KAIHOU

会報、快報、回報、ニュース

東京工芸大学同窓会 関西支部 会報

平成29年度号 平成29年9月発行

東京工芸大学同窓会 関西支部 会報 目次

支部長ご挨拶…… 東京工芸大学同窓会関西支部 支部長　駕田　毅

来賓ご挨拶…… 東京工芸大学同窓会専務理事　立川宏司

平成29年　支部総会

講　演…… 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授　岩谷　徹

平成28年度会計報告・平成29年度予算案

議案審議

平成29年　懇親会

平成29年　総会出席者

総会返信ハガキ通信欄よりの「メッセージ」

会費納入のお願い

役員氏名一覧

関西支部事務局・各地区連絡先

東京工芸大学同窓会 関西支部

平成29年　支部総会　ご　挨　拶　42期　駕田　毅

関西支部 支部長　42期　駕　田　　毅

皆様、こんにちは。

今日は28年度の最後の総会ということで、お客様としては同窓会本部から立川専務理事さん、そして東京工芸大学のゲーム学科で頑張っておられます岩谷教授をお迎えしての総会となります。

皆さん最後までよろしくお願いいたします。

そして先程も司会者の方からご案内がありましたように、いつもとは違う順序でやりますので、よろしくご協力のほどをお願いいたしまして、簡単ですがご挨拶に代えさせていただきます。よろしくお願いします。

平成29年　支部総会　ご　挨　拶　42期　立川宏司

東京工芸大学同窓会専務理事　42期　立　川　宏　司

立川でございます。ご無沙汰しております。

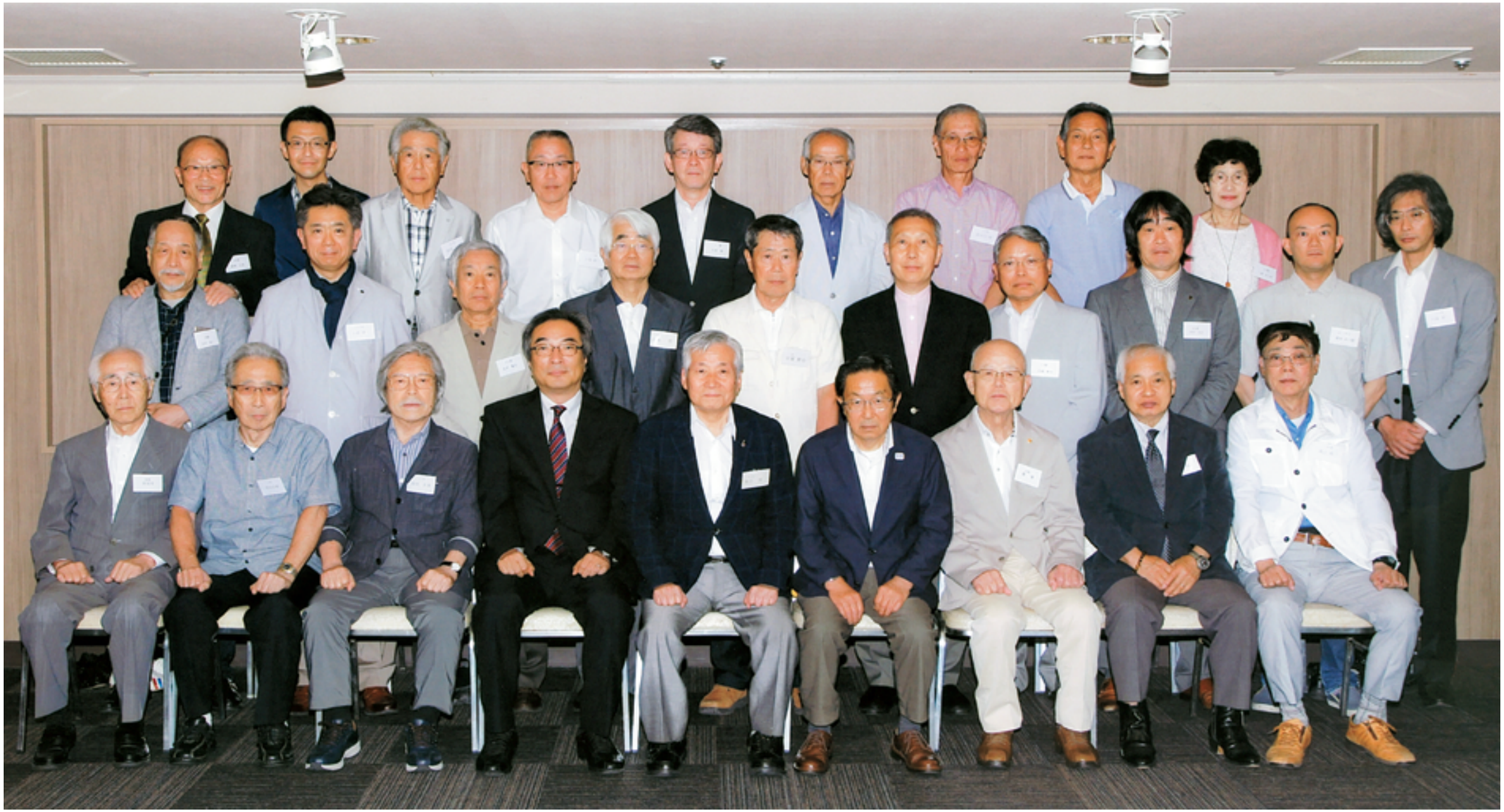
実は明後日、本部の理事・評議委員会が開催されます。今年度の会長はそのまま留任のご予定ですが、副会長２名の方とそれから専務理事が一部替わられます。東京のほうも色々頑張って明後日の代議委員会は50名ぐらい、そのあとに奨学金の贈呈式をやるんですけど、これを合わせると約100名くらいの久しぶりに大がかりな懇親会をやっていくことになりました。

このところ学校が新しくなったものですから、皆さんおいでいただける機会があるみたいで、これからも色んな行事をやっていきたいと思いますので、ひとつまたよろしくお願いいたします。

ありがとうございました。

平成29年　支部総会

東京工芸大学同窓会関西支部　総　会　平成29年６月　　於　アークホテル



平成29年　支部総会

平成29年６月24日㈯、関西支部恒例の総会を大阪長堀橋にあります「アークホテル」にて開催し、近畿各地から同窓生が参加しました。

来賓として、東京工芸大学同窓会本部　42期立川宏司専務理事、東京工芸大学芸術学部ゲーム学科　岩谷　徹教授のご出席を頂きました。

38期滝口氏の司会進行で、まず亡くなられました39期石田　修氏、40期平野文彦氏、53期足立圭三氏、工-４期増田雅与志氏に黙祷を捧げ、各役員、各地区の活動報告、会計報告、予算案などが審議されました。

来賓講演にて、岩谷　徹教授より「メディア芸術としてのゲーム」のお話を頂き、また立川宏司専務理事より同窓会事務局の近況などのお話を頂きました。

懇親会では、54期金居光由氏の司会、43期二見むつみ氏の乾杯に始まり、参加者一人ずつ、各自の近況、抱負などを話し大変盛り上がりました。

41期宮本利夫氏の中締めで来年の再会を約して散会となりました。

支部長　42期　駕田　毅氏

司　会　38期　滝口雅之氏

京都地区　39期　安岡賢治氏

滋賀地区　47期　大西　繁氏

大阪地区　39期　山本　哲氏

兵庫地区　54期　金居光由氏

奈良地区　43期　二見むつみ氏

双美会　工-２期　内田英男氏

会計報告　40期　倉橋正直氏

講　演

「メディア芸術としてのゲーム」

東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 教授　岩谷　徹

東京工芸大学の芸術学部のゲーム学科の岩谷と申します。

初めまして。皆さんのお顔を見ますと、本学の歴史を感じるといいますか、非常にこう結束力があるといいますか、素晴らしいといつも思っております。

ゲーム学科の方はコースから数えますと10年の歴史ですので、まだまだこのような同窓会で集まるというようなことはまだまだできていないのですけれども、今年の２月の卒展のときには、同窓会も一緒に中野キャンパスでやりまして、皆さんお集まりになり、とても賑やかにやっておりました。また学位授与式のあとの祝賀会では同窓会の皆様に色々とご援助いただいて、学生も我々も多いに飲んで騒いでおりました。本当にありがとうございます。

それでは、皆さん写真の関係で多分ご卒業されているかと思うのですけれども、そのあとマンガ学科とかアニメーション学科とかゲーム学科とか、新しい学科が出来てきて、多分よくお分かりにならないかと思いますので、その辺をちょっとゲームがなぜその工芸大学の芸術学部にあるのかということも含めて、お話をしていきたいと思います。

まずは私の方はナムコという会社に1977年に入り、30年間ゲームを作ってきておりました。その後、工芸大学の方にゲーム学科を作るということで、教員として参加をするようになりまして、ちょうど本当に2007年ですので、10年目という形になります。

あとは日本デジタルゲーム学会の方の会長もしておりまして、ゲームの学術としての活動をやっております。

プロフィール

- 1977年(株)ナムコ
- 1980年「パックマン」を企画開発
- 2007年より、東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授
- 日本デジタルゲーム学会 会長

皆さん、「パックマン」ってご存知でしょうか。これです。世界的に大ヒットしたということがありまして、そのゲームの面白さは何なのかということとか、それから今37年「パックマン」が出てから経ってるんですが、37年経ってもまだスマートフォンとかPCとか色んなものでゲームの「パックマン」が遊ばれている。世界中で遊ばれている。その秘密は何かというところもちょっとお話していきたいと思っております。この写真はギネスを取った時のもので、なかなかゲームって表彰されないんです。文化的にまだ認められていないというようなことがありまして、逆に海外からの方の評価がゲームに対しては高い。マンガやアニメーションの方は、文化庁とかもかなり評価してるんですけども、ゲームに関してはまだまだ評価されるに至ってないというところがあります。

この写真の「ポケモンGO」というゲームをご存知かと思うのですけども、去年ドイツでゲームの学会がありまして、そこに行ったときも、「ポケモンGO」をやっている子どもたちが世界中にいるというぐらいに、ゲームというのがこれだけ普及して、子どもたちにもそれから今、年輩の人たちにもゲームをやられているということが分かります。それからメディアとしては今電車の中では本当にスマホをみんないじっているような姿をよく見られますね。

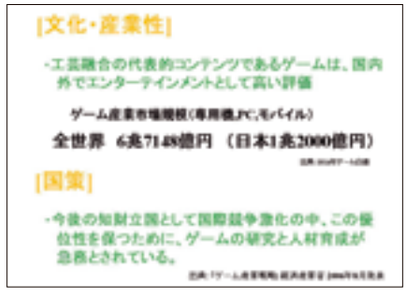
そういうことでメディアがどんどん変わってきている中で、そのメディアで今映画を見たりゲームをやったり、あるいはカタログの写真を見たりというような形で、今本当にどんどんメディアというものが変化しております。そこに合わせるコンテンツを工芸大の学生たちが卒業してクリエイターとして頑張っているととらえていただければと思います。

ゲームができるまでの過程も色々ありまして、企画書があり、それからこのような背景スケッチを描きまして、CGソフトと呼ばれるCGでモデリングをして、こういうような計算で建物を描いて、そこに模様を貼るとこのような背景になるというようにコンピューターでリアルタイムに処理をして映像とします。それもプレイヤーの反応によって変わっていくというインタラクティブ性がゲームの大きな特徴ですね。アニメーションはあらかじめ作られた映像を流すんですけれども、ゲームの場合ですとプレイヤーの入力によって後ろから見たり前から見たりという計算で、リアルタイムで計算して、画像を出しているということです。これもプログラミングしてやっているわけなのですけれども、その映像をちょっと見てもらいます。

こういうような背景の中で、ナレーションも専門の人にやっていただいて、まるで本当アニメーションを見ているような中で、ゲームが展開しているという世界です。この顔なんかも非常に他のキャラクターとは違うような顔をコンピュータで作って。あとは

本当にクラシックの音楽が流れて、それで背景があってキャラクターがあって、それでゲーム性があってというような中で、ゲームは構成されております。

多分お持ちになってらっしゃる方は少ないと思うんですけれども、PS4とかXbox Oneですね、むしろお子様が持たれているかもしれないですね。ゲーム専用機の、皆さんはファミコンはご存知かもしれないのですけれども、このように今はかなりゲーム専用機も高度化しております。また、ゲームがどのような産業規模かといいますと、全世界で６兆円の産業規模になっております。



これはパソコンとかスマートフォンとかゲーム専用機とか全て合わせて６兆円なんですけれども、これらは2014年のデータです。今は10兆円規模とも言われています。ですから10兆円の産業をこれから我々は築いていくというか、クリエイターを輩出していかなければいけないという風に思っております。と言いますのも、今日本がアニメーションやゲームやマンガなどを輸出して外貨を稼いで原油と食糧を買うというような時代になりつつテレビや自動車を輸出して外貨を稼いで食糧とエネルギーを買うという時代から、コンテンツを輸出して外貨を稼いで日本が成り立っていくという時代になっていきます。我々工芸大学の写真学科とか映像学科、デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科、マンガ学科ですね、こういうコンテンツの学科が今後日本を支えていくと思っております。輩出したクリエイターたちが日本を支えていくんだという意味で工芸大の位置づけというのもとても大事かと思います。芸術学部に限らず工学部の人たちもそうだと思います。ここでゲームというものを要素でちょっと分析してみますね。ゲームといいますが、総合芸術、総合技術という風にとらえております。ゲーム機の中を分解して試したということは学生に聞いてもあまりいないんですけれども、中を見ると非常にICが詰まっていて、いわゆるコンピューター技術が組まれている。そしてセンサー技術であるとか、そのような工学が入っている。

さらにゲームはプログラムで動きますので、数学や物理学も必要になってきます。

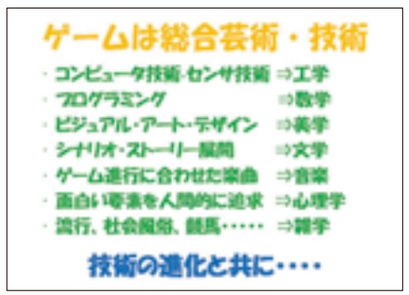
先程の映像にありますようなビジュアル背景、こちらの方はもう美学ともいえます。

これはもうアートの部門、芸術部門ですね。それからシナリオ展開、ストーリー展開、それからセリフも含めて文学ともいえます。

ここも芸術部門で。そしてゲーム進行に合わせた楽曲があります。音楽が入ってます。

そして面白いとは何か、やっぱりゲームは面白くないと誰もやってくれませんので、人の気持ち、心理を知るということで心理学。

また競馬を知らないと競馬ゲームは作れない、野球を知らないと野球ゲームを作れないという雑学も必要になってきますので、このように工学・数学・物理学・美学と、多くの学問が実はゲームにはぎゅっと詰まっているとお考えになっていただければと思います。そのため色々な角度からアプローチがされて、世の中に色んなゲームが出ていくととらえていただければと思います。大学でもゲームを学ぶということは、ゲームクリエイターを輩出するだけではなくてゲームとは何かということとか、新しいゲームの表現とは何かというようなことやアート表現としてのゲームということも学びのひとつであるととらえております。

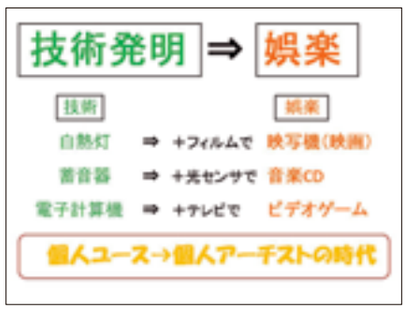


白熱灯がエジソンによって発明されて、それとレンズとフィルムによって映画のようなものができて娯楽になっている。蓄音機の方も今音楽CDやダウンロードのような形で楽しまれている。電子計算機とテレビを組み合わせて、ビデオゲームになっていくというように、色んな技術が合わさってエンターテイメントになっていくという流れがあるかと思います。

その中でも特に個人単位に移行しているというところに、やっぱり肝があると思います。つまり大昔は音楽を聴くというとオーケストラの演奏しているところ、歌を歌っているところに出かけなれば音楽は聴かれなかったのですけれども、その後、蓄音機とかステレオが出て、家で音楽が聴けるようになり、今度はウォークマンとか今のスマホのように個人単位で音楽が聴けるという流れになっています。つまり一般のところから家に行って個人に行くという音楽。それから電話もそうですね、村に１台しかなかった電話から、家に黒電話が１台、そして今では個人で電話１台というように公共から家から個人へというように流れていく。

ゲームの方もそうですね。ゲームセンターしかなかったものが、ファミコンで家でゲームができて、今はスマホで個人で。今電車の中でみんな本当にアニメーションとかそれからマンガを見て、ゲームをプレイしているということで、個人でデバイスを持ってコンテンツを楽しむという時代になってますので、コンテンツの作り方が変わってきているという風に思いますので、我々も工芸大も芸術学部の役割もこれから多くあるのかなと思います。

昔のゲームの話をちょっとしたいのですけれども、これはレースゲームで、どこかの旅館でやったような記憶があるかと思いますが、これはテレビモニターじゃなくて、こういうスクリーンですね、このスクリーンの裏側からこの点光源で車と道路と背景を映し出して、レースゲームを楽しむというもので、これはビデオゲームではないんです。これの映像がこれですね。実際ここに人がいて楽しんでいて、本当にビデオゲームで作れば簡単なのですけれども、それが登場する前では、このような影絵で遊んでいたわけですね。これは機械の中身が透明円盤に道路が描かれていて、豆電球１個で全ての映像を後ろから投影してゲームにしている。このように相手の車が道路の左右に動いてやっているというような形なのですけれども、このゲームを作って大ヒットするわけですね。



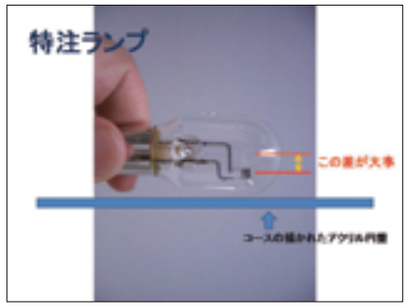
学生にこれを見せると、なんでわざわざ機械仕掛け

でこんなもん作るんだと、もうビデオゲームで作っちゃえばいいじゃないかという風になっているんですけれども、やっぱりこのカラーで迫力ある映像を出すためにはまだまだ機械仕掛けである必要があった時代のゲームなんですね。

そして、このランプの位置が実は重要でして、この「F-1」というゲームを作ったときには、ランプを特注しました。

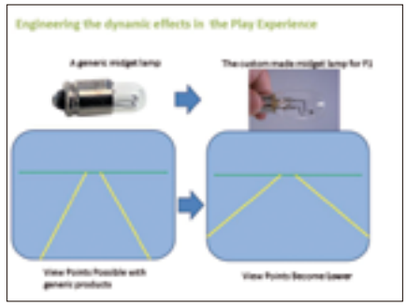
フィラメントがなるべくこの透明円盤に近いほうに迫力ある道路が再現されるのです。つまり迫力があるようにしたい、でも普通のランプを用いるとこのようになってしまって、ちょっと上からカメラが見たような視点になってしまいます。

どうしてもドライバーから見たような道路にしたい、迫力のある道路にしたいというためには、このようにフィラメントを下に特注したランプを作らなきゃいけない。要するにもの作りで大事なのは、迫力あるレースゲームを作りたいがために発想を転換して、ランプを特注すればいいじゃないかというようなこだわりを持って作ったというような例がありました。大事にしたいコンセプトを実現するために、学生たちに教えているのは、だめだ、常識はずれだと思うことをやらないと実現しないよと、そして追求するときには、そのコンセプトをいかに実現するかというところに力を向けてくれという風に教えています。



「パックマン」のお話もしたいんですけれども、「パックマン」のほうは非常に細かい設計をしています。

細かい設計と言いますのは、至れり尽くせりなんですね。かゆいところに手が届く、つまりプレイヤーが嫌だな、やってて嫌だな、ストレスがたまるなというところをちゃんと先読みして、そのストレスがたまらないように頭の中でシミュレーションしてゲーム設計をしているというところにあります。



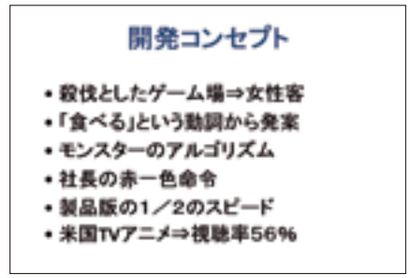
「パックマン」はどうやって作ったのかと言いますと、当時ゲーム場には女の子があまり来ない、カップルが来ないというようなところで、要するに汚い・臭い・暗いという３Kがゲームセンターだったのですね。

今からもう38年くらい前、女性やカップルが来てもらえるかということで、女性やカップルでも遊べるものはないかということを考えて、食べるというコンセプトのゲームを考えました。

エイリアンを殺せとか、たたきつぶせとか殺伐としたテーマではなくて、食べるということであれば女性にも親和性があるだろうということで、食べるということをキーワードにパックマンというものを考えました。

ここでも色々こう泥臭い話もあるんですけれども、パックマンのこのキャラクターの敵役モンスターもおどろおどろしくなく可愛いキャラクターにしてるんですね。

敵ながら可愛い、憎めないというキャラクターにしてます。この色も当時のピンクとかシアンとか、そのようなカラフルな４色にして、女性でも入れこめそうな色合いにしました。ゲームの開発の途中で社長発表っていうのがあるのですけれども、社長発表のときにだいたい７割８割ぐらいできたときに社長に見てもらって、今後継続して開発していいですか、あるいは生産していいですかというようなことを、まだまだ小さな会社でしたので社長判断をしてもらいました。



そのときに社長が、プレイをして「うーん」ってこう唸りながらプレイするんですね、そのときにこのパックマンを操作してゲームするんですけれども、「どれが敵だか分からない」って言い始めるんですね。プレイをしてて。「この４匹のモンスターが敵ですよ」って言っても、「赤が敵だろ」と言い始めるんですね。

「いや、違うんです。これ全部敵です。」って言っても。「どれが敵だか分からない」って印象を持ったらしく、帰るときには「この敵のモンスターは赤、全部赤色にしろ」と言って立ち去ってしまったんですね。

オーナー社長ですから、もう何ていいますかそのあまり強い意見は言えない。

「社長、センスがないですね」なんて言ったらもう大変ですから、そのときはもう「分かりました、検討します。」と言うんですね。

それで「検討します」と言って帰っていただいて、さぁ困ったと。社長はなかなか曲げないぞということで、「困ったなぁ。センスの問題では戦いたくないし。」ということで、若い開発部員に50名くらいにアンケートを取って、この４色カラフルモンスターにしたのはコンセプトなんだと、要するに女性やカップルにすぐにゲームを楽しんでもらいたいからと、楽しくやってもらいたいからカラフルな４色にしたんだと。

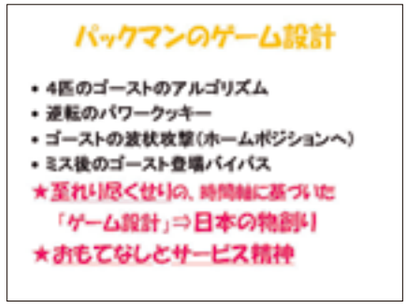
社長は赤１色にしろと言っていますけれども、赤１色がいいかカラフル４色がいいかどっちがいいかというアンケートを取ったら、50対０でカラフル４色モンスターが支持されたわけですね。私はその50対０って書いた紙を大きく書いて、翌日社長のところに面会に行って、「社長、昨日の件ですけれども、モンスターの色を検討した結果、カラフル４色モンスターが50対０で若い人たちから支持を得てます」という風に紙を渡したんですよね。

社長がこの紙を、50対０と書かれた紙をわなわなと震えながら見て、「うーん、俺の言ったことが支持率０か」と。

要するにこれは作戦なんですね。やっぱり経営者っていうのは数字で判断するということで、自分の主張が０っていう支持というのは、やっぱり経営判断としては無理だ

ろうと思ったらしく、しばらく50対０を見て社長が、「分かった。お前の好きなようにしろ。」という形でようやくカラフル４色モンスターになったという「パックマン」には逸話があります。

このように、細かい至れり尽くせりの「パックマン」の設計をしても、コンセプトであるところを曲げてやらない。要するにコンセプトをいかにキープするかというところがもの作りの大事なところであるということです。この至れり尽くせりというのはここで言葉で説明してもなかなか分かりにくいかと思いますけれども、皆さんもゲームをプレイしたことが多分おありかと思うのですが、ちょっとよく分からないとか、プレイをしていてもすぐ死んでしまったりとか、上手く操作できないというようなイライラしたことが多分あったと思うのです。そのイライラするというものをもう徹底的に排除したのですね。



プレイヤーがちゃんと思い通りにこう操作できる。あるいは何していいか分からないということがないようにするというような、非常にきめ細かい配慮をしました。

これが日本独特のもの作りなんですね。ゲームが日本のもの作りの原点をちゃんととらえているという風によくとらえられているのです。

日本のゲームは非常に人間の心に優しい設計をしている。だから日本のゲームが「スーパーマリオブラザーズ」とか「パックマン」にしても、世界に大ヒットするというのは人の心を考えて作っているからだとよく言われます。

ゲーム作りにおいてはファンファーストという言葉を、常に使っています。なんとかファーストって最近よく使われますけれども、わたしは20年くらい前から使っています、楽しさ第一です。つまりゲームはやっぱり楽しくないとだめだよね。さぁ苦しもうと思ってはゲームはやらない。そういう意味で人間研究も大事なのですけれども、楽しさ第一主義っていうゲームのあり方と、ゲーム以外のコンテンツであるアニメーションとかマンガとかあるいは写真とかの中でも、何が一番大事なのかってところが、これから問われていくんじゃないかなと思っております。

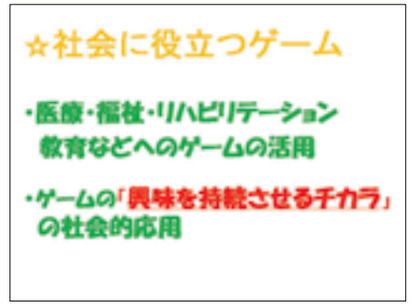
楽しいゲーム、それから昔のゲーム、それから技術によって表現が大きく変わっていくというお話をしたのですけれども、さらにゲームがとてもおもしろいのでついついやってしまうという興味を持続する力がある、その「ゲームの持っている興味を持続させる力」を社会に役立てようというものも今大きく出てます。

シリアスゲームという形で、老人ホームであるとか、医療現場であるとか、あるいは教育現場にゲームを応用して、効率よく知識を覚えたり概念を理解したり、それからリハビリテーションができたりということが、深く静かに拡がっております。

例えばこの太鼓をたたくゲームを老人ホームに入れている写真ですが、これなんかも体を動かしながら耳で聴いてリズムに合わせてたたくというもので、このような社会に役立つシリアスゲームというものが今非常に注目されています。

また、ゲーム学科と日立製作所と共同研究でリハビリテーションのマシンを共同研究で作りました。これは日立のPVなんですが、足と腕を動かして筋力をアップさせる、あるいは有酸素運動をするというようなものですね。その人に合わせたストローク、その人に合わせた筋力にちゃんと合わせてくれる。まぁ、おじいちゃんおばあちゃんであれば、少ない力で返してくる。

こういうような形でゲーム学科でも共同で開発してリハビリマシンを作っているという紹介です。



ゲーム学科のお話もしたいんですけれども、ゲーム学科の構成としては企画分野とデザイン分野とプログラム分野と３分野ありまして、それぞれ専門の学びを行います。

企画分野は人間とは何か、遊びとは何かというようなことまで含めて学び、それからデザイン分野であればちゃんとデッサンが描けるように１年生、２年生でデッサンを徹底的にやってそれからCGを学ぶ。

プログラム分野の学生は数学物理から徹底的に学んで、それからコンピューター言語に入っていくということをやります。それから２年生、３年生のときは各分野合わせて10人くらいのチームをいくつか作ります。

要するにゲーム会社と同じような構成のプロジェクトを作ってゲーム制作をして、実際に遊べるゲームを作ります。それによってチームで制作することによって自分の意見を言い過ぎて村八分になったりという経験をわざとさせて、痛い目にあって人の気持ちが分かるということとか、それから人の意見をちゃんと聞いてなおかつ自分の意見を主張する、そういうようなバランスのとれた人間教育をして社会に送り出すということをやっています。

ですからゲーム学科では２年、３年でチーム制作をしてコミュニケーションを徹底的に学ぶようにしてます。

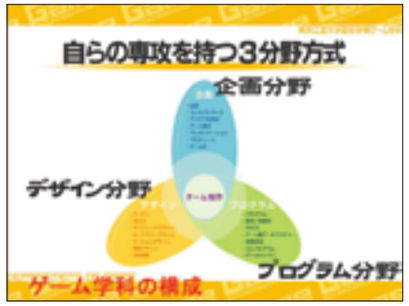
このようにして送り出してきて、今ゲーム学科の就職率は全学科でもナンバーワンなんですよ。

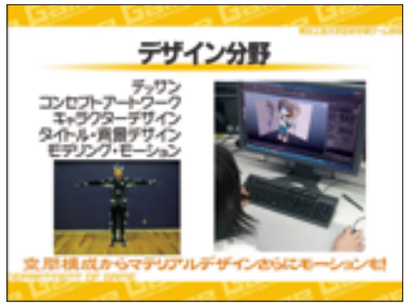
そういう意味で社会に出ても自立した人間になれるように教育をしているという現場もあります。

彼らの作った作品は、ゲーム大賞でナンバーワンを取ったりというような成果も出てます。

またゲーム学科では新しいゲームの表現を研究しておりまして、これ「ゲーミング・スーツ」というものなのですけれども、今のゲームっていうと画面があって、コントローラーがあって自分があってというのが３つばらばらなのですね。画面と自分とコントローラーは３つばらばらだったのですけれども、この３つを一緒にしちゃえ、三位一体にしちゃえという発想なんですね。

ゲームの表現を変えようということなんです。要するにテレビ画面のフレームを意識しない、画面を体にくっつけちゃえという考え方の「ゲーミング・スーツ」。第１号機はこんなような非常にこう配線も多いもので、全部LEDなんですけれども、こんなような配線が多かったので２号機ではパネル化して配線をなくして全身にLEDパネルを着たゲームを作りました。これのちょっと例があります。体全体で「パックマン」をやっちゃえということですね。体の動きをセンシングして今LEDで表示されているパックマンを足から手に移っているわけですね。今ここにいるパックマンが腕に行って手を交差すると右手から左手に移るという形で、体全身でゲームにするという。これはもうディスプレイがない。要するにフレームがないんですね。コントローラーもない。というような形でやっております。これはあの学生が演技がちょっとあれなんですけれども、ちゃんとアートをしながらゲームができる。こういうのも作っておりまして、これもゲームの新しい表現を、とにかくゲーム会社でこういう儲からないことをやらないので、大学ならではの研究という形でやっていて、それから先程のアートとゲームということで身体表現ですね、身体表現しながらゲームをしていったり、それから体を動かしながらやっていくということでリハビリテーションにもなるだろうということとか、それから自分１人じゃなくて隣に同じような人がいたら自分の体から移って相手に移っていくというような形でパックマンが隣の人に移っていくようなイメージですね。そのようなものとか本当にゲームって限りない可能性があるなということをちょっと証明、研究としてやっております。今では、VRという形でこのようなヘッドマウントディスプレイをつけて、ゲーム開発をしてます。VRの時代だと言われていますけれども、VRといいますのはここにゴーグルのようなものに画像が出てて、どこを見てもその角度の映像が見えるということで、今非常に流行っているものなんですけれども、そういう意味で色んな技術を用いながらゲームというものがゲームという枠を超えて、どんどんどんどん生活の中にも入っていくという風に思っております。





最後にですね、このゲームというものが遊ぶだけではなくて社会に役立つ医療とかリハビリテーションとか教育とか、それから映画のようなエンターテイメントとか、色んなものに拡張している。

ファミコンで遊び、スマホで遊ぶ、遊ぶだけではない広がりを見せているということですね。

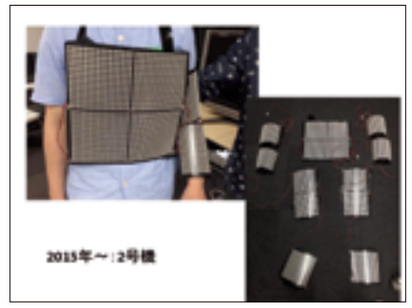
それからゲームを作るということは人の心を知ることだと思ってます。人の心の動きであるとか、人がここで嫌だな、おもしろいなと思う気持ちをちゃんと読み取って、サービス精神よく至れりつくせりで作るということなんですね。

それから最後は私のテーマなんですけれども、電気の通ってないところにもゲームを、地球のどこか電気もないところ、あるいは目の見えない人でもゲームができるようなことですね。健常者だけではなくてあらゆる人にゲームを届けるというのが私のテーマです。

イメージだけでゲームをするというものをちょっと今やりはじめているんですけれども、健常者だけが楽しめるゲームじゃなくて、みんなが楽しめるんだというものを作っていきたいと今考えています。

それだけゲームが色々要素が詰まっているので様々な展開ができるということをちょっとお伝えしたくて今日こういうテーマに致しました。

ありがとうございました。



平成28年度会計報告

H28.6.1～H29.5.31

収入の部		支出の部	
項目	金額	項目	金額
前年度繰越金	1,446,592	通信費	90,724
支部費	123,000	総会会場費	227,550
総会費	151,000	交際費	57,640
寄贈	26,000	会議費	24,200
利息	10	雑費	43,046
		双美会	10,000
		次年度繰越費	1,293,442
合計	1,746,602	合計	1,746,602

平成29年６月10日　　会　計　倉橋正直　　監　査　滝口雅之

平成29年度予算案

収入の部		支出の部	
繰越金	1,446,592	通信費	100,000
支部費	150,000	交際費	50,000
		会議費	30,000
		双美会	50,000
		雑費	30,000

会　計　倉橋正直

議案審議

１．28年度会計報告と監査報告（上記の通り）

２．29年度活動計画の概要

（１）支部会員に29年度総会等の報告書を作成し送付する。

（２）「新年懇親会」を諸般の事情により中止する。

（３）次年度総会を平成30年６月開催の予定。

（４）定例役員会１回開催。(30年３月)

3．29年度　収支予算案　（上記の通り）

今年の懇親会は、いつもと違い立食形式ではなくテーブルに着席しての形式でした。立食形式は立って食べていましたが今回は座って食べる形式なので、皆さん楽の様でした。

また、一人ずつマイクに向かって近況、これからの抱負などのお話を頂きました。大変勉強になったり、爆笑の場面もあり、大いに盛り上がりました。

出席者の皆さんの事がお互いにわかったので、大変良かったと思います。

乾杯風景（乾杯の音頭は奈良地区長　43期二見むつみ氏）

司会
54期　金居光由氏

乾杯
43期　二見むつみ氏

中締
41期 宮本利夫氏

懇親会

各自、近況、抱負などを話しました。

平成29年　総会出席者

来　賓

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科教授　岩谷　徹 様

東京工芸大学同窓会専務理事　立川宏司 様

滋賀県（２名）

47期　大西　繁　　46期　押田明雄

京都府（３名）

39期　安岡賢治　　40期　北村隆夫　　41期　宮本利夫

大阪府（11名）

33期　南　博　　34期　増本安雄　　39期　山本　哲　　38期　滝口雅之

40期　倉橋正直　　40期　北村知二　　42期　駕田　毅　　工-2期　内田英男

工-8期　石岡博文　　工-25期　鈴木正一郎　　工-27期　三橋浩二

兵庫県（９名）

30期　福岡武雄　　36期　西尾祐一　　40期　池上寿二　　40期　野間千臣

54期　金居光由　　工-2期　長谷川　淳　　工-10期　上成清一　　工-16期　小林修一

工-24期　内海新一

奈良県（１名）

43期　二見むつみ

物故者（平成28年６月～平成29年７月）ご冥福をお祈りします。

39期	石田　修 氏	御逝去
40期	平野文彦 氏	御逝去
53期	足立圭三 氏	御逝去
工-４期	増田雅与志 氏	御逝去

熊本地震、東日本大震災によりお亡くなりになられた方々のご冥福をお祈り申し上げますとともに、被災された方々に心よりお見舞い申し上げます。

総会返信ハガキ通信欄よりの「メッセージ」

滋賀地区

34期	山田善章	最近、足の老化が進み、歩行がふらつき、車イスの生活が多くなりました。 日常生活にも支障を来たしております。
36期	古家和幸	毎回出席出来ず申し訳けございません。皆様によろしく。
39期	松江邦男	都合により欠席させて頂きます。 皆様のご多幸をお祈り致します。
46期	押田明雄	初めて出席します。
47期	大西　繁	滋賀はいつも参加者が少なくて残念ですが、今回は高校の同級生で写大の先輩の押田君が参加してくれます。
工-10期	鶴谷佳憲	ご無沙汰しています。 本年４月より顧問を拝命、後継者の育成に注力しています。 技術が社会を変える時代になり多様な人材を育成し、業界、会社に少しでも貢献出来ればと、何かと忙しい日々をすごしています。
工-12期	伊東正邦	来年の４月に定年を迎えるため、あれこれ考えている今日この頃です。

京都地区

24期	山本吉男	住所変更 〒602-8164 京都市上京区十四軒町405 ルミエール聚楽007号 携帯　090-8388-0148 体調許す限り出席します。
33期	梅原敏生	いつも案内ありがとうございます。 写真業界の行く末を案じております。 髪の毛と歯以外良いところがありません。 「字」も書けなくなりました。81才
39期	安岡賢治	皆様が元気で集まり、語らうことに喜びを感じます。
35期	外村陽二	そろそろ車の運転を止めるようアドバイスされているこのごろです。 大会の盛況をお祈り申し上げます。 同窓会に参加出来ず申し訳ありません。
41期	井原裕三	毎々のご連絡ありがとうございます。 少々体調不良につき、欠席とさせて頂きます。
41期	宮本利夫	もう１年が過ぎてしまいました。 今年も参加できる喜びをありがとうございます。 S41期卒の皆さん、参加して下さい。集まりましょう‼
工-４期	増田雅与志	2016年12月13日に亡くなりました。(S25年11月15日生れ) 今まで、ありがとうございました。増田智子

総会返信ハガキ通信欄よりの「メッセージ」

大阪地区

30期　貝塚　裕　この４月で85才になりました。
数ヶ所の写真同好会の指導などで日々を楽しんでいます。

30期　各務正彦　現在、体調充分回復しておりませんので本年は、欠席させて頂きます。
関西支部の益々の盛況になること祈っています。

31期　上林朗男　皆様によろしく。

32期　林　徹　体力的に伺うことが出来ません。
今後は、お知らせも結構です。
永い間お世話になり、ありがとうございました。

33期　荒木祥夫　いつもお世話いただき有難うございます。

33期　南　博　今年80歳、あい変わらず氣功太極拳の指導に明け暮れています。
教室でのあい言葉はGNP(元気で長生き、ポックリ)、生徒の最長老は92歳、毎回イキイキと自転車で通っておられます。

38期　滝口雅之　今年もよろしく御願いします。

40期　菱川典郎　６月は同窓会、OB会のシーズンで、今回もぶつかりまして申し訳ありませんが欠席させて頂きます。
体力的にも無理がきかずボチボチしております。もう少し若い人の参加を望みます。
会の益々の発展を祈ります。

40期　北村知二　毎年楽しみにしております。
後輩の参加が増える様期待しています。

40期　倉橋正直　まだ現役でがんばっています。
昨年、土屋下宿の会が伊豆でありました。
今年は京都で大文字の見学です。

41期　河内三喜雄　いつもお世話、御苦労様です。
毎回出席出来なくて申し訳ありません。古希もむかえましたが元気で過ごしております。

42期　木地憲司　いつも申し訳有りません。
まだ、元気でっせ！(もう70歳ですﾜｰ)
いつか、出席させてもらいたいと思っております。

42期　豊田光恵　とても残念ですが休みが取れませんでした。
いまだ現役で仕事をしています。
皆様に宜しくお伝え下さいませ。

43期　恵川邦雄　申し訳ありません。
今回は当日、ハズせぬ仕事がありまして欠席させていただきます。
私も今年70となりましたが、仕事は相変わらずやっております！

54期　児島秀樹　いつもご案内ありがとうございます。
土日は仕事があり出席できず申しわけございません。
ご参加の皆様のご健勝を祈念いたしております。

工−２期　内田英男　皆様にお会い出来る事を楽しみにしています。

工−３期　野志敏郎　今回も両親の介護等があり欠席させて頂きます。
皆様によろしく。

工−４期　俣野恒雄　住所変更になりましたので、よろしくお願い致します。
〒590-0105 堺市南区竹城台2-14-4-1
ご無沙汰しています。昨年秋に堺市シルバー人材センターに会員登録し、介護施設で週３日送迎ドライバーをしています。土曜日が勤務日になりますので欠席します。

工−５期　川畑和夫　盛会をお祈り申し上げます。小生、元気で頑張っております。

工−８期　石岡博文　今年２月末に定年退職となり、ゴルフ、映画の他、１日２万歩のウォーキングで体力維持に励んでいます。

工−８期　谷野　彰　都合悪く欠席します。

工−21期　原　浩一　今年の１月で東京勤務４年目に入りました。
大学の活動イベントとしましては、毎月第２金曜日の印刷技術懇親会に参加させていただいております。会長は林先生で印刷系卒業生の方や印刷技術に関心がある方と懇親を深めております。

工−27期　三橋浩二　撮影はまかせて下さい。

兵庫地区

23期　谷　芳雄　今は油絵の方に力が入っております。

27期　仁科義男　リハビリ中ですので欠席致します。
皆様のご健勝とご多幸をお祈りしております。

30期　福岡武雄　お陰様で元気に過ごしています。
先日５月15日～16日は郷里の芦原温泉で毎年催される中学時代の同窓会に出席し、童心に返って一同で楽しみました。我が同期は小学校入学が国民学校に改称され、中学が新制度の義務教育になったので小学～中学と９年間も学び舎を共にし、互いにニックネームで呼び合ったまさに“竹馬の友”です。ただ卒業時は100余名でしたが出席人数は其れ其れの事情あって20数名と少なくなり、往時の勢いには欠けますが２次会も盛会に！さて来年の出席人数は如何に？
ともあれ健康に感謝々々の日々です。

30期　松本一馬　昨年（H28.９.３）に本学創立90周年記念大会に参加しました。
益々充実し、嬉しいですが学生の出身地が東日本が多く、関西の縁が薄くなってきている事に寂しさを感じましたが、同学年、クラブを通じて先輩、後輩と当時の先生にお会いできて嬉しかったです。

31期　工藤　眞　体調不良により今回も欠席いたします。
皆様によろしくお伝え下さい。

31期　森澤嘉昭　残念ながら、当日は予定がが入っており出席することができません。
次回よろしくお願い致します。私は、元気で社業に勤めております。

34期　手嶋光孝　去る４月17日、写真工業科写真製版専攻卒12名出席でクラス会が東京で行なわれた。先ず読売新聞東京北工場見学から始まり、後に王子駅前で懇親会、２年ぶりでした。同期の八方先生も参加で、クラス40数名の内の12名、出席出来なかった同僚達の話題にも花が咲きました。
皆、もう70代後半、これから参加者が減らない様、健康の話題が多かったのも年のせいか。

36期　上松忠夫　幹事さん、案内有り難う御座います。当方昨年、体調を崩し静養中につき欠席致します。

38期　古東淑美　いつも大変お世話になっております。ごくろうさまです。

40期　中尾克彦　いつも御案内ありがとうございます。
所用の為、出席出来ませんが、皆様方の御健勝と御多幸を祈念しています。

41期　八田洋征　いつもご連絡いただきありがとうございます。
当日は旅行中で失礼します。昨年末に心臓に人工弁の置換を行い、障害１級となりました。ご盛会を願います。

42期　林　照雄　申し訳ありません。
都合により欠席させていただきます。ご盛会をお祈り致します。

43期　友藤啓子　いつもご連絡有難うございます。

総会返信ハガキ通信欄よりの「メッセージ」

44期　西田　豊　卒業以来48年、同地で写真屋を営んでおります。10年ほど前から息子と代表者を変わり、時間が取れる様になりました。同窓会のお世話に頭がさがります。
今まで関西の同窓の方との交流がなく、参加する事が出来ませんでした。
約半世紀前の学生生活は夢の中の出来事と思い、実感がありませんでした。又、機会がありましたら……

工-８期　滝本亮太郎　ご連絡ありがとうございます。
退職して２年目になりますが、仕事の都合の為、土、日、祝は休みがなかなか取れません。今後もよろしくお願い致します。ご盛会をお祈り申し上げます。

工-10期　上成清一　スタジオ用ハロゲン電球の開発に始まり、紫外線殺菌ランプまでランプ開発してきましたが、さらに波長が短くなり、今は、(国研)理化学研究所にてX線レーザーに従事してます。

工-16期　小林修一　よろしくお願い致します。

工-26期　西谷英俊　現在、美容サロンで勤務しております。
サービス業な為、なかなか総会に出席できないと思いますが、今年また機会がありましたら宜しくお願いします。

奈良地区

23期　上田史郎　相変らず“冠動脈狭窄症”で県医療センターのお世話になり、細々と生きています。
元気な頃は16年間、関西支部のお世話をさせて頂き、懐かしい思い出になりました。
現役員皆様のご努力により会も益々発展のご様子、大慶に存じます。ご盛会をお祈り申し上げます。

30期　宇都宮和子　いつもお世話になります。
体調不良のため、欠席させていただきます。

30期　安川洋平　２月末、道路で転倒し、左手首骨折で治療中ですので、失礼します。

38期　本城丈夫　今も仕事を頑張っています。土曜日休みではありませんので、ごめんなさい。

工-４期　中西　克　暫く出席しておりませんが、元気で過ごしております。
皆様方も健康に留意し、御活躍をされる事を祈願しております。

和歌山地区

38期　村田　忍　総会の案内有りがとう御座居ます。今年５月６日田辺市立美術館にて「熊谷守一・書と絵と肖像展」(４/22～７/２)が開かれていて、私同期で友人の藤森 武さん(土門拳の弟子)が最晩年の熊谷の姿を写真展示と共に記念講演、熊谷の撮影中のエピソードを混じえて話されて、大好評を得ました。

40期　平野文彦　この度ご案内のハガキを頂いておりましたが、父 文彦は昨年2016年６月に亡くなりました。生前はお世話になりありがとうございました。ご連絡申し上げます。長女

60期　西岡　崇　皆様に会えずに本当に残念です。

工-５期　水野晴夫　仲々出席出来ず申し訳ありません。皆様の御多幸を祈念申し上げます。

平成29年９月

会員各位

東京工芸大学同窓会
関西支部長　駕田　毅

会費納入のお願い

拝啓　時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

皆様には、日頃支部運営に何かとご協力を賜り有難うございます。同窓会の活性充実を図るため、会員の皆様には支部活動の状況をお知らせし、一層のご理解を戴くことを念じまして、本年も29年度の会報を制作し、お届け致しました。お目通しの程よろしくお願いします。

恒例の支部総会は、会員各位の親睦・情報交換の場として、一層盛大になることを念じております。

つきましては、同窓会関西支部の29年度年会費のご協力をお願いする次第でございます。**次回の総会に初めて参加希望、参加予定の方も29年度会費のみで結構です**ので、万障繰り合わせの上ご参加頂きます様お願い申し上げます。

尚、29年度会費納入済みの方には会費請求の重複ご容赦下さい。

敬　具

記

１．東京工芸大学同窓会
関西支部　29年度・年会費　3,000円

２．会費振り込み先　東京工芸大学同窓会・関西支部
口座番号　南郵便局［00940－4－97724］
※同封の郵便振替用紙をご利用下さい。
（振込料は無料です）

年々会費納入者が減っております。
このままでは支部運営に多大な影響を及ぼします。是非とも１名でも多く会費納入に御協力をお願い致します。

◇お問い合わせは会計担当・倉橋まで　Tel 06－6761－6868
会計担当　倉橋正直

東京工芸大学同窓会関西支部　役員氏名

	役　職　名	期	氏　　名	備　　考
	顧　　問	23	上 田 史 郎	
	顧　　問	30	福 岡 武 雄	
	顧　　問	30	松 本 一 馬	
1	支　部　長	42	駕 田　　毅	総務担当
2	副 支 部 長	40	倉 橋 正 直	会計担当
3	副 支 部 長	工21	原　　浩 一	企画担当
4	副 支 部 長	39	山 本　　哲	総務・大阪地区長
5	副 支 部 長	工２	内 田 英 男	大阪地区４年生制担当
6	副 支 部 長	47	大 西　　繁	滋賀地区長
7	副 支 部 長	39	安 岡 賢 治	京都地区長
8	副 支 部 長	54	金 居 光 由	兵庫地区長
9	副 支 部 長	43	二見むつみ	奈良地区長
10	副 支 部 長	38	村 田　　忍	和歌山地区長
11	監　　事	38	滝 口 雅 之	
12	監　　事	工８	谷 野　　彰	
13	副 地 区 長	30	安 川 洋 平	奈良地区
14	広 報 担 当	工16	小 林 修 一	
15	同 期 委 員	30	安 川 洋 平	兼任
16	同 期 委 員	31	森 澤 嘉 昭	印刷部会　会長
17	同 期 委 員	38	滝 口 雅 之	兼任
18	同 期 委 員	39	安 岡 賢 治	兼任
19	同 期 委 員	工２	内 田 英 男	兼任
20	同 期 委 員	工16	小笠原秀樹	
21	同 期 委 員	工25	鈴木正一郎	
22	職 場 委 員	工21	原　　浩 一	兼任・FFGS
23	職 場 委 員	工25	鈴木正一郎	兼任・ダイヤミック
24	職 場 委 員	工12	伊 東 正 邦	兼任・大日本スクリーン
25	職 場 委 員	工27	三 橋 浩 二	ダイコロ
26	婦人部部長	38	村 田　　忍	兼任
27	婦人部委員	43	二見むつみ	兼任

会員の皆さんに同窓会情報をお届けしようと、会報をお送り致します。
ご意見・ご提案がございましたらご一報下さい。
なお、会員の異動や慶弔ごとなどは、お手数ですが各地区長又は事務局までご連絡下さい。

支部長兼総務担当　駕田　毅

東京工芸大学同窓会関西支部

事　務　局　〒573-1132　枚方市招提田近２丁目８番地（枚方企業団地）
ダイコロ株式会社内　秘書室
TEL 072-850-0771　　FAX 072-850-6396

各地区連絡先　滋 賀 地 区　大西　繁
〒525-0072　草津市笠山５丁目３-66-604　　TEL077-563-9208

京 都 地 区　安岡賢治
〒610-0331　京田辺市田辺北里24　　TEL0774-62-1376

大 阪 地 区　内田英男
〈工学部〉　〒594-1111　和泉市光明台２-45-２　　TEL0725-56-5726

大 阪 地 区　山本　哲
〒557-0006　大阪市住之江区浜口西２-３-９　TEL06-6678-2426

兵 庫 地 区　金居光由
〒651-0095　神戸市中央区旭通り　　TEL090-4305-8022
４-１-３-5303

奈 良 地 区　二見むつみ
〒630-8301　奈良市高畑南町143-22　　TEL0742-26-2575

和歌山地区　村田　忍
〒646-0043　田辺市今福町91　　TEL0739-22-4595

当会報作成にあたっては、ダイコロ株式会社に一層のご協力を戴きました。ダイコロ㈱には厚く御礼申し上げます。
東京工芸大学：同窓会関西支部

MEMO

株式会社　美生社

39期　山 本　　哲　　工·5期　山 本　　忠
70期　山 本 素 之

〒557-0024 大阪市西成区出城1－7－4
ＴＥＬ 06-6647-8555㈹
ＦＡＸ 06-6647-3176

31期　森澤嘉昭

モリサワ

株式会社モリサワ

〒556-0012 大阪市浪速区敷津東2-6-25
Tel.06-6649-2151 Fax.06-6649-2157

ただ印刷するだけの会社ではありません

お客様の制作意図をより深く理解し、ご満足いただけるデザインを創造します。
きめ細かな対応で高品質印刷物の短期納品をお約束します。

印刷物制作の予算・部数・納期など企画の段階からご相談ください。
写真撮影・デザインから印刷・納品までトータルにサポートします。

思い出メーカー
ダイコロ株式会社
http://www.daicolo.co.jp

大阪本社 〒573-1132 大阪府枚方市招提田近2-8 ☎072-850-0771(代)
東京支社／札幌支店／仙台支店／名古屋支店／広島支店／松山支店／福岡支店

Printed by DAICOLO
2017. 9 .