

creative lab
special
interview 2020



Shun Sugeno

はんな 自己紹介をお願いします!

舜さん 総合文化政策学部4年の菅野舜です。
2年生の頃から2年間クリエイティブラボに入っていて、
4年生になってもラボにお邪魔させてもらっています。
クリエイティブラボが大好きな人です!

みき 舜さんはどうして総文に入り、クリエイティブラボを選んだんですか?

舜さん 僕は元々、音楽業界やエンタメ業界で働きたいと前から思っていました。
小学生の時から音楽が、自分が頑張る時のモチベーションになっていて、
日常の支えだったので、将来どういうことをして働くんだろうと考えた時に、
必然的に音楽やエンタメが出てきて、自分も音楽を作る側、
届ける側にいたいなと思っていました。なので、1つのジャンルに限られず、
幅広く学べる総文やクリエイティブラボを選びました。

みき ラボの活動で印象に残っていることはなんですか。

舜さん 2年生でラボに入ってから3年生でラボを一度卒業するまでの過程、そして
今も含めて全てが印象に残っています。
クリエイティブラボは、他の授業と比べて体を実際に動かす学びの場だ
と思っています。僕はラボに入った当初は本当に何もできなくて、だけど、
手を挙げたら様々なことに挑戦させてもらえる場だったので、とにかく手を
挙げまくりました。
それで、例えばフライヤーを作ったり、動画編集をしたり、そして今ラボのみ
みんなにプログラミングを教えていたり、こんな風に1つ1つ自分が学んだ
ことをアウトプットできて、プロの方々からフィードバックが頂ける環境が
整っていたことが、今振り返ると一番印象に残っています。

さやか 舜さんは動画編集をしているイメージがあるのですが、動画編集をする時に
意識していることはありますか?

舜さん 人のインタビューを1つの動画にする作業をしたことがあるんですけど、話し手の意図したことを編集で曲げたり変えたりしちゃいけないから、そこでしっかりと話し手の意図を尊重し汲み取れることを意識しています。そこが編集の楽しさでもありますし、ラボで大きく学べたことでもあります。



さやか では、ラボの活動を通して考え方が変わったなと思うことはありますか。

舜さん そうだなあ。最初は、何かをできるようになることがゴールだと思っていたんだけど、ある時動画編集に初めて挑戦して、自分が迷子になったりいっぱいいっぱいになってしまうことが2年生の時にあったんです。その時に、本当は動画編集をできるようになりたいのに、「なんでこんなところまでできるようにならなきゃいけないんだ」と思ってしまったんですよ。それで辛くなった時もあったんですけど、でもその時に山本さんに、「できるようになることをゴールにするんじゃなくて、ある程度できるようになったら、作る側の人とコミュニケーションが取れる。そういう視点を持つことができれば、社会に出た時にハブになる人材として活躍できるんじゃないか」と言われ、意識が変わりましたね。

さやか **自分がやってきたことの意味が山本さんの言葉で分かってきたんですね。**

舜さん そうそう。自分がやっていることは合っているんだって、自信が出ましたね。それが2年の秋、僕のターニングポイントですね。

はんな **ラボでは、他にどのようなスキルが身につきましたか？**

舜さん クリエイティブラボはチームで活動することが多いので、グループワークをたくさん経験しましたね。その中でも中心の役割を担うことが多かったので、スケジュール管理やタスク管理など、プロジェクトを進める際の実務的なことも同時に学びました。また、今年はオンラインでラボを行っているので、オンラインでいかにコミュニケーションを取るのかは、僕の裏テーマとして学ばせてもらっています。

はんな **私もこの1年半で、自分にグループワークのスキルが身についたと感じているのですが、舜さんがグループワークの時に意識していたことはありますか？**

舜さん 自分は案を出す役割というよりかは、チームを引っ張り、そして情報を整理する役割の方が向いていると思ったことがあり、周りの人からも同じことを言われたことがあるんです。
なので、もちろんアイデアが浮かんだらそれを伝えますけど、一步引いてプロジェクトを見ることで、どう進んだら効率よく目標にゴールできるかを考えるための俯瞰的な目線を持つようにしています。

はんな **ラボで苦労したことは何ですか？**

舜さん 同時並行で色々なことを進めるから脳の切り替えが大変でしたね。あれやってこれやってとラボの企画が進んで、それだけでなく授業やってゼミやってインターンして…と。去年の秋くらいはいろいろなことが重なりいっぱいいっぱいになっていましたね。でもそれで訓練された気がします。一つ一つ切り替えて時間を過ごそうってその時に思いました。

さやか **その経験は今も活かされていますか？**

舜さん そうですね。社会人になったら今以上に大変だと思うので、働き始めてからこそ問われるなのかなと思います。今はあまり外に出ないことが続いていますからね。でも意識的に時間を区切って、定期的に性しい生活を送ろうって心掛けています。

さやか **たしかに体調管理大事ですもんね。**

舜さん こんなに外出することがないのに、四月から働くようになったら絶対大変ですよ。うまく体が追いついていかないと思うから…
ちゃんと朝は早く起きてっていうのをやっています。話がそれちゃうけど、睡眠のアプリ面白いですよ!波でわかるやつ!僕結構、睡眠が浅いんです。自分の睡眠を分析して分かりました。笑

さやか **舜さんは分析をよくしているイメージあります。KAT-TUN のこととかでもそうですけど。**

舜さん 思い切りファン目線の話になるんですけど、ずっと KAT-TUN が好きで、いつからか自分がプロデューサーだったらこういう曲リリースするのとか、アルバムのセトリはこうするなとかは考えるようになってきて…。それで、じゃあ自分でライブのセトリリスト作っちゃお～っていうのはありますね。こういうことするのが好きなんです。

さやか **自分が受け取るよりも発信する側に立って考えることが多いんですね。プロデューサー側の視点に立って考えるということはいつから始まったんですか？**

舜さん 大学に入ってから増えたんですけど、もっとこういう歌を出したらいいのとかは中学生から思っていました。ライブの演出でいいものがあつたとき、この曲で、あの演出にすればいいのにみたいなことはその時から考えていましたね。この歌の裏で流れてる映像がおもしろいとか、純粹に楽しめばいいんですけどね(笑)。でもそういうのをこれから生かしていきたいと思います。

さやか いつからKAT-TUNが好きなんですか？

舜さん デビューしたときからずっと好きだから、小学校2年生の時からですかね。もう自分の中で日常の一部なんです。毎日聞いてパワーもらっています。KAT-TUNの存在があったからこそ発信する側、作る側になりたいなと思ったんですよ。KAT-TUNがエンタメ系に携わりたいと思ったきっかけになっている存在です。いつか感謝を伝えられる日がくればいいなと思っています。人生を変えてくれたので。

さやか モチベーションになっているんですね。

舜さん エンタメ、KAT-TUNがモチベーションのほぼを占めていますね。胸を張って好きっていいえるものがあることが嬉しいです。いつか同性からも支持される男性グループをプロデュースしてみたいなと思う気持ちがあるんですけど、KAT-TUNがいたからこそ、こういう目標ができたんです。本当に自分の中でKAT-TUNは大きな存在になっていますよ。

さやか なにかを自信もって好きって言いえることって魅力的だなと思います。

舜さん 誰かにとって、“深い好き”となるものを作っていきたいと思っています。



はんな 舜さんはラボ以外に、空手にも力を入れていたんですね？

舜さん はい、空手道を小学校1年生の時から大学1年生の時まで約13年間やっていました。空手道は自分の大きな軸になっていますし、すごく頑張っていました！

はんな 詳しく聞きたいです！

舜さん もちろん、大会での成績など競技として努力したことも大きかったのですが、空手道は武道なので、精神面でも学ぶことが多かったです。僕は自分ができることがみんなのためにならないかなと考えることも、空手道を通して学んだことかもしれません。だからラボでのプログラミング講座のように、誰かに教えたいという思いから動くことがあるんだと思います。

みき **空手で得た精神が、今の舜さんの人格に影響しているんですね。**

舜さん 本当にそうです。だから空手に本当に感謝しています。

みき **では次の質問です。プログラミングを始めようと思ったきっかけは何ですか？**

舜さん 最初は深い興味はなかったんですけど、2年生の時に外部の方が教えてくださる機会があって、それに手を挙げてみてやり始めたら、意外とおもしろいと思い始めたんですね。プログラミングって、一文字違ふとそれだけで反映されなくなることがあるけど、なんで違ふのって考えたり、サイトの構造を考えてどう表現しようって考えたりするのが楽しくて、自分で本を買ってやってみました。今思うともっと友達と遊べばいいのになって思いますけどね(笑)パソコンが友達みたいな感じでしたね。

みき **今舜さんのプログラミング講座を受けていて、改めて舜さんってすごいなと思います。きっと中学生、高校生のころからパソコンに興味があったんだろうなと思っていました。とりあえずやってみようという気持ちから始まったことに驚きです。**

舜さん やってみることは大事ですね。大学に入ってから自分のパソコンを買ってもらって、よーし!ってなった感じだから、昔からやっていたわけではないです。

あおい **プログラミングって今自分でやっていて難しいし心折れそうになったりするんですけど、舜さんが今までプログラミングを続けられているのって、空手で培った精神面とか通じているものがあると思いますか？**

舜さん それもあるけど、純粹に楽しいと感じているから続けられていると思います。ラボのホームページをやらせてくださいと自分から言ったのに、完成させられないのは嫌ですしね。ラボのホームページを作るという目的がしっかりあるから頑張っています。また、目的をしっかりと設定することが続けられる力になっていますね。

さやか **最後までやり通すってことがやっぱりすごいと思います。やり通すって、簡単に言えることだけど実際に難しいことだと思います。やり通すことができるということが舜さんが信頼される所以なのかなと思います。**

舜さん いやいやいやそんな…ありがとうございます。

さやか **こういうのをやるときって、何か意識的にやろうと思っているんですか。それとももともとの性格的なこともあると思いますか？**

舜さん 絶対性格だと思います。昔から提出物の期限などはきっちりと守っていました。きっちり筋は通したいんですよね。

さやか ラボの中でもそれ以外でも、何か自分はほかの人と違うなって思うことはありますか？

舜さん えーなんだろう。結構色々なことを好きになれるので、面倒だと思うことがあまりないことですかね。一瞬面倒になることもあるけど、楽しめちゃうんですよね。楽しくなかったくなかったことは何だろう…マラソン大会くらいですかね(笑)ぱっと思いうかぶものがあんまりないです。つまらないって思うんじゃなくて楽しいって思うんです。

さやか それってほかの人から見たら努力に見えることでも、舜さんは楽しんでやっているってことですかね。

舜さん みんなからしたら何で夏休みに本屋に行って、本買って一人でパソコンカタカタいじっているのって変に思われるかもしれないんですけど、自分の中では楽しくやってたって感じだからなあ。努力っていうより、楽しいっていうのが強かったですね。もちろん努力の部分もありましたけど。



さやか さっきおっしゃっていたみたいに目的をもって主体的にやっているからそう思えるのかなって思いました。

舜さん 誰かに言われてやり始めるより自分で動いて始めたほうが楽しいですからね。すべてがそうではなくて、誰かに頼まれてやり始めることもあると思うんですけど、その中でも絶対楽しいポイントはあるので、それを見つけたらこちらの勝ちですね。

さやか そのポイント見つけるのが舜さんは上手なんですね。なんかしっくりきました。

みき 10年後どうなっていたいですか？

舜さん 社会人としては、なにか自分主導で色々な人を巻き込みながらプロジェクトを進める立場にいたいんですね。日本のコンテンツを面白いと思わせたいなと思います。そういうものをみんなに届けることができればなと思います。あとは、山本さんに「10年前の学生がこんな面白いプロジェクトをやっているんだよね」と言わせたいですね。

さやか やっぱり、山本さんの存在は自分の中で大きいんですね。

舜さん 大きいですよ!やっぱり、ラボでのみんなとの出会いがある、ないでは全然違ったと思うからそこに対しての感謝はとてもあります。それに応えられるように頑張らなきゃなと思います。

はんな なにか考えるとき、私も頭の中に山本さんがよぎります。もちろん最後は自分の意見にしますが山本さんだったらどう考えるかなって頭に山本さんの顔が浮かびます。



はんな **最後の質問です!**
改めて音楽業界に進むにあたってラボでの活動がどのように影響しているか教えていただきたいです。

舜さん これからのことなので、自分がこうなりたいなってことについて話します。僕は、ハブになる人材になりたいと考えています。ラボできるようになったことは増えたといっても、専門で学んでいる人の方が絶対に強いし、才能とかの話にもなってくるので、自分はそっちでは戦えないと思います。クリエイティブラボで学んだことは、そういう作る側の視点も身につけることでした。どうしたら一般の自分でもこの経験を活かせる立場になれるかと考えたら、プロの人を繋ぐということになると思います。

はんな **詳しくお願いします!**

舜さん 具体的にいうと、エンタメの楽しみ方はどんどん変わってきていて、CDで聞いていたものが、今は作品をどこでも楽しめるようになっていて、楽しみ方が広がっていると思うんです。その分、その広がったコンテンツを作る人がたくさんいて、そういった人たちをとりまとめる人は絶対必要になるんです。ラボの経験はそういうところで生きてくるかなって思います。作る側の人とプロジェクト等のタスク管理等をまとめる側の両軸を学べた経験はとても貴重なことなので、この経験を武器にして、ゼロからのスタートにはなるんですけど、頑張っていきたいと思います。

はんな **制作側の面は美大とか専門学校の人には全然及ばないけれど、その視点があるってことは役立ちますよね。**

舜さん 自分がこっちの立場だったらこうするのによってことが分かるから両側の視点を持つことは大事だよね。

はんな 去年から山本さんも同じことをおっしゃっていたけど、なかなかしっくりきていなくて…でも今のお話を聞いてしっくりきました!勉強になります。

さやか
はんな
あおい
みき

舜さん、ありがとうございました!!

2020 Aug 12

Shun Sugeno

Aoi Suzuki

Sayaka Inokuchi

Miki Kawabe

Hanna Kawamura