

デジタルコンテンツ研究会

ジャンルを問わず、様々なデジタルコンテンツ制作を行うサークル、略して『デジコン』は、コロナ禍でメンバーが急増。オンラインならではの強みを活かした活動にフォーカスします。

オンライン化が復活の起点に！ コロナ禍の逆境が研究会を強くした

"デジコン"の愛称で親しまれているデジタルコンテンツ研究会は、情報メディアセンター直轄のサークルと非公認のDTMサークルが合流して、2012年に誕生しました。「設立者の1人は、ginkihaさんという方で、ゲーム音楽やCM楽曲の世界でとても有名なんです」と教えてくれたのは、自身もDTM（デスクトップミュージック）で音楽制作を行っているという前代表の大岩潤矢さん。デジコンではこのDTMのほか、イラスト、プログラミング、動画制作を創作の対象にしている、興味があればどれに打ち込んでもOKという自由度の高さが特色となっています。現在の部員総数は59人。キャンパスをまたいで部員を集める大所帯ですが、コロナ禍前は存続危機に瀕していたと大岩さんは言います。

「以前は毎週水曜日の午後に活動していたのですが、3年生はゼミと時間が被ってしまうなど、参加できる人がどうしても限られていました。上の世代と下の世代の交流ができなくなると、自ずと参加意義も薄くなりますよね……。なので一時

メディア情報学部
情報システム学科
3年・会計
河田 哲宙さん

メディア情報学部
情報システム学科
4年
帆足 拓海さん

メディア情報学部
情報システム学科
3年・代表
川上 修平さん

メディア情報学部
情報システム学科 4年
佐々木 健吾さん

メディア情報学部
社会メディア学科
4年・前代表
大岩 潤矢さん

メディア情報学部
情報システム学科
1年・次期代表
山下 真和都さん

メディア情報学部
社会メディア学科
1年・次期会計
木本 祥太郎さん

は、存続を心配するほど人が減っていたんです。でもそんなときにコロナ禍に遭い、これはテコ入れのいいチャンスかもしれないと考えました。デジコンが扱うのはデジタルコンテンツ。オンラインで共有しボイスチャットで交流すれば、対面でもなくても済みます。活動日時も、皆が参加しやすい金曜日の夜9時に思いきって変更しました」(大岩さん)。

オンライン化したミーティング初回には、晴れて30人が参加。1年生の木本祥太郎さんは、入部の決め手を「毎週、ミーティングを開いてくれるのが大きかった。メンバーの作品に触れることが、創作のモチベーションにつながるのだ」と明かします。コロナ禍の逆境が、デジコンの可能性を拓いたのでした。



作成したデジタルコンテンツは、皆で鑑賞。意見を出し合いながら、さらなる創作の糧とします。



以前は毎週水曜日に教室へ集まっていましたが、参加できる人が限られていました。現在はすべてオンラインで活動しています。

デジタルコンテンツ研究会のマスコットキャラクター “でじこんちゃん”