

パックマンの生みの親 岩谷教授がギネスに認定

不朽の名作ゲーム『パックマン』の生みの親であり、東京工芸大学芸術学部ゲーム学科主任である岩谷教授が、この度、ギネス認定証を授与されました。

2005年に、世界で最も成功した業務用ビデオゲーム機として『パックマン』がギネスブックに認定されたのに続き、パックマン誕生30周年を機に、今度は『パックマン』のクリエイターとして岩谷自身がギネスブックに認定され、先日までオランダ ユトレヒト市で開催されていた“Festival of Games 2010”の会場において、現地時間の2010年6月3日、ギネス・ワールド・レコーズの認定証を授与されました。

今回のギネス認定にあたって岩谷は、『パックマン』は、シンプルなゲームルールとデザインで構成されています。多くの老若男女にプレイできるようにしたことが、30年もの長い期間、愛されたのかと思います。大変嬉しく、世界の方々に感謝したい気持ちで一杯です。」とコメント。

本学芸術学部ゲーム学科では、単なるゲーム制作のノウハウ修得にとどまらず、ゲーム開発の応用的な領域である、教育や医療・福祉の分野に貢献するシリアスゲームの研究や実験に積極的に取り組み、学問としてのゲーム研究を通して、未来のゲームを創造するクリエイターを養成しています。



岩谷 徹（いわたに とおる） プロフィール

1977年に株式会社ナムコ（現：株式会社バンダイナムコゲームス）に入社。

1980年にビデオゲーム「パックマン」を制作。「パックマン」は“食べる”をテーマに制作され、世界中で高い評価を受けた。

日本デジタルゲーム学会理事、株式会社バンダイナムコゲームス フェロー。

代表作・プロデュース作

「ゼビウス」、「パックランド」、「リッジレーサー」、「タイムクライシス」、「アルペンレーサー」、など50機種以上。

単著『パックマンのゲーム学入門』がエンターブレイン社より出版されている。

【お問合せ先】

東京工芸大学 企画広報課

担当：松尾、林

電話：03-5371-2668 / FAX：03-3375-0046

e-mai：<https://www.t-kougei.ac.jp/contact.php?id=6>

東京工芸大学 概要

東京工芸大学は、大正12年、当時メディアの最先端であった我が国最初の写真の専門学校として設立されました。近年、工学部と芸術学部の2学部からなる特色ある4年制大学として、我が国初のアニメーション学科を創設し、更に平成19年4月には東日本初となるマンガ学科を増設するなど、常にメディア芸術・コンテンツ芸術の発展に先導的役割を果たしてきました。

現在は、「工学×芸術=∞（無限の可能性）」という考え方のもとで工学部と芸術学部の様々な連携教育及び活動を進めており、創造性とオリジナリティーあふれる人材を育成しています。

理事長・学長

学校法人東京工芸大学 理事長 小野茂夫（おの しげお）

東京工芸大学 学長 若尾真一郎（わかお しんいちろう）

所在地

法人本部 東京都中野区本町2-9-5

中野キャンパス 東京都中野区本町2-9-5

厚木キャンパス 神奈川県厚木市飯山1583

ホームページ: <http://www.t-kougei.ac.jp/>

設置学部・大学院等（学生数4,790名：平成22年5月1日現在）

【工学部】

メディア画像学科、生命環境化学科、建築学科、コンピュータ応用学科、電子機械学科

【芸術学部】

写真学科、映像学科、デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科、ゲーム学科、マンガ学科

【大学院】

工学研究科、芸術学研究科

主な沿革

大正12年 小西写真専門学校設立（現東京都渋谷区）

昭和25年 新学制により東京写真短期大学として発足（東京都中野区）

昭和41年 東京写真大学に改組し工学部開設（神奈川県厚木市）

（東京写真短期大学を短期大学部に改称）

昭和52年 東京工芸大学に改称

平成6年 芸術学部を設置（写真学科、映像学科、デザイン学科）

平成13年 芸術学部メディアアート表現学科を増設

平成15年 芸術学部我が国4年制大学初めてのアニメーション学科を増設

平成16年 工学部学科を再編成

平成19年 芸術学部マンガ学科、アニメーション学科にゲームコースを増設

平成21年 工学部ナノ化学科を生命環境化学科に名称変更

平成22年 大学院工学研究科の建築学専攻を建築学・風工学専攻に名称変更

工学部システム電子情報学科を電子機械学科に名称変更

芸術学部アニメーション学科ゲームコースをゲーム学科に改編

芸術学部メディアアート表現学科をインタラクティブメディア学科に名称変更