

明大サークル物語



エレクトロニクス研究部

エレクトロニクス研究部は、電子工作を主な活動とする「ハード班」と、プログラミングを主な活動とする「ソフト班」からなるサークルです。

「部員全員の技術向上」と「制作する楽しさを分かち合うこと」に
重点を置き、日々の活動に励んでおります。

活動状況はWebサイト (<http://www.isc.meiji.ac.jp/~eleken/>) で
更新しておりますので、是非ご覧になってください。

理工学部2年 宮崎 博行(幹事長)
理工学部2年 松井 集(広報)

エレクトロニクス 研究部とは？

「明治大学エレクトロ：何でしたっけ？もう1度お願い致します」
—こちらがサークル名を告げると、このように聞き返されることがあるような長いカタカナ名のサークルです。ですが、「エレ研」という語呂のいい略称があるので、サークルの内問わず使用しています。この文章でも、以下では特に断りが無い限り「エレ研」と略します。

エレ研は、明治大学の理科系サークルの連合組織である「理科部連合会」に所属しているサークルです。冒頭にも記した通り、主に電子工作を行う「ハード班」と、主にプログラミングを行う「ソフト班」に分かれて活動しています。2つの班両方に所属している部員もいます。

前期にはハード班、ソフト班ともに必要な基礎知識と技術を新入生に

伝えるための講習会を行っています。

ハード班では、はんだ付けから簡単な電子回路の製作に至るまでの演習を、ソフト班では、主にプログラミング言語の1つであるC言語を用いた演習や、基礎的なゲーム制作の演習を行っています。

後期には、生田キャンパスの学園祭「生明祭」などに展示するために各部員が作品を制作しています。この間にも部員間で各々の制作に関する知識の向上を図っています。

「ハード班」「ソフト班」の活動内容について、もう少し詳しく解説します。

先にハード班について解説します。ハード班では、毎年10月に開催されている「全日本ロボット相撲大会」の関東大会に毎年出場しています。この大会に出場するために、ハード班では「相撲ロボット」を制作しています。

このロボット相撲大会では、黒い円盤の土俵上で2体の相撲ロボットをぶつけ合い、相手の相撲ロボットを土俵から外に出した側が勝者となる競技が行われております。例年、個人またはグループ5000チーム程が出場しています。

相撲ロボットの他には、生明祭などに展示する個人作品を制作しています。

ハード班の個人製作では「自作すること」を活動の指針とし、各々が電子工作をしています。主に秋葉原にある店から部品を購入し、自ら作りたいものを設計し、組み立てています。

次にソフト班について解説します。ソフト班は、主にPC上で動作するソフトウェアを開発する班です。最近では、特にゲームの制作に力を入れていきます。活動内容は、ハード班に比べて本来の「エレクトロニクス」の分野からは若干遠ざかった分



集合写真 ロボット相撲大会会場にて



2012年度 学部3年生製作相撲ロボット「剛健再録」

野となつてしまいますが、ハード班同様、部員それぞれが制作活動に打ち込んでいます。

ソフト班の作品はゲームでなくても構いませんが、生明祭において、「プログラミングで出来ること」を来て下さったお客様に分かりやすく説明できる1つの手段として、ゲームを選ぶ部員が非常に多いです。

ハード班に比べて、大会などに出場する機会は少ないですが、楽しんで活動できるのがソフト班の特徴だと思います。自宅でも部としての活動の中でも制作が可能なので、いつでも制作ができる手軽さも特徴だと思います。ですが、作品はよく作りこまれたものが多いです。

エレ研 だからびびるんじゅ

エレ研は、ハード班とソフト班の連携が魅力であると考えています。例えば、ゲームセンターにあるような音楽ゲームのコントローラをハー

ド班が作成し、それに対応したゲームをソフト班が制作するといったような連携が最近では多いです。このように、ソフト班とハード班で1つの大きなものを作ることができているが、このサークルの魅力の1つです。このような魅力が伝わったのか、2012年度の生明祭では、「展示グランプリ」という企画で、第2位に輝きました。

エレ研の部室って？

エレ研の部室は、生田キャンパス学生会館の2階、230号室にあります。部室では2台の巨大なデスクトップPCと、いくつかのノートPCが管理されています。制作だけでなく、授業のレポートの執筆などにも利用することができて快適です。その他、活動に必要な道具や、参考になる書籍などが管理されています。……こう書くくと真面目そうな姿を想

像されるかもしれませんが、実際は部員好みのゲーム・マンガに溢れた実に不真面目そうな部屋となっています。しかし、準備が必要な行事がある期間の前は（自ら制作しているゲームを除く）「ゲーム禁止期間」を設け、活動に集中するようにしています。

エレ研51年の歴史

こんな感じで活動しているエレ研ですが、実は50年以上の歴史があります。

1961年、半導体の研究を行うことを目的に、前身となる「エレクトロニクス研究会」が設立されました。当時から愛称は「エレ研」だったようです。活動内容的には、現在で言うとハード班寄りの内容であったと考えられます。設立当初は駿河台キャンパスにある研究室の一角を活動の拠点としていたようです。また、当時から生田祭（現…生明祭）や



音楽ゲームの展示の様子2 (2012年度生明祭)



音楽ゲームの展示の様子1 (2012年度生明祭)

エレクトロニクス研究部

駿台祭(現・明大祭)などに展示するものを製作していたようです。

それから、エレクトロニクスを取り巻く状況はめざましく進歩し、真空管の時代からトランジスタの時代へ、トランジスタからICの時代へと変化していく中で、エレ研の活動内容もその時代を反映したものに変わっていきました。

1980年代には、エレ研で独自のコンピュータを設計、製作していたようです。(ハードウェアを取り扱う活動に対して)ソフト班がいつ頃設立されたのかはわからないのですが、恐らく1990年代後半に設立されたのではないのでしょうか。ちょうどこの頃はWindows 95が発売されたあたりで、一家に1台PCがある時代になりつつあった頃です。

エレ研のこれから

昨今、コンピュータを取り巻く環境は急激に変化しています。PCより簡単に、しかも早く、得たい情報にアクセスできるタブレットやスマートフォンといった環境が急速に増えだしています。エレ研としてもこの変化を見逃すことはできず、これらの端末を活かした作品を発表する準備をしています。ソフト班はもちろんのこと、ハード班にとってもこれらの端末を活かすことによつてさらに創作の幅は広がると思います。これからも、「時代を反映した」活動をするようなエレ研であり続けることを願って、この文章を締めくくりたいと思います。



2012年度 ソフト班作品「秘境伝説 イクティアの謎 III」



2012年度 ソフト班 ゲーム選択画面