

自分たちの創作が子どもたちの笑顔をつくった!

最近ではラジオ番組を作ってYouTubeにアップロードするなど、新しい試みも。横浜祭や世田谷祭では「カードのガチャガチャ」を制作してブースに設置しました。企画した前原さんは、学園祭の思い出を次のように振り返ります。「実際に遊んで楽しめるように、自分たちのイラストにラミネート加工したカードを、ガチャガチャの筐体に入れて置いたんです。ハンドルを回すとカードが出てくる。遊んだ子どもたちの笑顔が見られたのは、嬉しかったですね。1年生が意欲的に参加してくれたのも励みになりました」。



世田谷祭の様子。部誌や手作りのパスケースも販売しました。

恒例行事である夏・冬の合宿では、2024年度は伊東と鬼怒川を訪れました。副会長の三浦さんは「合宿も普段の活動の延長という感じで、ゲームをしたりカラオケをしたり交流を楽しむのを目的にしています。合宿を通じてメンバー同士の知らなかった一面も見られて、仲がより深まったのはよかったですね」と、その意義を語ります。「巨大迷路のアトラクションを、誰がいち早く脱出できるか競ったのもいい思い出」とは前原さんの談。コロナ禍で修学旅行の機会がなかった世代だからこそ、合宿は特別な輝きを放っているようです。



伊香保の夏合宿では牧場を訪れたのもいい思い出。



大はしゃぎした2024年の伊東の夏合宿。

培った創作の技術、こころを 将来の仕事にも活かしたい

コミュニケーションを大切にするアルテのメンバーにとって、もう1つ思い出深いイベントが『プレゼン大会』です。横浜キャンパスの講義室を借りて開催したこのイベントでは、メンバーそれぞれが好きなものをパワーポイントにまとめ、スクリーンに映しながら熱いプレゼンバトルを繰り広げました。「好きなものを通じて、その人の内面まで知れたのが楽しかったですね。私はディズニーが好きなので、ステキなアニメ作品がたくさんあることを皆に知ってもらいたいと思い、世間にはあまり知られていない『シンデレラⅢ』についてプレゼンしました」と言うのは、大会の実現に奔走した本橋さん。ゲームを語る人もいれば、ベイブレード(独楽)を語る人もいて、個性的なメンバーの趣味趣向を共有することで、皆の創作意欲も刺激されたようです。

普段は小説を描いているという前原さんは、『ビブリオバトル』イベントも開催したいと今後の展望を語ります。「自分が読

んだ本の魅力をプレゼンして、誰が一番心を動かせたか?で競うゲームなのですが、全国規模で行われていて、公式な協会もある。僕らの集まりにも、うってつけだと思うんです」。

創作に情熱を注ぐ4人ですが、仕事にしたいわけではなく、あくまで趣味として楽しんでいるとのこと。次期会長を任される沼田さんは、創作への思いを次のように語ります。「好きなイラストを直接仕事にすることは考えていませんが、私が学ぶ『環境経営システム』も、突き詰めれば“人の心を豊かにする”ことを目指す分野。創作と同じで、繋がる部分は多いと思います。アルテで培った創作の技術や、人と人との繋がりを大切にする気持ちを忘れずに、将来にも大いに活かしたいと思っています」。

溢れんばかりのクリエイションが、皆さんの心を、そして世界を豊かにしてくれることを期待しています!