

バンダイナムコアミューズメントの産学連携プロジェクト CGバンドキャラクター「ポラポリポスポ」を活用した 「学生作品オフィシャル展示会」を11月23日(土)より開催!

株式会社バンダイナムコアミューズメントは、産学連携プロジェクトの一環として、オリジナルIP「ポラポリポスポ」を活用した「学生作品オフィシャル展示会」を、2024年11月23日(土)～12月15日(日)に『バンダイナムコ CrossStore 東京』(東京・池袋)にて開催します。

本年の「ポラポリポスポ」の産学連携では、クリエイターを目指す学生が集う美術系大学や専門学校、高等学校にバンダイナムコアミューズメントのオリジナルIP*のCGバンドキャラクター「ポラポリポスポ」を活用した「クリエイター職業体験プログラム」を提供し、プロデューサーらによる複数回の「特別セッション」や、学生が制作した作品の中間ディレクションなどを実施しました。「ポラポリポスポ」では、コンテンツ制作の「裏側」を積極的に公開することで、各分野のプロフェッショナルの仕事への敬意を表し、キャラクターに関わるさまざまな仕事の認知や理解を広げるとともに、未来を担う若手クリエイターとの取り組みを積極的に行っています。

今回の「学生作品オフィシャル展示会」は、参加した9校の学生・生徒による350点以上のキャラクター作品(CDジャケットイラスト・ミュージックビデオ・バンドポスター・衣装デザイン・マンガの全5種)を全て展示します。「クリエイター職業体験プログラム」を通して、自由な創作活動とは異なる“企業におけるプロとしての作品制作”を学んだ学生・生徒の皆さんによる、魅力あふれる作品たちをぜひお楽しみください。

バンダイナムコアミューズメントは、今後も産学連携を推進し、コンテンツの共同制作や連携する大学・専門学校を拡大しながら、取り組みを継続していきます。

※ IP..intellectual property(インテレクチュアル プロパティ)、知的財産。ここではアニメやゲーム、映画、アイドルなどを指します。

■連携する美術系大学・専門学校・高校(敬称略/五十音順)

<美術系大学> 女子美術大学、武蔵野美術大学

<専門学校> アミューズメントメディア総合学院、岩崎学園(横浜デジタルアーツ専門学校・横浜fカレッジ)、専門学校 東京デザイナー・アカデミー(2024年4月 専門学校 東京デザイナー学院より校名変更)、日本工学院(日本工学院専門学校・日本工学院八王子専門学校)

<中学校・高等学校> 神奈川県立平塚中等教育学校



アミューズメントメディア総合学院 東京・恵比寿

学校法人 岩崎学園

21世紀アカデメイア
専門学校 東京デザイナー・アカデミー
(2024年4月 専門学校 東京デザイナー学院より校名変更)

日本工学院

美 女子美術大学

武蔵野美術大学

敬称略/五十音順

※インフォメーションの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。

※画像はイメージです。

■「学生作品オフィシャル展示会」概要

開催期間	2024年11月23日(土)～2024年12月15日(日)
会場	バンダイナムコ Cross Store 東京(東京・池袋) https://bandainamco-am.co.jp/game_center/loc/crossstore_tokyo/
入場料	無料

■連携する各校からのコメント

<女子美術大学>

本学は昨年に引き続き産学連携をさせていただいています。前年は「推し活」をテーマに、どうすれば既存ファンや新規ファンのニーズに応えられるか約7か月間かけて探り、企画を提案いたしました。

本年は「ポラポリポスポ」のキャラクターやその世界観を理解するところから始め、いかに魅力的にMV映像や、バンドポスター、衣装デザインなどに落とし込めるのか、貴重なお話を伺いながら「クリエイター職業体験プログラム」に参加させていただきました。

普段の課題では経験し得ない難しさの中、参加学生たちなりに「ポラポリポスポ」の魅力を表現できたのではと思っております。

この度は貴重な機会を頂戴し、ありがとうございました。

<武蔵野美術大学>

武蔵野美術大学からは、彫刻学科、油絵学科グラフィックアーツ専攻、基礎デザイン学科の3学科・専攻から約30名の有志の学生が課外活動として参加し、15名程度の学生が作品を提出しています。

複数回のワークサポートの中では、デザイン・アートの領域を越えたディスカッションを行い、積極的に収集したポラポリポスポの情報を共有し、想像して、イメージを膨らませてきました。これまで受け手、あるいは制作者として接してきたIPに対して、その先にいるファンの存在を意識し、どのような配慮をしなければならないかを学び、作品に生かしてきました。学生たちが広げたポラポリポスポの世界をぜひご覧ください。

<アミューズメントメディア総合学院>

「学生作品オフィシャル展示会」の開催、誠にありがとうございます。

今回のバンダイナムコアミューズメントさまとの取り組みを経て、IPホルダーからの視点や熱意も丁寧にご指導をいただき、一人ひとりのキャラクターに対する愛情はもちろんのこと、クリエイターとしての目線や考え方、心構えなどが参加した学生一人ひとりが真摯に考えることができたとても有意義なプロジェクトだったと感じています。

今回の展示会では、プロジェクトの集大成が一挙に見られるとのことですので、見学にうかがうのを楽しみにしております。

学生作品オフィシャル展示会の成功をお祈り申し上げます。

<岩崎学園(横浜デジタルアーツ専門学校・横浜fカレッジ)>

今回のプログラムでは、バンダイナムコアミューズメントさまのIPを使って作品制作をするだけでなく、現場でコンテンツ制作を行うプロデューサーさまや制作に携わる方々の声を聞けました。

学生たちにとっては、作品制作の中間提出では貴重な意見を得ることで、まさにクリエイターとしてのリアルな体験ができる機会となりました。

※インフォメーションの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。

※画像はイメージです。

「やってみる！という勢いは大事だと学びました。」「現場の方の求められるクオリティが高く、身がひきしまりました。」と、楽しそうに語っていました。

今回の展示では、なかなか体験できない他校との合同展示ということもあり、学生たちも緊張感を持って参加させていただける機会になると期待しております。

<専門学校 東京デザイナー・アカデミー(2024年4月 専門学校 東京デザイナー学院より校名変更)>

専門学校 東京デザイナー・アカデミーでは、コンペ形式で参加を呼びかけた結果、5学科の学生が各テーマに挑戦しています。

参加学生の中には、当コンテンツのファンもおり、ポラポリポスポという唯一無二のコンテンツへの愛情をもってクリエイターとして参加するという、全身全霊で取り組む機会になりました。また、2回のセッションやディレクションを通して、学びの機会をいただきました。プロのデザイナーによるリアリティのある言葉で、デザインの仕事に対する姿勢や仕事のとらえ方を教えていただくことで成長に繋がりました。ありがとうございます。

作品展示の会場では成長した学生作品をご覧いただけると嬉しいです！

<日本工学院専門学校>

記載通り、本当に「裏側」をさらけ出してくれました！

実際のゲーム会社のディレクションがどのように行われるかを、懇切丁寧かつユーモラスに、時に厳しさも兼ねてご講評いただきました。また、未発表作の制作工程を知ることができたり、プロのイラストレーターからの貴重なコメントをいただけたりと、本企画に参加しなければ体験できない特典が多数用意されており、参加学生にとっては非常に価値のある機会となりました。これもひとえに、バンダイナムコアミューズメントさんの空気感作りのおかげです。結果、本校からは200名近くのエントリーとなりました！このような貴重な機会をいただき、ありがとうございます！展示会楽しみです！

<日本工学院八王子専門学校>

普段の学習では得られない特別な経験ができた今回の取り組みは、学生にとって非常に大きな学びの機会となりました。実際にプロ意識をもって「やってみる」ことで、仕事の仕組みやプロの厳しさを体感し、「プロフェッショナルにはここまでの責任とクオリティが求められるのか」といった、普段では触れることの少ない厳しい側面についても理解が深まったことと思います。参加した学生にとって非常に貴重な経験となり、プロ意識を養うきっかけとなりました。

また、各セッションで行われたプレゼンテーションは非常に魅力的で学生たちは自然と引き込まれ、ワクワクしながら積極的に参加することができました。このように楽しさと厳しさを同時に学べる機会をいただき誠にありがとうございました。学生たちも展示会をとても楽しみにしています！

<神奈川県立平塚中等教育学校>

本校では、4年次生（高校一年生）を対象に、自己探究プログラム「じぶんラボ」を実施しております。このプログラムは、学校外でのさまざまなプロジェクトに参画し、自身のあり方や生き方を考え、情熱をもってキャリアを築く力を育むことを目的としております。今回、クリエイティブな職業に関心を持つ6名の生徒が本プロジェクトに参加させていただきました。高校一年という多感な時期に、学校では決して会うことのできないプロの方々からのご助言をいただき、時にくじけそうになりながらも最後までやり遂げた経験は、生徒たちが今後のキャリアを考える上で

※インフォメーションの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。

※画像はイメージです。

大きな財産となると確信しております。

このような機会をいただき心より感謝申し上げます。

■「クリエイター職業体験プログラム」実施済み内容

- 【1】バンダイナムコアミューズメントのプロデューサーらによる「特別セッション」および学生制作作品の中間ディレクション
- 【2】『ポラポリポスポ 1st CG STAR LIVE』（2024年6月29日／神奈川県民ホール）への招待
- 【3】「ポラポリポスポ」のキャラクターを題材としたクリエイティブ制作

CGライブイベントへの招待を通じて学生の皆さんが作品制作対象のキャラクターへの理解を深める場を設け、対話形式による授業「特別セッション」や学生が制作した作品の中間ディレクションにて、自由な創作活動とは異なる“企業におけるプロとしての作品制作”について学ぶ機会を提供しました。ファンに届けるコンテンツ制作の心構えについて、「ポラポリポスポ」のプロデューサーから学生の皆さんへ熱のこもったメッセージが贈られました。



日本工学院専門学校(蒲田校)での「特別セッション」の様子

【「ポラポリポスポ」とは】

「空想・創造・共創」をキーワードに、持続可能なIP創出・コンテンツ制作の実現を目指すプロジェクトです。従来キャラクターコンテンツでは公開することの少ない制作の「裏側」を積極的に公開することで、各分野のプロフェッショナルの仕事への敬意と感謝を表し、キャラクターに関わるさまざまな仕事の認知・理解を広げながら、参画パートナーの誘致活動や、未来を担う若手クリエイターとの取り組みを積極的に行っています。

- 「ポラポリポスポ」公式サイト <https://polaporipsp.bn-am.net/>
- 「ポラポリポスポ」公式YouTube <https://www.youtube.com/@P0laPoriPosuPo>
- 「ポラポリポスポ」公式X (旧Twitter) <https://x.com/P0laPoriPosuPo>



※インフォメーションの情報は発表時現在のものです。発表後予告なしに内容を変更、中止することがあります。

※画像はイメージです。