

Circle Story of Meiji University

明大サークル物語



駿台企画研究会

駿台企画研究会 (SPS) は、明治大学公認の企画サークルです。

「おもしろきことなきこの世をおもしろく」

という言葉に胸に、日々活動に取り組んでいます。

部員数は120名で、男女比は約1対1です。

毎週土曜日におこなう会議を中心として、さまざまな企画を行っています。

執筆者： 橋本奈央子 (情報コミュニケーション学部3年)、神戸慎一郎 (政治経済学部3年)

SPS

サークル活動

私たち駿台企画研究会では、「企画」と呼ばれるものであるならば、どのようなことでも自分たちで企画・立案し、実行しています。その中でも最大のイベントで多くの人たちに参加していただけるものが、明大祭における教室展示や講演会です。半年以上前から準備をはじめ、メンバー集め・出演交渉・チケット販売・台本作成・当日運営まですべて自分たちで行います。この明大祭企画が、当サークルの一番の魅力です。また、外部に向けた企画だけでなく、サークル内でもたくさんの企画を行っています。新歓時期に行う新歓イベント、ツアコン、2年生が中心に行う学年企画、夏合宿やラグビー明早戦

観戦、追いコンなど一年を通して行事が目白押しです。夏合宿では、午前中は真面目に企画会議をし、午後は海水浴やお菓子作り、夜は肝試しに花火と、一日中予定がもりだくさんです。毎年9割近くの部員が参加する一大イベントになっています。また、今年の学年企画では、5月に大学生フットサルチーム対抗の「フットサル大会」、12月に和泉キャンパスにてキャンドルアートで中庭を飾る「キャンドルナイト」を行いました。

ツアコン

毎年6月には、「ツアコン」と題して、全学年合同で都内見学を行います。サークルに入ったばかりの新一



ツアコンでのひとこま

年生がグループに分かれて一日のプランを提案し、先輩達がそれを審議、選ばれたグループの企画を実行します。今年も、グループごとに浅草や秋葉原など、外国人観光客が多い場所を訪れ、そこにきている外国人と一緒に写真を撮り、枚数や写真の面白さを競うという内容でした。まだこのサークルの全容をつかめきれない新入生にとっては、入学早々少し酷な企画かもしれません。大学という新しい環境にまだ慣れていない中、ルールを決めたり場所を下見したり、多くの準備をゼロからするのは大変です。ですが、その経験は以降のサークル活動の土台となることでしょう。上級生にとっても、数少ない全学年合同の交流企画で、他学年のメンバーと親睦を深める絶好の機会です。このような点から、当サークルの前期の活動における一大イベントとなっております。

『僕達は世界を変えられることができない』 プレミアム試写会& 特別授業③明治大学

今年度は、映画『僕たちは世界を変えることができない』の試写会を、9月7日にリパティホールで行いました。この映画は、医大生がチャリティイベントでお金を集め、その収益でカンボジアに小学校を建てるという実話をもとにした映画です。広告代理店、映画配給会社と協力し、その映画の試写会、特別授業すべてを運営しました。主演を務める向井理さんの母校訪問ということもあり、翌日のワイドショーでも大きく取り上げられました。私たち企画メンバーにとっては、広告代理店の方による「どのようにして企画を考えるか」という内容の講義を受けたり、映画配給会社でのプレゼンテーションを行ったりと、与えられた課題はとて



「僕セカ」本番直前の最終確認



「僕セカ」企画メンバー

SPS

も大きいものでした。また、学生という立場から考えた企画というものを考えつつ、社会人と同じスキルが求められるため、より一層の努力を強いられるものでした。その分、成功した時の感動はとても大きく、ほかの企画とはまた一味がう大きな達成感を得ることができました。また、サークルにとっても大きな功績を残した企画となりました。

明大祭企画

今年度の明大祭におきましては、7つの企画「音速ライン@明治大学」・「明大祭ニコニコcarnival」・「明治撫子」・「江頭2…50と副総裁と遊ぼう」・「乙女のための声優特別講義」・「明大祭」・「ミツバチの羽音と地球の回転」上映会「明大祭」・「素人がアニソン・ゲーソンを踊ってみた2」を行いました。当サークルのメ

ンバーは、そのほとんどがどれかに自主的に属しております。また、各企画のディレクターは主に2年生が務めています。

中でも「明治撫子」は、今年で3年目となる教室企画で、毎年300人近くの方々にご来場いただいています。和服の着付けとヘアメイクを行い、記念写真を撮るといった内容で、去年からは男性向けの袴も用意しました。めったにない和服を着る機会とあり、高校生や大学生、カップルや外国人まで様々な方に楽しんでいただくことができました。

また、「明大祭ニコニコcarnival」では、ニコニコ動画という動画サイトで人気の歌い手・踊り手の方々20名あまりに出演していただき、4時間間弱にも及ぶ教室ライブを行いました。普段講義を受ける大教室の教壇では生でダンスや歌が披露され、教室いっぱいのお客さんがステージに熱狂する姿は普段の大学とはかけ離れたもので、学園祭の非日常さを実



明大祭ニコニコcarnival



明治撫子

感でできるものとなりました。

さらに、昨年度の「ポケモンゲーム大会」では、明大祭の教室企画として賞をいただきました。明大祭限定ポケモンの配信や、世界初となるポケモン原画展の開催、ゲーム大会をメディア棟で行い、学校内外から大きな反響を得、連日盛況でした。

この企画は当サークルとしては珍しく4年生主体でおこなったため、先輩たちの企画に真摯に取り組む姿は、後輩たちに良い刺激を与えるものでした。

企画成功までの道

いくつかの企画を紹介しましたが、その全てが容易に成功したわけではありません。企画を作り上げるには、さまざまな困難がついてきます。各々の意見の衝突やすれちがいが生じることもよくあります。何時間会

議をしても結論が出ないときもあります。

ですが、それらの困難も、まわりにいる仲間のおかげで乗り越えることができます。今までずっと一緒にすごしてきた仲間だからからこそ、自分の率直な意見を言えるのであり、衝突を乗り越えることでより一層確固な信頼関係結果を築きあげることができます。また、的確なアドバイスをくれる先輩、精一杯サポートに徹してくれる後輩にも支えられています。サークルの活動外でも、先輩や後輩と食事や遊びなどに行き、企画でその信頼関係を存分に発揮する。この確固たる人と人とのつながりが、当サークルの魅力であり、企画成功のための重要な要因です。

当サークルの歴史

当サークルの創設は1982年で、



「音速ラインライブ」設営作業



江頭2：50と副総裁と遊ぼう

SPS

当時の二部生が中心のサークルとして発足しました。創設から今年でちょうど30年目になります。発足時の活動目的は「企画研究を通じ、人間としての誇りと教養と創造性を高め、大学生として真摯な態度を持って、企画そのものに対して深く研究することを目標とし、併せて部員相互の親睦を測ることににより、大学生生活より有意義に送ること」です。活動目的にあるように、私たちは企画から学べる経験やそこでの出会いを大切にしており、30年経った現在になってもその精神は受け継がれています。

そして現在、活動の理念としているのは「おもしろきことなきこの世を おもしろく」です。数代前の先輩方が考えてくださった、企画を通じて世の中をおもしろくしていきたいという思いが端的に表されている大切な言葉です。

創設から現在に至るまでに数え切れないほどの企画を運営しています。

現在の活動については紹介がある通りですが、過去には「明治大学杯争奪学生麻雀大会」や「学生対抗フットサル大会」を主催しました。新歓時期に明大前広場で「桜明祭」という明大サークル紹介のステージイベントを行ったこともあります。また、数年前までは明大祭において実行委員会主催の有料ライブの運営を補助し、主に第二校舎に掲載されていた垂れ幕の作成等を行っていました。当時は部員数も今の半分程度だったため、同じ時期に大きな企画をいくつも同時にすることは困難でした。しかし、だんだんと部員数が増えるにつれ、現在のように独立して大きな企画ができるサークルへと成長しました。

私たちのサークルに、ゴールはありません。日々変わりゆくメンバーの中、みんなで支え合いながら個人が企画を通じて成長していくことで、サークルとしても進化し、より着実に前へと進むことができます。



会議風景



ポケモン原画展