

平成21年11月4日
学校法人東京工芸大学

日本ゲーム大賞2009「アマチュア部門」
東京工芸大学 芸術学部 アニメーション学科 ゲームコース学生作品
『BAMBOONO』が大賞受賞！

東京工芸大学(学長:若尾 真一郎 / 以下、「本学」)では、この度【日本ゲーム大賞2009「アマチュア部門」】において、本学 芸術学部 アニメーション学科 ゲームコースの学生が制作した作品『BAMBOONO』が大賞を受賞しました。

「日本ゲーム大賞2009」(主催:社団法人コンピュータエンターテインメント協会〔CESA〕 / 後援:経済産業省)〔<http://awards.cesa.or.jp/>〕は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアをひとつの文化として捉え、その振興を図るとともに、コンピュータエンターテインメントソフトウェア産業の発展に寄与することを目的に実施している、日本で最も権威のあるゲーム賞です。「年間作品部門」、「フューチャー部門」、「アマチュア部門」の3つのカテゴリーに分かれて各賞が選考されました。

各受賞作品の発表及び、表彰を行う授賞式は、「東京ゲームショウ2009」(於:幕張メッセ/2009年9月24日～27日)会場内イベントステージにて開催され、「アマチュア部門」は9月26日に発表されています。「アマチュア部門」は、昨年の応募数を上回る全応募作品237作品の中から、第1次審査(VTR審査)、第2次審査(試遊審査)を実施し18作品を選出。その後、最終審査を経て、「大賞」「優秀賞」「佳作」のいずれかを受賞する10作品が選出されました。その中で、栄えある大賞を受賞したのが、本学 芸術学部 アニメーション学科 ゲームコースの学生(応募チーム名称:「東京工芸大学 タケノコ」)が制作した『BAMBOONO』です。細部まで練りに練られた、トータルなバランスの良さと作りが評価されました。

大賞受賞の背景には、学生たちの努力・頑張り、岩谷 徹教授、正木 勉講師の熱心な指導がありました。岩谷 徹教授は、「人の心を知ったゲーム制作」という理論のもと、ゲームという科学的なものとは一見相反するようであるが、人間力を身につけて、表現者としてのバランス感覚を養ってもらいたい」と学生たちに語ります。

更に、厚木キャンパスには、人間の動きを3次元的に抽出するシステム「モーションキャプチャスタジオ」、ゲームセンターと同様の環境を再現している「ゲームルームA」、業界で標準的に使われている様々なゲーム制作ソフトを学べる「ゲームコンピュータールーム」といった最新の施設が備わっています。他大学にはないゲーム制作に最適な環境・要素が交わり、今回、大賞受賞という栄誉を得られました。

また、本学 芸術学部 アニメーション学科 ゲームコースは、来年度(平成22年度)より、学科再編によって「芸術学部 ゲーム学科」としてスタートを切ります。「遊びの根底にある“本質”を追求する」という概念のもと、単なるゲーム制作のノウハウ修得にとどまらず、学問としてのゲーム研究を通して、未来のゲームを創造するクリエイターの養成がゲーム学科の目標です。



<【日本ゲーム大賞2009「アマチュア部門」】大賞受賞>
「喜びの学生たち」
前列中央右:岩谷 徹教授 / 前列中央左:正木 勉講師
東京工芸大学 芸術学部 アニメーション学科 ゲームコース 学生

<『BAMBOONO』概要>

コンセプトは「協力」。

二人で力を合わせてゴールを目指すアクションゲーム。

2人のキャラクターで一本のポールを持ち、離れすぎないように走りながら、迫りくる障害物をジャンプでかわす。

ファンタジーチックに作られた世界観の中、登場する敵キャラやボスを、息を合わせて退けていこう。

<受賞のポイント>

『BAMBOONO』は2人プレイ専用アクションゲームで、プレイヤーは2人で一本の棒を持ちゴールを目指します。遊び心地、ゲームの難易度まで、トータルでバランス良く作り込まれています。

ゲームの完成度の高さに加え、プレイヤー2人で息を合わせて、ハラハラドキドキ楽しめる点が高く評価されての大賞受賞となっています。



<『BAMBOONO』画面イメージ>

<選考委員コメント>

「アイデアもボタン連打というシンプルなもの、協力プレイという二つに焦点を絞ったからこそトータルの仕上がりがきちんとできたのだと思います。実際、僕たちも審査を忘れて、一緒にプレイしている初対面の方たちと声を出し合い、楽しめました。」

<制作過程の背景>

2008年度、芸術学部 アニメーション学科 ゲームコース2年次のゲーム制作の授業で、1年間かけて「バンブーノ」の制作を学生15名程度で行いました。当初学生から提出された企画書はA4レポート用紙1枚。ゲーム制作のチームは全6チームあったのですが、最終的に「バンブーノ」が一番良い仕上がりとなりました。

2009年度、3年次のゼミ制作(正木ゼミ/正木 勉講師)では、「日本ゲーム大賞2009」に向けて、ゲーム制作に参加したい学生を募りました。元バンブーノのメンバーの何名かに新しいメンバーを加えてチーム編成を行い、「バンブーノ」を「BAMBOONO」として、コンセプトはそのままに、リニューアル(改良)して「日本ゲーム大賞2009」に臨みました。

学生たちはチームリーダーを軸に、連日連夜、睡眠時間を削ってまで制作活動に没頭していました。そんな学生たちの姿を見た正木講師は、制作ルームに簡易ベッドを提供し学生たちをサポート。睡眠不足や制作進行への苛立ち、制作過程での幾多の試行錯誤、時には学生間での意見のぶつかり合いもありましたが、岩谷教授、正木講師からの叱咤激励もあって、学生たちの頑張りはいよいよ募り切りに近づいてきました。

チームリーダーを中心に、一人一人が自分の役割を認識し責任を持って制作活動に没頭する姿は、まさにチームワークの勝利。その甲斐あって2009年4月から制作を開始し、2ヶ月半で『BAMBOONO』の完成に至りました。

【本件に関するお問い合わせ先】

学校法人東京工芸大学 法人事務局企画広報課

TEL:03-5371-2668 FAX:03-3375-0046

E-mail:kikaku@office.t-kougei.ac.jp

＜東京工芸大学 概要＞

東京工芸大学は、大正12年、当時メディアの最先端であった我が国最初の写真の専門学校として設立されました。近年、工学部と芸術学部の2学部からなる特色ある4年制大学として、我が国初のアニメーション学科を創設し、更に平成19年4月には、アニメーション学科ゲームコース、そして東日本初となるマンガ学科を増設するなど、常にメディア芸術・コンテンツ芸術の発展に先導的役割を果たしてきました。この間、これらの分野における有為な人材を他大学に先駆け育成・輩出するとともに、数多くの優れたコンテンツを集積してきました。

■理事長・学長

学校法人東京工芸大学 理事長 小野 茂夫（おのしげお）
東京工芸大学 学長 若尾 真一郎（わかおしんいちろう）

■所在地

法人本部 : 東京都中野区本町2-9-5
中野キャンパス : 東京都中野区本町2-9-5
厚木キャンパス : 神奈川県厚木市飯山1583
URL : <http://www.t-kougei.ac.jp/>

■設置学部・大学院等(学生数4,825名:平成21年5月1日現在)

【工学部】

メディア画像学科、生命環境化学科、建築学科、コンピュータ応用学科、システム電子情報学科

【芸術学部】

写真学科、映像学科、デザイン学科(ビジュアルコミュニケーションコース・ヒューマンプロダクトコース)、
メディアアート表現学科、アニメーション学科(アニメーションコース・ゲームコース)、マンガ学科

【大学院工学研究科・芸術学研究科】

博士前期／後期課程

■主な沿革

大正12年	小西写真専門学校設立(現東京都渋谷区)
昭和25年	新学制により東京写真短期大学として発足(東京都中野区)
昭和41年	東京写真大学に改組し工学部開設(神奈川県厚木市) (東京写真短期大学を短期大学部に改称)
昭和52年	東京工芸大学に改称
平成6年	芸術学部を設置(写真学科、映像学科、デザイン学科)
平成13年	芸術学部メディアアート表現学科を増設
平成15年	芸術学部我が国4年制大学初めてのアニメーション学科を増設 デザイン学科にビジュアルコミュニケーションコースとヒューマンプロダクトコースを設置
平成16年	工学部学科を再編成
平成19年	芸術学部マンガ学科、アニメーション学科にゲームコースを増設
平成20年	大学院工学研究科の光工学専攻修士課程と画像工学専攻修士課程を改組し、 メディア工学専攻博士前期課程を設置
	大学院工学研究科博士前・後期課程の電子工学専攻を電子情報工学専攻に名称変更
平成21年	工学部ナノ化学科を生命環境化学科に名称変更