

デジタルなら何でもござれ！ 自由な気質こそデジコンの真骨頂

音楽を作ってもイラストを描いても、アニメーションを制作してもOKなデジコンですから、活動内容は本当に多岐に渡ります。4年生の佐々木健吾さんは、「1万人が参加する同人音楽の祭典『M3』に参加したのもいい思い出ですね」と過去を振り返ります。「みんなで作ったデジコンのコンピレーションアルバムをM3のブースで販売したところ、30枚くらい売れて感無量でした」（佐々木さん）。

DTMひとつを取っても、音楽の方向性は人によって様々。最近ではボカロが人気ですが、クラシックが好きでピアノを嗜む河田哲宙さんのように、「バイオリン等の楽器音源を組み合わせ曲を作っています」という個性派もいます。

ちなみに研究会の活動で最も参加者が多いのは、イラスト班。現代表を務める川上修平さんによると「研究会のマスコットキャラクター“でじこんちゃん”が、イラストモチーフとしてとりわけ人気です」とのこと。「みんなが好き好きに描くので、色々なでじこんちゃんがいる。せっかくだから何か面白いことをしようと、今、でじこんちゃんを持ち寄ってLINEスタンプを



ゲームボーイと同じプログラミング言語を用いて作ったゲーム。「シンプルに見えて、作るのには本当に大変です」と作成者の帆足さん。

作っているところです」（川上さん）。

中には、専門性の高いゲームのプログラミングを活動の主軸とする部員も。4年生の帆足拓海さんは、あえて往年の「ゲームボーイ」とそのプログラミング言語“C言語”を用いて、ゲームを作っているといいます。「処理速度が遅くて限界を超えないように気を遣わなくてはならないなど、制約が多い。でも、面倒がまた楽しいんです」（帆足さん）。

デジコンは才能のプラットフォーム。総力を挙げた大作に期待！

デジコンが開発したアプリが、学内で活用された実績もあります。アプリの名は「TCUクラブハウス」。コロナ禍にあってサークルの勧誘がしづらい中、スマホを通じてサークル情報を閲覧したり質問したりできるほか、入部申請までを一括して行えるという、非常に実用的なアプリでした。

「個人情報の問題もあったので、大学とも相談を重ねて作りました。結構な人に使っていただけて、役に立てたのが嬉しかったですね」と胸を張るのは、開発を主導した前会長の大岩

さん。そんな先輩の話に熱心に耳を傾けていた次期代表の山下真和都さんは、次のように意欲を語りました。

「大学全体に影響を及ぼすようなシステムを組めるなんて、凄くカッコいい。僕は主にアニメ映像を制作していますが、プログラミングもぜひ、先輩に学びたいと思います。デジコンは才能のプラットフォーム。それぞれに得意なことがあるのでこれを結集し、かつてない大作を作りたいですね」。羽ばたける才能たちの目は、明日へ向いています。



DAW(ダウ)ソフトを用いたDTM制作の一例。様々な楽器の音をデスクトップ上で組み合わせて、楽曲を作ります。



スマホを通じてサークル情報を閲覧したり入部申請をすることができるアプリ「TCUクラブハウス」を制作。