOYOSHIMA,Saki	-14
波田野 木乃香 / HATANO,Konoka	-15
笠原 豪 / KASAHARA,Go	-16
小林 祐貴 / KOBAYASHI,Yuki	-18
佐々木 菜月 / SASAKI,Natsuki	-19
樊 錦德 / HAN,Kintoku(FAN,Jinde)	-20
島村 奈々花 / SHIMAMURA,Nanaka	-21
佐藤 地央 / SATO,Jio	-22
王 興洲 / OH,Koshu(WANG,Xingzhou)	-24
松下 こころ / MATSUSHITA,Kokoro	-28
山崎 稀美夏 / YAMAZAKI,Kimika	-29
阿部 零 / ABE,Rei	-30
中村 隆之助 / NAKAMURA,Ryunosuke	-32
島津 颯月 / SHIMAZU,Sogetsu	-34
樋口 楓 / HIGUCHI,Kaede	-35
石田 樹那 / ISHIDA,Juna	-36

岩元 大樹 /IWAMOTO,Daiki	-37
角野 麻衣 /KADONO,Mai	-38
吉橋桜 /YOSHIHASHI,Sakura	-39
菅野 裕美花 /KANNO,Yumika	-40
富岡 楓 /TOMIOKA,Kaede	-41
室井 聖眞 /MUROI,Shoma	-42
宮川 岳登 /MIYAKAWA,Taketo	-43
コ ユシン /KO,Yushin(GU,Yuchen)	-44
大塚 友加里 /OTSUKA,Yukari	-46
宋 子昂 /SO,Sigo(SONG,Ziang)	-47
小倉 土輝 /OGURA,Shiki	-48
土田 沙愛 /TSUCHIDA,Sarai	-49
青羽 櫻 /AOBA,Sakura	-50
佐藤 昂明 /SATO,Komei	-51
石井 瞳 /ISHII,Hitomi	-52
堀内 くるみ /HORIUCHI,Kurumi	-53
梶山 彰斗 /KAJIYAMA,Akito	-54
水出 史音 /MIZUIDE,Shion	-55
豊田 宇由 /TOYODA,Takayuki	-56
林 詩穎 /LIN,Shiying	-58
曾 文琦 /SO,Bunki	-60
田上翔利 /TAGAMI,Shori	-62
青木 葉那 /AOKI,Hana	-63
細川 樹希 /HOSOKAWA,Itsuki	-64

宮寺 遼介 /MIYADERA,Ryosuke	-65
寺園 彩陽 /TERAZONO,Saya	-66
趙秋 /TYO,Syu	-67
赤羽 由衣 /AKABANE,Yui	-68
臼田 圭佑 /USUDA,Keisuke	-69
川崎 涼大 /KAWASAKI,Ryota	-72
田中 翔大 /TANAKA,Shota	-73
田中 弘輝 /TANAKA,Hiroki	-74
蔡 政達 /SAI,Seitatsu	-75
酒井 悠良 /SAKAI,Yura	-76
戸上 涼靖 /TOGAMI,Ryosei	-77
川西 紗楽 /KAWANISHI,Sara	-78
松坂 かみら /MATSUSAKA,Camila	-79
林 大介 /HAYASHI,Daisuke	-80
山本 甫 /YAMAMOTO,Hajime	-84
長田 雄太 /OSADA,Yuta	-85
水上 竜之介 /MIZUKAMI,Ryunosuke	-86
松倉 実来 /MATSUKURA,Miku	-88
中田 遥 /NAKATA,Haruka	-90
内田 柊 /UCHIDA,Shu	-91
宮崎 孝太郎 /MIYAZAKI,Kotaro	-92
中村龍馬 /NAKAMURA,Ryoma	-94

ここはかすがい

和光大学 表現学部 芸術学科
卒業制作展 2025

展覧会

会期：2025 年 2 月 5 日～2 月 9 日（横浜市民ギャラリー）
2 月 5 日～2 月 10 日（BankART KAIKO）

会場：横浜市民ギャラリー／ BankART KAIKO

主催：和光大学表現学部芸術学科 2024 年度 卒業年次生

運営：和光大学表現学部芸術学科 2025 運営委員会

臼田圭佑（代表）

松下こころ 山崎稀美夏 田中弘輝 水上竜之介

島津颯月 田上翔利 吉橋桜 川西紗楽 須崎護仁

宮寺遼介

カタログ

発行日：2025 年 2 月 5 日

デザイン・編集：吉橋桜 松下こころ 川西紗楽 島津颯月

田上翔利 田中弘輝

メインビジュアル：吉橋桜 松下こころ

撮影：加藤健（一部を除く）

印刷：株式会社グラフィック

発行：和光大学表現学部芸術学科 2025 運営委員会

和光大学 表現学部 芸術学科

〒195-8585 東京都町田市金井ヶ丘5丁目1番1号 TEL：044-989-7488（教学支援課）

