

東京工科大学メディア学部 20周年記念誌



東京工科大学

メディア学部

〒192-0982 東京都八王子市片倉町1404-1

☎ 0120-444-903 (広報課)

東京工科大学  
メディア学部  
20周年記念誌

**TUT** TOKYO  
UNIVERSITY OF  
TECHNOLOGY

SCHOOL OF  
**MEDIA  
SCIENCE**  
東京工科大学 メディア学部

**20**<sup>th</sup>

## Contents

Message		2
00 Introduction	History	4
01 メディア学部 20年のあゆみ	ハタチになったメディア学部に贈る言葉 Talk Session 教務委員歴代メンバー	18 22
02 メディア学部 の研究	未来を見つめるメディア学部 Talk Session 第一線で活躍する卒業生	28 36
03 産業界との 提携講座	メディア特別講義Ⅱ ライブ・エンタテインメント論 Interview 松任谷正隆	44 47
04 世界と メディア学部	国際プロジェクト紹介 提携先大学からのメッセージ	52 57
05 データで見る メディア学部	教員一覧 メディア学部研究業績	60 62

**TUT** TOKYO  
UNIVERSITY OF  
TECHNOLOGY

SCHOOL OF  
**MEDIA  
SCIENCE** **20**th  
東京工科大学 メディア学部

# Message

東京工科大学メディア学部は、わが国で初めて学部学科名に「メディア」を冠した学部としてカリキュラムや教員構成を全く新規に設計し、平成11年(1999年)4月に新設されました。そして、令和の御代を迎えた今年、20周年を数えるに至りました。情報技術の進歩と普及は加速を続け、工科系の観点から幅広くメディア学を教育し研究する本学部の位置づけはますます重要になっています。現在メディア学部は入学定員290名で、学生が2年次にコンテンツ・技術・社会の3コースから自身の専門性を選択します。これら3コースは、創設時からのコア領域「表現」「技術」「環境」にそれぞれ概ね一致します。激しく変化する世の中であって、このように当初の独自の方針や理念を貫きながら存在感を保っています。「メディア」を名称に含む学部学科は全国で約80にも増えましたが、メディア学部という肝の据わった王道の学部名は希少かつ絶妙です。相磯秀夫先生はじめ、学部創設に尽力された諸先生方の慧眼に心より敬意と感謝の意を表します。人間なら成人の節目となる学部20周年にあたり、ここに記念誌を発行することができました。皆様にお楽しみいただければ幸いです。企画編集にご協力くださった諸先輩の先生方、制作をご担当いただいたアंकベル・ジャパン株式会社の皆様、法人本部出版部の方々、本学の先生方に御礼を申し上げます。

最後に、本年8月15日に享年98歳で逝去された片柳学園創立者・前理事長の片柳鴻先生のご冥福をお祈りし、謹んでこの記念誌を先生に捧げる次第です。



東京工科大学 メディア学部長  
柿本 正憲 Kakimoto Masanori

東京大学工学部卒業後、富士通研究所等を経て2012年メディア学部教授着任。この間、東京大学大学院修了。博士(情報理工学)。CG等の研究に従事。第5代教務委員長。2017年4月より第6代メディア学部長。

# 00

# Introduction

年譜

社会の動き

- 2000年問題対策
  - 携帯電話からのインターネット接続サービス開始
  - Windows 98 Second Edition (Microsoft) リリース
  - 子犬型ロボット AIBO (ソニー) 発売
- IT 基本法成立
  - Windows 2000 (Microsoft) リリース
  - PlayStation2 (ソニー) コンピュータエンタテインメント) 発売
  - Mac OS X Public Beta (Apple) リリース
  - シドニーオリンピック・パラリンピック開催
- ウィキペディア日本語版開設
  - Mac OS X 10.0 [Cheetah] 10.1 [Puma] (Apple) リリース
  - Google 画像検索サービス開始
  - アメリカ同時多発テロ事件発生
  - Windows XP (Microsoft) リリース
- ユーロ紙幣・硬貨流通開始
  - ソルトレイクシティ冬季オリンピック・パラリンピック開催
  - Xbox (Microsoft) 発売
  - 携帯電話の電話番号に080から始まる番号が追加される
- 個人情報保護法案可決 (施行は2005年より)
  - 住民基本台帳ネットワーク (住基ネット) の本格運用開始
  - Mac OS X 10.3 [Panther] (Apple) リリース
  - テレビ地上デジタル放送開始

# 1999

大学給産・推奨PC

- 東芝 DynaBook SS 3300
- 東芝 DynaBook SS 3410
- 東芝 DynaBook SS 3490
- 東芝 DynaBook S4シリーズ
- パナソニック Let's note PRO T1

- メディア学部設立。日本初のメディア系学部で、入試では定員360名に対し、志願者が10,183名 (うち女子は1,536名) であった
- メディア学部1期生入学式
- 「表現」「環境」「技術」の3つの「コア」(科目群) から構成されるカリキュラムを用意
- アドバイザー制度 (1年次から全専任教員が10数名ずつの学生に対応) の運用

- 2000年度より「メディア基礎演習 I・II」(2年次前期・後期) 開講 [1期生]。前期6テーマ、後期6テーマで、各期とも1テーマを2週にわたって受講するシステム
- 東京工科大学公式インターネット放送局「インテプロ」開局

- 学生間のコミュニケーション、および学生、教員、職員間でのコミュニケーションの活性化を目的として、「学内BBS」を試行的に開始 (~2003年4月)

# 2000

- 「インテプロ」が学位授与式、入学式をライブ配信
- 2001年度より3年次前期・後期で「メディア表現演習 I・II」(6テーマ)、「メディア環境演習 I・II」(7テーマ)、「メディア技術演習 I・II」(6テーマ) 開講 [1期生]。ほとんどの演習が半期開講、一部の演習は通年開講

# 2001

- 2002年度より「メディア表現卒業研究」「メディア環境卒業研究」「メディア技術卒業研究」が23プロジェクトで開始 [1期生]
- 第1回「新世紀東京国際アニメフェア21 (第2回より「東京国際アニメフェア」に改称)」に出展。4年制大学としては、日本初の出展。以降、毎年継続して出展

# 2002

- 卒業研究作品展「ISO2.1」(卒展) をクリエイティブホールで開催。4つのプロジェクトから計17点の作品が出展された
- 学位授与式。メディア学部1期生325名が卒業
- 第1回カリキュラム改定。IT教育・日本語教育強化
- これまでのアドバイザー制度を、2003年度より「フレッシュアップゼミ」として科目に格上げして開始
- 教員が独自に行っていた学生への専門的な個別指導を「プロジェクト演習」として科目に格上げ。初年度は5プロジェクトが開講
- 大学院「メディア学研究所」(修士課程) 設置 (バイオナクス学部、コンピュータサイエンス学部設置)
- 片柳研究所棟完成・新学部等開設記念国際シンポジウム開催
- 「コンテンツテクノロジーセンター (CTC)」設置



- 「シーテック・ジャパン2003」での公式インターネット放送を「インテプロ」が担当 (2004年度以降も継続して担当)
- 渡邊賢悟 (大学院生) が「ゆめいろのえのく」を開発。公開後すぐに3万ダウンロード、約1年で累計12万ダウンロードを記録



▼メディアホールは学部開設に合わせて1998年竣工



# History

- GREE (グリー株式会社) サービス開始
- アデオオンライン・パラリンピック開催
- ニンテンドーDS (任天堂) 発売
- Playstation Portable (ソニー) コンピュータエンタテインメント) 発売
- 中部国際空港開港
- 2005年日本国際博覧会 (愛知万博) 開催
- 個人情報保護法全面施行
- iTunes Music Store (Apple) が日本でスタート
- 日本の人口が1899年の統計開始以来初自然減
- ドリノ冬季オリンピック・パラリンピック開催
- 「ワンセグ」開始
- PlayStation3 (ソニー) コンピュータエンタテインメント) 発売
- Wii (任天堂) 発売
- ニニコ動画 (フワンコ) サービス開始
- Windows Vista (Microsoft) リリース
- YouTube 日本語版サービス開始
- Mac OS X 10.5 [Leopard] (Apple) リリース
- 郵政事業民営化
- Twitter 日本語版サービス開始
- Facebook 日本語インターフェイス公開
- ソフトバンクモバイルから日本では最初のiPhone 3G (Apple) が発売
- 北京オリンピック・パラリンピック開催
- リーマン・ショック発生

# 2004

- 東芝 dynabook SS SX

- 「インタラクティブ・コンテンツ・デザイン展 (ICD展)」(町田市立国際版画美術館) 開催。23作品を展示
- 「キャリアデザイン」(3年次前期) 開始
- 大学院「バイオ・情報メディア研究科」設置 (大学院改組)
- 2005年度より、学生の卒研活動保証時間を最低週15時間と規定
- 「メディアテクノロジーセンター (MTC)」設置
- 「キャリアデザイン」で「企業見学訪問」を開始。教員が担当学生を引率して夏季休業中に実施
- 紅華祭 (この年から「学園祭」を「紅華祭」に改称) 開催

- 「東京国際アニメフェア2004」出展。大学院生の太田光希が優秀作品賞を受賞
- 「2004年国際大学生映画・テレビ・ニューメディア作品祭」で学部生・大学院生らの卒研制作映像作品が「組織委員会特別賞」を受賞
- 鎌仲ひとみ助教授が監督作品「ヒバクシャ」で「第28回日本カトリック映画賞」を受賞
- 平成16年度「現代的教育ニーズ取組支援プログラム (現代GP)」(文部科学省) に、「インタラクティブゲーム制作の実践教育」(取組担当者: 金子満教授) が採択される (ゲーム関連の教育では初めての採択)
- 2004年度 第3回メディア賞 (顕著な活動実績を上げたメディア学部生に与えられる賞) (4件6名が受賞)
  - ① 瀧高昌弘: AssitClient Windows版の開発・運用
  - ② 佐々木優子: クリケット日本女子代表として活躍
  - ③ 橋本美音: 国内外におけるテコンドー競技での活躍
  - ④ 伊藤貴美・梅崎泉・後藤直子: Web教材「八王子たんけんマップ」の開発



- 平成17年度「特色ある大学教育支援プログラム (特色GP)」(文部科学省) に、「メディア系演習授業の組み立てと実践」(取組担当者: 山口治男学部長) が採択される
- 平成17年度「オープン・リサーチ・センター整備事業」(文部科学省) に、「再利用可能な協働効果型オープンメディアリソース研究・構築プロジェクト」(研究代表者: 山口治男学部長) が採択される

- 富士通 FMV-830MT

- 「インタラクティブ・コンテンツ・デザイン展 (ICD展)」(町田市立国際版画美術館) 開催。23作品を展示
- 「キャリアデザイン」(3年次前期) 開始
- 大学院「バイオ・情報メディア研究科」設置 (大学院改組)
- 2005年度より、学生の卒研活動保証時間を最低週15時間と規定
- 「メディアテクノロジーセンター (MTC)」設置
- 「キャリアデザイン」で「企業見学訪問」を開始。教員が担当学生を引率して夏季休業中に実施
- 紅華祭 (この年から「学園祭」を「紅華祭」に改称) 開催

# 2005

- 東芝 dynabook SS 1620

- 2005年度卒研の最終発表より、教員相互によるレビュー制度導入
- 「インタラクティブ・コンテンツ展 (IC展)」(町田市立国際版画美術館) 開催

- 東京工科大学が「リそな銀行」と包括提携を結ぶ。メディア学部は「リそな銀行」とともに、小中学生向けに金融経済教育を行うeラーニング教材を共同制作するほか、銀行の店頭プロモーションツールの制作をする
- 2008年度 第5回メディア賞 (5件7名が受賞)
  - ① 岸下正剛: インテプロ
  - ② 池田義寛: Media Lobby Award、岡山国体カメラマン
  - ③ 竹盛未来・須田温子: クリケット日本代表
  - ④ 三橋慶之: テコンドー学生チャンピオン
  - ⑤ 坂本友里・神田祐佳: 小中学生向け金融経済教育eラーニング教材の開発

# 2006

- 東芝 dynabook SS SX

- 「メディアコンテンツ展 (MC展) 2007」(BankART 1929 Yokohama) 開催。レセプションには40社が参加。学生は成果物の展示だけでなく、企業との交流の機会を持つことができた
- 第2回カリキュラム改定。ITリテラシー演習の高度化、プロジェクト演習強化
- コース制導入。これまでのカリキュラムの支柱となっていた3つのコアに代わるものとして、「エンタテインメントメディアコース」(あそびのメディア)、「ビジネスメディアコース」(しごとのメディア)、「ライフメディアコース」(くらしのメディア) の3つのコースを設ける。専門教育科目を構成する科目群として、「メディア表現」「メディア環境」「メディア技術」の名称は引き継がれる
- 3年次前期のみ開講だった「キャリアデザイン」が、「キャリアデザイン I~IV」として2~3年次を網羅する形で開講
- 「コンピュータ操作演習 I・II」を「情報リテラシー演習 I・II」とする
- メディア特別講義 II 「ライブ・エンタテインメント論」(2年次後期) が新規開講。一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 (ACPC) の寄附講座。のちに客員教授となる松任谷正隆氏が第3回授業で「音楽制作プロデュース」と題する講義を行う

- 「東京ゲームショー2007」に初出展 (以前より出展していた専門学校との合同出展)。4年制大学としては日本初の出展
- 金子満教授が、2007年度「第6回 CG Japan Award」を受賞



# 2007

- 東芝 dynabook SS RX

- 「メディアコンテンツ展 (MC展) 2008」(BankART 1929 Yokohama) 開催

- メディア学部の産学連携プロジェクト
  - ① 「キャンパステレビ局 (BSフジ: 30分番組)」
  - ② 「Yuming Surf & Snow (Net Magazine) プロジェクト」(ユミンの苗場コンサートやリハサルスの模様、インタビューなどをネット配信する「Net Magazine」の企画・運営に学生が携わる)
  - ③ プロジェクト演習「アクアプロジェクト」が、Web3Dを利用した擬似三次元空間での情報提示コンテンツ「アクアシップ」を新江ノ島水族館で展示
- 大学院のコンテンツ教育が経済産業省 / 文部科学省主催「アジア人材資金構想」に採択される
- 2008年度の受賞において、情報処理学会全国大会の学生奨励賞を6件受賞し、全国で3番目に多い大学となった
- 2008年度後期に行われた「CGクリエイター検定 デジタル映像部門」で、目黒雄介が1級を取得 (大学生で1級を取得するのは初)
- 「東京ゲームショー2008」に出展
- 紅華祭でのライブを機に「TUT MUSIC SUPPORT」(指導: 吉岡英樹講師) 始動。所属アーティストは、ダイスケ (3年生) と fuu (4年生)



- 裁判員制度運用開始
- Mac OS X 10.6 [Snow Leopard] (Apple) リリース
- Windows 7 (Microsoft) リリース
- ドコモスマートフォン (NTTドコモ) 発売
- バンクーバー冬季オリンピック・パラリンピック開催
- iPad (Apple) 発売
- 羽田空港新国際線ターミナル運用開始
- 3.9世代携帯電話 (LTE) サービス開始
- ニンテンドー3DS (任天堂) 発売
- 東日本大震災発生
- LINE サービス開始
- 地上波テレビ放送がデジタル方式に完全移行
- スマートフォンの国内出荷台数が従来型のフィーチャーフォンを上回る
- OS X 10.8 [Mountain Lion] (Apple) リリース
- 東京スカイツリーが開業
- ロンドンオリンピック・パラリンピック開催
- Windows 8 (Microsoft) リリース
- Wii U (任天堂) 発売

# 2009

# 2010

# 2011

# 2012

NEC VersaPro VM

東芝 dynabook SS RX2

東芝 dynabook R730

NEC VersaPro VB

- メディア学部設立10周年を記念する「メディアコンテンツ展 (MC展) 2009」(片研1階ロビーおよび地下大ホール)開催
- 松任谷正隆氏が客員教授に就任。2010年5月にかけて、手塚眞氏、モンキー・パンチ氏も客員教授となる
- 紅華祭 2日目に「TMS SPECIAL LIVE 2009」が行われ、ダイスケ、ペリドットカフェ、乱舞虎がメインステージに登場
- USC-KIプロジェクトでの活動の一環として来日中のリチャード・ワインバーグ氏(南カリフォルニア大学シネマティックアーツ学部教授・東京工科大学客員教授)がメディア学部1年次の授業「表現総論」で特別講演会を行う
- 「10th ANNIVERSARY メディア学部」と題する小冊子を作成。メディア学部の10年間の歩みを紹介

- 「メディアコンテンツ展 (MC展) 2010」(片研1階ロビーおよび3階)を開催
- 2年次前期「情報検索技法」(藤澤公也講師)、「映像環境論」(佐々木和郎教授)で、東京工科大学初のTwitterを利用する講義が試行的に実施
- 「メディアエキスパート表彰」制度導入
- メディア学部ブログ開設

- 「メディアコンテンツ展 (MC展)」を開催せず、その代わりに、作品集(冊子・USBメモリ付き)を作成
- 東日本大震災の影響により、9期生の学位記授与式を中止
- 体育館の補修工事が完了せず、各学部が分散して入学式を開催。メディア学部は片柳研究所棟地下ホールで挙行



- 第3回カリキュラム改定。「コンテンツ創作コース」「インタラクティブメディアコース」「ソーシャルメディアサービスコース」「メディアビジネスコース」の4つのコースを設置
- 通年開講だった「フレッシュャーズゼミ」が、前期・後期でそれぞれⅠ・Ⅱに分かれての開講となる
- フレッシュャーズゼミⅠで「実主義カタルテ」導入
- フレッシュャーズゼミⅡで「ボランティア体験(ゴミ拾い)」「フィールドワーク」の実施を開始
- 「情報リテラシー演習Ⅰ・Ⅱ」を「教養教育科目」に移行させ、1年次前期に「情報リテラシー」「情報リテラシー演習」として開講
- メディア基礎演習の開始が1年次後期からとなる
- 専門演習の開始が2年次後期からとなる
- 3年次後期に「創成課題」を開講し、卒業研究が実質的に1年半となる
- これまでメディア学部で教養系の科目を担当していた教員が「教養学環」所屬となる

- 「Global Game Jam 2011」東京工科大学会場として参加
- USC-KIプロジェクト(番組制作)のメンバー(学部生:7名/大学院生:1名)が提携校であるUSC(南カリフォルニア大学)を訪問し、作品を発表。リチャード・ワインバーグ教授から指導を受ける
- 「アックプロジェクト」が新江ノ島水族館と共同で七夕イベント「サカナ飾りを作ろう!」を開催(八王子みなみ野・アクロスモール)
- 「福島GameJam 2011」東京工科大学会場として初参加
- 「CEDEC02011」で卒業生2名が講演を行う(公募講演:伴哲氏[2002年度卒・株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント]／招待講演:木村将人氏[2002年度卒・コントロールプラス株式会社])
- 「CEDEC2011」で、大学院生ケネス・チャンらの研究発表がインタラクティブセッション賞 第3位を受賞
- 「東京ゲームショウ2011」に出展
- 震災地の子どものための音楽活動を支援するイベント「MUSIC FOR THE FUTURE Vol.3」(八王子キャンパス)開催。「ダイスケ」など出演

- プロジェクト演習履修生が、NHK-Eテレで1月9日から放送(月～金曜日7:40～7:45)の番組「ふしぎのヤッポ島、プキプキとホイ」のアニメ制作に参加。音楽監督は客員教授の松任谷正隆氏。ナレーションは松任谷由実氏
- 「Global Game Jam 2012」東京工科大学会場として参加
- 「情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会 第146回研究発表会」で、渡辺大地講師が「優秀研究発表賞」を受賞
- ゴットランド大学(スウェーデン)とメディア学部が提携調印
- 「情報処理学会 第74回全国大会」で、三上浩司講師が「2011年度優秀教育賞」を受賞
- キングモンクット工科大学(タイ)でシンポジウムを開催
- チュラロンコーン大学(タイ)でセミナーを開催
- チュラロンコーン大学(タイ)の学生4名が、メディア学部でインターン学生として研究・調査を行う
- ゴットランド大学(スウェーデン)との共同セミナーを開催
- 「デジタルサイネージジャパン2012」に出展
- 「福島GameJam 2012」東京工科大学会場として参加
- ゴットランド大学(スウェーデン)でワークショップ開催
- 「東京ゲームショウ2012」に出展
- メディア学部主催特別シンポジウム「21世紀を切り開く、社会起業家たちの挑戦」(東京工科大学蒲田キャンパス・片柳記念ホール)開催
- 「東京デザイナーズウィーク2012(TDW2012)」において、藤本実メディア学部助手が「YOUNG CREATOR OF THE YEAR」を受賞

- 富士山が世界文化遺産登録
- 東京が2020年オリンピック・パラリンピック開催都市に決定
- 国産新型ロケット「イブロン」初号機打ち上げ成功
- OS X 10.9 [Mavericks] (Apple) リリース
- 携帯電話の電話番号に070から始まる番号が追加される
- ソチ冬季オリンピック・パラリンピック開催
- Instagram日本語アカウント開設
- PlayStation4 (ソニー・コンピュータエンタテインメント) 発売
- 消費税率が5%から8%に
- Xbox One (Microsoft) 日本発売
- 第4世代携帯電話 (4G) サービス開始
- Apple Watch (Apple) 発売
- Windows 10 (Microsoft) リリース
- OS X 10.11 [El Capitan] (Apple) リリース
- マイナンバー制度スタート

# 2013

# 2014

# 2015

東芝 dynabook R732

東芝 dynabook R634

東芝 dynabook R63

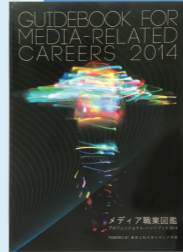
- メディア学大系第1巻「メディア学入門」ほかシリーズ刊行開始
- 「フレッシュャーズゼミⅠ」で学生主体のPBL教育の一環としてオリエンテーションに代わり「新入生学部交流会」を開始
- 「フレッシュャーズゼミⅠ」の学生約200名が東京都議会選挙の開票事務ボランティアとして貢献。八王子市選挙管理委員会が幹部征夫学長に感謝状を授与
- 2014年度卒研着手学生[13期生]向けの卒研説明会をそれまでの後期から前期に移行

- 「Global Game Jam 2013」東京工科大学会場として参加
- 「メディア学が創る豊かな文化」連続公開講座(全3回)開催(秋葉原・富士ソフトビル)
- 国際学会において、安本匡佑助教が電子弓を使用した体験型作品「The Light Shooter」を出品し、同作品が「3D Games and Entertainment賞」を受賞
- スラバヤ工科大学(インドネシア)とメディア学部が提携調印
- メディアサイエンス専攻で博士号を取得(2013年3月)した渡邊賢信氏の博士論文が、情報処理学会の研究会推薦論文に選出
- プロジェクト演習「Creative Application」履修者が制作したアプリ「桜のしらせ針」/ノイの本・ココロを整理する知的パスル」がAppStoreに公開
- 関東工教育協会総会において、近藤邦雄教授、三上浩司准教授、渡辺大地講師がメディア学部のコンテンツ制作教育の成果により「関東工教育協会賞(業績賞)」を受賞

- 「画像電子学会第41回年次大会」で柿本正憲教授らが「2012年度画像電子技術賞」を受賞
- 博士後期課程の遠藤秀行が制作した作品が、国際学会「xCoAx 2013」(イタリア)での研究発表で優秀と認められ、最終日に開催される発表会でライブパフォーマンスによって作品発表を行う
- 「第3回 夏休み子どもいちょう塾」(主催:大学コンソーシアム八王子)で、岸本好弘特任准教授と学生たちが学習ゲームの特別授業「こどもゲーム作り教室」を実施(翌年以降も毎回授業を実施)
- 「福島GameJam 2013」東京工科大学会場として参加
- 吉岡英樹講師がデジタルサイネージを使った「物産展」を「八王子まつり」にて試験的に実施
- 「CEDEC2013」における「インタラクティブセッション部門」で、安本匡佑助教、安藤公彦助教が「大賞」を受賞
- 「プリ・アルスエレクトロニカ」(オーストリア・リンツ)において、魚住勇太特任講師が率いるプロジェクト「SjQ++」が「音楽部門準グランプリ優秀賞」を受賞
- ウプサラ大学(スウェーデン)芸術学部ゲームデザイン学科とメディア学部が提携調印(ゴットランド大学とウプサラ大学が合併)
- 「東京ゲームショウ2013」に出展
- 「平成25年度 八王子学生CMコンテスト」で、プロジェクト演習「Digital Campus」のメンバーが「最優秀賞」、卒研「アドバンスデジタルクリエイション」のメンバーが「特別賞(ムラウチドットコム賞)」を受賞

- 大学内ITサービスが全学でクラウド型に移行
- 大学院「バイオ・情報メディア研究科」で、学部を3.5年で卒業、大学院を1.5年で修了をめざす「学士・修士一貫早期修了プログラム」を開始。2014年度新入生より適用
- 2015年度卒研着手学生[14期生]向けの選抜をそれまでの後期から前期に移行。Google Appsを用いた新システムに移行

- 「Global Game Jam 2014」東京工科大学会場として参加
- 仁藤将輝(修士2年生)、懸津勉(博士後期課程3年生)が「CG-ARTS協会賞」を受賞
- メディア学部が「第1回 シリアスゲームジャム」を開催。岸本好弘特任准教授が指導する卒研の一環として企画
- 渡辺大地講師が情報処理学会「2013年度優秀教材賞」を受賞
- メディア学部の学生らの「チームたんぼぼ」が制作したアプリ「BLOCK ARTIST」がAppStoreに公開。このアプリは、ベネッセ主催の「Global Math 2013コンテスト」で「最優秀賞」を受賞したゲームで、受賞時のPC版をiPhoneアプリとしてブラッシュアップしたものの
- 「福島GameJam 2014」東京工科大学会場として参加
- 博士後期課程の小島啓史の研究論文が、情報処理学会特選論文に選定される
- 「CEDEC2014」で三上浩司准教授、岸本好弘特任准教授が登場し、メディア学部生が研究成果を出展
- 「第3回 夏休み子どもいちょう塾」(主催:大学コンソーシアム八王子)で、岸本好弘特任准教授と学生たちが学習ゲームの特別授業「こどもゲーム作り教室」を実施(翌年以降も毎回授業を実施)
- 「福島GameJam 2013」東京工科大学会場として参加
- 吉岡英樹講師がデジタルサイネージを使った「物産展」を「八王子まつり」にて試験的に実施
- 「CEDEC2013」における「インタラクティブセッション部門」で、安本匡佑助教、安藤公彦助教が「大賞」を受賞
- 「プリ・アルスエレクトロニカ」(オーストリア・リンツ)において、魚住勇太特任講師が率いるプロジェクト「SjQ++」が「音楽部門準グランプリ優秀賞」を受賞
- ウプサラ大学(スウェーデン)芸術学部ゲームデザイン学科とメディア学部が提携調印(ゴットランド大学とウプサラ大学が合併)
- 「東京ゲームショウ2013」に出展
- 「平成25年度 八王子学生CMコンテスト」で、プロジェクト演習「Digital Campus」のメンバーが「最優秀賞」、卒研「アドバンスデジタルクリエイション」のメンバーが「特別賞(ムラウチドットコム賞)」を受賞



- 菊池可准教授が「NICOGRAPH2014」で「ベストプレゼンテーション賞」を受賞
- 「DashUp Awards10」で、安本匡佑助教が制作した作品「VISTouch」が「優秀賞」を受賞
- 近藤邦雄教授、柿本正憲教授、三上浩司准教授の3名が、東京工科大学と提携している Management and Science University (MSU) の客員教授に就任

- 第4回カリキュラム改定。「メディアコンテンツコース」「メディア技術コース」「メディア社会コース」の3つのコースを設置
- フレッシュャーズゼミⅠで「読書ノート」提出、「日本語力テスト」実施開始
- 2015年度卒研着手学生[14期生]より、「プロジェクト名」ではなく「教員名」での配属となる

- 秋山裕哉(4年生)が卒研で研究制作した福島県白河市の地域活性化アニメーション動画が公開
- 「Global Game Jam 2015」東京工科大学会場として参加
- 仙台地域の震災復興・経済発展を狙うアプリコンテスト「DA・TE・APPS! 2015」で、中野美羽奈・村上和希(ともに2年生)が制作したアプリが「UNITY賞」(準優勝相当)を受賞
- 「Global Math 2014」にて、メディア学部生らのチームが「Best Performance 賞」(優勝相当)、「Cool Idea賞」(準優勝相当)を受賞
- 国際学会で寺岡丈博助教と安本匡佑氏(神奈川県川工科大学)が制作した作品「VISTouch」が「INTERFACE & MULTIPURPOSE EQUIPMENT」部門賞を受賞
- 近藤邦雄教授が一般社団法人画像電子学会総会においてフェローの称号を受ける
- 「ACM SIGGRAPH2015」で柿本正憲教授ら3名が光学効果のリアルタイムCG描画に関する半日間の「コース」(技術セミナー)を企画し講演
- 「福島GameJam 2015」東京工科大学会場として参加
- 「CEDEC2015」に岸本好弘特任准教授が登場し、メディア学部生が研究成果を出展
- 「東京ゲームショウ2015」に出展
- 近藤邦雄教授が2015年度「第14回 CG Japan Award」を受賞
- 「ISART Digital」(フランス)と東京工科大学が協定を締結

社会の動き」

- 北海道新幹線開業
- Pokémon GO (Niantic, Inc.・株式会社ポケモン) 配信開始
- リオデジャネイロオリンピック・パラリンピック開催
- Nintendo Switch (任天堂) 発売
- 藤井聡太四段がプロ棋士公式戦29連勝
- スマートスピーカー「Google Home」日本発売
- スマートスピーカー「Amazon Echo」日本発売
- 「インスタ映え」が流行語になる
- ピョンチャン冬季オリンピック・パラリンピック開催
- macOS 10.14 [Mojave] (Apple) リリース
- 豊洲市場が開場。築地市場が83年間にわたる営業を終了
- 大阪が2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)開催都市に決定。国内開催の大規模万博は、1970年の大阪万博、2005年の愛知万博に続き3回目。大阪での開催は55年ぶり
- 探査機「はやぶさ2」が小惑星リュウグウへの着地成功
- 5月1日「令和」に改元
- ラグビーワールドカップ(第9回)が日本で開催。日本チームはスコットランドを破り、初の8強入り
- ポケベルサービス終了
- 消費税率が8%から10%に
- macOS 10.15 [Catalina] (Apple) リリース

# 2016

# 2017

# 2018

# 2019

大学給電・推奨PC

東芝 dynabook RX63

東芝 dynabook RX63

富士通 FMV LIFEBOOK UH75

Dynabook dynabook GX83

- カリキュラムツリー&カリキュラムマップ作成・公開
- 「フレッシュヤーズゼミⅠ・Ⅱ」でピアサポーター(SA)制度開始
- 「先端メディア学」「先端メディアゼミナール」開始

- 「ICIET2016」(ロサンゼルス)にて飯沼瑞穂准教授が招待講演
- 「Global Game Jam 2016」東京工科大学会場として参加
- 「福島GameJam 2016」東京工科大学会場として参加
- 吉岡英樹講師の研究室が研究開発したビーコンを利用したシステムが八王子市内の音楽施設や音楽イベントでの試験運用を開始。「八王子まつり」に試験的に導入
- 「東京ゲームショウ2016」に出展
- 「NICOGRAPH2016」にて、菊池司准教授の論文「雪崩による雷煙のビジュアルシミュレーション」が「芸術科学会最優秀論文賞」を受賞
- 「第5回シリアスゲームジャム～みんなのバリアフリー～」で、東京工科大学3名(リーダー加藤木健太(4年生)、上村拓也(3年生)、石田優美(3年生))、他大学生、社会人らによるチーム「コーゴン」の作品「コーゴンの館」が「最優秀グランプリ」を受賞

- この年から「フレッシュヤーズゼミⅠ」の新入生学部交流会が、学生を学内に集めての開催となる
- 2017年度卒研着手学生[16期生]より、卒研における教員とコースとの対応が撤廃される(コースは学生が自ら申告)
- 「響く言葉」(東京工科大学 編)刊行

- 「Global Game Jam 2017」東京工科大学会場として参加
- 「平成28年度 八王子学生CMコンテスト」で、望月美絵子・長岡舞(ともに2年生)が受賞
- ハルツ応用科学大学(ドイツ)とメディア学部がゲーム分野での提携調印
- 「八王子市市制100周年記念 プロジェクションマッピング in 東京工科大学」でメディア学部の学生約100名が当日の運営などに参加
- 「福島GameJam 2017」東京工科大学会場として参加
- 千代倉弘明教授が委員長、飯沼瑞穂准教授が副委員長を務める日本MOT振興協会「ソーシャル・デザイン委員会」が発足
- 「第20回 文化庁メディア芸術祭・受賞作品展」で、宮脇巧真氏(2015年度卒業)の研究成果映像が「エンターテインメント部門」審査委員会推薦作品として選出される
- 「東京ゲームショウ2017」に出展
- 「NICOGRAPH2018」にて、栗原渉氏(2016年度卒業)らが「芸術科学会論文賞」、大谷泰斗(修士2年生)らが「NICOGRAPH優秀論文賞」、廣里直人(4年生)らが「NICOGRAPH優秀ホスター賞」をそれぞれ受賞

- 「メディア学キーワードブック -こんなに広いメディアの世界-」(東京工科大学メディア学部 編)刊行
- 国連が掲げる「持続可能な開発目標=SDGs」の達成までのプロセスを体験できるカードゲーム「2030 SDGs」を教材とする初めての特別授業を実施

- 「IWAIT 2018」(タイ)で、鶴田直也助教が「Best Paper Award」を受賞
- 「Global Game Jam 2018」東京工科大学会場として参加
- 「平成29年度 八王子学生CMコンテスト」で、鈴木沙織(2年生)が「特別賞」受賞、「先端メディアゼミナール:新しい広告の研究」の授業の一環として制作したもの
- 三上浩司教授が「アニメーション分野におけるデジタル制作環境整備のためのネットワーク管理システム整備に係る調査研究委託事業の成果発表セミナー」で基調講演
- 大学院メディアサイエンス専攻とメディア学部の卒業生有志グループ「Yack.Lab」が制作したiOS向けゲームアプリ「GEN」をAppStoreに公開。本アプリは「映像表現・芸術科学フォーラム2018」に出展され、「CG-ARTS 人材育成パートナー企業賞」「優秀発表賞」の両方を受賞
- 「映像表現・芸術科学フォーラム2018」にて、複数の4年生が「CG-ARTS 人材育成パートナー企業賞」「優秀発表賞」を受賞
- eスポーツゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」の学生向け公式大会「League of Legends Japan Collegiate Championship 2018」(JCC 2018)の決勝戦で、eスポーツサークル「A2Z」が無制限クラスで優勝し、日本代表として学生世界大会「LoL 国際学生大会」に出場が決定。グループ5名のうち、メディア学部からは森田夏生(4年生)と田巻拓海(2年生)、ユウ・ジェン(1年生)の3名が参加
- 吉岡英樹講師らが、田中美郷教育研究所との連携により難聴児を対象とした「夏休み子どもプログラミング体験教室」を開催
- 「東京ゲームショウ2018」に出展
- 安原広和特任准教授が学校教員向けセミナー「Unity 道場」に登壇
- 「NICOGRAPH2018」にて、栗原渉氏(2016年度卒業)らが「芸術科学会論文賞」、大谷泰斗(修士2年生)らが「NICOGRAPH優秀論文賞」、廣里直人(4年生)らが「NICOGRAPH優秀ホスター賞」をそれぞれ受賞

●メディア学部設立20周年

- 「Global Game Jam 2019」東京工科大学会場として参加
- 「平成30年度 八王子学生CMコンテスト」で、植前尚貴(4年生)が「最優秀賞」受賞
- 近藤邦雄教授が、情報処理学会総会においてフェローの称号を受ける
- キングモンクート大学トンプリ校(タイ)との共同シンポジウムを開催
- Management & Science University (MSU) とメディア学部が文化交流会を実施
- メディア学部の教員、研究室が複数のテレビ番組に出演、紹介される
- 菊池司教授の研究室を紹介した記事がCGWORLD.JP「ACADEMIC meets INDUSTRY」で公開
- 「東京ゲームショウ2019」に出展
- eスポーツゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」の学生向け公式大会「League of Legends Japan Collegiate Championship 2019」(JCC 2019)の決勝戦で、eスポーツサークル「A2Z」が昨年に引き続き無制限クラスで優勝し、日本代表として学生世界大会「LoL 国際学生大会」に出場が決定。グループ6名のうち、メディア学部からは田巻拓海(3年生)とユウ・ジェン(1年生)の2名が参加
- メディア学部とハルツ応用科学大学(ドイツ)が共同で実施したプロジェクトの展示会「Playing Bauhaus」(ゲーテ・インスティテュート東京)開催。パウハウス100周年を記念して、メディア学部の学生とハルツ応用科学大学メディア・ゲーム構想専攻の学生たちがチームを組み、パウハウスの理念を応用して制作したゲームを展示。オープニングのパネルトークには、メディア学部からは三上浩司教授、安原広和特任准教授、伊藤彰特任講師の3名が参加

To the future! >>

# 01

# Evolution

メディア学部20年のあゆみ

# 教育方針と学びの構造

確かな基礎と先端技術で未来を切り拓いていくメディア学の元祖として、革新的な教育・研究を展開。  
めまぐるしく変化する時代に、その最前線で活躍する人材を育成するためメディア学部は挑戦し続けています。

## カリキュラムポリシー（教育課程編成・実施の方針）

本学の基本理念である「生活の質の向上と技術の発展に貢献する人材を育成する」ため、メディア学部において国際的な教養と豊かな人間性、高い倫理性、創造性と持続可能な社会の構築に貢献する高度なメディアの活

用専門能力、コミュニケーション能力、論理的な思考力、分析・評価能力、問題解決力を兼ね備えた人材を育成することを目的に、次のような方針に基づいた教育課程表（カリキュラム）を編成し、実施する。

## 学修構造

### 1. 教養教育科目

教養教育科目は国際的な教養と豊かな人間性、高い倫理性と創造性を修得するために、a) 人文・社会系科目群、b) 外国語系科目群、c) 情報（コンピュータ）・数理・自然科学系科目群、d) 人間形成科目群（社会人基礎・ウェルネス）の4科目群で構成する。



メディア学部の分野別講義分類表 [2019年度版]  
(シラバスリンク付)  
<http://blog.media.teu.ac.jp/2019/04/post-c04c.html>



メディア学部のカリキュラムツリーとカリキュラムマップ  
<https://www.teu.ac.jp/koukai/19430/019432-1.html>

### 2. 専門科目

#### A 専門基礎、共通科目群

メディア学部における専門分野の基礎知識や基礎技術を必修科目、選択必修科目、選択科目として配置し、基礎的かつ実践的な専門分野を学ぶ基礎を身につける。

#### B 専門科目群

メディア学部における専門分野の知識、メディアテクノロジーの原理、コンテンツ制作手法、メディア社会への応用手法を学び、これらの知識や技術を総合的に活用して、新しい価値の創造ができる能力を養う。

メディア学部の特徴ある基礎演習・専門演習を必修科目として配置し、実践的な応用力を身につける。

また、卒業研究やその準備となる創成課題の科目を必修科目として配置し、4年間の学部教育の集大成として、修得した知識や技術を実学的に活用しながら、最終的にはコミュニケーション能力、論理的な思考力、分析・評価能力、問題解決力を身につける。

## 4年間の学びの流れ

### ■専門基礎教育科目

メディア学を俯瞰しながら学修基礎を固めるための幅広い基礎的内容を学修。講義科目と実践的な演習科目が用意されている。

### ■専門教育科目

各コースに対応した専門的科目のほか、2年次後期からのメディア専門演習、3年次後期からの創成課題、卒業研究などで構成される。

### ■コース専門科目

3年次後期から履修する講義科目で、メディアコンテンツ、メディア技術、メディア社会の各コースの専門的な内容を学ぶ。

### 1年次

メディア学部の教育内容を広く学ぶための入門科目を開講。「メディア学入門」でメディア学の全容を理解するほか、「メディア基礎演習I」でメディアの代表的な分野に関連した4テーマの基礎スキルを身につける。

共通	メディア学入門
コンテンツ	映像創作入門 音楽入門 視覚情報デザイン入門 造形デザイン入門
技術	インターネットシステム入門 メディアのための数学 視覚情報処理の基礎
社会	ソーシャルコミュニケーション入門 広告・広報入門 ソーシャルリサーチ
メディア基礎演習I（プログラミングを知る、データ解析法を知る、RDPを知る、デジタルコンテンツを知る） フレッシュヤーズゼミI・II ほか	

### 2年次

前期は、1年次に引き続きメディア学の全体を俯瞰しながらしっかりと学修基礎を固め、希望のコースを選択。後期からは、選択したコース毎の専門教育科目やメディア専門演習を履修し、専門的な内容を学んでいく。

共通	メディア特別講義I
コンテンツ	メディア芸術の基礎 CG制作の基礎 コンテンツプロデューサー論 ゲームデザイン論 音楽創作論 デジタル映像表現論
技術	CG・ゲームのための数学 メディア情報処理の基礎 メディアのための物理 ヒューマンコンピュータインタラクション論 イメージメディア処理論 音声音響メディア処理論
社会	インターネットコミュニティ論 教育メディア論 デジタルジャーナリズム入門 グローバルメディア論 コンテンツマーケティング論 情報メディア法
メディア基礎演習II（HCI（ヒューマン・コンピュータ・インタラクション）実験、サウンド・エキスペリエンス、問題発見スキル、人工知能・機械学習の開発・活用） メディア専門演習I アカデミックスキルズI・II ほか	

### 3年次

前期は、コースごとの推奨科目を履修するとともに、それ以外のコース科目群も学び、後期からコース専門科目群を履修。4年次の卒業研究の準備を行う「創成課題」もスタートする。

コンテンツ	サウンドデザイン論 先端映像創作論 ゲーム制作技術論 映像文化論 コンテンツディベロップメント論 情報可視化
技術	感性情報処理論 3次元コンピュータグラフィックス論 Webプログラミング論 データベースと情報検索技術 ゲームプログラミング論 IoTデバイス論 ソーシャルコンピューティング論 情報システム設計論
社会	ソーシャルコンテンツデザイン論 デジタルマーケティング論 社会経済論 ソーシャルデザイン論 社会経済シミュレーション論 調査報道論
メディア専門演習II 創成課題 キャリア設計I・II ほか 研究室配属	

### 4年次

4年間の総仕上げとして卒業研究室に所属し、卒業研究に取り組む期間。  
問題発見・分析能力、問題解決能力、論理的文章表現力、および発表能力の修得をめざす。

卒業研究I・II
----------

## 先端メディア学&amp;先端メディアゼミナール

「先端メディア学」&「先端メディアゼミナール」は、学修意欲の高い学生を1年次の後期から研究室に参加できるようにして、早期に研究を中心とした学修の機会を提供するカリキュラムである。

「先端メディア学」は1年次後期から2年次前期に開講され、先端的な研究分野に関する基礎的な素養を集中的に身につける。

「先端メディアゼミナール」は2年次後期から3年次前期に開講され、「先端メディア学」で身につけた素養を元に、担当教員指導のもと具体的な研究内容を決定し、最終的に、学会発表できるような成果を出すことを目的としている。

2016年度から始まったこの授業では、現在、約20種類の先端的な開講テーマが設定され、2年生、3年生による学会発表という成果が得られたテーマがいくつもある。

## AIによる音響分析(大淵康成 教授)

さまざまな「音」のデータを収集したうえで、人工知能(AI)の仕組みを用いた多種多様なソフトウェアを使って、それらを分析していく。人間の声の感情分類や騒音の種類別の分析など、実際に役立つアプリケーションの作成に取り組み、各種ツールの使い方とデータ分析を学修する。



てんぷらを揚げる音から揚げり具合を識別

## イノベーティブコンテンツプロデュース(三上浩司 教授)

メディア学部で修得可能なコンテンツの企画、制作、技術開発などに関わる多様な知識を応用し、革新的なコンテンツをグローバルにプロデュースするための横断的な知識の再構築とその実践を行う。海外の提携校や留学生と連携してコンテンツの分析や交流を行い、国際的なプロデュース力も身につけていく。



新規性のあるエンタテインメント製品の体験

## 新しい広告の研究(進藤美希 教授)

インターネットとコンピュータの進化によって広告は大きく形を変えつつあり、今後は動画広告やインタラクティブ広告など、多様な広告が発展していくと予想される。本授業では、現在の広告が抱える問題点を分析したうえで、斬新な広告のアイデアを提案、実現することにより、社会貢献につなげていくことをめざす。

■ YouTubeで公開

<http://www.teu.ac.jp/information/2017.html?id=50>



八王子学生CMコンテスト(2017年)観客賞受賞作品

## メディア学部の3つのコース



メディア学部の学びの大きな特長は、最初に全学生が技術中心の基礎科目をしっかり学ぶことにある。基礎を確実に身につけることができるため、高校時代に文系であっても理系であっても、自らの興味や目標に応じてさまざまなメディア分野へ進むことが可能。3つのコースを設定し、学生の関心の対象や領域別に、より専門性の高い内容を学ぶことができる。これらのコースは各自の学びの指針となるものであり、一人ひとりの学修や研究の自由な発展を可能にする、柔軟性の高いカリキュラムとなっている。

## メディアコンテンツコース

魅力的なコンテンツの制作を可能にする、知識・技術・経験を手に入れる。

コンテンツ制作表現技術を中心に学ぶコース。

メディア技術を活かして、ゲーム、アニメーション、映像、音楽、Webなど魅力的なコンテンツや表現手法を創り出す力を修得する。

最新のコンテンツ制作の理論・技術を活用して  
メディアコンテンツを創造する力を修得

映像コンテンツやインタラクティブコンテンツの制作・  
デザイン、サウンドデザインなどの領域を学修

## メディア技術コース

世の中に、新しい豊かさや感動をもたらす、革新的なメディア技術の創造者をめざす。

人々の暮らしや社会に、豊かさや感動を広げるメディア技術の創造を学ぶコース。

アプリケーション、音響、音声、ゲーム用デバイスなどに関する幅広い知識と技術を修得する。

メディアの新しい仕組みや技術を創造したり、  
それらを活用する環境を提供する能力を修得

ヒューマンインタフェース、イメージメディア、  
コミュニケーション、音声音響メディアなどの領域を学修

## メディア社会コース

社会とメディアの接点を見つめ、人々に貢献するサービスやビジネスを形にしていく。

メディアで人と社会を結び、「情報を広めること」を主眼に置き学ぶコース。

これからの広告、教育、ソーシャルサービス、ビジネスを支える革新的提案を行える能力を修得する。

メディアコンテンツや技術を、広く社会やビジネスに  
活用していくための知識やスキルを修得

社会情報、ソーシャルデザイン、サービスデザイン、  
ビジネスデザインなどの領域を学修



# 新しい 学術領域に向けた 教科書シリーズ



メディア学大系のホームページ  
<http://taikei.media.teu.ac.jp/>

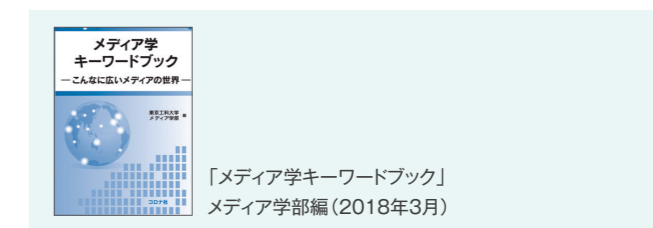
「[文・理・芸]融合のメディア学部は創立から13年の間、メディア学の体系化に試行錯誤の連続であったが、その経験を通して、メディア学は21世紀の学術・産業・社会・生活のあらゆる面に計り知れない大きなインパクトを与え、学問分野でも重要な位置を占めることを知った」。メディア学体系シリーズの発刊に寄せて、初代学部長・相磯秀夫先生が述べられた言葉である。メディア学部では創設以来、教員自らが先端的な研究を行い、その成果を教育に活かしてきた。そしてそれらの内容をまとめてメディア学の体系化を進めてきた。この成果をもとに2011年にメディア学をまとめた教科書シリーズが計画され、理工学系専門書に定評ある株式会社コロナ社から出版が開始された。記念すべき第1巻のまえがきには次のようにある。「本書で取り扱うメディア学は、社会学の分野で従来から扱われてきたメディア論やメディアコミュニケーション研究の基本概念を包含し、また一方でマルチメディアと呼ぶ画像、映像、音声、文字などのデジタル情報とその処理技術の基礎を包含する」。まさに、メディアという学術領域の創設への意欲が溢れ出るものとなっている。

これに続き、発刊された全10巻は、メディアICT、CGとゲームの技術、ミュージックメディア、コンテンツクリエイション、人とコンピュータの関わり、教育メディアなどの分野で教科書として指定されてきた。その後、メディア学の普及と進歩は目覚ましく、「メディア学大系」もさらに増強が必要になった。そこで、メディアにおける重要な分野である視聴覚情報の新たな進歩に対応するため、つぎの5巻を刊行することを計画した。すでに第13巻、15巻が刊行されており、講義や演習で活用されている。2018年には、「メディア学」に興味を持つ学生がメディア学全体を見渡すことができ、メディア学大系各巻への橋渡しをも意識した「メディア学キーワードブック」を出版した。現在は、第2期の出版準備が進行中である。今後、メディア学の高度化を支える基礎学問の充実が望まれ、数学、物理、アルゴリズム、データ解析の分野において、メディア学全体の基礎となる教科書4巻の刊行を計画した。発展を続けるメディア分野に対応でき、将来にも活用できるように基礎的内容を扱っている。



## タイトル一覧

- 第1巻 「メディア学入門」 飯田仁・近藤邦雄・稲葉竹俊（2013年3月）  
 「改訂 メディア学入門」 柿本正憲・大淵康成・進藤美希・三上浩司（2020年3月）
- 第2巻 「CGとゲームの技術」 三上浩司・渡辺大地（2016年4月）
- 第3巻 「コンテンツクリエイション」 近藤邦雄・三上浩司（2014年10月）
- 第4巻 「マルチモーダルインタラクション」 榎本美香・飯田仁・相川清明（2013年10月）
- 第5巻 「人とコンピュータの関わり」 太田高志（2018年2月）
- 第6巻 「教育メディア」 稲葉竹俊・松永信介・飯沼瑞穂（2015年4月）
- 第7巻 「コミュニティメディア」 進藤美希（2013年5月）
- 第8巻 「ICTビジネス」 榎俊吾（2015年4月）
- 第9巻 「ミュージックメディア」 大山昌彦・伊藤謙一郎・吉岡英樹（2016年9月）
- 第10巻 「メディアICT」 寺澤卓也・藤澤公也（2013年10月）
- 第11巻 「CGによるシミュレーションと可視化」 菊池司・竹島由里子
- 第12巻 「CG数理の基礎」 柿本正憲
- 第13巻 「音声音響インタフェース実践」 相川清明・大淵康成（2017年3月）
- 第14巻 「映像表現技法」 佐々木和郎・羽田久一・森川美幸
- 第15巻 「視聴覚メディア」 近藤邦雄・相川清明・竹島由里子（2017年6月）
- 第16巻 「メディアのための数学」 松永信介・相川清明・渡辺大地
- 第17巻 「メディアのための物理」 大淵康成・柿本正憲・椿郁子
- 第18巻 「メディアのためのアルゴリズム」 藤澤公也・寺澤卓也・羽田久一
- 第19巻 「メディアのためのデータ解析」 榎本美香・松永信介



「メディア学キーワードブック」  
 メディア学部編（2018年3月）

# プロジェクト演習

メディア学部のカリキュラムにおける特徴的な枠組みとして存在する「プロジェクト演習」。2003年に始まり、多くの学生がメディア学部を選択した理由に挙げる授業です。

## 演習の目的

めざす分野で必要となる  
能力の早期修得

修得すべき基礎的な  
知識・技術の理解

高度で一貫性ある  
卒業研究への準備

進路の判断に役立つ  
経験の蓄積

協調性や  
コミュニケーション能力の養成

## 演習の概要

プロジェクト演習の枠組みが導入される以前は、教員が卒業研究プロジェクトなどに興味を持つ1年生から3年生に向けて、専門的な個別指導を行っていた。2003年にこれらを「プロジェクト演習」という科目として制定。初年度は「アニメーションコンテンツ制作プロジェクト」「アクアプロジェクト」「作曲技法演習」「デジタルビデオ演習」「eラーニングデザイン技法」

の5プロジェクトでスタートした。さまざまなプロジェクトが誕生し、2019年度前期は53プロジェクト(122科目)が存在し、553名の学生が履修するに至った。また、メディア学部を卒業して、ゲームやCG、音楽などの産業界で活躍するOBが何名も演習講師として後輩たちを指導するようになっている。

### 2019年度前期履修者の内訳

- ・1年次：学生数325名／履修者数268名 [履修率 82.5%]
- ・2年次：学生数297名／履修者数176名 [履修率 59.3%]
- ・3年次：学生数292名／履修者数109名 [履修率 37.3%]

### プロジェクト演習開講テーマ(2019年度前期)

MATLAB 音声音響演習 / 和声 / ソルフェージュ / デジタル・サウンド・リテラシー / オリジナル・ミュージック・コンポジション / 楽曲分析 / コンテンツデータアナリシス / サウンドデザイン / DAW 演習 / MA 演習 / Procedural Animation Basic / Procedural Animation Advance / コミュニケーションデザイン / クリエイティブ・アプリケーション / デジタルキャラクターメイキング / CGアニメーションディベロップメント / キッズアニメーションCG制作 / アドバンスドCGアニメーション制作 / オリジナルCGアニメーション制作 / ウブサラ大学インターン / インテプロ / スマートフォンサイトデザイン / 健康メディアデザイン / 健康メディアデザインによる新タイエット技法 / 企業・団体のプロモーション技法 / ExcelとGoogle Chartの活用技法 / 人工知能としてのディープラーニングとデータ分析技法 / 実践的プログラミング基礎 / 実践的AR基礎 / サーバー構築・管理 / IoTプロトタイピング / メディアパフォーマンス / 実践的Web開発 / 地図メディア活用 / 人工知能実験室 / EPUB入門 / eBookデザイン / インタラクティブ・ゲーム制作(イントロダクション・プロデュースング・Unity・グラフィックス・サウンド・GGJ・ゲームデザイン) / プロフェッショナル背景CG / モーションキャプチャ / バーチャルリアリティCG制作 / シナリオアナリシス / 相互行為分析入門 / 会話分析入門 / 音楽プロデュース技法 / サウンドクリエイター入門



和声(2013年)



実践的AR基礎(2018年)



IoTプロトタイピング(2019年)

## インテプロ(インターネット放送局)

### 制作現場における教育重視の実践型演習

メディア学部におけるインターネット・テクノロジーと、放送番組制作のノウハウを組み合わせた演習。東京工科大学・公式放送局という顔を持ちながら外部からの依頼も積極的に受け、イベントやコンサートの現場からの映像配信や、ドキュメンタリー制作も行っている。これまで、八王子市民オペラやユース管弦楽団の活動のドキュメンタリーを制作し、WROロボット・コンテストでは、全国各地で行われる決勝大会の様相を映像配信してきた。冬には苗場スキーリゾートで行われる「SURF & SNOW in Naeba」にて、松任谷由美さんのコンサートの様子をライブ配信映像や特別番組で伝える「Y-topia」プロジェクトに参加するなど、現場での教育を重視した実践型の演習として学生が熱心に取り組んでいる。



## インタラクティブ・ゲーム制作

### ゲーム開発を通して学ぶチーム制作のノウハウ

インタラクティブ・ゲーム制作では、学生たちが3年間かけて、「東京ゲームショウ」に出展するゲームの開発に取り組んでいる。この演習では、実際の会社のようにさまざまな役割を担うメンバーでチームを構成。専門分野や志向が異なるメンバー同士が正面からディスカッションして、ものづくりをしている。また、この演習では早い段階から自分で独創性を主張し、他人に伝えることを大切にしている。これは偶然的な成功ではなく、実際につくる前から論理的に設計し、計画的に制作することが重要だからである。そのため、設計書作りを重視しているのが特徴である。3年という期間と最後のゴールである「東京ゲームショウ」出展を通して、チーム制作のシミュレーションを体験できる演習である。



## 歴代学部長からの メッセージ

# ハタチになった メディア学部 贈る言葉



# 1999

初代学部長

## 相磯 秀夫

Aiso Hideo

慶應義塾大学大学院修了。工学博士。慶應義塾大学工学部教授。同環境情報学部長、同大学院政策・メディア研究科委員長を歴任。1999年6月より2008年5月まで学長。紫綬褒章、瑞宝中綬章など受賞・受章多数。

### 新設メディア学部の特色

東京工科大学が1999年4月に他大学に先駆けて、「メディア学部」を新設してから今年で20周年を迎えました。そこで、メディア学部の特色を簡単に紹介することになります。

東京工科大学は1986年4月に、電子・情報・機械系の学問から成る工学部を開設しましたが、当時は既に急速な学術進歩や社会の激しい変革に大学がどう対応すべきか、教育・研究の質的改革と充実が問われていました。そのために、新しい学問分野の開拓を考え、「人間の意思や感情の表現・認知・利用…といった人間の知的活動の基本的な知識・技能を学び、新たなメディアの創出により新しい文化の創造に貢献することが期待できるメディア学部を新設することになりました。メディア学部の構想を練るにあたって、最初に大学の有能な教職員の英知を結集し、彼らの先見の明を活かすことに専念しました。そのために、既存の学部が抱える問題点を整理し、新しい学部新設の隘路になると思われる組織・機能・目的・規則等を修正あるいは廃棄する努力をしました。教職員の採用方法の改正はその一例です。

新学部の教育・研究にあたって特に注力したのは、「学生が自ら考え、自ら問題を発見（設定）し、自ら解決する習慣・能力ならびに創造力の育成」を指導したことです。また、大学院の学生には、21世紀社会の創造に寄与する独創的な研究を産学官連携の下で行えるよう環境を整えたことです。特に、当時の片柳学園の理事長片柳 鴻氏（本年8月15日に逝去）は、学園創設当初から「理想的な教育には、理想的な環境を」という信念を標榜していましたが、メディア学部の新設に際しても、片柳理事長には芸術の香りを醸し出す素晴らしいキャンパス環境、未来を予測した情報環境、最先端の機器を整えた実験設備、学生の向学心を刺激する図書館、産学官連携を前提とした高度な総合研究所、学生の体力・精神力の向上を促す近代的な体育施設、運動場など、他大学では見られない理想的な教学環境創りを設計段階から実現までご担当いただきました。この大事業は国内外の大学の関係者からも高い評価をいただきました。また、メディア学の改革にあたっては、学生自らも参加、協力したことも特筆に値します。このようにメディア学部の新設に費やした学園挙げての努力は、立派に成長した今日の片柳学園改革の礎になったと思っています。

急速な学術の進歩や激変する現代社会を見ると、今までの大学学部や大学院で修得した一つの専門知識・基本技能・経験だけでは、複雑な社会問題を解決することは困難になっています。そのため、これからの学生は更なる新しい専門(Major)を身につけることが求められています。このことは、社会を先導する人材や社会の劣化を回避するためにも必須で、一生涯新たな勉学を継続する時代が到来することを意味しています。そのような意味で、特に大学院の体質を徹底的に改善することが叫ばれています。これからの大学院は、学部・学科の専門領域を超え、学部・学科の存在が希薄化し、産学官連携の実学を中核にした「半学・半教（時には学び、時には教える）」形式の随時教育・研究がどこにおいても達成できる大学院のあり方を検討すべき時が来ていると考えています。片柳学園の斬新かつ国際的な未来大学院の提唱と実現を祈願しております。



# 2002

第2代学部長

## 清原 慶子

Kiyohara Keiko

慶應義塾大学大学院修了。常盤大学専任講師、ルーテル学院大学教授等を経て1999年4月メディア学部教授着任。退職後、2003年4月より4期16年間東京都三鷹市長。

### メディアを創造し、社会変動に対峙する「人間」を支える、 哲学・科学・文化としてのメディア学の持続可能性

20世紀の終わり、多メディア化の中で、人間が生きる意味を考え、地球と地域の平和な持続可能性を実現する必要性の高まりとともに、メディア学部は誕生しました。

そして、ハタチを迎えた今、AI(人工知能)、ロボット、RPA、SNS、スマホ、タブレット等々、コンピュータとインターネットを基盤とする多様なメディアと端末が創造され、幅広い社会・経済・生活分野での更なる社会変動を喚起する時代にあつて、メディアをめぐる文理融合と学際的研究の深化が引き続き要請されています。

東京工科大学メディア学部におかれては、社会の要請に応え、「人間」が「人間」であることを支える哲学・科学・文化の要素を持った持続可能な学問としての発展を、引き続き牽引されていくことを期待しています。



# 2008

第4代学部長

## 飯田 仁

Iida Hitoshi

早稲田大学大学院修了後、日本電信電話公社(現NTT)入社。工学博士。ATR研究室長、ソニーCSL研究室長等を経て、2003年4月メディア学部教授着任。2014年3月退職。

### 21世紀の扉を開けたメディア学部の益々の発展にむけて

メディア学部の皆様、20周年を迎え嬉しく思います。20年前、21世紀への扉を開ける志を抱いた受験生が殺到し、輝く新年度の幕が上がったと聞いています。5年後には順調に大学院・メディア学研究科を開設し、故モンキー・パンチ氏をはじめ著名人も社会人入学しました。一方、教授陣には、今のAI技術の中核をなす深層学習の原型の提唱者である福島邦彦先生や知識の電子化を国家プロジェクトとして牽引した故横井俊夫先生、デジタルアニメーション制作の先駆者である故金子満先生がおられました。「ものみなメディア」と説いた故中野収先生の慧眼が現実となったICT・メディア社会の発展を育むにふさわしい多種多様な教育研究環境をメディア学部が構築してきたと言えます。これまでに養ってきた柔軟で広い見識をさらに融合させて、進展著しいネット時代に、更なる新風を吹き込んでいられることを願っています。



# 2003

第3代学部長

## 山口 治男

Yamaguchi Haruo

東京工業大学大学院修了後、日本電信電話公社(現NTT)入社。工学博士。同社電気通信研究所研究部長等を経て1999年4月メディア学部教授着任。2012年3月退職。

### メディア研究・教育の新たなステップにチャレンジを!

コンピュータの大衆化の芽となったマイクロプロセッサツールキットが世に出てきたのはメディア学部発足の20年前頃のことでした。それに続く技術の成長は目覚ましく、20年後の1999年にメディア学部が発足した当時はノートパソコンとインターネットが一般個人の手元に届き、これらの活用法が期待されるようになりました。そのような時に、コンピュータ技術・インターネット技術・プログラミング技術を重視した「技術志向のメディア学」という新しい枠組みの展開をいち早く開始したのは先駆的であったと思います。それから更に20年経過した今、技術の新たな進歩の方向性を見据えた新しい研究・教育の次のステップにチャレンジしていくことを期待しています。



# 2013

第5代学部長

## 相川 清明

Aikawa Kiyooki

東京大学大学院修了。工学博士。NTT研究所入所後、同所研究グループリーダー、ATR主任研究員等を歴任。2003年4月メディア学部教授着任。2018年3月退職。

### メディアの未来をこの手で切り開こう!

方丈記の言葉を借りると、「メディアの流れは絶えずして、しかも元のメディアにあらず」。メディアは文化と伴にあり、秒刻みで形を変えています。電車に乗っていると動いていることを忘れてしまうように、メディアに乗っているとついついメディアが動いていることを忘れてしまいがちです。メディアを志す人は、メディアの動きを敏感に捉える感覚が必要です。さらに、未来を予測する羅針盤も必要です。予測の確かさは知識の量に依存します。メディア学部はデジタルメディアとともに誕生し、膨大な知識と経験の蓄積があります。メディアに夢を描くみなさん、さあ、メディア学部に乗って大空を進みましょう。みなさんのあとに飛行機雲の様にメディアの道ができるように。

# メディア学部創設メンバーより

## メディア学部前史

メディア学部創立の6年前、当時の旧工学部「メディア学科」を増設するという話がもちあがり、私は検討WGの主査としてカリキュラム案をとりまとめ、文部省(当時、現文部科学省)に提示して打診をした。ところが、「内容が大学院レベルではないか?」「そもそもカタカナの学科名は不可」という、今では考えられない理由で門前払いされてしまった。

その翌年、私は当時の高橋 茂副学長(後に学長)から今度は「メディア学部」の計画を立案するように指示され、以後5年間にわたり他の教職員とともに周到な議論と準備を重ねた。

当初、メディア学部は文系の学部と考えていたので定員を360名として申請したが、カリキュラム案を提示したところ、今度は文部省から「内容からみて工科系として申請するように」との指導を受けた。工科系となると文部省の設置基準では教員数も教育研究設備も文系よりは大幅に増加させる必要があるため、さらに実現に苦勞することになった。

その後、初代学部長予定者として著名な相磯秀夫教授を迎え、教員候補者の人選および設置申請書の作成や実地説明を細部にわたり念入りに行ったので、文部省の担当者や大学設置審議会のメンバーからも好意的に見ていただけるようになり、最終的には工科系の1学部1学科で入学定員が360名と大きい日本初のメディア学部という異例ずくめの学部が認可されて、6年前のリベンジを果たしたのであった。認可に当たったの教員審査で、非常勤講師を含む80数名の教員予定者の中で担当科目や職名の変更を求められた人はいたが、一人も不合格者を出さなかったのは極めて珍しいケースだと言われた。

またメディア学部発足後に、ある大学が学部新設の相談に文部省を訪ねたところ、設置申請書の事例としてメディア学部のものを示されて参考にするように言われたという話を本学に聞きに來られたその大学の方から伺い、嬉しかったことを覚えている。



## 佐藤 敬

Sato Takashi

東京工業大学大学院修了。工学博士。日立製作所中央研究所研究員、東京工科大学工学部教授を経て1999年メディア学部教授。メディア学部の開設に深く参画。初代教務委員長。2007年3月退職。

## 就職先を探せ!

「提案します。まずは各委員がコネのある会社まわりをしませんか?」

一同シーンとなる。氷河期に入った一期生の就職委員会の1シーンである。言いたしつべの私は率先して回らざるを得ない。幸い私はCSテレビで放送していたサイエンス・チャンネルの番組選考委員をしていたので参加の大小プロダクションを訪ね歩く。必ず聞かれたのは「技術系の大学で番組ディレクター?大丈夫ですか」という質問で、「はい、私もICUの物理出身です」と言い返して一件落着の毎日でした。



## 安間 総介

Yasuma Sosuke

国際基督教大学教養学部卒業後、NHK入局。プロデューサー、初代ハイビジョン部長などを経て1999年4月メディア学部教授着任。映像制作等を指導。2007年3月退職。

## 1万字レポートで学生に自信を

発足以前から皆で集まり、メディアとは何かなど活発な議論がかわされて発足したメディア学部だった。私にとって新聞記者からメディア学部教授になることは、二度目の面白い人生を楽しむことだった。中でも最大の思い出は文部科学省から資金を得て、学生全員に1万字のレポートを書いてもらうことだった。外部の講師をお願いして個人指導によってこれを達成した。学生にとっても長い文章を書く自信ができたと言ってくれたことができた。

## 山際 和久

Yamagiwa Kazuhisa

東京工業大学工学部卒業後、日本経済新聞社入社。記者、編集委員などを歴任。1999年4月メディア学部教授着任。ジャーナリズム等を指導。2014年3月退職。



## 創設前の百家争鳴の効用とは?

学部開設の一年以上前から、教員就任予定者による議論の場が頻繁に開かれていた。教育方針や教育方法について、良くも悪くも熱い議論の応酬の末に、疲労困憊して閉会となるのが常であった。経歴や専門分野も実に様々、年齢も20代から60代までと、異質なメンバー間での合意形成は至難の業であった。しかし、それでも各教員がアクティブに学部運営に関与する稀有な気風だけは、そこで次第に育まれていたように思う。



## 稲葉 竹俊

Inaba Taketoshi

教養学環教授。パリ第3大学博士課程、慶應義塾大学博士課程修了。大学非常勤講師等を経て1999年メディア学部着任。フランス語等を指導。2012年より現職。

## パソコンと初めての出会い

文系一筋で、コンピュータなど全くの素人だった私が、メディア学部の教員に就任したと聞いた以前の同僚や教え子たちは、「え? 陳先生がメディア?大丈夫かな?」と心配してくれました。しかし、当時はまだ珍しい小型のパソコンを携帯して出勤する自分を、どこか誇らしく思っていました(笑)。中国語の授業も、教材開発の卒研も順調にスタートし、学生たちと一緒に中国語のマルチメディア教材を開発していたあの頃は、とても幸せでした。



## 陳 淑梅

Chin Shumei

教養学環教授。中国天津外国語大学日本語科を卒業後、来日。慶應義塾大学学部専任講師等を経て1999年メディア学部着任。中国語等を指導。2012年より現職。

## 各種サーバの設計設置

開設時、メディア学部に関わるサーバとして、メールサーバ、Webサーバなど様々なものを教員自ら立ち上げて管理していたことを思い出します。当時はクラウドサービスなどもなく、自己管理が当たり前のごとくでした。現在の教員紹介ページのもととなるオンライン教員プロフィールもWebフレームワークを用いてメディア学部で運用を始めたものが全学に広がり、現在のものにつながってきました。新しいコンテンツ技術をいち早く取り入れて運用まで行っていました。



## 藤澤 公也

Fujisawa Kimiya

メディア学部講師。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。1999年メディア学部着任。博士(政策・メディア)。AI、地図情報などの研究に従事。





メディア学部 教授  
大淵 康成  
Obuchi Yasunari



メディア学部 教授  
寺澤 卓也  
Terasawa Takuya



メディア学部 准教授  
渡辺 大地  
Watanabe Taichi



メディア学部 教授  
榎 俊吾  
Sakaki Shungo

メディア学部 教授  
近藤 邦雄  
Kondo Kunio



- TALK SESSION - 教務委員歴代メンバー

## カリキュラムの変遷からたどる メディア学部20年の歩みと進化

1999年の設立以来、メディア学部のカリキュラムは計4回の改訂を経て現在に至ります。各回の改訂にはどのような背景や狙いがあり、取り組みはどのような成果をもたらしたのか。

開設前のカリキュラム検討を知る寺澤教授と、開設後にカリキュラムを担当してきた歴代の教務委員4名が、当時を振り返り、語り合いました。

そこから見てくるメディア学部20年間の歩みと発展、これからの学びのあり方とは。

東京工科大学メディア学部が日本初のメディア系学部として誕生したのは1999年。設立時のパンフレットには「人文社会系の『知恵』も、芸術系の『センス』も、理工系の『技術』も、すべて学べる学部です」とコピーが掲げられています。国内で前例のない学部を立ち上げるにあたり、カリキュラム作成はどう進んだのでしょうか。

寺澤 私はメディア学部の開設よりさらに3年ほど遡り、設立に向けた検討段階から関わっています。のちにメディア学部の初代学部長(学長兼任)に就任された相磯秀夫先生を中心に、学部で養成したい学生像について検討を進め、その結果、「問題発見・解決」ができる人材を養成することを念頭に科目配置を進めました。当時は、私を含めた少人数のカリキュラム担当教員がたたき台を作り、アゴラ(カリキュラムなどを討議する学部ごとの会議)で詰めていくという流れ。今のように教務委員会がカリキュラム作成を担うようになったのは、学部開設後、1回目のカリキュラム改訂へと動き出した時期だったと記憶しています。

渡辺 学部創設メンバーの1人として私が思い出すのは、カリキュラムを話し合う会

議のたびに白熱した議論が毎回繰り返されたこと。というも、各科目の枠組みはあったものの中身はほとんど決まっていなかった状態。加えて、人文社会系・芸術系・理工系の多様な教員が集まっていたため、ある分野の教員にとつての“当たり前”が、他ジャンルの教員にとってはそうではない、というケースがしばしばありました。

寺澤 特に演習系の科目は、どんなスキルを学生に身につけさせたいかという大枠は決まっていますが、それを実際に演習テーマにどう落とし込むかについては、教員同士がなかなか合意に至らず、調整が続きました。4年間の中で専門的な教育をいつから、どのように進めるべきかも、教員によって考えが異なり、これも議論的でした。

近藤 それも、異なる多様なジャンルの教員が集まっていたからこそですね。それぞれが身を置いてきた学問分野ごとに、慣れ親しんできた流儀のようなものがあり、相互理解は容易ではなかったと想像します。

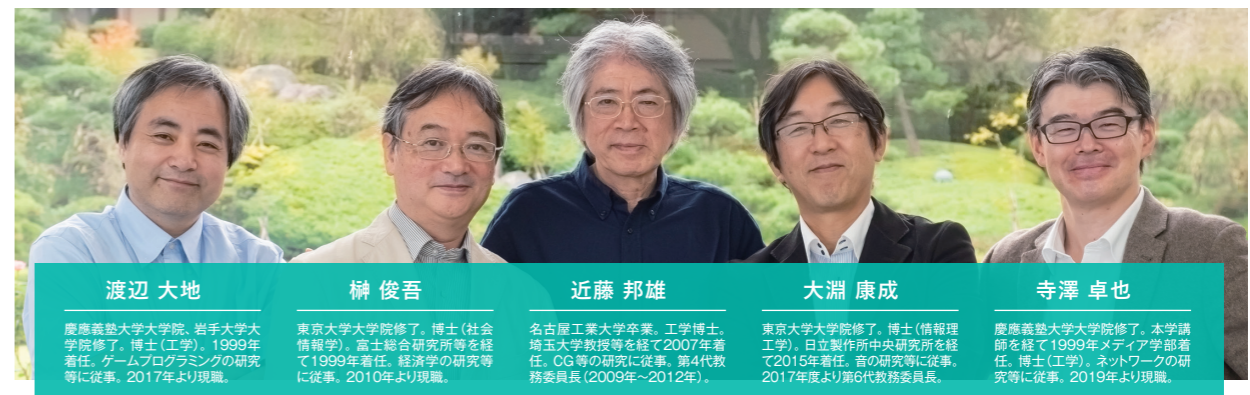
渡辺 一般的に、大学で学部が新設される場合、何らかの前身となる学部が存在することが多いのですが、メディア学部はまったく何もないところからスタートした学部。そのぶん、設立までの道のりは非常に大変

でしたが、結果的に「表現」「環境」「技術」の3つのコア科目群で構成された独自性の高いカリキュラムができあがりました。当時の白熱した議論も、重要なステップだったと振り返って思います。

大淵 まったくの新設ということは、実際に入学してくる学生についても事前に正確な予測はつきにくいですね。いざふたを開けて、想定との違いはありましたか。

渡辺 想定外だったのは、学生数の多さですね。教室に収まらず、1クラスをABに分けて授業をしました。現在でもこのABクラスが基本となり、語学や演習系科目では、更に少人数のクラスになっています。また、学部創設時から「全員ノートPC必携」としたのも、当時としては画期的で、学生に自発的な学習を促すことにつながったと捉えています。

榎 学問分野ごとの流儀というお話がありましたが、それは、教員の研究指導スタイルの違いにも表れていたと感じます。私を含めた「環境」系の教員は、人文科学分野での伝統として、個々の研究室単位で研究活動を進めていましたが、「表現」「技術」系の先生方は、当時は研究室を超えたプロジェクト形式での指導が多かった印象です。



渡辺 大地

慶應義塾大学大学院、岩手大学大学院修了。博士(工学)。1999年着任。ゲームプログラミングの研究等に従事。2017年より現職。

榎 俊吾

東京大学大学院修了。博士(社会情報学)。富士総合研究所を経て1999年着任。経済学の研究等に従事。2010年より現職。

近藤 邦雄

名古屋工業大学卒業。工学博士。埼玉大学教授を経て2007年着任。CG等の研究に従事。第4代教務委員長(2009年~2012年)。

大淵 康成

東京大学大学院修了。博士(情報理工学)。日立製作所中央研究所を経て2015年着任。音の研究に従事。2017年度より第6代教務委員長。

寺澤 卓也

慶應義塾大学大学院修了。本学講師を経て1999年メディア学部着任。博士(工学)。ネットワークの研究等に従事。2019年より現職。



「環境」系でも研究室間の交流はありましたが、基本的には独立していて、そうした分野による違いも興味深かったですね。

**渡辺** 初代学部長の相磯先生はメディアというものを学際的な捉え方で再構築していきたい、との考えを強く持っておられたと思います。種々の学問を融合させながらメディアのエキスパートを育てる、という方針はこの学部の最大の特徴と言えます。

**近藤** 近年、文理融合的な人材の育成を国も推進していますが、メディア学部では20年以上も前から先駆的に取り組んできた。これは強調したいポイントです。

**2003年に第1回のカリキュラム改訂が実施され、「フレッシューズゼミ」や「プロジェクト演習」が始まり、IT教育・日本語教育が強化されました。この改訂の詳細や、背景を教えてください。**

**寺澤** 「フレッシューズゼミ」は、それまであったアドバイザー制度を科目に格上げしたものです。人材教育を意識し、入学時点ではまだ勉学意欲がそれほど高まっていない学生をいかにフォローしていくかを考慮し、盛り込まれました。

**渡辺** 一方、「プロジェクト演習」の前身に当たるのは、「表現」系の教員が独自に行っ

ていた学生への専門的な個別指導です。芸術系分野では就職活動で作品の提示が必要となるため、実習を重視する土壌があります。こうした背景から、個別指導を科目へ格上げしてほしいとの要望が教員から上がり、実現しました。

**近藤** 私は2007年に着任後、2名の先生方と共同で「CGアニメーション」のプロジェクト演習を開講したほか、並行して別のプロジェクト演習も担当しました。シラバス上では「プロジェクト演習」という1つの科目として置かれ、その具体的なテーマは各教員が決められる仕組みをとったことは、成功だったと思います。

**楠** 当時、「環境」系には語学の先生方も多く在籍され、それぞれの専門領域のなかでプロジェクト演習や卒業研究のテーマを立ち上げてこられたのは、重要な出来事だったと思います。2012年度に「教養学環」ができ、それまでメディア学部で教養系科目を担当していた教員の多くが、教養学環の所属に変わりました。

**渡辺** 2005年には「キャリアデザイン」が、2006年にはフレッシューズゼミでの「キャリアサポートセンター利用ガイダンス」が新たに始まりました。教育機関として学生一人ひとりの成長に向き合い、キャリア支援も含め、よりきめ細かくケアする方向性へと変っていったのがこの時期の特徴です。

**2007年度から、従来のコア科目群に代わるものとして、3つのコースが設置されました。その後、2012年度には4コースへと移行し、そして現在は「メディアコンテンツコース」「メディア技術コース」「メディア社会コース」の3コース体制になっています。こうした変遷**

**の経緯や、それを経て蓄積されてきたものは何でしょうか。**

**楠** 2007年のコアからコースへの移行は、全学部をコース制に揃えていくという大学としての方針を受けたもので、「エンタテインメントメディアコース」「ビジネスメディアコース」「ライフメディアコース」の3つが設置されました。実際にコースの中身について深く議論されたのは、2012年度の改訂時です。学生が就職活動時に自分のアイデンティティをしっかりと主張できるレベルにまで、4年間を通して知識や技術を身につけられるカリキュラムにすることをめざし、議論を進めていきました。その結果、設置されたのが「コンテンツ創作コース」「インタラクティブメディアコース」「ソーシャルメディアサービスコース」「メディアビジネスコース」の4つのコースです。

**渡辺** コースによって選択必修科目が変わってくる点が、それまでとの大きな変化です。履修内容に一定の縛りを設けることで、4年間の学びを終えた時点で、高いレベルの専門性を身につけていられるようにするための仕組みと言えます。今までの「広く浅く」から、「深く狭く」をめざすべきという議論が全学的にあり、メディア学部もその流れのなかで変化を遂げていきました。

**寺澤** 一方で、学生が自分の選んだコースで思うように力が伸びない、打ち込めないといった事態になった場合でも、比較的スムーズに軌道修正をし、なるべく4年で卒業できるように制度が組まれています。それは現在の3コース体制でも同様です。

**大淵** 2012年度には「創成課題」<sup>※1</sup>が始まりました。3年次後期から卒業研究の準備を始め、実質的に卒業研究に1年半

かけて取り組むという、大きな改革でした。また、この2012年度からのコース制は、現在のものよりも、科目の選択肢などの縛りが厳しく設定されていました。学生の反応や結果を踏まえながら、その縛りを少しずつ緩めてきたのが、この5、6年の変化です。ですから今、「なぜ学科制にしないのか」という議論が持ち上がっても、学生を主体的な成長や進路選択へと導くカリキュラムとして、今のコース制がベストであると、理論的に説明できます。

**近藤** メディア学部がめざす、文・理・芸の幅広い知識を備えた学生を育てることができているのがコース制であり、最初から道が分かれている専攻や学科ではそれは難しい。たとえるならコース制は、どれを選ぶかによって最終的に異なる山頂にたどり着くけれど、それを支えるすそ野はみな同じである、というイメージです。

**大学や外部要因の変化に合わせて、メディア学部は常に改革を重ねてきたことがわかります。20年の歴史を重ねた今、メディア学部のカリキュラムの特色や、これから取り組むべきテーマは何だと考えますか。**

**近藤** 2012年度から、専門演習の開始がそれまでの3年次前期から、2年次後期へと早まりました。学生にとって、本格的な研究に備える半年間の猶予ができ、実際に留年率の低下、卒業率の向上といった成果が表れています。それと同時に、学修意欲の高い学生に向けて「学士・修士一貫早期修了プログラム」<sup>※2</sup>や、「先端メディア学」「先端メディアゼミナール」<sup>※3</sup>が設置されたことも重要な点です。いろいろな層の学生に合

わせた教育やサポートの体制が充実していることが、この学部の良さであり、個々の学生を伸ばすための斬新なアイデアが、これからも必要だと思っています。

**楠** 相磯先生が学部創設時にコア科目制度を設けたのは、学生一人ひとりが多様な選択肢の中から自分で選び、コンテキストを作れるようになってほしい、という狙いもあったのではないのでしょうか。そうした原点に立ち返り、学生の選択の自由度を確保することは、今後のメディア学部の新しい方向性につながるのではないかと感じています。多様性を提供する、というメディア学部の本来の役割を、今後も変わらず意識し続けたいと思います。

**寺澤** こうしてカリキュラムの変遷を振り返ってみると、改めて相磯先生の最初のコンセプトは、先見性の高いすばらしいものだったと再認識します。研究室配属時に学生と面談をすると、メディア学部でなぜ最初に幅広い分野を学ぶのかをきちんと理解していない学生もいて、もう少し早い時期から、主体的な学びを意識させる働きかけも必要ではないかと感じています。

**渡辺** 現在のカリキュラムは、過去から綿々と続いてきたものの成果であり、思うように成果が上がらず反省材料を残した試み

も含めて、あらゆる蓄積の上に今が成り立っているのだと実感します。教務に関連した時代ごとの施策や、そこから得た教訓を整理し、しっかりと次の代に引き継ぎ、より良いものを追求していきたいですね。

**大淵** 教務委員会は制度をつくる場所であり、その制度の内容は、どちらかと言えば学生を縛る方向になりがちです。しかし今の学生は、われわれ自身が学生のころよりもずっとまじめで、縛りは必要ないと気づかされることも多々あります。一方で、まじめさゆえに、成績や評価にとらわれて視野を狭めてしまうきらいもあり、弾けた学生が出にくい環境になっている気もします。必要に応じて学生を適度に突き放し、いかに個々の学生の個性や持ち味が光るように育成していけるかも、メディア学部の今後の重要なテーマだと考えています。

用語解説

- ※1 創成課題 2012年度より、3年次後期に開講。4年次からの卒業研究に備え文献調査や研究テーマの模索などを行う。これにより卒業研究が実質的に1年半の長さになる。
- ※2 学士・修士一貫早期修了プログラム 学部3年半+大学院1年半の、計5年での学部卒業と修士課程修了をめざす制度。2014年度新入生より適用。
- ※3 先端メディア学&先端メディアゼミナール 学修意欲の高い学生を1年次後期から研究室に参加できるようにし、早期に研究を中心とした学修の機会を提供するカリキュラム。





## 宮岡 伸一郎

Miyaoka Shinichiro

京都大学大学院修了後、日立製作所に勤務。工学博士。同社システム開発研究所等を経て1999年メディア学部教授。イメージメディア等の教育・研究に従事。第2代教務委員長、学長補佐等を務める。2013年3月退職。

### 2001～2003年の学部改革

1999年に開設したメディア学部も2002年に学年進行が終わり、2003年はエポックメイキングな年となった。まず学部の入学定員増(360→400名)である。さらに大学院メディア学研究科の設置と、第一回目の学部カリキュラム改定も行うこととなった。以下ではカリキュラム改定について述べる。

2001年夏頃から、アゴラ・将来構想委員会・学部改革WGでカリキュラム改定の検討を開始した。まず現状の問題点の洗い出しを行い、科目群、個別科目について種々の見直し・改定を行った。基礎教育科目では、英語についてはTOEIC対策に本腰を入れる、数学については高校数学の補講科目を設置するなど。専門教育科目については、IT系科目の整理・統合・新設を行い、シリーズ化して強化するなどである。特にプログラミング教育強化のため、コンテンツプログラミングI・II、メディアシステム開発技法I～IIIを新設した。

さらに「プロジェクト演習」「フレッシュャーズゼミ」を新設し、少人数演習系の授業の充実を図った。「プロジェクト演習」では、意欲と能力のある学生に対し低学年から専門教育の機会を与えるため、1～3年生を対象として1テーマ各学年10～20名程度の学生を選抜し、研究プロジェクト的な専門演習を行う。「フレッシュャーズゼミ」では学生の日本語力強化を目的に、全教員がそれぞれ15名程度の新生を受け持ち、読み書き・プレゼンテーションのスキルを演習スタイルで教育する。

以上カリキュラム改定について述べたが、2001～2003年はまことに目まぐるしく忙しい時期であった。2001年のコア演習(3年次専門演習)立ち上げ、2002年の卒業研究立ち上げと並行して、2003年の大学院設置、カリキュラム改定に向けての準備作業・業務が走っていた。教務委員長としてその一翼を担ったことを、今懐かしく思い出す。

### 玄奘三蔵:その精神と冒険と大事業

メディア学部をリタイアして7年目になる。今はメディアの教育研究とは無縁の「林住期」ライフを送っている。今年3月にインドの仏跡ツアー、7月には西安からトルファン・ウルムチまでのシルクロードツアーに行ってきた。両者に共通する歴史上の人物が西遊記で有名な玄奘三蔵である。大した装備もないあの時代、たった一人で徒歩で中央アジアを横断しインドへの大旅行を達成したのである。命がけの旅であったはずだ。彼は強烈な求法の心を持った仏教者であり、砂漠や山賊の恐怖に打ち勝つ冒険家であった。加えて、持ち帰った大量の教典を翻訳する大翻訳家でもあったのだ(我々が親しんでいる般若心経も彼の訳によるもの)。まったく大した人物がいたものである。若者も年寄りも彼の生き方に思いを馳せるとき、高邁な精神と困難に立ち向かう勇気を少し分けてもらえるのではなからうか。



## 上林 憲行

Kamibayashi Noriyuki

慶應義塾大学大学院修了。2003年メディア学部教授着任。工学博士。学長補佐、就職部長、研究科長などを歴任。第3代教務委員長。2019年4月より武蔵野大学データサイエンス学部長。

### メディア学部第3代教務委員長時代を振り返ると

教務委員長を仰せつかったのは、メディア学部に着任して二年後ぐらいで、突然の指名で驚いた記憶があります。

その当時、注力したことを振り返ると、一つは、プロジェクト演習を全面的に展開して、メディア学部の看板教育として育成したことかと思えます。それまでは、プロジェクト演習は、極めて限定的で才能の早期発掘を狙いにしたユニークな科目設定でした。

このプロジェクト演習を、原則、初年次から、希望者は選抜要件を満たせば受講できる制度としました。この改革は、約十五年前のことで、今風に言うと、「PBL」や「主体的な学び」ということですが、当時としては、かなり革新的な試みだった、と改めて思います。そのような改革の問題意識の源泉としては、日進月歩の技術革新の中で、大学における座学形式・知識伝達型の授業スタイルは、そもそもその知識のライフタイムが短くなってゆく中で機能不全となっているという認識がありました。また、外資系の企業での研究開発の経験から、実際に社会での仕事ができる人は、個別の専門的知識だけでなく、汎用能力(コンピテンシー)を身につけているという人材像が社会では主流になってきていて、大学教育も変容が必要という問題意識を持っていました。このプロジェクト演習は、推薦入学などの面接で志望理由の一つとして多くの受験生の支持を得たばかりでなく、入学後も、自主的、自発的な目的を持った主体的な学びの場として学生達は生き生きと学ぶ姿がありました。

もう一つは、卒業研究発表における教員レビューワー制度の導入があります。メディア学部自体が、融合領域として新しい学問領域を創出する意気込みでスタートしましたが、研究分野及び教育分野での連携は進んでいないように思いました。そこで最終発表及び論文は、当該指導教員が合格の判定を行わず、他の教員がレビューワーとして、合格水準に達しているか判定し、その上で指導教員が成績をつけるという制度です。これにより、他の教員の研究分野の理解が深まるという利点に加えて、学生指導上も、より良い緊張感を持って研究成果をまとめ発表することが目標になり研究・教育面で格段のレベルアップがなされたと思っています。さらに、就職支援及び卒研活動の活性化のために、卒研の早期配属、実際には3年次後期に前倒して支援できる体制を整えたことも、エネルギーを使ったように思います。

いずれの制度や施策も、現在もメディア学部のユニークな教育スタイルとして脈々と受け継がれていること、嬉しく思う今日この頃です。

# 02

# Research

## メディア学部の研究

# 未来を見つめるメディア学部

メディア学部の特徴は、メディアコンテンツ、メディア技術、メディア社会の分野を3つの柱として「メディア学」という学問体系を構築していることにあります。しかし、現在はまだその途上にあります。これからも新たなテクノロジーを積極的に取り入れ、その上に時代をリードするコンテンツ制作手法の開発や、技術と人との新しい関わり方、そうしたものを私たちの生活に活かしていく工夫を続けていきます。ここでは、これらの取り組みの一部を紹介いたします。

## 01 | コンテンツ制作技術の未来

メディア学部が開設された1999年当時は、まだアニメーション制作はセルとフィルムを用いたアナログ制作が主流であった。メディア学部が進めた「コンテンツ工学」の考えに基づく研究成果の社会還元により、アニメーション制作のデジタル化は大きく進歩した。また、ゲーム開発技術の教育、研究にもいち早く取り組んできた。

近年では、表示技術の高度化により、4Kや8Kといった高精細映像から、特殊スクリーンやプロジェクションマッピングなど多様な映像表現が生まれた。また、リアルタイムのCG技術やゲームエンジンの高度化により、ゲームなどのインタラクティブコンテンツの表現力も高まり、よりリアルな表現やアニメの世界を操作するような表現も実現。ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を利用したVRやAR、MRなども登場した。これからさらに進化する5GやAIなどの基盤技術を背景に、さまざまなクリエイティブテクノロジーの創成に邁進していきたい。



▲ イスをコントローラーとして活用したVRコンテンツ「Chair Bot」



▲ ゲームに浮遊感を与えるデバイスの研究



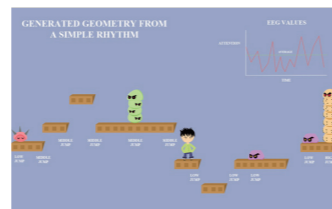
▲ ARを活用したゲーム「Kashika Sekai」



▲ ジェスチャーを利用したゲーム「ツインXぼう」



▲ ジェスチャーを利用したゲーム「怪奇投伐譚」



▲ EEG(脳活動データ)を利用したゲームステージの自動生成研究

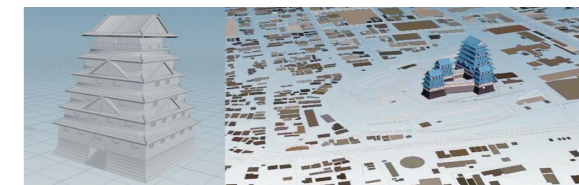


メディア学部研究紹介動画 Movie Library  
<https://www.teu.ac.jp/gakubu/media/labmovie.html>

# Future

## 02 | CG/VFXの未来

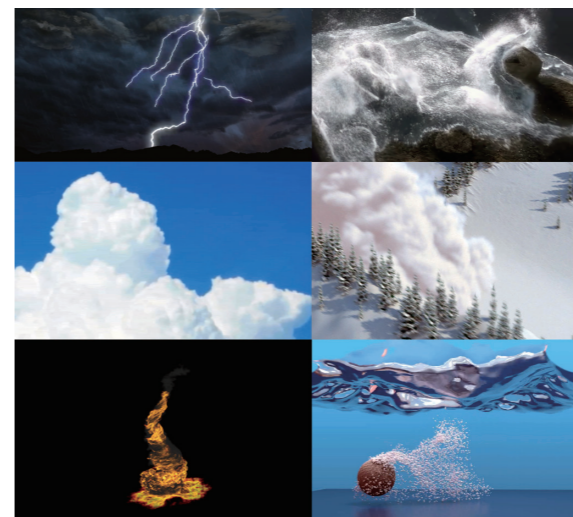
メディア学部では、コンピュータグラフィックス(CG)による映像制作のための新しい表現技術の開発を目的に、ビジュアルコンピューティング、コンピュータグラフィックス、イメージメディアなどの研究を行っている。近年では、ロケーション撮影やミニチュアによる特撮ではなく、3DCGを用いた広領域な背景を表現するコンテンツが多くなっている。実写ではなく3DCGを用いる利点は、大きな世界観を持つコンテンツの場合でもビジュアル化が可能である点が挙げられるが、その一方でどうしても必要となるCGモデルの物量とクオリティの確保、および膨大に膨れ上がる制作パイプラインの管理などが課題として挙げられよう。特に、背景に登場する都会の街並みや複雑なビル群などを全て手作業でモデリングし、それを一つ一つ配置していったのでは非常に手間も時間もかかり、制作コストへの影響は多大なものとなる。そこで、都市景観やビル群、建築物などの生成規則をルールとしてまとめ、パラメータ制御など



▲ 図1 日本城郭を中心とした城下町のプロシージャルモデリング例



▲ 図2 デジタルフード



▲ 図3 自然現象のプロシージャルアニメーション例

によってモデルを半自動的に生成してしまうプロシージャルモデリングという手法が多く見られるようになった。コンテンツ制作にプロシージャル手法を取り入れる利点としては、コンテンツの圧縮と拡張、手間の削減、詳細度の制御、およびコンテンツの再利用などが挙げられる。メディア学部では、映画やゲームなどで描かれることも多い「戦国時代モノ」のようなコンテンツにおいて利用することを想定し、日本城郭を中心とした城下町をすべてプロシージャルに生成する「デジタルセット」の開発に取り組んでいる(図1)。また、食べ物のプロシージャルモデリングによる「デジタルフード」の開発(図2)や、さまざまな自然現象を表現対象としたプロシージャルアニメーション技術の開発(図3)も行っている。これらの技術開発を行うことによって、高解像度・高精細・高制作コスト化していくデジタルコンテンツにおいて、表現の可能性を広げ、制作者を支援することを今後もめざしていきたい。







## 03 | インタラクション・デザインの未来

デジタル技術の発展・普及に伴い、コンピュータと人の関わり方(HCI:ヒューマン・コンピュータ・インタラクション)を考え、デザインすることは重要な課題となっている。HCIについてデザインすることはコンピュータを「何に使うか」を考えるのではなく、「どのように使うか」という点において独創的なアイデアを提案することである。メディア学部においても、そうした研究をいくつかの研究室で行っている。

### 複数デバイスの連携利用と インターフェースデザイン

“Pinch”は、並べて置いたモバイルデバイスの画面をつまみ合わせるようにスワイプすることでコンテンツが動的に連携する。このインターフェースを利用して、多様なアプリを作成することができる。“Dive2Views”はカメラで捉えるだけで他のデバイスのカメラ映像を利用できるようになるアプリである。また、手に持ったスマートフォンとデジタルサイネージの映像を連携して表示することにより、サイネージ中のキャラクターからクーポンやチラシを直接もらったり、逆に手渡したりできるような広告をデザインした。



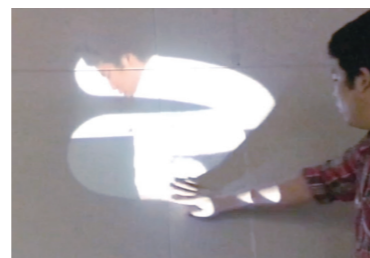
### 新しい表現や プラットフォームの創出

スポーツカイトにLEDの光り方をプログラムして飛ばして長時間露光で写真を撮ることで夜空に描く“Flow Light”やプロッターの描画部分をろうそくにすることによって、プログラムで描画しているにも関わらずその都度異なる絵が描かれる“Sootoid”は、新たな表現をめざした研究である。“Elsa”は樹脂の代わりに氷を使用して3Dプリンティングを行うという試みである。また、通常の3Dプリンターを利用し、画像からデータを自動生成して浮世絵のような版画を印刷できる多色刷り用の版木セットを作成する試みも行った。



### 環境と一体化する デジタル機能

社会における新たな情報技術の在り方として、環境と一体化したデジタル機能のデザインを提案する。例えば、禁煙の場所における喫煙行為に対して、広告中の人物が咳き込んだり煙を手で払ったりする反応を示すインタラクティブなポスターや、壁を手で擦った部分が透明になり隣室と話ができるようになるもの、グラスが置かれるとカクテルの名前が浮かび上がるテーブルなどである。日常生活における通常の行為に対して反応するもの考えている。



## 04 | 広告の未来

メディア社会コースでは、社会におけるメディアの役割について、さまざまな研究を行っているが、そのうちのひとつとして、新しい時代に求められるデジタル広告の研究を進めている。

現代の広告が抱える問題の一つに、生活者が広告に対して忌避感を感じている、ということがある。スマートフォン上に、興味も必要もない商品やすでに購入した商品の広告がしつこく表示され、うんざりした経験は誰にでもあるだろう。しかし、進歩したデジタル技術を用いれば、個々の消費者が欲しい情報を、欲しいときに提供することが可能になる。例えば、街を歩いていて雨が降りそうとき、その地域のリアルタイムの天気把握したうえで、近くで傘を売っている店の場所などの情報を、スマホを通じて知らせることもできるのだ。

広告でありながら、一方的な情報発信ではなく、生活者の個別のニーズに寄り添って問題解決の手助けをする。そんな個人秘書のような役割を果たす広告を、メディア研究の分野では「エージェント」と表現している。このエージェントを支えるのは、インターネット上の「サイバー空間」と、現実世界である「フィジカル空間」を高度に融合する技術。



▲ 大学院生が研究中の個人対応の広告システムのコンセプト画像

生活者に関する多様なビッグデータを収集・活用することで、これを実現していく。

また、メディア環境の変化と共に、広告においては、生活者を楽しませ経験価値を高めるコンテンツを作ることや、生活者とのコミュニケーションが重視されるようになってきた。そこで私たちは、経験価値を高める広告として、バーチャルリアリティを活用した広告の研究も行っている。バーチャルリアリティを使えば、空を飛ぶなどの人間にとっては不可能なことが経験できる。この特性を活かした広告をつくることに、挑戦しているのである。具体的には、目の前にゾウがいて、一緒に食事をする体験をすることで、絶滅危惧種の動物への配慮、環境への配慮を学ぶような広告を作成している。



▲ 大学院生が研究したバーチャルリアリティを活用した経験型の広告の例

# Future

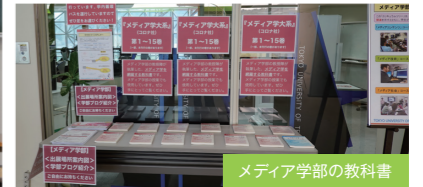


HACHIOJI CAMPUS MAP

未知に触れ、道を見つけてよう



<< [模擬授業]  
Procedural Animation:  
最新VFX映像はこうして作られる



「メディア学部の研究」

# 片柳研究所

2019年出展リスト

## メディアコンテンツコース

**CGアニメーション作品紹介**  
メディア専門演習やプロジェクト演習で制作したCGアニメーション作品を紹介し、

**自然現象のプロシージャルアニメーション**  
複雑な自然現象を再現したアニメーションを自動生成する方法を紹介し、

**コンテンツデザインに関する研究紹介**  
デジタルツールで作られた映像を、人の目に違和感なく見せるようにする手法を紹介し、

**360°動画によるバーチャルキャンパスツアー**  
ドローン+360°動画によるバーチャルキャンパスツアーをお楽しみください。

**インターネットライブ映像配信**  
番組をリアルタイムで映像配信！機材の操作もレクチャーします。

**コンピュータビジュアルリゼーション**  
プロダクトデザインの提案とその過程をポスターで紹介し、

**最先端のゲーム制作と開発技術研究**  
「東京ゲームショー」出展予定の最先端のゲーム制作と開発技術研究を紹介！

**ゲーム教育カリキュラム紹介**  
国内の大学では初のゲーム教育カリキュラムを紹介し、

**ゲーム関連研究紹介**  
ゲーム開発の高度化・効率化、ゲーム表現のための研究開発について紹介し、

**映像コンテンツのシナリオ・演出関連研究紹介**  
物語の構造や作り方、制作者の意図を表現する演出に関する研究を紹介し、

**音と映像のコラボレーション**  
映像の印象が、音楽と効果音でどう変わるか体感してみましょう。

**サウンドデザイン**  
アナログシンセや最新鋭のデジタルツールによる音のデザインを体験できます。

**最新CG技術を使ったアニメーション制作**  
プロが使う最新技術によるCGアニメーション制作技術を紹介し、

**折り紙の技術を活用した形状モデリング**  
コンピュータによる折り紙の設計システムを紹介し、

## メディア技術コース

**3Dプログラミング**  
リアルタイム3DCGプログラミングを活用した、学生作品を披露します。

**汝は人狼なりや?~嘘つきのコミュニケーション~**  
人狼ゲームの映像分析により、嘘つきのコミュニケーションを明らかにします。

**会話の中の暗黙知**  
私たちが知らぬ間に従っている会話のルールを紹介し、

**「水曜どうでしょう」はなぜ面白いのか**  
バラエティ番組におけるテロップの効果を説明します。

**魅せるコミュニケーション?**  
漫才とコントはどう演じ分けられているのか、サンドウィッチマンの映像を分析します。

**二者間バイアスの間はどう割って入るか**  
3人会話において2人だけが話している状態のときに、3人目の参加者が割って入る方法を紹介し、

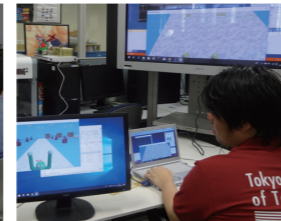
**ナンパ・合コンでモテる話術の解明**  
ナンパ場面や合コン場面を撮影し、上手い話し方を解明します。

## メディア社会コース

**新しい広告の研究**  
デジタル化で大きく変わった広告の新しい姿について紹介し、

**人間・社会・環境の予測とプラン**  
人間や社会の予測と計画について、ゲームなどを通して体験してください。

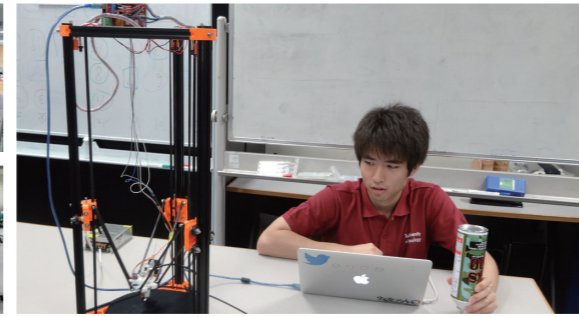
## 体感する



近未来流の勉強スタイル



リアルタイムで番組配信中



ゲームショー出展作品で遊ぼう



# 研究棟C

2019年出展リスト

## 探究する

## メディアコンテンツコース

**卒業研究紹介**  
音楽系研究室で4年生が取り組んでいる研究・制作を紹介し、

**大学院生研究紹介**  
音楽系研究室で大学院生が取り組んでいる研究を紹介し、

**次世代コンテンツ研究紹介**  
映像コンテンツの制作・編集に関する研究内容を紹介し、

**インタラクティブメディア研究紹介**  
インタラクティブなメディアデザインに関する研究内容について紹介し、

## メディア技術コース

**ビジュアルシミュレーションの研究紹介**  
自然現象を模擬するプログラムで本物そっくりのCG映像を作る研究を紹介し、

**イメージメディアプログラミング演習の紹介**  
画像処理のプログラムを作り、面白い映像効果を実装する演習での学生作品を紹介し、

**デジタル音響処理と人間の聴覚**  
コンピュータで録音・加工・再生した音が人間にどのように聞こえるかを体験し、

**最新のICTで問題解決!**  
最新のICTを用いて身近な問題を解決する方法を紹介し、

**IoT・インターネット・人工知能技術などの応用研究について紹介し、**

**IoT・インターネット・人工知能技術などの応用研究について紹介し、**

**インタラクティブ・コンテンツ研究の紹介**  
日常での人の行動に様々な反応する仕掛けについて紹介し、

**健康メディアとスマートフォンの活用**  
運動量や健康状態を観測する最先端の健康メディア機器を紹介し、その活用方法を実演し、

**スマートフォンアプリデザイン体験**  
最新のスマホアプリのデザインをラピッドプロトタイプングで実現し、

**VRとARの未来**  
VRやARの活用で進化する未来のメディアコンテンツについて解説し、

**顔画像処理あれこれ**  
リアルタイムの顔画像の認識と、印象変化のデモをお見せします。

**人工知能実験室**  
「人工知能実験室」ではAI技術の一端を体験できます。

**地図メディア活用**  
OpenStreetMapというオープンデータの地図の活用に関する研究を紹介し、

## メディア社会コース

**数字で見るビジネスの世界**  
ネット上にあふれる情報を数量的に分析し、各種産業の動向を紹介し、

**3D地図を利用しよう**  
3Dモデルを作成し、3D地図の中に入れる方法を説明し、

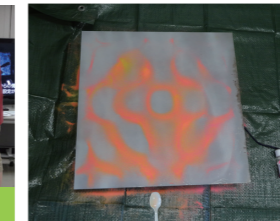
**相互行為って何?**  
会話などのビデオ分析から、相互行為について明らかにします。

**メディア&エンタテインメント研究**  
メディアの未来を探求する研究の世界に招待します。

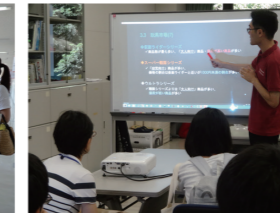
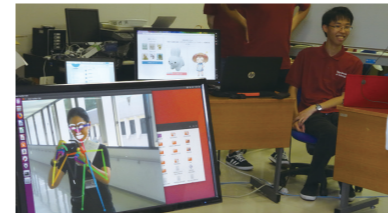
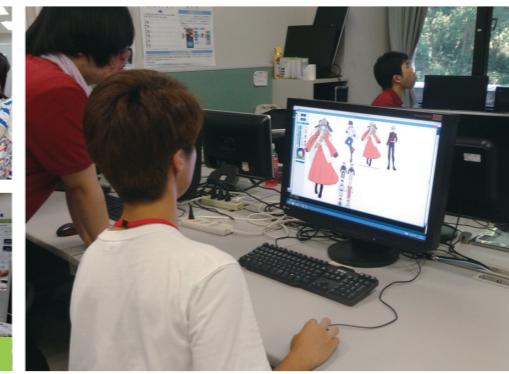
**コンテンツビジネスイノベーション研究**  
「もっとこうなったらいいのに」を実現するための提案をしています。



身近な音声のナゾに迫る



学生による未来への提案



学内唯一のグランドピアノもお披露目

「メディア学部の研究」



### - TALK SESSION - 第一線で活躍する卒業生

## 仕事の現場から見るメディアの未来 -メディア学部で学んで-

映像、広告、ゲーム、ITサービスなど、各ジャンルで活躍するメディア学部の卒業生6名が、仕事論やメディアの未来、これからのクリエイターに求められるものを語り合いました。



伴 哲

Ban Satoshi

2003年卒業  
ソニー・インタラクティブエンタテインメントでゲームプロデューサーとして活動。2018年にGoogleに転職しゲーム関連の事業開発に従事。



横手 俊幸

Yokote Toshiyuki

2008年卒業  
電通グループの広告制作会社・電通ライブで主に屋外広告を手掛けている。在学中はユーミン・プロジェクトの初代メンバーとして活動。



佐藤 弘一

Sato Koichi

2009年卒業  
総合コンサルティング・ITサービス企業のアクセンチュアにてソリューション・エンジニアを務める。在学中はインターネット放送局の局長を経験。



坂下 涼太

Sakashita Ryota

2011年卒業  
番組制作会社の千代田ラフトでディレクターとして映像制作に携わる。在学中はWROロボコンなどの外部プロジェクトにも積極的に参加。



兼松 祥央

Kanematsu Yoshihisa

2015年博士号取得  
メディア学部助教。プロジェクト演習「シナリオナリシス」「デジタルキャラクターメイキング」を担当。博士(メディアサイエンス)。



戀津 魁

Lenz Kai

2017年博士号取得  
メディア学部助教。教育研究活動に加え、個人活動としてiOS向けアプリケーションの開発に携わる。博士(メディアサイエンス)。

今日は、各ジャンルで活躍する卒業生にお集まりいただきました。まずは皆さんの職業や、仕事論を教えてください。

**伴** 卒業後、ゲーム会社で15年にわたりゲーム制作に携わりました。2018年に、新たなことに挑戦するためにGoogleに転職しました。現在はGoogleでゲーム関連の事業開発に取り組んでいます。ゲームプロデューサーとして大切にしてきたのは、「世の中に求められるもの」「会社の戦略」そして「自分がやりたいこと」の3つが重なる部分を探して提案し、形にしていくことです。一つのゲームの完成までには2、3年、最近では5年ほどを要し、途中で開発が中止になる場合も。だからこそ、リリースまでたどり着き、0を1にできた瞬間に何よりの喜びを感じます。

**横手** 広告制作会社で屋外広告物を担当しています。クライアントの要望や課題に対して、それをどう実現・解決できるかを考えて提案し、実際に広告物を制作する技術スタッフに伝える。いわば通訳

のような仕事とも言えます。看板であれば、見やすさはもちろんのこと、企業ブランドを訴求するものとして品質管理も非常に重要。近年は屋外広告物のデジタル化が進み、映像やシステムなどの知識も求められるようになっていきます。

**佐藤** アクセンチュアでソリューション・エンジニアとして、主に官公庁向けのITサービスの提供に携わっています。クライアントの課題解決につながるシステムの提案や構築、保守を担いますが、まずは課題がどこにあるのかを的確に見極めることが重要。場合によっては必ずしもITで解決できるとは限らず、システムを軸に、多様な手法を取り入れて課題解決に当たられることにやりがいを感じます。

**坂下** 映像制作会社の千代田ラフトでディレクターをしています。NHKの番組を中心に科学番組や自然番組を多く手掛け、最近ではネット系の番組や学校教材映像など、扱う映像の幅が広がっています。映像技術がかつてより一般的で身

近なものになったからこそ、クライアントから求められる水準も高くなっていて、いかに独自の発想力や演出力を加えられるかが重要になっていると感じます。

**兼松** 東京工科大学の博士課程を経て、他大学での教育に携わった後、2018年春



にメディア学部の助教に就きました。専門はCGアニメーションの演出設計支援です。今は誰でも簡単にCGアニメーションを作れる時代ですが、思い描く理想を形にすることはまだまだ難しく、それを支援するシステムの開発をめざしています。授業ではシナリオの書き方やキャラクター

## 技術が一般化するなかで問われる独自の発想力

の作り方を教えていて、学生が「自分は何が好きなか」をきちんと理解し言語化できるように導くことを意識しています。**戀津** 私も東京工科大学の博士課程で学び、理化学研究所情報基盤センター勤務を経て、2018年9月にメディア学部の助教になりました。Webアプリケーション

を通じたシナリオ執筆支援を研究しているほか、個人活動としてiOS向けアプリケーションの開発に携わっています。教える立場になってまだ1年と日は浅いのですが、知識と知識とが結びついて理解が深まっていく楽しさを学生に経験してもらえよう日々努めています。

皆さんが在学中に打ち込んだことや、印象に残っていることは何でしょうか。その経験は現在にどう活かしていますか。

**横手** 一番の大きな経験はユーミン・プロジェクト(P47~49参照)ですね。僕と佐藤君は初代(2007年度)のメンバーで、坂下君が3年目だったよね。当時は生配

信の設備も今ほど整っておらず、皆で知恵を絞って工夫を重ね、機材の不調をはじめとする数々のピンチも乗り越えながら配信に挑んだのを覚えています。

**佐藤** インテプロ(東京工科大学公式インターネット放送局)の活動で入学式や卒業式の中継にマルチアングルの手法

を用いたことがあり、ユーミン・プロジェクトでも活かせるのではと考えました。コンサート映像をカット割りせず配信し、見る人が自由にスイッチングして楽しめる方法を提案して実現できました。

**坂下** 1期、2期の先輩たちの功績は、3年目の僕らにとって大きな壁でした。

学生に向けられる期待も高まり、それに応える企画を出さなければとアイデアをひねりました。松任谷正隆さんをはじめ、プロ中のプロの方々とのプロジェクトは本当に貴重な経験で、度胸がつかまりました。

**横手** ユーミン・プロジェクトもインテプロの活動もそうですが、チームで一つの

## メディア学部で学んだ幅広い分野の基礎が 多様なメンバーと進める今の仕事に活かしている

ものを作り上げる経験を多く積めるのがメディア学部の良さ。今の仕事も、クライアントの要望にチームで応えていく点で通じるものがあります。学生時代、幅広い分野への関心や基礎知識を培えたことは今も財産ですね。広告制作に携わるなかで、映像の専門家はこう考えるだろう、システムの専門家はこうだろう、というのが何となくわかる。やりとりがスムーズにできるように感じます。

**伴** 私はメディア学部の1期生で、学生

にとっても先生方にとっても何もかもが初めてという環境は新鮮でした。当時はゲーム制作の授業はまだなく、修得したCGの知識や技術が活かせると考えて志望したのが、就職先のゲーム会社です。在学中、メディアだけでなく数学や物理学、心理学なども幅広く学べたことは、のちにゲームプロデューサーとして各パートのプログラマーと意見を交わす際に、多角的な視点となって活かしました。

**佐藤** メディア学部では周りの友達がゲームやプログラム、音楽、映像などそれぞれの分野に打ち込んでいて、表現の手法に事欠きません。そうした環境で身につけたさまざまな表現の手法や媒体の効果的な使い方を、現在のコンサルティングの仕事で実践できていると思います。例えば相手に伝わりやすい言葉を選んだり、表現を工夫したりするこ

とは、プロジェクトの円滑な進行に不可欠です。

**坂下** 在学中の4年間を通して好きな映像を作ることに没頭できたのはとても有意義な時間でした。自分がどんな映像を作りたいのかを突き詰め、見よう見まねでいろいろな演出方法を試し、こうすればできるのだと実体験を通して学んだことが自分の基礎になっています。加えてメディア学部では、多岐にわたる分野を経験して自分の方向性を探ると同時に、細分化された業界構造への理解を深められるのもメリットですね。例えば同じ映像でも、作りたいものが映画かCMか番組かで、選ぶ会社は変わってくるので。

**戀津** 学部時代は音楽や3DCG、実写映像などのプロジェクト演習を受講し、これらの経験はのちにチームでアプリ制作を始めた際に役立ちました。メンバー



は全員メディア学部生で、それぞれ専門は異なるものの、互いの分野について一定の知識がある状態。だからこそ各自の専門性を発揮しながらスムーズに意思疎通して皆で高め合うことができ、アプリの完成に至ったのだと思います。

**兼松** 学内プロジェクトでタツノコプロと連携して関西空港のキャラクター制作に取り組んだことが印象に残っています。皆さんも言われたようにメディア学部の良さは、専門分野以外も幅広く学べ、さまざまな専門性を持つ人と交わり理解を深められること。その素晴らしさを、今度は教育者として学生に伝えたいですね。

### 技術進化のスピードが速まるなか、それぞれの現場で起きている変化の潮流や、そこから考えるメディアの未来とは？

**坂下** 実写映像の現場で感じるのは、かつてに比べて映像を誰でも作れる時代になっていること。そのなかでプロであ

る私たちに求められるのは、「この映像を通して誰に何を伝えたいのか」を明確にし、それを念頭に1本1本に力を注ぐことだと思います。番組放送後に「こんな情報を求めていた」などの感想をいただけたときは、メディアの力や、そこに携わる醍醐味と責任を改めて実感します。

**横手** 広告制作はプロセスごとに担当の会社が細分化されていますが、一方でクライアントのニーズは垣根を超えたものになってきていると感じます。看板に映像が使われたり、店頭プロモーションにARが活用されたりしているのが一例ですね。さまざまなメディア技術の集積で一つの広告やイベントが作られていく流れは今後も進むと考えられ、幅広い分野の知識がいつそう重要になると思います。

**伴** メディアの未来がどうなるのかは、率直に言って、まったくわかりません。例えば5年後のVRやARの技術はおそらく今とは別物になっているはず。それ



らい、先のことは予想がつかないのです。大切なのは、この先にどんな変化が起きても柔軟に対応できる姿勢を持つこと。それには興味の幅を広げ、情報へのアンテナを張ることが必要で、そうすることで変化の兆しにいち早く反応し、一歩先を見据えた手を打てるのだと思います。

**佐藤** ビジネス全般において、数年後の予測すら難しくなっていますよね。システム開発でも、変化を前提とした柔軟な作り方でなければ、時代に対応できません。何が正解かは誰もわからないこの時代に、自らが解を作りに行く、つまり世の中の流れをリードするくらいの気

## 未来は予測できないからこそ柔軟な対応力が重要

概を持つことも、今後は大事になると思います。そのためにも学生時代こそ、現場に身を置いて自分の目で見て考え、動く、という経験を積んでほしいですね。

**兼松** 変化への対応力は、まさに東京工科大学が掲げる実学主義教育がめざすものでもあります。現代社会では、業

界を問わず、また仕事だけでなく日常生活でも、メディア関連の技術やコンテンツに触れない場の方が少ない。メディアを体系的に学ぶ意義は間違いなく高まっています。

**伴** 語学力も、学生のうちに磨いておいた方がいいものの一つです。これからの

時代、英語力は大前提で、さらにもう1カ国語の素養が求められてくると思います。

**戀津** 東京工科大学には国際交流の機会も多いので活かしてほしいですね。これからメディア学部で学ぶ学生が、自らの描く未来を実現していけるよう、私たち教員も全力でサポートしたいと思います。

## インタラクティブゲーム制作の実践教育

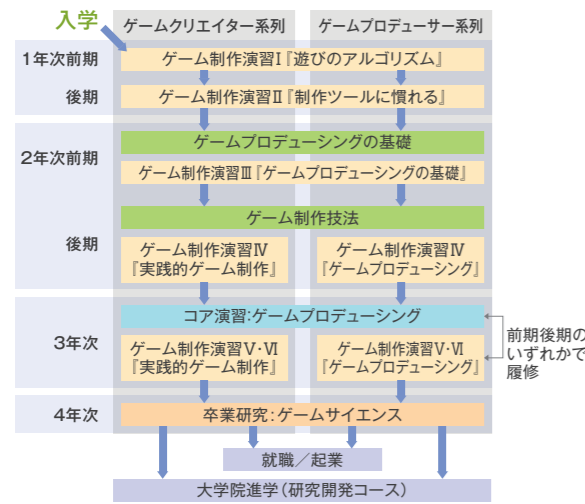
助成期間:平成16~19年度/助成総額:約5460万円  
日本で初めて「ゲーム」という単語が入った教育取組が文部科学省に認められた事例。

### 概要

取組申請時点において、高等教育機関においてゲーム制作に関する一貫した教育カリキュラムは無く、その教育手法の開発について産業界からも強く要望された。本取組では、産学連携体制により講義・演習・実証制作・研究を一貫カリキュラムとして構築し、産業界における即戦力・研究開発力を備えた人材の育成を実施した。

### 実施内容

3年間を通じて行う「プロジェクト演習」を軸に、メディアコア演習(現在のメディア専門演習)・卒業研究・大学院までを見据え、産業界の要望に応じた一貫した教育メニューを構築した。



凡例 講義科目 プロジェクト演習 コア演習

### 取組の成果

演習の成果は毎年の「東京ゲームショー」に出展し、産業界に対して効果的にアウトリーチするとともに、一般のお客さまの反応を得る貴重な機会としても活用。助成期間後は学部内に内製化が実現し、ゲーム業界に多くの人材を輩出している。

## メディア系演習授業の組み立てと実践

助成期間:平成17~21年度/助成総額:約5430万円  
メディア学部が開設当初から構築を推進した演習カリキュラムが認められ、「メディア」に関する総合的な取組として文部科学省に高く評価された。

### 概要

メディア学の中核をなす3つのコアとして「表現コア」「環境コア」「技術コア」を定め、それまで実施してきた文理融合型のメディア系演習授業を、ITを基盤として体系化を図った。本助成により映像・アニメーション・音楽・音響・デザインなどの演習設備のさらなる強化を実現した。

### 実施内容

2003年度に新設されたプロジェクト演習、フレッシュヤーズゼミを含めて下記の図のように演習を整備し、制作デザイン系・人文社会系・理工学系が有機的に連携した多数のテーマによる演習を実施する体制を整備した。

1年次	2年次	3年次
フレッシュヤーズゼミ	メディア基礎演習	メディアコア演習
コンピュータ操作演習		
プロジェクト演習		

### PICK UP » メディアコア演習I-II(3年次)

2004年度では下記のテーマを開講。学生は2期・2テーマを、コアを横断して受講が可能に。

表現コア	環境コア	技術コア
コンピュータ造形演習 ビデオ構成	ポリシープランニング デジタルジャーナリズム	サービスメディアデザイン MindStormで学ぶ
インタラクティブデザイン 3DCGアニメーション	未来社会のシナリオ作成 暗号とセキュリティ	XMLサーバシステム リアルタイム3DCG プログラミング
作曲演習 音響演習	経済・経営モデル演習 eラーニング演習	音声言語演習 音声言語演習
	メディア社会調査演習 バーチャルビジョン演習	イメージメディア プロセッシング
	インターネット放送	Linuxサーバ構築演習

### 取組の成果

既存のメディア基礎演習・メディアコア演習(現在のメディア専門演習)の拡充の他、立ち上げ当初のプロジェクト演習の環境整備にもつながり、メディア学部の顔としての「プロジェクト演習」成立に大きく寄与した。

## 2つのオープン・リサーチ・センター(ORC)

文部科学省の助成によりメディア学部の産学連携研究施設として  
コンテンツテクノロジーセンター(CTC)/メディアテクノロジーセンター(MTC)が整備された。



### オープン・リサーチ・センターとは

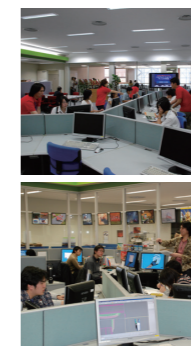
文部科学省が推進した「私立大学学術研究高度化推進事業」の中の一つとして、平成13年度から「学外の幅広い人材を受け入れたり、研究成果等を広く公開(貴重な学術資料等の保存・公開を含む)するなど、オープンな体制の下で行われるプロジェクトの実施に必要な研究施設、研究装置・設備の整備に対し、重点的かつ総合的支援を行う。」という施策が開始された。この事業によって整備された研究施設は、公式に「オープン・リサーチ・センター」と呼ばれている。全国の多数の大学からの応募の中、メディア学部からは2件が選定され、片柳研究所棟の4階・5階に設置された。メディア学部の研究分野が文部科学省に認められたことを契機に、メディア学部では多様な産学連携研究が加速し、補助事業期間後も継続してこのフロアを活用した研究が推進されている。

### コンテンツテクノロジーセンター

「デジタル映像の制作技術研究開発プロジェクト」  
平成15~19年度/補助総額:約1億3000万円

### 主な研究領域

故金子満元メディア学部教授を中心に、表現コア(当時)の教員陣および産学連携研究組織「クリエイティブ・ラボ」のスタッフにより、デジタル映像・音楽・音響・ゲームに関する制作技術・工程管理技術の研究が行われた。タツノコプロ、OLMデジタル、サンライズ、プロダクションI.G.といった企業群と協力し、21世紀初頭のデジタルアニメの基盤技術開発に寄与した。この体制を機に、多数の映画・ゲーム・通信系企業・他大学との連携研究へと発展し、今日のメディア学部の研究の一分野の礎となった。



### メディアテクノロジーセンター

「再利用可能な協働効果型オープンメディアリソース研究・構築プロジェクト」  
平成17~21年度/補助総額:約1億2000万円

### 主な研究領域

飯田仁元メディア学部長・相川清明前メディア学部長を中心に、技術コア・環境コア(当時)の教員陣および他大学・研究機関によって、画像処理、音声・言語処理など、情報伝達に必要な視覚情報技術に関する研究を推進した。単に研究するだけでなく、メディア処理やコンテンツ制作に向けたコラボレーションシステムの実装や成果のオープン化にも取組んだ。



## アジア人財資金構想事業

# 次世代のグローバルコンテンツブリッジ人財の実践教育

アジア人財資金構想・高度専門留学生育成事業  
平成20～24年度／委託総額:約1億2000万円

### アジア人財資金構想事業とは

平成19年から平成25年にわたり、経済産業省と文部科学省が共同で実施した事業である。日本企業に就職意志のある、アジアを中心とした有能な留学生に対し、奨学金・人財育成・日本語教育・就職支援などを含めた一貫プログラムを提供した。平成20年度時点では全国で70ほどのコンソーシアムが事業を展開した。



### 実施内容

本学大学院メディアサイエンス専攻の修士課程に在籍する留学生を対象として、「先端的な制作技術とコンテンツビジネスの両面から日本と当該国・地域のブリッジパーソンとなる人財」の育成を実施した。この事業の中では、日本で唯一「デジタルコンテンツ系」でのコンソーシアムとして注目された。修了生の多くが日本のコンテンツ系企業への就職を実現し、ゲーム・アニメ・CG・Webなどの業界で日本とアジアの架け橋として活躍している。東京工科大学の中でもメディア学部は海外提携が多く、その礎となった活動である。

PICK UP »

### コンテンツ系論文の増加

国際基準に照らし、高度なデジタルコンテンツ制作技術に特化した人財を育成するため、修士課程以上に限定したカリキュラムを策定した結果、これまで学術成果として発表することが困難だったコンテンツ系の論文発表が大幅に増加した。今日のメディアサイエンス専攻のコンテンツ系論文の学術的な基盤となった。

主な発表先:情報処理学会・日本図学会・芸術科学会・アジアデジタルアートアンドデザイン学会ほか

### グローバルゲームジャム(GGJ)

当時の国際的潮流として、最先端のゲーム開発人財育成メソッド「ゲームジャム」が注目を集めつつあった。本学では国内初のGGJサイトの一つとして立候補し、この事業に集まった留学生によって開発を実現した。



# 03

# Special lecture

産業界との提携講座

## 実社会での活動への関心を持ち 高い適応性を備えた、より実践的な 人材育成をめざして

ACPC 提携講座「ライブ・エンタテインメント論」は、(一社)コンサートプロモーターズ協会 (ACPC) が東京工科大学との提携講座として開講する実践教育型の講座です。日本のエンタテインメント産業は、世界各国から高い評価を得る優秀なコンテンツを創出する能力を有しています。産業界の工夫や努力と行政による環境整備や支援により、ライブ・エンタテインメント産業は21世紀の日本を支える新しい柱として発展していくことと考えています。

本講座は2007年に、東京工科大学メディア学部において、実社会での活動への関心を持ち、同時に高い適応性を備えたより実践的な人材の輩出を目的として、企画され、今年で13年目を迎えます。大学教育の体系的な教育でありながら、学生が「自分にとって有益な知識や技術の習得」と「学習した内容が実社会で使われることが実感できる学習」ができるよう、常に内容を刷新しながら講座の設計にあたっております。理系で培われた「理論的研究ノウハウ」と文系の「実践的社会教育」とが結びついた、メディア学部の教育環境の中で生まれた講座として、これからも発展を続けていきたいと考えております。

一般社団法人 コンサートプロモーターズ協会

### 2018年 ゲスト講師 (敬称略)

**小橋 賢児**

LeaR (株) クリエイティブディレクター

**吉田 雄生**

(株)ワタナベエンターテインメント 取締役  
第二マネージメント本部 担当役員

**美藤 宏一郎**

(株)エムアップ 代表取締役

**橋元 恵一**

(株)Zeppライブ フェスティバル事業部 部長

**土屋 敏男**

日本テレビ放送網 (株)  
社長室R&Dラボ・シニアクリエイター

**奥谷 達夫**

吉本興業 (株)  
代表取締役副社長

**松尾 健司**

(株)J-WAVE コンテンツマーケティング局  
エグゼクティブ・プロデューサー

**松任谷 正隆**

音楽プロデューサー

**夏目 公一朗**

(株)アニプレックス スーパーバイザー  
(一社)アニメジャパン 副理事長

**田邊 浩介**

(株)NHKエンタープライズ  
グローバル事業本部事業開発センター  
デジタル・映像イノベーション  
エグゼクティブ・プロデューサー

**堀 義貴**

(株)ホリプロ 代表取締役社長  
(一社)日本音楽事業者協会 会長



美藤 宏一郎

Mito Koichiro

1984年 (株)ビクター音楽産業 (現:ビクターエンタテインメント) 入社。1990年東芝EMI (株) (ユニバーサルミュージック合同会社) 入社。1998年、ヘッドワックスオーガナイゼーションで、事務所社長という立場からX JAPAN解散後のhideの活躍を支えた。2004年 (株)エムアップ代表取締役。音楽業界出身ながら、IT業界へ転身し、8年足らずで上場するまでに事業を成功させた。現在はアーティストのファンクラブ、電子チケットサービスや、チケットトレードのサービスだけでなく、乃木坂46、櫻坂46の公式アプリをはじめとするコンテンツの制作・運用なども手掛ける。また2019年には新しくVR事業の展開を始めた。

### ■ エムアップ設立まで

「皆さんが人より上にいると思うなら、人よりたくさん働くことです。」講義は学生への語りかけから始まった。美藤氏は、大学時代にキョードー東京でアルバイトを経験したのち、ビクターに入社。当時の仕事ぶりについて「僕は担当でなくても朝から現場に行き事務所の人たちを迎え、リハーサルから打ち上げまで付き合いました」と話す。そんな毎日を繰り返しているうちに、担当するアーティストが次第に増えて、結果、ディレクターとして誰よりも早くチャンスをつかめたのだという。美藤氏がX JAPANのhideの事務所社長だった1998年、ニュー・シングル「ROCKET DIVE」をリリースし、ツアーも予定されていたhideが33歳の若さで急逝する。築地本願寺での告別式を終えたのち、遺族ともよく話し合い、ベスト盤やトリビュート・アルバムを制作し、横須賀にミュージアムも設立した。

次に何をするか? そのときにhideがいつも言っていた、「これからはインターネットで音楽を聴く世の中になる」という言葉を思い出した美藤氏は、音楽業界からIT事業への転身を決意。2004年にエムアップを設立し、インターネットのプロバイダを使ったファンクラブサイトから事業をスタートさせた。その後、8年間でエムアップは東京証券取引所マザーズ市場へ上場を果たす。

### ■ 上場をめざすベンチャー企業

ベンチャー企業がどのようにして上場するのか。「会社の運営にあてるためのお金を資本金といい、これは事業に賛同する人から集めます。役員や事務所も決まったら法務局に登録します。給料は一度決めたら1年間、絶対に変えてはいけません」といった実務的な話から始まり、上場するという事は、社会的により信頼を得られる証ともなるなど、具体例を挙げながら講義は進む。さらに、美藤氏が注目している若き事業者を紹介。(株)アドウェイズの岡村陽久氏は若くしていろいろな仕事について、21歳でインターネットの広告代理店を起業し、25歳で東証マザーズに上場。また、これから有望だと思ふベンチャー企業は、Spiber (株) という繊維会社。社長の関山和秀氏は24歳で起業。人エコマ素材の量産化に挑戦しているという。

### ■ 事業を成功させるために

会社を運営していくには、最低でも役員4人分の給料が必要となる。例えば、給与を8万円に設定した場合、1年で384万円が必要だ。しかし、もし学生時代に起業するとして、給料がゼロでもやってみたくて仲間が全員思ったらどうか?これが学生時代に起業する最大のメリットだという。たとえ学生時代に起業できなかったとしても、会社に入り経験を積んでから、再び集まり起業することももちろん可能。ビジネスには、誰にでも平等に戦えるステージが用意されているのだ。

「今は、スマートフォン一つあれば世界とつながります。これから就活に向かう皆さんへ僕からのメッセージは、まずは失敗を恐れないこと。精一杯努力しても試合に負けることがあります。その失敗から必ず何かを学び、どんなに小さなことでもいいから、これが自分だと言えるものを見つけよう。長い道の先には、大きな壁があるものです。それを一緒にぶち壊しにいきましょう。本当に頑張る人よりたくさん仕事をすれば、必ず成功できると僕は信じています。夢は見るものではなく、かなえるもの。誰もが、この世界に、からだ一つと、こころ一つ、持って生まれてくる。世界中の人に平等なのは、人はみんな、1日が24時間だということ、こころだけは自由だということ。人は皆さきと、その人にしかつくりだすることができない力を、一つ授けられて、この世に生を受けていると思う。」

講義の最後に語られた美藤氏の言葉は、学生たちにとって忘れられないエールになった。



Live Entertainment



### バラエティ番組の源流

最高視聴率30.4%の『進め！電波少年』を手掛けた日本テレビの土屋敏男氏が、ゲスト講師として登壇。初めに、人気ドキュメントバラエティ番組『世界の果てまでイッテQ!』（1996～）について取り上げた。この番組の最高視聴率は22.6%で、平均視聴率でも16.4%という高い数字を残している。出演者が世界中に行っているいろいろなことに挑戦するドキュメントバラエティで、土屋氏の後輩である古立善之氏が手掛けた。古立氏は入社早々から『進め！電波少年』に関わり、その後『世界の果てまでイッテQ!』の制作に至っている。つまり、ドキュメントバラエティのなかで『イッテQ!』は『電波少年』の遺伝子を受け継いでいるといえるのだ。

また土屋氏は、『電波少年』の他に『天才・たけしの元気が出るテレビ!!』（1985～96）のディレクターも務めており、『日本の今のバラエティをざっくりいうと、80年代の『オレたちひょうきん族』（フジテレビ1981～89）と『元気が出るテレビ』のどちらかの流れを受け継いでいると思います』と話す。さらに、元祖的ドキュメントバラエティ番組の『欽ちゃんのドンとやってみよう!』（フジテレビ1975～80）を紹介し、萩本欽一氏の『テレビは今あるものを映すものではなく、これから起ころうとしている何かを映し出すものである』という名言が紹介された。

### テレビはどこへ向かうのか

テレビとは、1.プラットフォーム、2.コンテンツをつくる工場である。そして、コンテンツをつくることと、コンテンツでビジネスをすることは同意語であり、このコンテンツをつくるのに必要なのが、クリエイティブ＝創造性であると土屋氏は語る。テレビ界が大きな過渡期を迎えていることは、誰もが気づいている。テレビではNHKが随時同時配信を2020年度にスタートさせ、TikTokもメルカリもTwitterもAbemaTVも、勝負に出るときはテレビスポットを大量投下するのだという。

さらに、2020年度から始まる大きな変化が、テレビの視聴率が個人全体視聴率に変更されることである。個人全体視聴率とは、視聴率調査世帯（関東地区・900世帯2200人）のうちの4歳以上の調査対象者全員の視聴率のこと。これまでの世帯視聴率とは、テレビ所有世帯のうち、どれくらいの世帯がテレビを観たかをいい、これからの個人全体視聴率とは、テレビ所有世帯のうち、全体で何人の人がテレビを観たかをいうようになる。今後は、録画による番組視聴など、タイムシフト視聴にも対応した視聴率の算出も行われる予定。日本テレビは、ビデオリサーチに先んじて2019年から個人全体視聴率が局内で指標にされる数字になっているという。

### 映像制作を学ぶ学生たちへ

「新しい番組（コンテンツ）は技術の進化とともにやってくる」と述べる土屋氏は、そのために学生は今、何をしておくべきかについて話した。「映像制作技術は今後の商品価値が高い。それを学ぶにはテレビ業界が最適です。そこでゴールは独立した映像制作者だとして、僕は以下のことを皆さんにお勧めします」

1. 死に物狂いで英語を勉強する。
2. 編集ソフトを使いこなすのは当たり前。
3. 新しいコンテンツの動きに敏感に。
4. 新しいテクノロジーへのアンテナを張る。
5. 優れた現場には、お金を出してでも参加する。

土屋氏は語る。「今の高校球児のゴールがメジャーリーガーになったように、日本の映像制作者のゴールも、グローバル映像プラットフォーム（Netflix、Amazon、Disney+、Apple TV+など）になっていきます。映像コンテンツをグローバルに供給する制作者をめざすのは、時代の必然です。」

映像の世界を志す学生を鼓舞するメッセージで、講義は締めくくられた。



土屋 敏男

Tsuchiya Toshio

日本テレビ放送網(株)社長室R&Dラボ・シニアクリエイター。『進め！電波少年』など、主にバラエティ番組の企画・演出・プロデューサーを担当。2005年、日本初のテレビ局のインターネット事業「第2日本テレビ」を担当。2017年には、萩本欽一を追ったドキュメンタリー映画『We Love Television?』監督。



学生ならではの  
“知らない”強みから  
生まれるものは面白い。

# 松任谷正隆

Matsutoya Masataka

## Interview

### Profile

音楽プロデューサー／東京工科大学メディア学部客員教授  
1951年東京生まれ。慶應義塾大学文学部卒。4歳からクラシックピアノを習い、14歳の頃にバンド活動を始める。20歳頃からプロのスタジオプレイヤー活動を開始し「キャラメル・ママ」「ティン・パン・アレイ」に参加。その後アレンジャー、プロデューサーとして松任谷由実をはじめ、吉田拓郎、松田聖子、ゆず、いきものがかりなど多くのアーティストの作品を手掛ける。自他共に認める車好きで、日本自動車ジャーナリスト協会にも所属。

2007年に「ライブ・エンタテインメント論」の特別講師として初来校した松任谷先生。この講義をきっかけに翌年から、メディア学部の学生たちが松任谷由実さんの苗場コンサートにスタッフとして参加するプロジェクトが続いています。10年以上にわたり学生と接してきて感じる率直な思いや、学生に期待することなど、お話を伺いました。

により、プロとアマチュアの垣根なく誰でも作品が作れる時代になっています。これからのメディアのあり方としては、たとえるならDJが面白い曲をピックアップして流し、その独自の選曲によって評価を得るように、音楽や映像をはじめとする多種多様なコンテンツから自在にチョイスし、一つのエンタテインメントとして発信する人が増えていくのかもしれませんが。ネット上に展開される、言わばコンテンツのセレクトショップですね。問われるのは、何を選んで組み合わせるかのセンスです。

今も覚えています、80年代に男性ファッション雑誌でカジュアルウェアの着こなし特集を目にして、本来なら完全に自由であるはずの分野に“お手本”が示されるようになったことに衝撃を受けました。その流れは今も続いている気がします、これからは、そうしたお手本とされてきたもの、教科書的なものを「壊せる時代」でもあるはずだと感じています。たとえば極端なことを言えば、苗場のイベントも「ライブはやめて代わりにこれをやった方が面白いんじゃない?」という斬新な案が出てきたなら、それもありかもしれません。枠組みそのものをもっとフレキシブルに考えていいと思うんです。「壊す」ということにおいても無知に勝る力はなく、学生は有利でしょうね。知らないからこそ、既存の方法論や理論とは一線を画した発想ができるからです。

「アマチュアの時代」と言いましたが、アマチュアは良いもの一つ作り出すことができても、良いものをコンスタントに生み出し続けるのは難しい。どんなに好きなことでも、それをずっと継続していくのは想像以上に苦しみを伴うからです。だから将来的にプロとしてメディアに関わりたいと考える人には、「めげない心の強さ」を持ってほしい。どの分野であれメディアの仕事に携わることは、自分なりの表現を追求するという。壁にぶつかっても、叩かれても、「こっちの方が面白いよね」と自らを信じて進める強さがあれば、この仕事はきっと楽しく思えるはずですよ。



## ”出る杭”のままでもいい。それを 見つけて光を当てるのも僕の役割。

すが、プロジェクトを通して一つ伝えられるとしたら、シミュレーションと本番との違いでしょうね。どれだけ入念にシミュレーションを重ねても、本番は違う。それを体感できる“場”を提供することが、僕にできるいちばんのことだと思っています。

プロジェクトが進むなかで学生同士の温度感に差が生じて、途中で脱落者が出る年もあると聞きます。チーム内で意見が合わずに紛糾することもあるでしょう。でもそれがすごく大事で、社会に出て仕事の現場では激しいぶつかり合いも起きるし、不条理や無理難題にも直面する。車の運転で言うなら、自動車教習所の中と、多くの車が行き交う路上での教習とは大きな違いがあるように、リアルな現場でしか学べないものはあると思います。

近年は学生たちにプロと同等のレベルを求める一方で、“いい子”になってほしくないという気持ちもあります。そもそも、プロとまったく同じことをするなら、学生が加わる意味はなくなってしまふ。学生たち独自の視点や、独自の曲の解釈の仕方があってしかるべきで、例えば曲の途中に何の脈絡もないカットを挿入して「この曲はこんなふうに関わったんです」と主張する学生がいたならば、「それって面白いね」と僕も返すでしょうね。これから参加する学生にも高い温度感で臨んでほしいし、平均化されない“出る杭”のままでもいい。そうした尖った個性を僕はフィーチャリングできる立場にあり、それを見つけて光を当てるのも役割だと考えています。例えば第1回のゲリラライブの案も、メンバーや本人からは「風邪をひく」と散々ブーイングが出たけれど、あれくらい突飛なアイデアを期待したいですね。

東京工科大学メディア学部は設立20周年を迎えました。松任谷先生は長く音楽プロデューサーとして活動されるなかで、メディアの変化や今後の行方をどのように捉えていますか。

主宰する音楽学校の説明会では30年以上前からずっと「これからはアマチュアの時代になる」と言い続けてきました。実際にその流れは進んでいて、音楽にしても映像にしても、機材や環境の向上



## 学生にあってプロにないのは 一つのことに没頭できる潤沢な時間。

らず、お洒落な場所をイメージして行ったら実際は全然違って(笑)。そんなちくはぐな始まり方も含めて思い入れがあり、学生たちと接していると、当時の気持ちが全部よみがえります。

技術の進化という点では、12年前と今ではまったく環境が違います。インターネット配信の画質や音質はどんどん良くなり、特にここ5年ほどは学生にプロと同じクオリティを要求せざるを得ない。「学生が撮りました」というエクスクューズはもはや通用しませんし、学生への期待値は今後もさらに上がるでしょう。

学生にあってプロにないものは、一つのことに没頭できる潤沢な時間だと思います。複数の仕事を同時並行で進めるプロと違って、学生はその意思さえあれば、じっくりと時間を費やして1曲1曲に丁寧に向き合えるはず。加えて学生は、“常識”を持たないからこそ、まれにプロもかなわないような斬新な発想や表現に行きついたりする。学生ならではの、無知であることの強みと熱量から生まれるものは、理屈ではなく面白いですね。

プロの方々が出て、お客様も存在する仕事の現場は、教室とはまた違う学びを学生にもたらすと思います。松任谷先生は、プロジェクトを通して学生に何を不得てほしいと考えますか。

学生に教えている、という意識はありません。とにかく楽しければいい、常に新鮮でありたい、というのが僕のスタンス。だから学生にああしてほしい、こうなってほしいと思うことはあまりないので

2008年から続く本プロジェクトでは、メディア学部の学生たちが松任谷由実さんのコンサート「SURF & SNOW in Naeba」に、主にネット配信企画のスタッフとして参加しています。学生とのコラボレーションをスタートさせた経緯を改めて教えてください。

2007年に初めてメディア学部の講義で学生と接したときに、この学生たちとなら何か遊びができそうだと感じたんです。コラボの場として選んだのが、苗場で年1回開く「SURF & SNOW in Naeba」でした。それまでも様々な新しい試みをいち早く取り入れてきたイベントで、1998年からはインターネット配信も始めていました。ただ、2007年の時点でも通信環境は今ほど整っておらず、配信の画質や音質も大して良くなかった。だからこそ、テクニックが未熟な学生でもいろんな挑戦ができるんじゃないかと考えました。

最初のミーティングで、「これは遊びなんだよ」と学生たちに話したのを覚えています。「だから思いついたことは何でも遠慮せず言ってみて」と。そのときに学生から出たアイデアの一つが、コンサートが始まる前に無告知でライブを行うというプラン。それを採用し、実際にホテル前の特設ステージでゲリラライブを敢行したのが、プロジェクトの第1回ですね。そこから「次はゲレンデの中腹でゲリラライブをやろう」と話が発展しました。

それが翌年から恒例となるゲレンデコンサートにつながったんですね。これまで12年にわたり学生とプロジェクトを重ねてきた率直な感想は? また、振り返って感じる変化はありますか。

率直に言ってしまうと、感動させられたことは一つもないんです。それでも、学生たちと一緒にやることはすごく初心を思い出させてくれますね。というのも、苗場のコンサート自体が40年前に学生の遊びのような感覚で始まったものだからです。当時、僕らはライブハウスを探していて、上智大学の学生だった仲間の1人が「苗場のスキー場でライブをやろう」と言い出した。僕は苗場をまったく知



苗場コンサート「SURF & SNOW in Naeba」でコンテンツ制作や映像配信を行う学生スタッフ達と。

## メディア特別講義I

# 現場第一線で活躍する外部講師に直接訊く双方向授業

「メディア特別講義I」（2年次後期）では、2017年度から、主にゲーム制作、CG制作、広告制作の業界最前線で活躍されている20代～40代の技術者やクリエイター等の方々をお招きし、直接お話を伺う講義を実施しています。毎回の授業では、60分の講義を聴きながら履修生全員がノートPCから質問を提出します。その中から30件の質問を選抜し、講師の先生が残り30分の授業時間で回答するという双方向の講義を行います。毎回、現場の迫力ある事例や技術が紹介されることに加え、多くのハイレベルな質問に講師の先生方が率直に答えるという、非常に密度の高い授業になっています。

## 講義一覧

### 2019年度

講師氏名	会社名	講義名
岩淵 栄太郎	(株)スクウェア・エニックス	テクニカルアーティストとプロダクションの効率化
三宅 陽一郎	(株)スクウェア・エニックス	ゲームと人工知能
長谷川 勇	(株)スクウェア・エニックス	ゲーム開発とR&D ～共同研究事例紹介～
水野 勇太	(株)スクウェア・エニックス	メタAIから見たゲームデザイン
森 亮人	SOOTH(株)	What makes a good advertisement. ～生体反応を用いた広告評価～
島袋 孝一	(株)ヤプリ	生活者起点のメディア選定 自社アプリとトリプルメディア
加藤 久哉	(株)AOI Pro	広告プロデューサーが解決している課題
三橋 貴明	(株)経世論研究所	【特別企画】メディアで展開される「財政破綻プロバガンダ」と、MMT（現代貨幣理論）
矢谷 暁	(株)東急エージェンシー	心を動かす。人を動かす。"How to クリエイティブ・ジャンプ"
川瀬 正樹	シリコンスタジオ(株)	リアルタイムCGのテクノロジー (1) 3D映像に命を吹き込むレンズエフェクト
京田 文人	シリコンスタジオ(株)	(2) リアルな質感表現を生む物理ベースレンダリング(技術編)
武藤 洋介	シリコンスタジオ(株)	(3) リアルな質感表現を生む物理ベースレンダリング(アート編)
辻 俊晶	シリコンスタジオ(株)	(4) リアルタイムを実現する高速化手法の追求
林 伸彦	(株)NHKアート	「チコちゃんに叱られる！」の作り方

### 2018年度（抜粋）

講師氏名	会社名
長谷 洋平	(株)バンダイナムコスタジオ
佐藤 周平	ドワンゴCGリサーチ
櫻井 快勢	ドワンゴCGリサーチ
吉澤 貴幸	SOOTH(株)
吉田 慎	アジャイルメディア・ネットワーク(株)
野澤 直龍	(株)東急エージェンシー

### 2017年度（抜粋）

講師氏名	会社名
神林 孝幸	(株)スクウェア・エニックス
白井 兼太郎	(株)スクウェア・エニックス
小山内 貴	(株)スクウェア・エニックス
高須 正和	チームラボ(株)
伊丹 孝明	チームラボ(株)
西田 友是	ドワンゴUEIリサーチ
石川 晃之・友香	TELYUKA

# 04

# Worldwide

世界とメディア学部

# 世界的プロジェクトとメディア学部

## 研究プロジェクト関係

### USC-KIプロジェクト

2001年にRobert Zemeckis Center 落成記念訪問をはじめとして、当時の片柳鴻理事長、千葉茂副理事長、金子満教授らが訪問し、寄付講座の開設、絵画の贈呈を行ってきた。その活動をもとに、2006年に南カリフォルニア大学(USC)と片柳学園(KI)が提携し、コンテンツ制作に関する共同研究を行った。「YOKAIプロジェクト」では、同じストーリー、設定、デザインを元に東京工科大学とUSCとでそれぞれに制作を行い、双方の違いを比較分析することを目的とした。また、USCのジェイソン・スクワイヤ教授が執筆した「ムーヴィビジネスブック」(The Movie BusinessBook, Third Edition)の翻訳を行った。ハリウッドの映像制作ビジネスについて、企画開発から投下資本の回収に至るまでを統合した教科書になっている。また客員教授であるリチャード・ウィンバーク先生による特別講義の実施、USCと本学のワークショップ開催を行ってきた。メディア学部生のコンテンツ作品に対して、「School of Cinematic Arts, Elizabeth Daly Dean's Award」を授与した。

### ニュース映像配信研究プロジェクト

2017年から2年間、スウェーデンのウプサラ大学の教員と共同で実施した。ニュースコンテンツ制作配信システムや個人向け記事制作手法をまとめた。この手法では、Web上のさまざまな情報をもとに、CMS(Content Management System)を用いてWebページ制作を行う。このページを用いて映像を出力する「ニュースコンテンツ制作配信システム」を開発した。

### 共同研究の推進

インドネシアのスラバヤ工科大学とは2013年に提携した。それ以前の2009年から2019年まで総勢11名の博士課程の学生を2か月から4か月程度の期間、研究生として受け入れ、メディア学部の8名の教員が指導教員として研究指導を行った。博士課程の学生、教員らと共著で、20編の研究論文を学術論文誌や国際会議で発表した。この学生たちは博士号取得後、さまざまな大学で教員として活躍しており、メディア学部との交流も拡大してきている。

## 国際会議、ジョイントシンポジウム、セミナー

### Joint Symposiumの開催

タイのキングモンクット工科大学(KMUTT)とは、2010年に提携して、2012年に「第1回Joint Symposium」をKMUTTで実施した。その後2013年に本学、2016年にKMUTTで実施し、2019年に第4回を本学で開催した。このシンポジウムは主に両大学の教員と学生が参加しているが、タイのチュラロンコン大学の教員やインドネシアのスラバヤ工科大学の学生も参加したことがある。この間、国際会議「IEVC2014」がタイのサムイ島で開催され、両学部の教員や学生が多数参加した。また、2017年にはバンコクで「CMIC2017」をKMUTTの「Media Arts and Media Technology project」が開催し、メディア学部の教員と学生が参加した。

### 国際会議への協力

インドネシアのディアン・ヌスワントロ大学が主催している国際会議「iSemantic」や同国のヌサンタラ・マルチメディア大学が主催している国際会議「Conmedia」にメディア学部の教員が実行委員やプログラム委員として協力したり、キーノートスピーチも行っている。

### セミナーやワークショップの開催

2012年にスウェーデンのゴットランド大学と提携し、その後、同校と合併したウプサラ大学と2013年に提携した。2012年からメディア学部の教員によるゲームデザインワークショップや招待講演、両校の教員によるセミナー、2014年から3回のゲームワークショップを開催した。教員の講演、学生らの研究発表やゲーム展示などを行い、教員、学生の交流を実現した。また、ウプサラ大学で開催された国際会議などにメディア学部の教員や学生が多数参加して、交流を深めた他、「Gotland Game Conference」における優秀なゲームに対して、メディア学部から「学部長賞」を2014年から2016年の3年間贈呈した。さらに大学院メディアサイエンス専攻の特別講義をウプサラ大学の教員に依頼している。

### 招待講演

インドネシアのバンドン工科大学が主催した「ID.GAGA」で、2018年、2019年とメディア学部の教員がキーノートスピーチを行った。「ID.GAGA」はゲームに関する会議で、講演やポスター発表などを行っている。2018年はメディア学部の学生らが参加したゲーム制作ワークショップで、バンドン工科大学の学生らと制作したゲームを発表した。また、ポーランドのシレジア大学が開催している「Festival of Art and Independent Games LAG2018」でメディア学部教員が招待講演を行った他、Game Jamの評価なども行った。

世界へ羽ばたく機会を、より多くの学生に与えたい。

学生時代から海外との交流の機会をもつことは、生涯の活躍の場を広めることにつながるのと考えから、世界各国の大学との共同研究、国際会議、ワークショップの共同開催、講義や講演の相互開催、学生の派遣・受け入れの実施など多様な機会を提供。世界的な取り組みSDGsに関連した研究も推進するなど、国際的な視野を持つ学生の育成に力を入れています。

## 学生のワークショップ

### 南カリフォルニア大学におけるワークショップ

2009年に開始した「ジャパニーズカルチャー番組制作プロジェクト」の学生らが2010年3月に南カリフォルニア大学(USC)を訪問し、作品発表などを行った。USCの学生が企画・運営するケーブルテレビ局「トロージャンビジョン」で放送することを前提として制作したテレビ番組となっている。その後、CGアニメーションやゲーム制作に関するプロジェクト演習の履修者が3回のワークショップを開催し、映像作品、CGアニメーション作品などを紹介した。USC側も2007年から3回「東京国際アニメフェア」に参加しUSCにおける活動を紹介するとともに本学の学生らと交流を行った。

### Game Jam

数名のグループに分かれて、2日間で企画から発表、デモまで行うというイベントである。2016年、2018年に、フランスのISART デジタルの学生と、メディア学部の学生が本学メディアテクノロジーセンターにおいてゲーム制作を行い、共同で制作したゲームを「東京ゲームショー」で展示した。

### Game Workshop

2018年にインドネシアのバンドン工科大学において同校の学生らと共同で1週間ほどでゲーム制作を行った。メディア学部生、大学院生ら6名が参加した。インドネシアの昔からの遊びを一緒に体験し、文化を知ることによって、両国の文化を活かしたゲームが制作できた。この成果は、ワークショップの最終日に「ID.GAGA2018」で発表した。

### 遠隔会議による共同制作

2018年に提携したドイツのハルツ応用科学大学とインターネットを利用した遠隔会議によるゲーム制作を行った。バウハウス創立100周年を記念してゲーム制作を共同で行う「Playing Bauhaus」プロジェクトは、7つのチームで、それぞれ企画から制作までを行った。2019年10月に東京で開催された「バウハウス オープン・エンド」でゲーム展示を行った。

## 学生の受け入れ

### インターン学生受け入れ

これまでに、タイのチュラロンコン大学、タマサート大学、キングモンクット工科大学などから、2か月程度の期間、学生を受け入れて研究指導を行ってきた。チュラロンコン大学からは2012年から34名の学生を受け入れ、メディア学部の教員が研究指導している。また、フランスのISART デジタルの学生らは2018年より1年間の研究生として教員から研究指導を受け、研究成果を学会などで発表することをめざしている。

### 科目等履修生の受け入れ

2017年から香港城市大学(CityU)の学生を科目等履修生として半年間メディア学部で受け入れている。CityUの学生らは4月から9月まで滞在し、前期の講義や演習を履修し、試験やレポート提出をして成績評価を受ける。この履修結果は、CityUの成績とするために単位互換し、卒業単位として認定される。

### Campus Tourの実施

香港城市大学、インドネシアのディアン・ヌスワントロ大学、マレーシアの経営科学大学、タイのタマサート大学の学生ら(10名程度から50名程度)の訪問を受け、メディア学部の教育に関する講義や、研究センター、演習室や教室などの見学を実施、また、講義に参加してもらい、メディア学部生との交流などを行った。



## SDGsに対応した取り組み

# メディア社会コース カリキュラム

東京工科大学メディア学部メディア社会コースの中には、持続可能な社会の実現に向けた方法論を学ぶことができる「ソーシャル・デザイン科目群」がある。例えば、2年次のメディア基礎演習では、問題発見スキルを学びながら社会問題を捉え、その解決に向けたアイデアを考え出すという活動を少人数のグループワークやICTによって学んでいく。他にも2年次選択科目の「教育メディア論」、3年次の「ソーシャル・コンテンツ・デザイン」では、世界遺産を広く知ってもらうための教育コンテンツなど、社会貢献のためのコンテンツ制作に取り組んでいる。また「グローバル・メディア論」では、今、私たちが直面している持続可能な社会に向けた課題には、どんなものがあるかといったことや、メディアが持続可能な社会の実現に向けて、どのような貢献ができるかについて考える。それから3年次の後期には、社会問題の問題解決の方法論を学ぶ「ソーシャル・デザイン論」という科目もある。社会が抱える多様な課題を知り、それらをどう解決していくかを考えるというテーマで教育を進めている。



## SDGs 国連持続可能な開発目標とは？

持続可能な開発目標 SDGsとは、国連によって採択された環境、経済、社会における17項目の課題に対する、持続可能な社会を実現するためのグローバルなゴールのことである。気候変動や環境破壊、貧困や差別、人権侵害など、21世紀に入ってから人類が直面する課題は、一国の力では解決できないものになっている。17項目はすべて、一つ一つが独立して存在しているのではなく関連し合っているため、横断的、学際的な問題解決の方法が求められている。東京工科大学メディア学部メディア社会コースでは、地域や外部組織との連携を行いながら研究を行っている。

## 東京工科大学メディア学部でSDGs？

メディア学部では、サステナブル社会の実現に向けた実学教育を行ってきた。東京工科大学ではSDGsに関連した研究もさまざまな形で進めている。中でも特に、メディア社会コースでは発展するデジタルメディアを活用し、いかに教育や、地域、国際貢献に役立てるかといった課題に関する研究を進めている。どのように新しいメディアをSDGsの17項目の課題に活用していくかは重要な研究テーマである。

# SDGs 関連の研究

## 国際教育開発プロジェクト オンライン英会話学校 WAKU WORK ENGLISH

### SDGsターゲット

- 1.2** 2030年までに、各国定義によるあらゆる次元の貧困状態にある、すべての年齢の男性、女性、子どもの割合を半減させる。
- 4.a** 子ども、障害及びジェンダーに配慮した教育施設を構築・改良し、すべての人々に安全で非暴力的、包摂的、効果的な学習環境を提供できるようにする。

社会起業家山田貴子氏が設立した、フィリピンセブ島の孤児院出身の若者を雇用するWAKU WORK ENGLISHとのコラボレーションを行った。ソーシャル・ビジネス向けのPVを制作。WAKU WORK ENGLISHテーマソング制作と孤児院でのPV撮影を実現した。更にメディア学部指導の教育ワークショップを現地の孤児院で開催した。

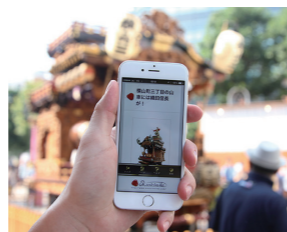


## ビーコンを使って“山車”の歴史をスマートフォンに提供

### SDGsターゲット

- 11.4** 世界の文化遺産及び自然遺産の保護・保全の努力を強化する。
- 17.17** さまざまなパートナーシップの経験や資源戦略を基にした、効果的な公的、官民、市民社会のパートナーシップを奨励・推進する。

「八王子まつり」に参加する山車19台にビーコン端末を設置し、近くだけでそれぞれの歴史などの情報をスマートフォンに表示できるサービスを試験的に実施した。江戸時代から続く関東有数の山車祭りといわれる同祭りの「山車」には、それぞれさまざまな歴史的背景がある。本サービスでは、専用のアプリをスマートフォンにダウンロードし、山車の半径約30mのエリアに近づく、ビーコン端末から自動的に情報を配信。目の前にある山車の情報がリアルタイムに表示されるため、祭りに馴染みの少ない若年層や観光客なども手軽に歴史を知ることができる。

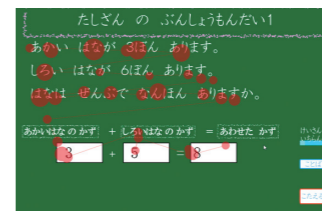


## 視線特性分析による算数困難ろう児へのICT学習支援

### SDGsターゲット

- 4.a** 子ども、障害及びジェンダーに配慮した教育施設を構築・改良し、すべての人々に安全で非暴力的、包摂的、効果的な学習環境を提供できるようにする。
- 10.2** 2030年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、あるいは経済的地位その他の状況に関わりなく、すべての人々の能力強化及び社会的、経済的及び政治的な包含を促進する。

算数困難(Dyscalculia)の一要因として、形式的な数式処理から文脈理解を伴う立式計算処理への移行でのつまずきが指摘されている。小学低学年の算数文章問題にその端緒があると言われており、この文章問題に取り組む際の基本手続きは「問題の解釈」→「立式」→「解の算出」である。聴覚障がい児には、もとより困難をきたす読解などの言語処理に、数理解や推論・計算などの非言語処理が伴うため、文章問題は一層難しく感じられる傾向がある。本研究では、アイトラッキング機器を用いて対象児の視線特性データ(注視箇所や視線遷移)を分析し、それを踏まえた上での多様なICT学習支援を推進している。



## 高大連携プログラム

SDGs 高大連携プログラムはSDGsに興味のあるメディア学部生の自主的な参加により実施され、中学・高校生と一緒にテーマを決めて研究を推進し、最終的に研究成果の外部発表やコンテストへの挑戦もめざすプログラムである。「SDGs Media Lab」のキックオフイベントには、メディア学部メディア社会コースの3つの卒業研究室に所属する4年生17名と、聖学院中学校・高等学校の生徒28名が参加した。まず、聖学院の生徒が、これまでに自分たちが取り組んできたSDGs関連のテーマを中心とする複数のプロジェクトについてプレゼンテーションを行った。それを聞いた大学生が、関心を持ったプロジェクトや協力したいプロジェクトを選んで、ファシリテーターとして中高生チームに加わり、自由に意見を出し合うブレインストーミング形式のワークショップを行った。

## 海外での 授業 紹介



### 2012 | Gotland University, 現 Uppsala University (ゴットランド大学、現ウプサラ大学) [スウェーデン]

2012年9月4日、5日にメディア学部より、近藤教授、太田准教授の2名がスウェーデンのゴットランド島にあるゴットランド大学(現ウプサラ大学)を訪れ、講義とワークショップ(Design of Smartphone Game using Multiple Screens)を行った。4日に、近藤教授が東京工科大学におけるゲーム教育と研究について、太田准教授がインタラクティブデザインの研究について紹介する講義を行った。翌日の5日には、動的に配置変更可能なマルチディスプレイのシステムをプラットフォームと仮定してゲームのアイデアを考えるワークショップを行った。



### 2018 | Institut Teknologi Bandung (バンドン工科大学) [インドネシア]

2018年9月5日から11日にわたって、インドネシアのバンドン工科大学に近藤教授、三上教授が滞在し、Faculty of Art & Designの学生と、日本から参加したメディア学部の学生4名と大学院生2名、九州大学の学生数名を含めた約30名に対して講義を行った。プログラム開催中に、実際にインドネシアの伝統的な遊びを体験するワークショップなども実施した。その後、混成のチームを結成し、日本やインドネシアの文化に関するゲームの開発を三上教授が指導した。



### 2019 | King Mongkut's University of Technology Thonburi (キングモンクット工科大学) [タイ]

2019年3月19日から27日にわたって、タイのキングモンクット工科大学トンブリ校のMedia Technology 学部に太田准教授が訪問教授として滞在し講義を行った。2年生から4年生の各学年に対して、インタラクティブデザイン、クリエイティブシンキング、アートとテクノロジー等の講義を行い、いくつかの講義において時間中にワークショップを含めて実施した。また、卒業研究やプロジェクトのレビューにおいて学生への指導に参加した。



# Message from partner universities

提携先大学からのメッセージ



## University of Southern California 南カリフォルニア大学



Congratulations, School of Media Science on your 20th anniversary! It has been a pleasure to work with your faculty and students on many productive and educational activities, including the YOKAI project, student exchanges and workshops, presenting lectures and sharing a booth with the Kamata campus at the Tokyo International Anime Fairs to showcase student projects. It has been a special honor to be a Visiting Professor at TUT and to enjoy our fruitful collaboration. Best wishes for continuing success in the future!

20周年を迎えたメディア学部、おめでとう! YOKAIプロジェクト、学生交流とワークショップや講演会の開催、学生プロジェクトの紹介を行った東京国際アニメフェアでの蒲田キャンパスとのブース共有など、メディア学部の教員と学生の皆さんと御一緒に多くの生産的で教育的な活動を通じた仕事ができただことは喜びでした。東京工科大学の客員教授として迎えていただき、実り多いコラボレーションを楽しめたことは特別な名誉であると感じています。今後も、皆さまの継続的な成功をお祈り申し上げます。



### Richard Weinberg, Ph.D.

Research Professor  
Charles S. Swartz Endowed Chair in Entertainment Technology  
John C. Hince Division of Animation and Digital Arts  
USC School of Cinematic Arts

南カリフォルニア大学 シネマアート学部  
研究教授 リチャード・ワインバーグ博士



## Uppsala University ウプサラ大学



The Department of game design has had a shared history with Tokyo University of Technology through our collaborations since 2011. A collaboration that has meant a lot for our education and our researchers, from an international perspective. Looking into the near future, we are looking forward to a continued, fruitful, interesting exchange with Tokyo University of Technology and the School of Media Science in particular.

ウプサラ大学ゲームデザイン学科は、東京工科大学と2011年以降コラボレーションを通じた歴史を共有しています。国際的な観点から見て、我々のコラボレーションは、教育と研究にとって大きな意味があります。近い将来、東京工科大学、特にメディア学部との継続的で実り多い興味深い交流を楽しみにしています。



### Magnus Johansson

Head of department  
Ph. D Senior Lecturer and researcher  
Department of Game Design  
Uppsala University, Campus Gotland

ウプサラ大学ゴットランドキャンパス ゲームデザイン学科  
学科長 マグナス・ヨハンソン博士



「世界とメディア学部」

# Message from partner universities



## Chulalongkorn University



Thailand

### チュラロンコン大学

On behalf of the Computer Engineering Department, CU, we want to extend our heartiest congratulations to the School of Media Science, TUT for completing 20 remarkable years of success.

Over the past decade, since CU-TUT MOU was signed in 2010, we have developed our long valuable relationship through many successful activities including student and professor exchanges, seminar and symposium co-organizations, research collaborations, etc. In celebration of your 20th anniversary, we look forward to continuing and strengthening partnership, and wish the School of Media Science, TUT continued success for many years to come.

チュラロンコン大学のコンピュータ工学科を代表して、20年にわたる素晴らしい成功を取めた東京工科大学メディア学部におめでとうと言いたいです。両校の提携が2010年に署名されて以来、過去10年にわたり、学生と教員の交流、セミナーとシンポジウムの共催、研究協力など、成功した多くの活動を通じて長い貴重な関係を築いてきました。私たちはパートナーシップの継続と強化を楽しみにしており、東京工科大学メディア学部が長年にわたって成功を取めることを願っています。



#### Attawith Sudsang, Ph.D.

Head of Computer Engineering Department,  
Chulalongkorn University

チュラロンコン大学 コンピュータ工学科  
学科長 アタウィット・ストサング博士

元祖メディア学部として、特徴あるカリキュラムのもと様々な分野で実績のあるメディア学部は、海外の大学との提携や交流が盛んにおこなわれている。

メディア学部と提携している大学並びに大学間で提携し  
メディア学部が積極的に関与している大学（一部抜粋）

カーネギーメロン大学(米) Carnegie Mellon University  
2001年4月、2003年5月、2005年10月、学術交流  
南カリフォルニア大学(米) University of Southern California  
2003年4月、2006年4月、学術交流  
北京科技大学国際学院(中国) University of Science and Technology Beijing  
2009年6月、編入生受け入れ  
リムコキン大学(マレーシア) Limkokwing University 2010年7月、学術交流  
チュラロンコン大学(タイ) Chulalongkorn University 2010年8月、学術交流  
クナダルマ大学(インドネシア) Gunadharma University 2010年10月、学術交流  
ウプサラ大学(スウェーデン) Uppsala University 2013年9月、学術交流  
スラバヤ工科大学(インドネシア) Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2013年5月、学術交流  
ポーランド・日本情報工科大学(ポーランド) Polish Japanese Academy of  
Information Technology 2015年10月、学術交流  
ディアン スワントロ大学(インドネシア) University of Dian Nuswantoro  
2015年10月、学術交流  
ハンブルク メディアスクール(ドイツ) Hamburg Media School  
2015年11月、学術交流  
ISART デジタル(フランス) ISART Digital 2015年12月、学術交流  
バンドン工科大学(インドネシア) Institute Teknologi Bandung  
2015年12月、学術交流  
南台科技大学(台湾) Southern Taiwan University of Tech  
2016年1月、学術交流  
香港城市大学(香港) City University of Hong Kong 2016年4月、学術交流  
ヌサンタラ マルチメディア大学(インドネシア) Universitas Multimedia Nusantara  
2016年11月、学術交流  
経営科学大学(マレーシア) Management & Science University  
2008年3月、2017年5月、学術交流  
タマサート大学(タイ) Thammasart University 2017年6月、学術交流  
シレジア大学(ポーランド) University of Silesia in Katowice  
2017年8月、学術交流  
ハルツ応用科学大学(ドイツ) Harz University of Applied Sciences  
2017年8月、学術交流  
キングモンクット工科大学(タイ) King Mongkut's University of Technology  
Thonburi 2010年11月、2018年2月、学術交流  
AMIKOM ジョグジャカルタ大学(インドネシア) University of AMIKOM  
Yogyakarta 2018年3月、学術交流  
義守大学(台湾) I-Shou University 2018年11月、学術交流  
ベオグラード大学(セルビア) University of Belgrade 2019年1月、学術交流  
国立成功大学(台湾) National Cheng Kung University 2019年2月、学術交流  
テイラーズ大学(マレーシア) Taylor's University The Design School,  
Faculty of Innovation and Technology 2019年5月、学術交流  
マンガプロダクションズ(サウジアラビア) Manga Productions  
2019年7月、学術交流

# 05

# Data

## データで見るメディア学部

# 教員一覧 (着任順・五十音順、敬称略)

\* : 名誉教授

氏名	在籍年度
相磯 秀夫*	1999 - 2001
秋山 桂子	1999 - 2002
天野 直紀	1999 - 2014
アリスティア・ロス・キャンベル	1999 - 2002, 2007 - 2011
李 光鎬	1999 - 2006
伊藤 彰教	1999 - 2002, 2018 - 現在
稲葉 竹俊	1999 - 2011
岩田 暁一	1999 - 2002
浦城 恒雄*	1999 - 2003
大山 昌彦	1999 - 2011
金子 満*	1999 - 2008
神谷 明美	1999 - 2011
清原 慶子	1999 - 2002
小林 克正	1999 - 現在
榊 俊吾	1999 - 現在
佐藤 敬*	1999 - 2006
鈴木 万希枝	1999 - 2011
高岡 明	1999 - 2003
陳 淑梅	1999 - 2011
塚本 享治*	1999 - 2013

氏名	在籍年度
寺澤 卓也	1999 - 現在
棟上 昭男*	1999 - 2002, 2005 - 2006
橋本 勉	1999 - 2004
藤澤 公也	1999 - 現在
淵上 季代絵	1999 - 2004
穂鷹 良輔	1999 - 2001
松永 信介	1999 - 現在
水野 儀子	1999
宮岡 伸一郎*	1999 - 2012
宮崎 寿子	1999 - 2005
宗岡 光彰*	1999 - 2006
安間 総介*	1999 - 2006
山際 和久*	1999 - 2013
山口 治男*	1999 - 2011
横井 俊夫	1999 - 2002, 2005 - 2007
若林 尚樹	1999 - 2009
渡辺 大地	1999 - 現在
クリストファー・ボール・ブロックルバンク	2000 - 2011
賈 珊	2000 - 2003

氏名	在籍年度
中村 太戯留	2000 - 2003
吉野 太智	2000 - 2003
相川 清明*	2003 - 2017
飯田 朱美	2003 - 2011
飯田 仁*	2003 - 2013
伊藤 謙一郎	2003 - 現在
鎌仲 ひとみ	2003 - 2008
上林 憲行*	2003 - 2017
酒井 優子*	2003 - 2011
佐久間 裕司	2003 - 2011
高山 陽代	2003 - 2004
武村 一雄	2003 - 2006
中野 裕也	2003 - 2011
平本 一雄	2003 - 2007
福島 邦彦	2003 - 2005
村上 康二郎	2003 - 2011
渡邊 慶寿*	2003 - 2005
アンドレア・クティチネーマツ	2004 - 2007
太田 高志	2004 - 現在
大庭 真人	2004 - 2007
佐藤 紀子	2004 - 2007

氏名	在籍年度
叶 農	2004 - 2007
吉岡 英樹	2004 - 現在
石本 祐一	2005 - 2008
黒瀬 陽代	2005 - 2007
林 勝彦	2006 - 2007
松井 泰二	2006
榎原 明栄子	2007 - 2010
近藤 邦雄	2007 - 現在
佐々木 和郎	2007 - 現在
豊田 ひろ子	2007 - 2011
中村 亮太	2007 - 2010
萩原 祐志	2007 - 現在
三上 浩司	2007 - 現在
石橋 今日美	2008 - 2011
碓井 広義	2008 - 2009
榎本 美香	2008 - 現在
尾崎 弘之	2008
角埜 恭央	2008 - 2013
上地 宏一	2008 - 2009
近藤 順茂	2008
進藤 美希	2008 - 現在
竹田 昌弘	2008
千代倉 弘明	2008 - 現在
目黒 良門	2008
山崎 晶子	2008 - 現在

氏名	在籍年度
飯沼 瑞穂	2009 - 現在
小林 直人	2009 - 2011
千種 康民	2009 - 現在
永田 明德	2009 - 現在
安藤 公彦	2010 - 2013
魚住 勇太	2011 - 2013
安本 匡佑	2011 - 2014
石川 知一	2012 - 2015
宇佐美 亘*	2012 - 2017
太田 晶	2012 - 2015
大谷 義智	2012 - 2014
柿本 正憲	2012 - 現在
岸本 好弘	2012 - 2017
久保 友香	2012 - 2013
櫻井 圭記	2012 - 2014
中川 誠	2012 - 2015
羽田 久一	2012 - 現在
濱野 保樹	2012 - 2013
藤本 実	2012 - 2013
松橋 崇史	2012 - 2015
渡部 健司	2012 - 2014
水谷 衣里	2013 - 2015
上野 聡	2014
江頭 靖幸	2014
大久保 友雅	2014

氏名	在籍年度
加藤 秀行	2014
菊池 司	2014 - 現在
須磨岡 淳	2014
高橋 秀智	2014
寺岡 文博	2014 - 2017
福島 E. 文彦	2014
大原 延恵	2015 - 2018
大淵 康成	2015 - 現在
竹島 由里子	2015 - 現在
鶴田 直也	2015 - 現在
濱村 真理子	2015 - 2016
阿部 雅樹	2016 - 現在
加納 徹	2016 - 2018
菅野 太介	2016 - 現在
椿 郁子	2016 - 現在
藤堂 英樹	2016
越智 景子	2017 - 現在
長谷川 大	2017
兼松 祥央	2018 - 現在
藤崎 実	2018 - 現在
森川 美幸	2018 - 現在
安原 広和	2018 - 現在
戀 津 魁	2018 - 現在
川島 基展	2019 - 現在
山砥 敏宏	2019 - 現在

\* : 名誉教授

「データで見るメディア学部」

東京工科大学メディア学部 20周年記念誌 1 2019

# データで見るメディア学部

## 出身都道府県女子学生率ランキング

- 1位 京都府
- 2位 熊本県
- 3位 高知県

## 留学生出身地ランキング

- 1位 中国
- 2位 韓国
- 3位 サウジアラビア  
マレーシア

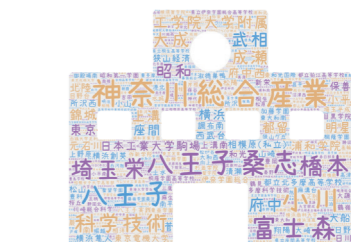
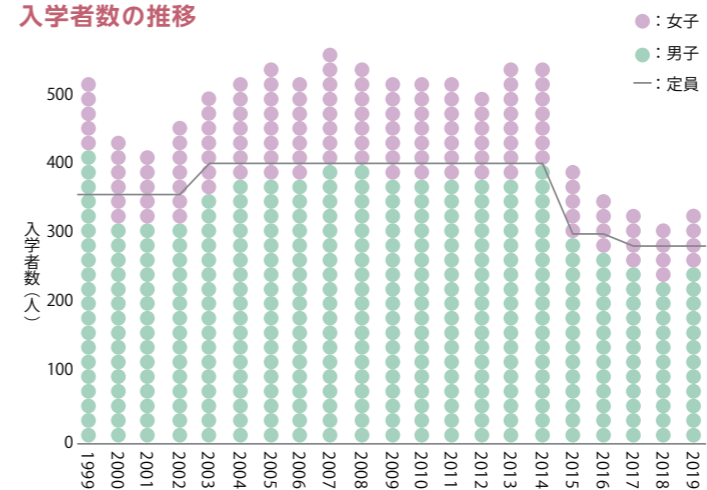


## 学生の出身都道府県ランキング

- 1位 東京都
- 2位 神奈川県
- 3位 埼玉県



## 入学者数の推移



## 高校別入学者数ランキング

- 1位 神奈川県総合産業高等学校
- 2位 八王子桑志高等学校
- 3位 科学技術学園高等学校



## メディア学部研究業績 (抜粋)

**2010** ※ **兼松祥央**, **三上浩司**, **近藤邦雄**, **金子 満**: “映像分析に基づくライティング情報のデジタル化とその活用に関する研究”, 芸術科学会論文誌, 9(2):66-72 (2010)

**萩原祐志**: “デザインにおける形状探索支援方法の適用”, デザイン学研究, 57(2):75-82 (2010)

**渡辺賢悟**, **伊藤和弥**, **近藤邦雄**, **宮岡伸一郎**: “Poisson Image Editingを用いたキャラクタカラーシステムの開発”, 芸術科学会論文誌, 9(2):58-65 (2010)

**M. linuma**, **T. Nakamura**, **H. Chiyokura**: “Development and Application of the On-Line Student Response System in a University Lecture Class Setting”, The Journal of Information and Systems in Education, 9(1):69-75 (2010)

**K. Kondo**: “Interactive Geometric Modeling Using Freehand Sketches”, International Journal of Geometry and Graphics, 13(2):195-207 (2010)

**K. Mikami**, **T. Watanabe**, **K. Yamaji**, **K. Ozawa**, **M. Kawashima**, **A. Ito**, **R. Takeuchi**, **K. Kondo**, **M. Kaneko**: “Construction Trial of a Practical Education Curriculum for Game Development Through Industry-University Collaboration”, Computers & Graphics, 34(6):791-799 (2010)

**A. Yamazaki**, **K. Yamazaki**, **M. Burdelski**, **Y. Kuno**, **M. Fukushima**: “Coordination of Verbal and Non-Verbal Actions in Human-Robot Interaction at Museums and Exhibitions”, Journal of Pragmatics Special issue of Computer-Human Interaction, 42(9):2398-2414 (2010)

**2011** ※ **榎本美香**, **伝 康晴**: “話し手の視線の向け先は次話者になるか”, 社会言語科学, 14(1):97-109 (2011)

**太田高志**, **田中 潤**: “KAON (顔音): 顔認識を利用したインタラクティブコンテンツ”, 芸術科学会論文誌, 10(3):148-156 (2011)

**近藤邦雄**, **伊藤彰教**, **三上浩司**, **渡辺大地**: “Example Based Programmingに基づくCG制作の入門教育”, 図学研究, 45(3):3-10 (2011)

**榎 俊吾**, **大貫裕二**, **出口 弘**: “マクロ統計による産業構造の捕捉可能性とトランザクションベースエコノミクスへの展開”, 社会・経済システム, 32:185-198 (2011)

**松尾隆志**, **三上浩司**, **渡辺大地**, **近藤邦雄**: “リアルタイム3DCGにおける物体の形状を考慮した輪郭線の誇張表現手法の提案”, 芸術科学会論文誌, 10(4):251-262 (2011)

**宮岡伸一郎**: “画像の勾配空間フィルタリング”, 情報処理学会論文誌, 52(2):901-909 (2011)

**村上康二郎**: “情報プライバシー権と表現の自由の関係に関する一試論—アメリカにおける議論を参考に—”, 法政論叢, 48(1):13-48 (2011)

**村上康二郎**: “情報プライバシー権に関する財産権理論の意義と限界—米国における議論状況の紹介と検討—”, InfoCom Review, 55:45-61 (2011)

**櫻津 彪**, **菅野太介**, **三上浩司**, **近藤邦雄**, **金子 満**: “映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発”, 芸術科学会論文誌, 10(3):129-139 (2011)

**Y. Kadono**: “A Study on Management of Software Engineering Capability in Japan Using Panel Analysis”, International Journal of Service Science, Management, Engineering, Technology, 2(3):20-32 (2011)

**S. Sakaki**: “A Concept of Transaction-Based Economics: A System of National Accounts Based on Corporate Transactions”, Evolutionary and Institutional Economics Review, 8(1):123-157 (2011)

**2012** ※ **天野直紀**, **川崎健太**, **太田 昂**, **藤澤公也**: “学習者の振る舞いに着目した学習行動識別システムの構築”, 日本 e-Learning 学会論文誌, 12:48-54 (2012)

**安藤公彦**, **松永信介**, **稲葉竹俊**: “中等教育における簡易VRシステム環境の違いによる学習効果の差異に関する研究”, CIEC 研究会論文誌, 3:59-65 (2012)

**飯沼瑞穂**, **中村太哉留**, **千代倉弘明**: “大学講義におけるコラボレーションサイトを活用した共同学習と双方向授業”, ICT活用教育方法研究, 15(1):19-24 (2012)

**神田尚希**, **渡辺賢悟**, **宮岡伸一郎**: “トリックアート制作支援ツールの開発”, 芸術科学会論文誌, 11(2):21-28 (2012)

**小島啓史**, **竹内亮太**, **渡辺大地**, **三上浩司**: “特徴的な動き方を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション”, 芸術科学会論文誌, 12(1):24-35 (2012)

※本リストは、紙面の都合上、2010 年以降の査読付き論文の一部を掲載しております。※太字は、執筆時あるいは出版時にメディア学部の学生、教員だった著者を示します。

**進藤美希**: “歌舞伎のマーケティング～若年層観客開拓に向けた一提案～”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 10:35-44 (2012)

**田中 希**, **岡本直樹**, **茂木龍太**, **近藤邦雄**, **三上浩司**: “デフォルメテンプレートを用いた飛行機キャラクター制作のためのデザイン原案作成支援手法”, 図学研究, 46(1):11-20 (2012)

**藤澤公也**, **天野直紀**: “大規模講義におけるTwitterによるアクティブラーニング”, 日本 e-Learning 学会論文誌, 12:90-98 (2012)

**Y. Arimoto**, **H. Kawatsu**, **S. Ohno**, **H. Iida**: “Naturalistic Emotional Speech Collection Paradigm with Online Game and Its Psychological and Acoustical Assessment”, Acoustical Science and Technology, 33(6):359-369 (2012)

**K. Chan**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “From Brain Waves to Game Design: A Study on Analyzing and Manipulating Player Interest Levels”, The Journal of the Society for Art and Science, 11(3):59-68 (2012)

**R. Takeuchi**, **T. Watanabe**, **M. Kakimoto**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “Stroke History Management for Digital Sculpting”, The Journal of the Society for Art and Science, 11(4):108-117 (2012)

**2013** ※ **安藤公彦**, **松永信介**, **稲葉竹俊**: “協調スクリプトによる協調学習活性化のためのCSCLの開発と評価”, CIEC 研究会論文誌, 4:48-55 (2013)

**兼松祥央**, **三上浩司**, **近藤邦雄**: “照明設計支援システムのためのシナリオ情報を用いた登録・検索手法”, 図学研究, 47(2):3-11 (2013)

**榎 俊吾**: “マクロ統計情報としての産業構造指標の動態化の試みについて”, 社会・経済システム, 34:129-146 (2013)

**松尾隆志**, **三上浩司**, **渡辺大地**, **近藤邦雄**: “形状の特徴や動的な変形を考慮したリアルタイム3DCGにおける輪郭線の誇張表現手法”, 映像情報メディア学会誌, 67(2):36-44 (2013)

**松永信介**, **稲葉竹俊**, **山田萌香**: “発達障がいや併せ有する聴覚障がい児童向け学習支援モデルの構築”, CIEC 研究会論文誌, 4:41-47 (2013)

**渡辺賢悟**, **宮岡伸一郎**: “「スーラブラシ」: 新印象主義的描画プランの美装”, 芸術科学会論文誌, 12(1):48-56 (2013)

**T. Ishikawa**, **Y. Yue**, **K. Iwasaki**, **Y. Dobashi**, **T. Nishita**: “Visual Simulation of Magnetic Fluids Using Dynamic Displacement Mapping for Spike Shapes”, IIEEJ Transactions on Image Electronics and Visual Computing, 1(1):51-57 (2013)

**Y. Kadono**: “Study on Management of Software Engineering Capability in Japan through Cross-Section Analysis and Panel Analysis”, International Journal of Advanced Materials Research, 601:576-583 (2013)

**Y. Kadono**: “The Differences in Structural Relationships Among Software Engineering Capabilities and Business Performance Depending on Origin of IT Firm in Japan”, International Journal of Innovation and Learning, 14(3/4):308-328 (2013)

**T. Ohta**, **J. Tanaka**: “Using Pinching Gesture to Relate Applications Running on Discrete Touch-Screen Devices”, International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics, 4(1):1-20 (2013)

**2014** ※ **小島啓史**, **竹内亮太**, **石川知一**, **三上浩司**, **渡辺大地**, **榎本正憲**, **近藤邦雄**: “分断と再統合現象を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション”, 情報処理学会論文誌, 55(8):1886-1898 (2014)

**進藤美希**, **関矢彩佳**: “ミュージカルビジネスの日本における展開上の課題と解決策の提案および検証実験”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 12:90-99 (2014)

**山崎晶子**, **荻野 洋**, **山崎敬一**, **葛岡英明**: “科学博物館における身体ひねりを用いたロボット (TalkTorque-2) と観客との相互行為の分析”, 電子情報通信学会論文誌D, 97(1):28-38 (2014)

**Y. Kadono**: “Social Research on IT Management Innovation Towards Service Science and Science for Society”, International Journal of Innovation and Learning, 15(4):399-410 (2014)

**A. Yamazaki**, **K. Yamazaki**, **K. Ikeda**, **M. Burdelski**, **M. Fukushima**, **T. Suzuki**, **M. Kurihara**, **Y. Kuno**, **Y. Kobayashi**: “Interactions Between a Quiz Robot and Multiple Participants: Focusing on Speech, Gaze and Bodily Conduct in Japanese and English Speakers”, Interaction Studies, 14(3):366-389 (2014)

**2015** ※ **榎本美香**, **伝 康晴**: “フィールドに出た言語行為論「指令」の事前条件達成における相互行為性:同時並行性・状況依存性”, 認知科学, 22(2):254-267 (2015)

**進藤美希**, **堤 恭平**, **鈴木重徳**: “高齢者をターゲットにしたオムニチャネルコマース運用上の課題”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 13:70-75 (2015)

**進藤美希**, **前田果穂**, **鈴木重徳**: “ソーシャルメディアキャラクターの活用による高関与・低頻度・高価格製品およびサービスへの理解促進手法に関する研究—Twitter上の事例を中心に—(研究ノート)”, DirectMarketingReview, 13:85-105 (2015)

**羽田久一**, **中野亜希人**, **亀井 翔**, **戸塚大介**: “Sootoid: 煤によるジェネラティブアート生成の試み”, 芸術科学会論文誌, 14(5):220-228 (2015)

**松橋謙史**, **飯沼瑞穂**, **中村太哉留**, **千代倉弘明**: “大学教育における地域活性化をテーマにした協働学習—グループウェアを介した相互作用が学習成果に与える影響—”, 地域活性研究, 6:201-211 (2015)

**李 磊**, **石川知一**, **三上浩司**, **榎本正憲**, **近藤邦雄**: “水墨画風CG画像生成のための多視点投影手法”, 図学研究, 49(2):13-20 (2015)

**櫻津 彪**, **三上浩司**, **近藤邦雄**: “香盤表作成のための構造化シナリオを用いたシーン情報抽出手法”, 芸術科学会論文誌, 14(5):229-237 (2015)

**Y. Kadono**: “A Hybrid Method to Predict Scenarios in the Japanese Software Industry”, International Journal of Innovation and Learning, 17(2):254-261 (2015)

**2016** ※ **榎 俊吾**: “意思決定のための Agent Based Modeling の概要”, 東亜企業経営研究, 5:1-14 (2016)

**進藤美希**, **鈴木重徳**: “インターネット時代の日本の広告業界のビジネスモデルに関する考察”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 14:90-97 (2016)

**榎 都子**, **岩内謙一**, **繁樹博昭**: “対象内部の視差を強調する視差調整手法と評価”, 映像情報メディア学会誌, 70(5):J98-J104 (2016)

**長谷川鈴夏**, **菊池 司**: “セマンティックスコア法による映画予告編映像制作手法”, 芸術科学会論文誌, 15(4):125-134 (2016)

**宮脇巧真**, **菊池 司**: “ミニチュア映像におけるミニチュア感要素の抽出と観客者の感性との相関に関する研究”, 芸術科学会論文誌, 15(1):1-7 (2016)

**T. Kano**, **M. Koseki**: “A New Metal Artifact Reduction Algorithm Based on a Deteriorated CT Image”, Journal of X-Ray Science and Technology, 24(6):901-912 (2016)

**K. Mikami**, **Y. Nakamura**, **A. Ito**, **M. Kawashima**, **T. Watanabe**, **Y. Kishimoto**, **K. Kondo**: “Effectiveness of Game Jam Based Iterative Program for Game Production in Japan”, Computers & Graphics, 61:1-10 (2016)

**N. Tsuruta**, **J. Mitani**, **Y. Kanamori**, **Y. Fukui**: “Random Realization of Polyhedral Graphs as DeltaGraph”, Journal of Geometry Graphics, 19(2):227-236 (2016)

**T. Watanabe**, **M. Abe**, **K. Konno**: “Real-Time Rendering Technique for Visual Expression of Arbitrary-Shaped Energy Wave”, The Journal of the Society for Art and Science, 15(2):98-110 (2016)

**2017** ※ **薄井祥互**, **進藤美希**: “投稿者が投稿しやすく閲覧者から信頼されるクチコミ生成に関する研究”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 15:56-61 (2017)

**兼松祥央**, **茂木龍太**, **三上浩司**, **近藤邦雄**: “3DCG映像制作のための演出支援ライティング教材の提案”, 図学研究, 50(4):3-9 (2017)

**菅野太介**, **三ヶ尻達哉**, **三上浩司**, **近藤邦雄**: “映画作品における試練要素分析に基づいたプロット制作支援”, 画像電子学会誌, 46(1):143-151 (2017)

**榎 俊吾**: “長期経済成長と所得分配に関するシミュレーション”, ビジネス科学研究, 6:23-33 (2017)

**菅 尚樹**, **鈴木重徳**, **進藤美希**: “大学における在学生の個性を重視したブランド構築の研究:日本の中堅私立工科大学を例に”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 15:62-69 (2017)

**R. Motegi**, **S. Tsuji**, **Y. Kanematsu**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “Robot Character Design Simulation System Using 3D Parts Models”, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, 21(2):81-86 (2017)

**Y. Obuchi**: “Combining Augmented Statistical Noise Suppression and Framewise Speech, Non-Speech Classification for Robust Voice Activity Detection”, APSIPA Transactions on Signal and Information Processing, 6(e7):1-9 (2017)

**S. Sakaki**: “Income Distribution Management to Sustain Long-Term Economic Growth: Does the Equalization of Income Distribution Contribute to Long-Term Economic Growth?”, Evolutionary and Institutional Economics Review, 14(2):363-395 (2017)

**H. Todo**, **Y. Yamaguchi**: “Estimating Reflectance and Shape of Objects from a Single Cartoon-Shaded Image”, Computational Visual Media, 3(1):21-31 (2017)

**2018** ※ **遠藤雅伸**, **三上浩司**: “フローゾーンを超えた動的難易度調整～イリックスを楽しむ Dynamic Pressure Cycle Control 手法～”, 芸術科学会論文誌, 17(3):62-71 (2018)

**大谷泰斗**, **越智景子**, **大淵康成**: “JackTopGuitar: オーディオビジュアルパフォーマンスのためのギターと音声入力を使用したライブインタフェース”, 芸術科学会論文誌, 17(4):83-93 (2018)

**榎 俊吾**: “マクロ経済データ分析のための手法:データ指標化について”, ビジネス科学研究, 7:13-22 (2018)

**高橋良輔**, **進藤美希**: “VRを活用したソーシャルグッドビジネスに関する研究”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 16:66-71 (2018)

**羽田久一**, **大佐賀彩佳**: “布製品コンピューティングのためのファスナーを用いた入力”, 芸術科学会論文誌, 17(1):1-7 (2018)

**蛭間和也**, **藤室英樹**, **加納 徹**, **榎本美香**, **菊池 司**: “ビジュアルコミュニケーションを活性化するためのエモーションのデザイン要素抽出”, 芸術科学会論文誌, 16(4):94-101 (2017)

**H. Fernández**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “Perception of Difficulty in 2D Platformers Using Graph Grammars”, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, 22(2):38-46 (2018)

**T. Ohta**, **H. Todo**, **T. Kano**: “Production of Woodblocks for Multi-Color Printing of a Self-Portrait Using 3D Printer”, Journal of Graphic Science of Japan, 52(4):3-9 (2018)

**H. Xu**, **Y. Kanematsu**, **R. Motegi**, **N. Tsuruta**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “A Support System for Designing Camera Blocking of Battle Scenes in Robot Anime”, 図学研究, 52(4):11-17 (2018)

**2019** ※ **Y. 旭**, **渡辺大地**, **榎本正憲**: “昼間の都市俯瞰画像からの夜景画像の生成”, 画像電子学会誌, 48(3):375-384 (2019)

**薄井優衣**, **進藤美希**: “子育て期の母親を支援するデジタルサービスの研究”, 日本情報ディレクトリ学会誌, 17:41-46 (2019)

**西村希槻**, **寺澤卓也**: “ベイズ理論を用いたキー入力の間違い推定法の検討”, 日本 e-Learning 学会誌, 19:1-9 (2019)

**福永大輝**, **越智景子**, **大淵康成**: “リズムアクションゲームにおけるキー音の自動推定”, 芸術科学会論文誌, 18(1):10-18 (2019)

**藤崎 実**: “企業による消費者コミュニティマネジメント”, ビジネスクリエイター研究, 10:25-44 (2019)

**藤崎 実**: “企業と消費者による共創メカニズム”, 日本産業経済研究, 19:118-131 (2019)

**藤田大樹**, **中野亜希人**, **羽田久一**: “Elsa: 氷を素材とした3Dプリンタの開発”, 情報処理学会論文誌 デジタルコンテンツ, 7(1):2187-2197 (2019)

**M. Arief**, **H. Todo**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “Region Control in Stylized Shading Using Radial Transformation within Texture Projection”, IIEEJ Transactions on Image Electronics and Visual Computing, 7(1):36-45 (2019)

**L. Heimdahl**, **Y. Kanematsu**, **N. Tsuruta**, **R. Motegi**, **K. Mikami**, **K. Kondo**: “Analysis of Scare Effects for Timing of Revealing Threats in Horror Contents”, Journal of Graphic Science of Japan, 53(2):3-9 (2019)

## 編集後記

メディア学部20周年記念は、イベント等よりも、形として残るものを作ろうと考えました。実作業の着手は9月。企画、取材、原稿取りまとめなど、短期間にたくさんの方の力を進め編集に携わった各先生方から一言ずついただきます。

この記念誌の編纂を通じて、じっくりと過去を振りかえる時間を持つことができました。現在という時間が学部の基盤を築いた方々の努力の上にあることを改めて知り、メディア学部の未来を考える貴重な体験となりました。(佐々木和郎)

メディア学部20年間の諸データをまとめさせていただき、メディア学部の研究成果が様々な学会で公表されていることを再認識いたしました。これからも、幅広い分野で躍動し続けるメディア学部でありたいと思います。(竹島由里子)

学部設立当初の教育理念を継承しつつ、時代の変化を見据えた実践的な取り組みが数多くなされてきたメディア学部の歴史を、編纂を通じて改めて実感しました。この「不変」と「変化」の妙味は今後も受け継がれていくことでしょう。(伊藤謙一郎)

メディア学部20周年、大人になりました。これからどのような学生、大学院生が育っていくのか大変楽しみです。日本で最初にできた本学部がバイオニアであり、これからの未来を創る人材を育てる場であることを知っていただきたいです。(近藤邦雄)

研究業績の絞り込みを担当させていただきました。特にここ10年、多くの博士課程の学生が第一著者として学際的な論文誌へ採択されていることは、本学が研究者養成機関として熟成してきた証であるように感じます。(榎本美香)

メディア学部開設時から関わった者として、このミッションはやり遂げなければならないと強く思いました。懐かしいことを振り返るだけでなく、今までの20年を今後の発展につなげる糧にしていきたいと思います。(寺澤卓也)

多くの方々のご協力により、記念誌を完成させることができました。心より感謝申し上げます。次の10年20年もメディア学部は進化を続けます。

2019年12月

メディア学部長 柿本正憲

〈追記〉

本記念誌の発行も近づいた2020年2月8日に本学学長の軽部征夫先生が享年78歳で逝去されました。軽部先生からはメディア学部をより良くするための厳しくも率直で温かいご指導をいただき、感謝してもきれません。衷心よりご冥福をお祈り申し上げます。

## 東京工科大学メディア学部20周年記念誌

2020年3月10日 発行

発行者 東京工科大学メディア学部

発行所 学校法人片柳学園 東京工科大学  
〒192-0982 東京都八王子市片倉町1404-1  
電話 0120-444-903(広報課)

制作 アンクベル・ジャパン株式会社

©2020 by Tokyo University of Technology. Printed in Japan

メディア学部ブログ  
<http://blog.media.teu.ac.jp/>

