

# YUDENKAI

The Alumni Association of Osaka Electro-Communication University

No.137 | 2023年3月号

会誌への投稿や事務局への連絡等はE-mailかFAXで  
友電会事務局 FAX:072-824-1197 E-mail:info@yudenkai.or.jp

発行所 一般社団法人大阪電気通信大学友電会(大阪電気通信大学同窓会組織)

**YUDENKAI** The Alumni Association of Osaka Electro-Communication University

〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18番8号  
18-8Hatsu-Machi Neyagawa-City Osaka Japan 572-8530  
(友電会直通) TEL: 072-824-3111 FAX: 072-824-1197  
(大学代表) TEL: 072-824-1131 内線3266  
郵便振替番号 00990-5-49361

発行責任者 一社法人友電会会長 廣瀬一夫  
編集 一社法人友電会総務・財務・広報部会

資料提供 学校法人大阪電気通信大学、大阪電気通信大学広報部、大阪電気通信大学学務部ほか

寄贈先 大阪電気通信大学関係先をはじめ他大学同窓会 並びに国立国会図書館遂次刊行物部、その他

表紙題字「ゆうでんかい」は 故 田崎秀夫 元学長著



公式ホームページ  
<https://yudenkai.or.jp/>

No.137

2023.03

新しい友電会、  
はじまります。

# YUDENKAI

The Alumni Association of Osaka Electro-Communication University

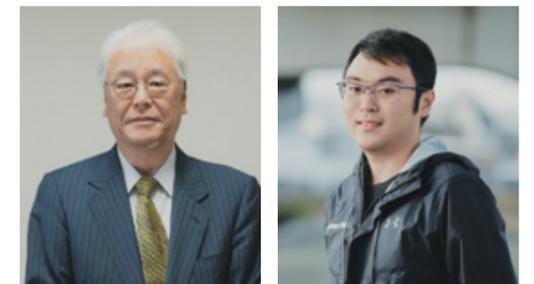
ゆうでんかい

大阪電気通信大学友電会  
大阪電気通信大学同窓会組織

02 友電会会長より卒業生の皆さんへ  
**真面目にそして一生懸命に**

04 大阪電気通信大学OB・OGインタビュー  
株式会社PACKage代表 **山口勇さん**

10 友電会新体制  
**部会長に訊く**



公式ホームページ <https://yudenkai.or.jp/>

# 真面目に そして 一生懸命に



一般社団法人大阪電気通信大学  
友電会会長

KAZUO HIROSE  
**廣瀬 一夫**

卒業生の皆様、ご卒業おめでとうございます。  
新入生の皆様。ご入学おめでとうございます。

私は本学の同窓会である一般社団法人「友電会」会長の廣瀬一夫と申します。

卒業生の皆様。皆様は本日より友電会の正会員となりました。心より歓迎いたします。

我が友電会は1965年(昭和40年)に創立され、以来5万5千人余の同窓を数える組織となっております。また、2021年(令和3年)には法に基づく一般社団法人として再スタートしております。これからは卒業されました皆様のご参加を得て、益々力強い活動ができるものと期待しております。

皆様のこれからの活躍は在校生の励ましになるとともに大学の評価にもなり、同窓生の誇りと母校の発展にも繋がって行きます。

社会の各方面で活躍されるに当たり、友電会のネットワークを大いに活用していただき、良い人生にしていだければ幸いです。

これから皆様はそれぞれの道へ飛び立つこととなりますが、はなむけの言葉として、尊敬する稲盛和夫氏の言葉を贈ります。

「日々と真剣に生きる。どんな環境にいても真面目に一生懸命に生きる。どんな逆境であろうと不平不満を言わず、慢心せず、与えられた仕事それが些細な仕事でも全身全霊で努力すること。」

また、入学生の皆様。皆様は本学において変化の時代に柔軟に、かつ正しく対応するすべを身につけ、充実した学生生活を送り大きく飛躍してください。

大学で習得した礎は確かな未来を掴むことに必ずや役立つことでしょう。

皆様の今後のご活躍、ご健勝、ご多幸を祈念し、ご卒業、ご入学に当たりご祝詞を申し上げ、挨拶とさせていただきます。

## 後輩から卒業生へのメッセージ

### 電子計算組織研究会

卒業生、OBの皆さん、EDPSこと電子計算組織研究会です。

新型コロナウイルスの影響で部活存続の危機を感じながらも、二年ぶりとなる大学祭での展示ブースでは大変な盛り上がりを見せていました。

多くの新入部員にも恵まれ、EDPSはさらなる成長を遂げております。

不況を乗り越え、より一層邁進してまいりますので、今後とも応援のほどをよろしくお願いいたします。また、よろしければ来年度以降の大学祭でも展示をしたいと思っておりますので、是非EDPSのブースにもお立ち寄りください!



### ボカロ部

ご卒業おめでとうございます! 短い間でしたが、先輩方と好きなものを共有できた時間は、私たちにとって宝物です。これから新しいことばかりで大変なことも多くあると思いますが、先輩方ならきっと大丈夫です。応援しています! もし気が向いた際には、気兼ねなく部活に遊びにきてください。お待ちしております! この部活がこれからも好きを伝えられる場所であり続けられるよう、私たちも活動を続けていきます!



### 美術部

先輩方ご卒業おめでとうございます。部活の運営や大学祭を色々手伝ってくださり本当にありがとうございます。先輩達のおかげで初めての大学祭の運営も上手くできました。

是非、来年の大学祭に足を運んで私たちの作品を見てください! お体に気をつけてますますのご活躍祈っています!



### ダイビングサークル

卒業生の皆さん、ご卒業おめでとうございます。元会長の皆さん、先輩方がSNSに載せられている写真を見て自分がこのサークルに入って早いことに2年が経ちました。自分があどきのときにSNSを見ていなかったら、自分の世界を広げることができず、新しいことにチャレンジすることの大事さを学ぶことができませんでした。

先輩たちがやってきたことを自分も受け継ぎ、これからも楽しいサークル活動そして誰かの世界を広げられるサークルにしていきたいです。ご卒業本当におめでとうございます。

会長:横町陸空



予測不可能な時代を  
面白く生きる  
eスポーツ界の  
若きイベントクリエイター

大阪電気通信大学OB・OGインタビュー

株式会社PACKage代表

## 山口 勇さん

「予測不可能な時代」——この表現が使われるとき、そこにあるのはネガティブな文脈。しかし、果たしてその「前提」は正しいのだろうか？

本学卒業生であり、在学中にeスポーツで起業した山口勇さんは、その先入観を軽やかに打ち砕く。プロ選手として活躍しながら大学1年で立ち上げたeスポーツサークルを150人規模に成長させ、翌年にはeスポーツ事業を手がける株式会社PACKageを立ち上げ、現在は大学院に籍を置きながら年間200ほどのイベントを企画運営する。予測不可能な時代を面白く生きるためのヒントを、彼の学生時代から現在地までの道のりから紐解く。

やまぐち ゆう

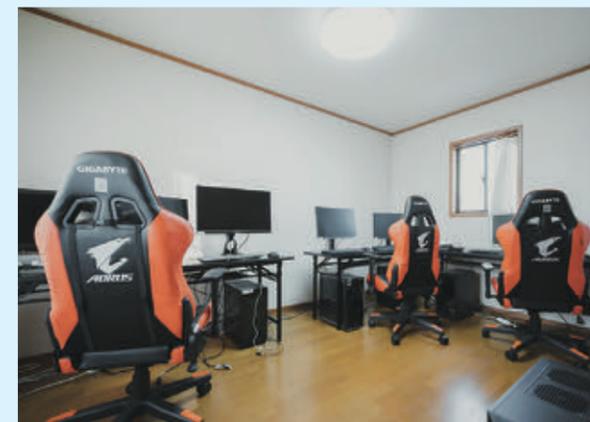
大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 2020年卒。本学大学院 総合情報学専攻デジタルアート・アニメーション学コース 在籍。eスポーツ関連イベントの運営、クリエイティブ制作などを行う株式会社PACKage 代表。大阪府eスポーツ連合理事、超eスポーツ学校 フェローなど複数の肩書きをもち、eスポーツの啓蒙に奔走する。大阪府出身。



2023年6月、オリンピックにて第1回オリンピックeスポーツウィークの開催が決定しているeスポーツ。今後ますます注目されることが予想されます。とはいえ、世間的な理解もビジネスの確立もまだ整備途上。総合情報学部デジタルゲーム学科をもつ大阪電気通信大学では、2019年にいち早く「esports project」を発足。企画、配信、そしてプレイヤーの3つの軸での人材育成を通じて、eスポーツの発展を牽引するべく走り出しています。

——eスポーツと出会ったきっかけから教えてください。

esportsという言葉を知ったのは2016年8月です。当時JCG Masterというゲーム大会で日本一になり、アジア大会に出ることになりました。その大会名が「香港esportsフェスティバル」で、「esportsってなに？」と。海外ではゲーム大会をesportsというのだと、そこで知りました。それまでは自分の中では「ゲーム大会」という認識だったので。



——ゲーム大会への出場は、いつからされていたのでしょうか？

大会に出場し始めたのは小学校4、5年生ごろです。「メタルギアソリッド4」というPS4（プレイステーション4）のオンライン対戦ゲームによく出ていたんです。その手前、「ゲーム対戦」に関しては、小学校1、2年生くらいの時にハマり始めました。それからずっと選手として活動していて、大学1年生の時に「esports」を初めて知った、という流れですね。父いわく、1

### eスポーツの歴史

eスポーツという単語が使われるようになったのは2000年代に入ってから。韓国のesports協会「KeSPA」（Korea e-Sports Association）が設立されたことに伴い、定着が進んだ。それまでは、「esports」「ゲーム大会」「サイバースポーツ」という言葉が混じっていた。

1997年にアメリカで初めてできたゲームのプロリーグ名は「サイバースポーツプロフェッショナルリーグ」。当時はesportsでなくて、サイバースポーツだった。1960年代頃にインベーダーゲームでのゲーム大会が始まり、同年代に株式会社セガも「セガTVゲーム機全国コンテスト」などをスタートした。（山口さん談）

歳になる前からゲームはやっていらしいです。父がパソコン関連の仕事をしており、父自身も簡単なゲームを作っていて、そのゲームを僕に遊ばせていたと。



——昔はその場に一緒にいて、ゲーム機にそれぞれコントローラーを繋いで……というのが対戦ゲームのイメージでしたが、今はオンラインでどこにいる人とも対戦できる。eスポーツはオンラインであることが前提なのではないでしょうか？

いえ、電子機器で対戦する、というのが「eスポーツ」（「エレクトロニック・スポーツ」）の概念です。だから「オンライン対戦」でなくても、対戦相手が横にいる状態でもeスポーツの範疇になります。

——大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科（2020年卒業）への入学は、最初からeスポーツを仕事にするつもりで？

いえ、まったくそうではなく。僕はゲームを作りたくてデジタルゲーム学科に入ったんです。高校もデジタルゲーム開発コースというところを卒業しており、プログラミングやCGを学んで、ネットワーク周りのエンジニアをやり始めて……そうしてプログラマーになっていって、大学に入った時もプログラマーに、と思っていました。それが……いつの間にか、こうなっちゃった（笑）

—なるほど(笑)そこまでのお話をもう少し詳しく教えてくださいいただけますか？

2016年入学時のデジタルゲーム学科にはeスポーツ関連のサークルがいっぱいあり、自分も似たようなサークルを立ち上げました。「東京ゲームショウ」(※日本最大規模の総合展示会)に大学から参加できるという話を聞いて、ゲームを出展するためにコンペに向けてゲームを作ろうとしたのですが、僕は技術的にそこまでいいゲームを作れない。なので、大学の先輩を誘いました。そしたらその先輩が優秀すぎて、言ったことを全部やってくれるので、「もう僕コード書かなくていいじゃん」と……。1つ上の先輩だったので、「あと1年で自分はこのレベル無理やな」と思いました。それだけ優秀な人でも、プログラマーとしてゲーム会社に行けるのはほんの一握り。それじゃあ自分は企画側になろう、と決めました。それが大学1年時です。



—そこからイベント企画側になる、と。

ゲームを作ってたんですが、それを展示する場所がない。作っても人に遊んでももらえない。今はアプリストアに個人でも出せますが、その当時はお金もかかるし、審査もあるし、結構難しかったんです。

大学祭くらいしかゲームを出せなくて、「これは面白くないな」と大学側をお願いして、大学内に展示ブースを作ってもらったりもしていたんですが、もっと外部の人にも遊んでもらいたいなと思いました。その時、僕はYouTubeのゲーム関連のチームに所属していたので、そのメンバーに見てもらえばいいんじゃないかと考えて、「コラボしてイベントやろうよ」と声をかけて。ゲーム大会をしながら、自分たちで作ったゲームを展示したりPRしたりする、ということをオンライン上でやり始めたんです。

そのうちイベントをやっている方が楽しくなっちゃって(笑)あと、いつの間にかサークルのメンバーが150人程度の規模にまでなっていたので、メンバーがつくれたゲームや作品を展示するイベントを企画しなくては行けなくて、自分がゲーム作る時間が無い、ということにもなっていました。まあそれはそれで楽しいからいっか、とやっていたら、当時大学で特任教授だった先生から、2017年の御堂筋イルミネーションのイベントを任されて。「山口くん、いつもイベントやってるからできるでしょ」と……。イルミネーションを盛り上げるスポットを作るというものだったんですが、これが結構お金になった(笑)

僕はもともとPS(プレイステーション)で選手をやっていたんです。ただ、eスポーツというのが(ゲーム機から)パソコンゲームにどんどん移り変わって行って、所属していたチームのオーナーが「パソコンだけにします」と。パソコンゲームもやってみたんですが無理だと思ったので辞めようとしたら、オーナーからチームのマネージャーを任せただけのことになりました。その流れで、取引先であるパソコンメーカーからスポンサーのオファーをいただけて。その時に、個人ではスポンサー契約ができなかったので会社をつくりました。

サークル名が「PAC(Player And Creator)」。そのメンバーと一緒に作った会社なので、「PACkage」という社名にしました。会社の方はイベント主体なので、「and」じゃなくて「audience」にして、プレイヤー・オーディエンス・クリエイターが集まる箱(パッケージ)を作ろう、という意味を込めています。

—まさに、その時その時のことに一生懸命に取り組むことで、昔想像していなかった展開にどんどん飛び込んでいく感じですね。大学時代のターニングポイントはどこになりますか？

大学でいうと、3つですね。1つは、先ほどのプログラマーの先輩との出会い。2つめは、所属チームの方針転換によってマネージャーになれたこと。3つめは、会社をつくらないといけないと言われたこと。たぶんそう言われていなかったら、起業していませんでした。起業精神があったとかではなかったんです。

実は会社をつくれたとき、けっこう悩みました。父からは大反対されて。人脈があるわけではないし、今はたまたま仕事の依頼があるけれど、それが継続的なお仕事になるかもわからない。サラリーマンをやって、取引先をたくさん持ってからやった方がいいと言われました。



振り切ったきっかけは二つです。一つは、橋下徹元大阪市長が「失敗したら最後は生活保護があるよ」と高校生に語っていたのを聞いたこと。月に10万円もらえるのなら、確かに生きられるなど。

もう一つは、堀江貴文さんが「学生が起業失敗しても、失敗してから就活したらいいじゃん」と言っていて。会社作るのには30万いると言われるけど、1ヶ月アルバイトしたら貯まるよ、と。「ああ、そうだなあ。じゃあやってみるか」と。それなら早い方がいいと思って、大学2年生のうちに会社をつくりました。

—そこまで山口さんを惹きつけるeスポーツの魅力とは？

ゲームっていろんなコンテンツが集まっているんですよ。映像、芸術、音、小説的な部分……。自分の好きなものが集まっていて面白い複合コンテンツだなと。そこに加えて、「自分でインタラクティブなことができる」。つまり、自分で何かするとそれに対してフィードバック、反応が返ってくるというのが、僕が考えるゲームの一番面白いところ。

さらにeスポーツ、もっというと対戦ゲームって、「読めない」んですよ。わかりやすくいうと、コンピューター相手だったら何回もやっていたら行動パターンが読めてくる。でも、人って、たまに訳のわからないことをするじゃないですか。やっぱり動きやどういふことが起きるのか読めないところが、リアリティ、現実味があって面白い。eスポーツっていうのはプレイ側からも見る側からしてもサッカーと一緒にどっちが勝つかわからない。予想しないことが起きるといふ楽しさがあるんですよ。

自分でゲームを作ると答えがわかっているから面白くない。作っている最中は楽しいけど、作り終わった後の楽しさが無い。それがゲームクリエイターを目指すのをやめた一番の理由です。イベント側において楽しいと思うのは、どんなに準備しても訳のわからないトラブルが起きるから……。もちろんトラ

ブルは良くないんですけど、そういうことが起こりうること自体が、イベントの面白さでもあるよなあ。イベント自体が生き物なんで、自分の想像のつかないことが次々と起こるのがすごく楽しい。

—大学時代の授業で印象に残っていることは？

いろんな先生に助けられました。イシゼキ先生とナガタ先生には、特にお世話になりました。実家からキャンパスが遠かったので、ナガタ先生の研究室に月曜から金曜まで泊まっていたんです。金曜日の夜に実家に帰ってきて、月曜日の朝にまた大学に行って・・という生活でした。

イシゼキ先生は、会社のOJT(※注:On the Job Trainingの略。職場の上司が部下に業務を通して指導する教育手法)に近い感じで。当時週に1回くらい企画書を先生に持って行っていたんですけど、「これは面白くない」「ここがいきなりこのステップになるわけない、考えろ」と……。授業は授業でよかったんですけど、授業外での支援の方がすごくよかったです。

—Illustrator、Photoshop等が必修科目など、業務でも活かせる実践的な授業が多い。とはいえ、実際に会社と大学の授業ではまったく異なると思います。

違いますね。なにもしなくてもなんとかなっていたのが、学校かなと思っていて。トラブルになっても成績が多少悪くなるだけ、単位はくれる。仕事だとお金がもらえない。昨日も会社で仲間と話していたんですが、仕事は「なんとかしないとイケない」。受けた仕事をなんとかして終わらせないと、とか、なんとかして営業をとってこない、とか。「なんとかしないとイケない」というバグが、仕事にはある。





「PACage」企画運営のイベント風景。Mobile Legends M1日本代表決定戦(左上・右上)、Shadowverse ES 地方大会(左下)、大学対抗eスポーツ大会in KICK ガレリア杯(右下)。他に福祉施設でのeスポーツ体験会なども行う

— 今後、目指していきたいこと、実現したいことは。

eスポーツについて何か聞かれた時に、全部答えられるようでありたいというのは強くあって。新しい概念なので、ビジネスモデルとしても新しいですし、みんなわからないことが多い。なので、初期から関わっている身としては将来的にeスポーツについて聞きたいことがあったら山口くんだね、と言われるようになると嬉しいです。eスポーツ界のオーキド博士みたいな(笑)

あとは、大阪で大きなイベント、人を呼べるようなコンテンツをつくりたいですね。来月末(2023年1月28-29日開催)も大阪で500人くらいの規模のイベントをやるんですが、東京だと1万人規模のイベントもいっぱいあるので。

— 最後に、卒業生と在校生に向けて、それぞれメッセージをいただけますでしょうか。

卒業生の先輩方に対しては、同窓会や年一回の総会などで(在校生と)交流を持つとしても難しいので、普段から交流を持つ仕組みを作りましょう、と言いたいです。例えば、学内ベンチャーの支援をOBの起業家たちでやるとか。学生が在学している間に、先生たちや事務の方々は学生を支援して、コミュニケーションをとっている。OBOGも学生が学生である間に、交流できる機会をちゃんと作りましょう、というのが、会社を立ち上げた側として思うことです。

在校生に対しては、「とにかく思ったことはやってみよう」ということ。やらない人多すぎるんで……言うだけ言って、やらないのが一番もったいない。怒られて終わるのは学生の特権なので、思ったことをやってみたらいいと思います。

esports projectとは

急拡大中であるeスポーツ業界の発展を牽引するため、全学的なプロジェクトとして始動。イベント企画、配信、プレイヤーの3軸で、eスポーツ事業に貢献する人材を育成する。2019年にはキャンパス内に、大学として日本初のesports専用の常設スタジオを開設。地域・企業など大学内外の連携まで視野に入れたeスポーツの学びと研究の場を目指している



梓川から岳沢-穂高連峰(第8回2011年開催より)

ワンダーフォーゲル部(WV部)OB会では、1997年(平成9年)から2年に一度、北アルプスの玄関口・【上高地】でOB会を開催しています。大勢の皆さんの参加を、お待ちしております。

(延べ参加者316名、年平均24名)

ワンダーフォーゲル部OB会  
会長:坂口 雅(8期)  
特別支部副支部長:田谷 利明(7期)

記

日程	2023年7月29日(土)~30日(日)
会場	北アルプス・上高地 小梨平キャンプ場(宿泊:ケビン)
現地集合	7月29日(土)夕方4時 上記キャンプ場
解散	7月30日(日)朝食後の8時30分頃
会費	¥15,000円(宿泊、夕食、朝食費含みます) (ワンゲルOB会特別支部助成金補助により軽減予定です。)
参加者	①WV部OB会の皆さん ②一社友電会の皆さん ③大学教職員/学生の皆さん ④上記のご家族、お孫さん、お友達の方 (毎回WV部OB以外の方の、多くの参加をいただいています)
参加の連絡	FAXまたはメールで、友電会事務局へ FAX:072-824-1197 E-mail:info@yudenkai.or.jp
申込締切	2023年6月末



KAZUHIRO MIYAKE

三宅 一宏

事業部会 部会長

■ 主要業務や今後やりたいこと

在学生のために大学のクラブ棟の道場にエアコンを設置する話があがっているので、まずはその推進。また、現時点でOB・OGから在校生へのサポートがないため、その考えも進めたいと考えています。例えば卒業生が学生に対して就職斡旋をするなど、いろんな可能性があるかと思いません。具体的な事業案としては、eスポーツを通じた事業構想を目下練っているところです。地元である亀岡市のサンガスタジアム by KYOCERAにeスポーツ施設があるので、そこで定期的にeスポーツイベントを行うなど……事業部会の主催事業はまだないので、ピンポイントでなく自分の任期以降も2年3年単位で定期的に続けていけるような規模が理想です。



■ 意気込みを一言

友電会はこれまで在校生の活動にあまり関わってこなかった。今は友電会そのものを知らない学生もたくさんいます。友電会のPR活動もしないといけない。事業を通してPRをすることで、「卒業したら今度は僕らも友電会に登録して、母校のためになにかやろう」と思ってくれるようなことをやりたいと考えています。特に先のeスポーツの取り組みは、メディアも巻き込んで今年中には形にしたい。

■ 主要業務や今後やりたいこと

今進めているのは、グループをつくること。どの大学でもみんな地域支部があり、各都道府県においてそこを起点に活動していくやり方ですが、そうではなくて「面白い」や「趣味がある」などの形で繋がるように変えようとしています。年齢を重ねても気の合う者同士で集まって、仕事や趣味、健康維持のためにやっていることなど、様々な話を共有できれば、それは非常に幸せなことだと。今はLINEなどで簡単に繋がるから、同窓会よりも仲の良い連中で、5・6人で集まる方がいい、ともなりやすい。でもこの年になると「楽しい」だけでなく「社会に貢献する」ということも求められる。だからまずは人が集まる「種」をつくるべく、今この活動を猛烈に進めています。

■ 意気込みを一言

とにかくこの大学を立派な大学にしたい。そのためにまずは友電会をきちんとまとめて、他大学ではやれないようないろんな活動を長期的に続けていく、そのことで社会に受け入れられるようになるはず。阪大、京大に負けないものをステータスとして持つべき。人のライフタイムは決まっています、なんぼ頑張ったって200年は生きられないから、その中で自分が気に入ったことをやる。いい国を作りたいし、いい大学を作りたい。それが自分のライフワークです。



SHINJIRO OSHITA

大下 真二郎

企画・運営部会 部会長

友電会  
新体制

部会長に訊く

2022年6月から新たな布陣となった友電会理事会。  
各々の役割・立場において4つの部会を率いる部会長4名。  
2年間の任期にかける、それぞれの思いとは。

TOSHIAKI TATANI

田谷 利明

組織部会 部会



■ 主要業務や今後やりたいこと

組織部会は、全国にある支部の支部長さんを統括し、それぞれの支部活動やイベント実施などを助成金の申請作業など含めてサポートしていく役割を担っています。支部をもっと作りたいとは思いますが、正直なかなか苦労しています。他大学を見ると65などあるが、友電会は現状で15しかない。どんどんやってほしい。そのために、まずは一県に支部というルールを変えたい。大阪在住者が比率として圧倒的なものだから、例えば寝屋川市と枚方で一つの支部をつくってもいいし、東淀川区と西淀川区で一つの支部をつくってもいい。支部長さんには理解してもらえよう徐々に話していきたいと思っています。



■ 意気込みを一言

任期は2年間しかない。2年間で何ができるか。今まで自分が神奈川支部長をやっていた時になかなか進まず困ってきた。今度は自分が本部側になったわけだから、やって欲しかったことをまずやろう、と思って活動しています。実現できればそれが自分として一つのやりがいでもあるし、みんなのためにもなると信じてやっている。すぐにOKはもらえないけれど、徐々に一個一個相手の言うことを聞きながら、動いて、変えていきたい。

■ 主要業務や今後やりたいこと

総務部は事業運営の全般と、広報の2軸での活動を担っています。目下注力しているのは、広報業務。ホームページと広報誌『ゆうでんかい』のリニューアルです。毎月、どんな内容を取り上げるのかを決め、制作のための進行管理を行い、発行まで進めていく。これまでとはまったく新しい体制で進めているため手探りではありますが、2023年3月のリニューアルをしっかり成功させること、これを何よりも今期のゴールとしています。今後の冊子制作のための組織体制についても考えていく予定です。

■ 意気込みを一言

友電会の理事会には、それぞれにこの大学をよくしたいという強い思いを抱いた方々が揃っています。『ゆうでんかい』は、そんな志をもつ諸先輩方が約15年もの間、有志で手がけてこられた冊子。その後、事務局の方々が担当して下さった時期を経て、今期から私が担当となりました。そうした歴史ある冊子のバトンを受け継ぐことは、非常に荷が重く恐れ多いと感じる部分もありましたが、引き受けた以上「よかった」と言ってもらえる形にしっかりと仕上げたい。その後、制作にあたっての人員体制なども整えていければと思っています。



MASAO SAWADA

澤田 正雄

総務部会 部会長

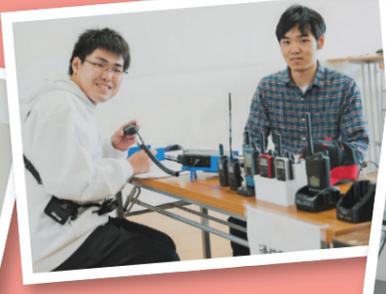




PHOTO GALLERY

# 3年ぶりの の 大学祭

2022年11月5日(土)



## 2023年度 定時社員総会

開催日時・会場・詳細は公式ホームページでお伝えします。  
<https://yudenkai.or.jp/>

### 一般社団法人 大阪電気通信大学 友電会 全国支部と支部長紹介

関東総支部	神山 清明 (H15)
北関東支部	坂手 宏行 (J21)
茨城支部	塩田 善裕 (H12)
千葉支部	神山 清明 (H15)
東京支部	簫 炯森 (K23)
神奈川支部	田谷 利明 (F07)
東海支部	藤田 英治 (E22)
びわこ支部	澤居 比佐夫 (H17)
京都支部	兵藤 敏夫 (E06)
大阪支部	平岡 臨 (I07)
神戸支部	幸村 常一 (H16)
奈良支部	松井 俊樹 (I13)
九州支部	小松 周治 (F06)
医療福祉の会支部	岡崎 浩也 (L44)
ワングルOB会支部	坂口 雅 (E08)



## 友電会貸付奨学金制度

友電会では後援会と共同して出資し、この基金財源として「後援会・友電会貸付奨学金制度」を設けています。これは本学の大学院・学部で経済的理由により修学困難なものに学資を貸与して、学業を継続させることを目的としたものです。



※詳しくは学生課または四條畷事務室へお問合せ下さい。

## 友電会給付奨学金制度

この制度は、2019年度から運営を始めました。大阪電気通信大学の2年生以上の学部生で、大学の発展に寄与し貢献する者に対し、給付奨学金を与えその活動を奨励することを目的とするものです。選考基準は、

- ① 大学認定の課外活動等に取り組んでいるもの
- ② 累計の成績が学年上位50%以上のもの
- ③ 大学の他の給付奨学生あるいは学費免除者でないこと

等を総合的に審査し支給しています。

### 編集後記

137号を担当させていただきました総務部会の澤田正雄です。至らぬ点が多くあり、ご迷惑をお掛けしましたが、無事発刊することが出来ました。取材にご協力いただきました皆様、誠にありがとうございました。

### 「一般社団法人 大阪電気通信大学 友電会」 Facebookページ



<https://yudenkai.or.jp/facebook>

今後、各支部のお知らせ周知やコミュニケーションを円滑にやり取りするためFacebookを活用したSNS運用を友電会でも始めました。FBページと最寄りの各支部のグループへぜひ、ご参加ください。

### 住所変更のお願い

こちらのQRコードで  
 変更依頼フォームに  
 飛びます。



<https://yudenkai.or.jp/mailform2>

引越し・転勤・婚姻等により登録内容が変更しましたら、お手数ですがすみやかに友電会にお届け下さい。登録内容の変更をさせていただきます。

## 大学学章



電子工学・通信工学を中心とする大学の象徴として、原子内電子軌道を図案化したものをバックに、「大学」を白抜き文字で配置しています。この純白は、清廉・潔白な人材の育成と、祈りと、希い(ねがい)がこめられています。

## つなぐ知 かなえる技 学校法人 大阪電気通信大学 Osaka Electro-Communication University

学校法人大阪電気通信大学は、1941年の東亜電気通信工学校創立以来、高校・大学での教育を通して有為な人材を数多く輩出し、社会から高い評価を得てきました。2016年度、初心に戻って本学園の基本となるビジョンを再確認するため、学園の果たすべき使命、それを実現するための心構え、到達すべき将来像を示した指針MV2 (Mission、Value、Vision)を策定しました。そして、2021年に学園創立80周年を迎えるにあたり、この指針の実現に向けて、学校法人大阪電気通信大学のアイデンティティをより明確にし、ブランド価値の向上を図るために学校法人大阪電気通信大学ヴィジュアル・アイデンティティ(VI)を制定しました。

母校のホームページ 大学紹介から引用しました