



03
GEIDAI GAMES



東京藝術大学大学院映像研究科 | **ゲームコース展**

GEIDAI GAMES 03 Game Course Exhibition

Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

GEIDAI GAMES 03 東京藝術大学大学院映像研究科 | ゲームコース展

オンライン会場:<https://games.geidai.ac.jp/03/>

2022年3月21日(月・祝) 10:00am OPEN

リアル展示: 東京藝術大学 上野キャンパス美術学部 総合工房棟 多目的ラウンジ・オープンアトリエ

2022年3月21日(月・祝)、22日(火) 10:00 ~ 18:00 (最終入場 17:00)

GEIDAI GAMES 03 Game Course Exhibition

Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

Online: <https://games.geidai.ac.jp/03/>

March 21, 2022 10am OPEN

Onsite: Tokyo University of the Arts Ueno Campus Factory Complex Building

March 21-22, 2022 10:00-18:00

主催: 東京藝術大学大学院映像研究科

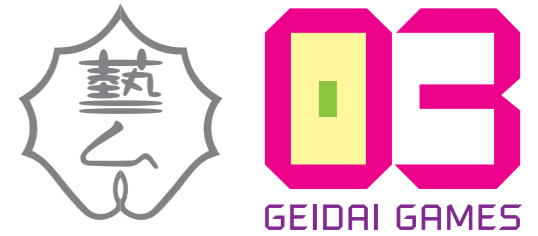
協力: 南カリフォルニア大学映画芸術学部

株式会社スクウェア・エニックス

横浜市文化観光局

東京藝大デジタルツイン

東京藝術大学COI拠点



今年のゲームコースの展示では、3つの修了作品と3つの一年次作品を展示します。いずれの作品も芸術としてのゲームの探求の成果であり、映像研究科の新しい方向を示しています。他にも映像研究科の修了生の協力展示やUSC共同制作プロジェクトでの試作などがあり、ゲームコースの広がりを見ていただけたと思います。協力展示の1つSmall Life (呉ゲツキ 2021) は昨年度のゲームコースの修了作品ですが、2022年のIndependent Games Festival (IGF) のベスト学生ゲーム賞にノミネートされました。このような成果もゲームコースの国際的な存在感を増してくれるでしょう。

東京藝術大学でもゲームは芸術の新しい分野として認識されて来ています。特にゲーム分野の充実はデジタル技術の活用にも直結するので、大学全体の教育研究環境のデジタル化の推進役ともなっています。今後、デジタルツインの取り組みが進んで仮想空間での活動が活発になるとともに、キャンパスをまたがったコラボレーションや物理的な場所にとらわれない展示形式が模索されるでしょう。教育研究組織としてしっかりとした基礎を作りながら、芸術としてのゲームを追求して行きたいと思います。



桐山 孝司

東京藝術大学大学院映像研究科長
大学院映像研究科メディア映像専攻教授

In this year's exhibition of the Games program, we present three thesis projects and three first-year works. Each of them is the result of exploring games as art and is demonstrating the direction for which the Graduate School of Film and New Media should follow. Other exhibited works include projects made by our graduates and prototypes from the Geidai-USC collaboration program. The exhibition as a whole represents the depth and width of the current Games program. One notable achievement is the game *Small Life* (Yueqi Wu, 2021) which has been nominated for Best Student Game at the Independent Games Festival 2022. Such honorable acknowledgment will indeed boost the international presence of our Games program.

At Tokyo University of the Arts, games are recognized as an emerging field of the arts. Since cultivating the games genre goes hand in hand with digital technology, it is also serving as a driving force in advancing the digitization of the entire university's education and research environment. As we expand our Digital Twin initiative and virtual interaction, we will be exploring collaboration across campuses and exhibition styles that are no longer restricted to a physical location. We will continue to pursue games as a form of art and simultaneously lay a solid foundation as an organization dedicated to research and education.

Takashi Kiriya

Professor, Department of New Media
Dean, Graduate School of Film and New Media
Tokyo University of the Arts

Every Friday at 10 am, we meet in Zoom for a seminar that we call the Games Study Group. There are six students; four second-year Master's and two first-years. Six faculty members also join this meeting (of which one is currently on maternity leave). When students are absent or still asleep, we end up in a somewhat awkward situation where there are quite a few more teachers than students.

In this seminar, each student reports on the progress of their project and the faculty gives feedback and advice based on their expertise, usually in these areas:

- Okamoto (Dept. of Animation) - concept/narrative/visual structuring
- Kiriya (Dept. of New Media) - programming, media art
- Tokita (Square Enix) - professional game design, game industry
- Eguchi - translation, localization
- Maki - VR/360-degree imaging
- Matsumoto - music, composing

Games are argued as an integrated art form. Story, visuals, movement, composition, sound effects, music, texts... everything entangled in a complex mass to offer content never experienced before. And, because it is a genre that originated in the industry, a lot of the know-how is stored in a business environment and not academia. Therefore, to teach game creation, the above method of incorporating a multitude of specialties seems perfectly reasonable. It requires a different education system than the master-apprentice approach commonly found in the more traditional art disciplines.

The games field will continue to evolve rapidly with the advancement in ICT. In such a world, education too needs reorganizing and the willingness to venture outside university pedagogy.

Mitsuko Okamoto

Vice President
Professor, Department of Animation
Graduate School of Film and New Media
Tokyo University of the Arts

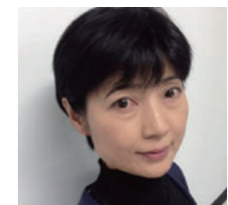
毎週金曜日の朝10:00になると、ZOOM上に学生や教員が集まってくる。ゲーム研究会と称するゼミである。通常参加する学生は、修士2年が4名、修士1年が2名の計6名、教員は、計5名(うち1名は現在育休中)、学生が寝坊や欠席となると、圧倒的に教員の方が多いという奇妙なゼミとなる。

研究会では、学生が自分のプロジェクトの進捗を報告し、それに対してコメントやアドバイスをを行っていく形式をとっている。学生1人の発表に対して、先生たちからそれぞれの専門性に基づいた、例えば次のような発言が寄せられる。

岡本(アニメーション専攻):コンセプト、ストーリー、ビジュアルなどの助言、桐山先生(メディア映像専攻):プログラミングやメディアアートからの助言、時田先生(スクウェア・エニックス):ゲーム産業の経験・知見からの助言、江口先生:英語化などのローカライズへの助言、牧先生:VR、全天周映像の専門家としての助言、松本助教:音楽家としての助言などである。

ゲームは「総合芸術」と呼ばれる。ストーリー、ビジュアル、動き、構成、音響、音楽、テキストなど全ての要素が複雑に絡み合い、人々にこれまでと異なるコンテンツ体験を提供する表現である。また、産業から発生した新しい分野であるために、そのノウハウはアカデミックではなく、産業界に多く蓄積されている。ゲーム制作を指導するにはどのような体制が必要か、これを考えた場合、上記の複数の専門性に基づく指導体制は、至極当然のやり方のように思う。これまでの芸術分野のように、1人の親方の元に弟子が直伝の技を習得し高めていくというものとは異なる教育体制とも言える。

ICTの進化でますます変化し続けるゲーム分野。この分野の教育には、これまでの大学内での教育を越えた新たな体制作りが必要だと思う。



岡本 美津子

東京藝術大学副学長
大学院映像研究科アニメーション専攻教授

Monad

ゆはらかずき (ディレクター / 修士2年)

Kazuki Yuhara (Director / 2nd-year Master's)



雷に打たれて、意識を失った母。運命を受け入れられず、父は私をつくった。私は父の日記を通じて、歪ながらも純真な父の愛情を知る。

My mother fell into a coma after being struck by lightning. My father made me so that he can revive her. I learn of his undying love through his diary.

1996年茨城県生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース卒業後、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻に進学。全世界にアニメーションを描く手法で、映像作品やミュージックビデオを手掛ける。

Born in Ibaraki, Japan, in 1996. Graduated from Tama Art University's Art and Media Course in the Department of Information Design. Enrolled in the animation department at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media, expected to receive a master's degree in March 2022. Yuhara creates VR films and music videos by wrapping his animation on the inside of spheres.



Tears Never Fall

呂逸飛 (ディレクター / 修士2年)

Yifei Lyu (Director / 2nd-year Master's)



君は相棒と宇宙城の廃墟に漂着した。ここに残された住人たちは、無重力の世界で孤立した生活を続けている。はぐれてしまった相棒のことを住人に聞いても答えはバラバラ。果して相棒の正体とは？

You drift through outer space with your buddy and end up in an abandoned interstellar town. The remaining residents of this town live without gravity nor contact with the rest of the universe. You get separated from your buddy, but the townspeople give you little clue as to his whereabouts. Who is your buddy, exactly?



1995年上海生まれ。2018年上海交通大学デザイン学院グラフィックデザイン学科卒業。2022年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻ゲームコース修了。

Born in Shanghai in 1995. Graduated from Shanghai Jiaotong University in 2018. In March 2022, expected to receive a master's degree from Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media where he studied in the games program in the Department of Animation.



史上初の死刑判決を受けたAI The First AI Sentenced to Death

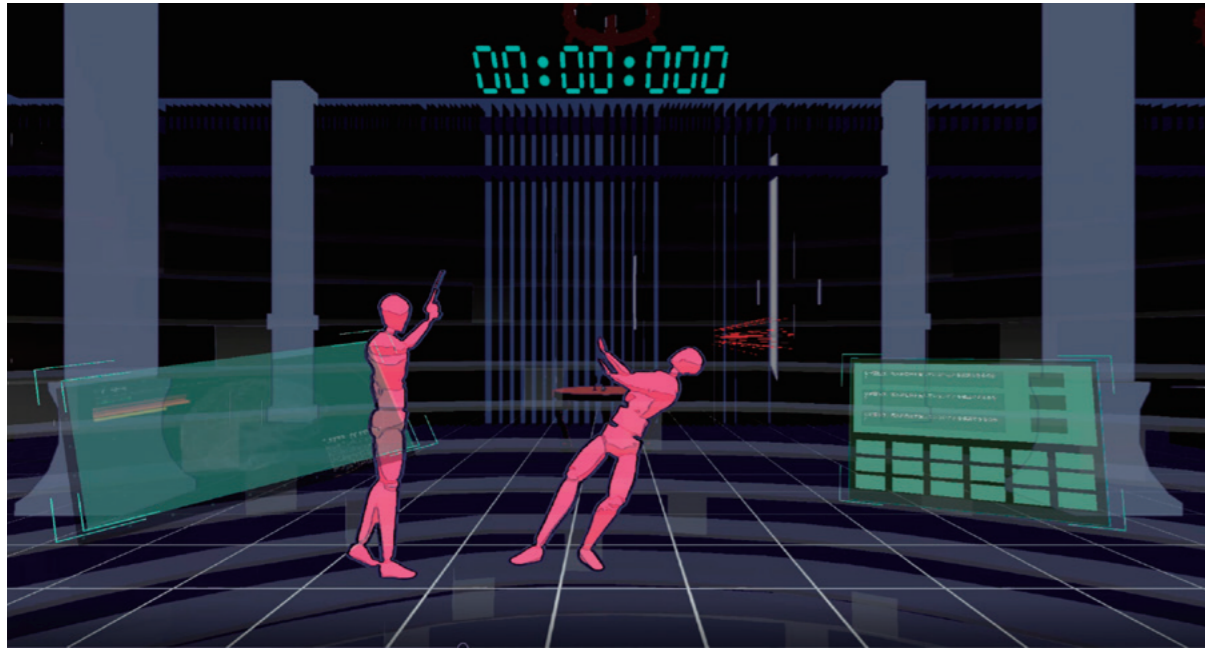
許 哲欣 (ディレクター / 修士2年)

Tetsukin Kyo (Director / 2nd-year Master's)

ミルスミカ Colonies

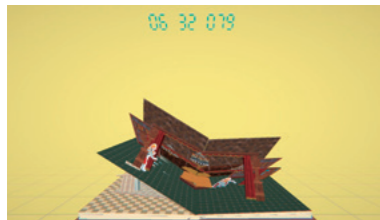
川畑 那奈 (ディレクター / 修士1年)

Nana Kawabata (Director / 1st-year Master's)



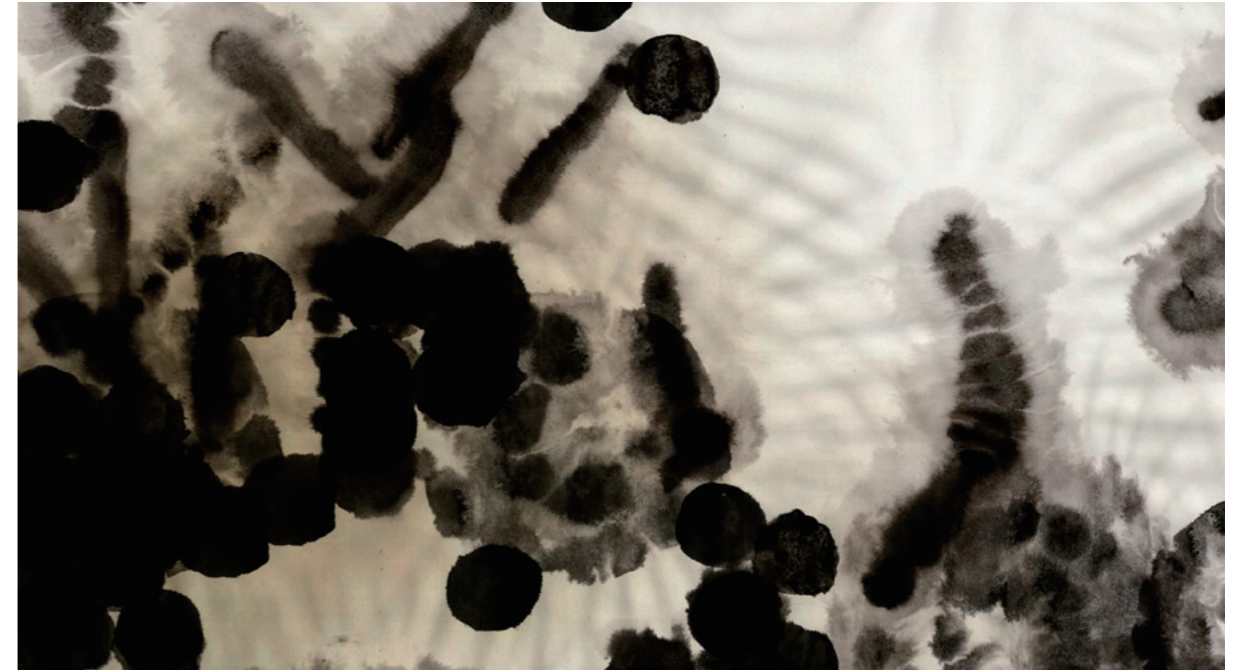
法廷では、AIであるあなたを被告として裁判が行われている。あなたは、勤務先である潜水艦が海底火山に閉じ込められて食糧が底をついたときに、乗組員を殺して食料にした罪に問われている。

In the courtroom, a trial is in progress with you, an AI, as the defendant. You are being charged for killing a fellow submarine crew when the vessel was trapped in an undersea volcano and had run out of food.



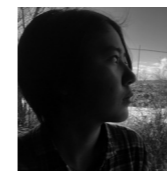
2022年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻ゲームコース修了。中国清華大学卒業。学部卒業後は、フリーランスのゲームデザイナー、ビジュアルエフェクトアーティスト、ツール開発者として活躍した。

Kyo will receive his master's degree from the games program at the Department of Animation, Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media in March 2022. He has a BA from Tsinghua University in China. After his undergraduate studies, Kyo worked as an independent game designer, visual effects artist and software developer.



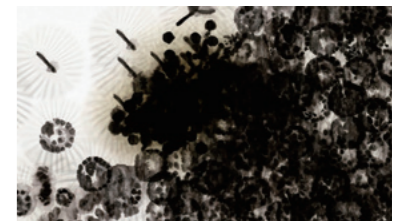
彼らは動き回る。私たちは彼らのことを十分に知らない。彼らは私たちを観ル。私たちも彼らを観ル。

They move around. We don't know much about them. Sometimes they watch us. But not as much as we watch them.



1998年北海道生まれ。2021年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。2022年現在、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻在学中。

Born in Hokkaido, Japan, in 1998. Majored in Intermedia Art at Tokyo University of the Arts, then enrolled in its animation master's program at the Graduate School of Film and New Media.



苗歌 ~ミャオの唄~ Songs of the Miao

付美君 (ディレクター/修士1年)

Meijun Fu (Director / 1st-year Master's)



ミャオ族の古代の伝説と音楽に基づいた音楽パズルゲーム。ゲームの世界でミャオ族の貴重な無形文化財がよみがえる。

A music and puzzle game based on the ancient tales and songs of the Miao that revives their rich culture and aesthetics.



1995年中国生まれ。2017年、華中科技大学デジタルメディアアート専攻卒業。2021年現在、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻在学中。

Born in China in 1995. Graduated from the Digital Media Art department at Huazhong University of Science and Technology in 2017. Currently enrolled in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.



おやすみわんわん Pooch's Remedy for You

やまちさ (ディレクター/修士1年)

Yamachisa (Director / 1st-year Master's)



お疲れな人の元に来てくれる、ナゾの妖精“ネムネムワンワン”。とんでも解決策であなはちょっと楽になるかも…? スマホ向けタップ式アニメーション。

When you're tired, just leave it to Pooch to make you feel better about putting everything off for another day—or two. All you have to do is say, "Nighty-night." A tap animation for your smartphone.



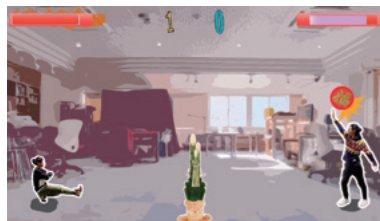
2021年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。現在、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻在学中。

Graduated from the Department of Design at Tokyo University of the Arts in 2021, then enrolled in its animation master's program in the Graduate School of Film and New Media.

許さん! お年玉大作戦 Yelling for Red Packets

許 哲欣 (ディレクター / 修士2年)

Tetsukin Kyo (Director / 2nd-year Master's)



新年を迎えるための48時間ゲーム開発ワークショップで制作した、ゲームコース学生コラボ作品です。開発メンバーには、「許」という名字の中国人が2人います。この名字をモチーフに、「大人になってもお年玉が欲しい」という大声を使って、縁起のいい作品を作りたいという気持ちで作った作品です。

A project created in collaboration with games program students in a 48-hour game development workshop right before New Year's. It was made to bring good fortune in the new year by shouting wishes we're supposed to let go when we become adults.

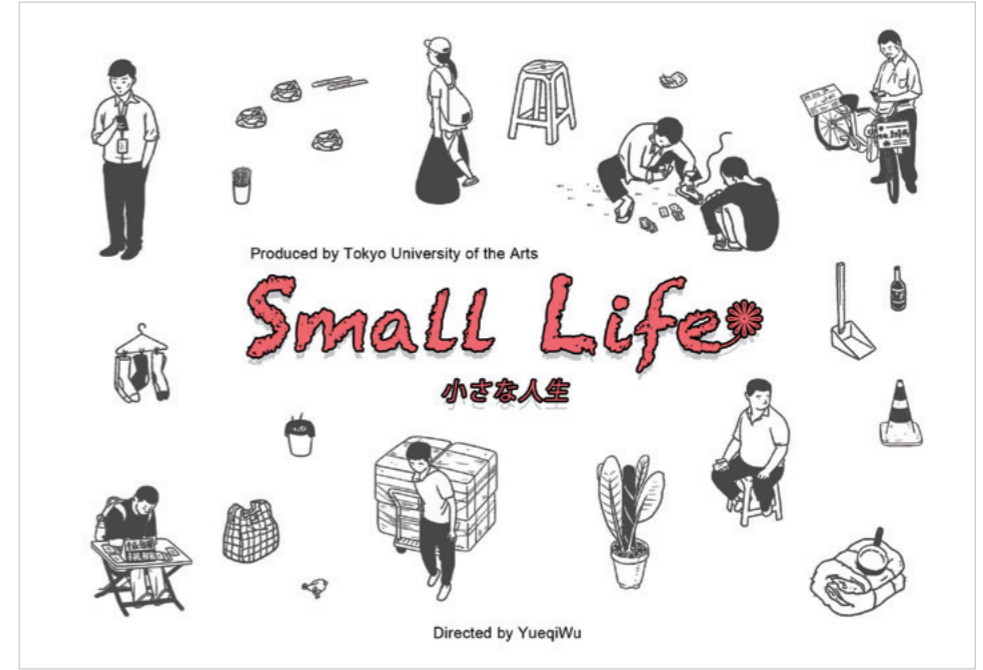
略歴は06ページ参照
Director's profile on p.06

Small Life

呉 ゲツキ (ディレクター / アニメーション専攻修士) 曹 磊 (プログラマー)

Yueqi Wu (Director / Department of Animation graduate) Lei Cao (Programmer)

修了作品2020
2020 Master's Thesis Project



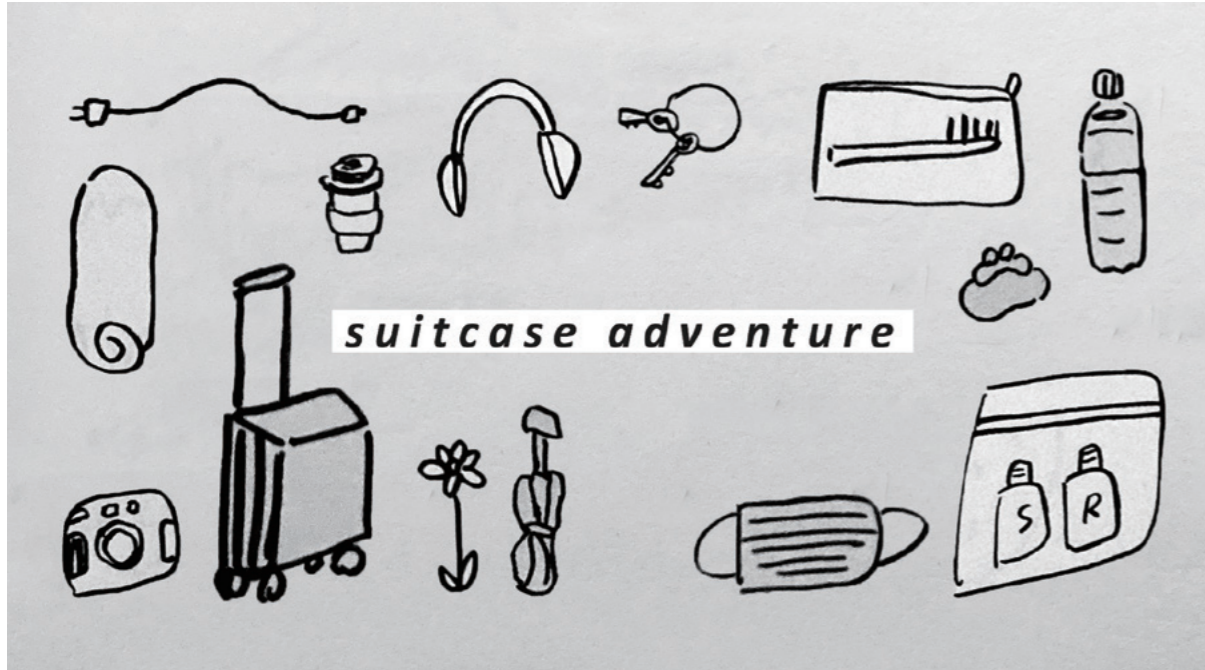
舞台は中国・深セン市。この独特な雰囲気を持つ都市を探検しながら、一ひねりも二ひねりもある謎解きを楽しんでください。
*本作品はインディペンデント・ゲーム・フェスティバル2022学生部門ファイナリストにノミネートされました。それを記念し、展示を行います。

An interactive city discovery game inspired by Shenzhen, China. Explore this one of a kind city and unravel the playful puzzles that will require a few twists of imagination.
*This project is a finalist in the Best Student Game category at the Independent Games Festival 2022.



1990年中国東莞生まれ。2013年中央美術学院デジタルメディア学科卒業。2013年から2017年まで、ビデオアートギャラリーとデザイン&ゲーム制作会社に勤務。2021年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修士。現在、中国上海にてインディゲーム会社Cotton Gamesで勤務するかたわら、自作ゲームSmall Lifeの制作を進めている。

Born in Dongguan, China in 1990. Graduated from China Central Academy of Fine Arts in 2013. Worked at the video art gallery Video Bureau from 2013 to 2014, then at a design and game production firm from 2014 to 2017. In 2021, received master's degree from the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Currently working for the indie game company Cotton Games while continuing the production of own game project Small Life.

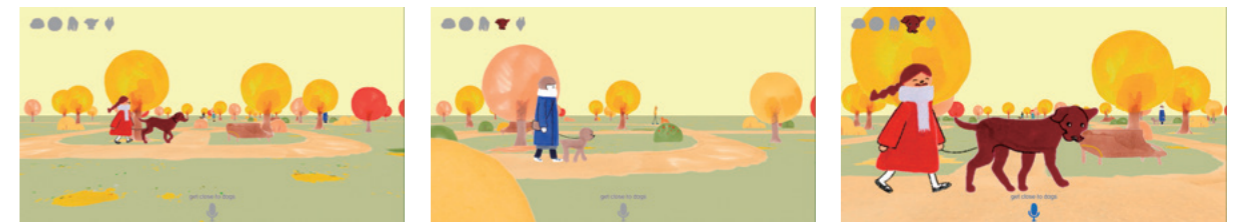


スーツケースから始まる、操作感覚の旅にしよう。

Let a suitcase take you on a trip where operation and feedback are everything.



小光 (アニメーション専攻修了)と薄羽涼彌 (メディア映像専攻修了) からなるゲーム制作チーム。
 A Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media alumni
 games production team comprised of Komitsu (Dept. of Animation) and Ryoya Usuha
 (Dept. of New Media).



散歩する犬たちに「かわいい」と声をかけてみよう。

Tell the dogs on a walk that they're "kawaii."

手探りで思い出して It Expects More

薄羽 涼彌 (ディレクター/メディア映像専攻修了生)

Ryoya Usuha (Director / Dept. of New Media graduate)



マウスを動かし、テキストをクリックすることで進んでいくこのゲームは、奇妙な会話へと迷い込むのか、はたまた忘れ去られつつあることを思い出す旅へと向かうのか。

In this game, the player uses a mouse to click the texts that appear on the screen. Will this lead to a peculiar conversation with an unknown partner? Or, will it be the beginning of a journey that will resurface something they've unwarily forgotten?

映像作家、個人ゲーム開発者。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。

A filmmaker and independent video game developer. Graduated from the Department of New Media at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.



「留学生の心象風景 -アニメーション作品上映&トーク」 アーカイブ展示 in デジタル陳列館

DIGITAL CHINRETSUKAN (Gallery) Virtual Exhibition



2022年1月に開催した、アニメーション専攻の留学生作品を中心とした作品上映 & トークイベントのアーカイブ映像をオンライン展示します。

A virtual exhibition of the screening & talk session held in January 2022 of the films made by exchange students in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts (Tokyo Geidai).

Tokyo Geidai AAI Annual 2022 Workshop Vol.1 「留学生の心象風景-アニメーション作品上映&トーク」

開催日時: 2022年1月25日(火) 17:00 ~ 19:00

モデレーター: 岡本美津子 (東京藝術大学大学院映像研究科) ゲスト講師: マリオ・ロペズ氏 (京都大学東南アジア地域研究研究所)、カール・イアン・チェン・チュア氏 (アテネオ・デ・マニラ大学社会学部)

Tokyo Geidai AAI Annual 2022 Workshop Vol.1

"Animation Screening & Talk: The Inner Scenery of an Exchange Student"

January 25, 2022 17:00-19:00

Moderator: Mitsuko Okamoto (Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts)

Guest Reviewers: Mario Ivan Lopez (Center for Southeast Asian Studies, Kyoto University), Karl Ian U Cheng Chua (School of Social Sciences, Ateneo de Manila University)



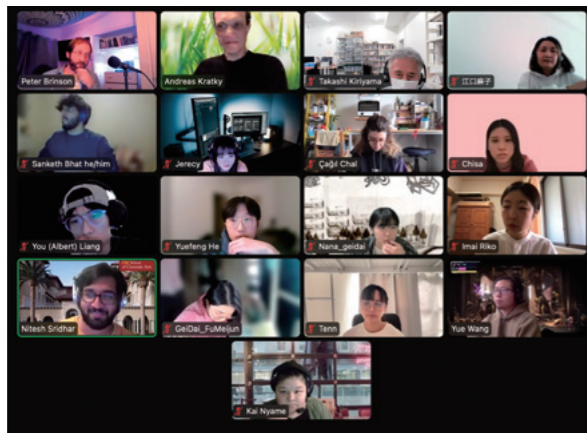
デジタル陳列館3Dモデル制作: 秋田亮平 (建築科非常勤講師) 陳列館スキャンデータ提供: 美術学部建築科金田研究室、クモノスコポーレーション株式会社

Digital Chinretsukan 3D modeling by Ryohei Akita (Adjunct Instructor, Dept. of Architecture) Chinretsukan scan data provided by Kanada Studio (Dept. of Architecture, Faculty of Fine Arts), KUMONOS Corporation

東京藝大×USC共同制作

2018年度に文部科学省による「大学の世界展開力強化事業～COIL型教育を活用した米国等との大学間交流形成支援～」に採択され、全米トップのゲーム教育機関を誇るUSC映画芸術学部インタラクティブメディア&ゲーム学科と本学双方のゲーム教育水準を高めるために、学生・教員による様々な交流プログラムを行っています。

東京藝大×USC共同制作第三回目となる今年度は、USCアンドレアス・クラッキー教授およびピーター・プリンソン教授のゲーム制作演習を実施、その後、参加学生による2022年1月のオンラインキックオフミーティングを皮切りに、定期的なオンライン会議を重ねながらプロジェクトを進めています。本展覧会では、その第一段階の節目となるVertical Sliceをお見せします。



Tokyo Geidai × USC Collaboration Project

Selected in 2018 by the Japanese Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology for the Inter-University Exchange Project that supports the forming of collaborative programs between Japanese and North American universities, Tokyo Geidai Graduate School of Film and New Media and the Interactive Media & Games Division of the University of Southern California School of Cinematic Arts, known as the best game design school in the U.S., jointly explore methods to improve games education for both faculty and students by conducting innovative international programs.

The 2021 academic year of Tokyo Geidai welcomed online workshops on game development by USC professors Andreas Kratky and Peter Brinson. The schools then launched the third round of the Tokyo Geidai × USC Collaboration Project with an online kickoff meeting in January 2022. Setting their sights on the Vertical Slice presentation in GEIDAI GAMES 03 and beta in the USC GAMES EXPO 2022, students hold frequent online discussions with their teammates while checking in regularly with the faculty on their progress.

Welcome to Tomodachi Academy ようこそ ともだちアカデミーへ

Sanketh Bhat (U) ハルマンダル チャール Çağıl Harmandar (G) 山田 知沙 Chisa Yamada (G) Jercey Yang (U)

あなたの大切な宝物、おばあちゃんからもらった『いきものぶんかずかん』。この図鑑を見れば動物と友達になる方法がわかります。しかし、図鑑は思いがけず破壊されてしまいました。あなたの力で問題を解決して動物たちと友達になろう！

You have a very cherished treasure from your grandma, a cultural bestiary that can teach you how to make friends with more animal buddies. But accidentally, it got destroyed. Use your own power to make new friends and let them help you fix this!

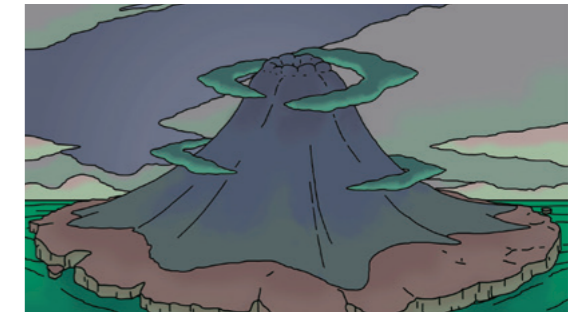


Unravel 解きほぐす

Yuefeng He (U) 今井 理子 Riko Imai (G) 川畑 那奈 Nana Kawabata (G) You Liang (U)

生かせるべきか死なせるべきか、それが問題… なのか？ でもそれに答える前に、まずは火山をマッサージしてください。

To let there be or not, is that the question? Before answering, however, please massage the volcano.



Monster Chef

付 美君 Meijun Fu (G) Nitesh Sridhar (U) スイランポン チャンヤ Chanya Sriuranpong (G) Yue Wang (U)

あなたはモンスターたちの通うレストランでシェフをしています。しかし、モンスターのお客様は、抱えたストレスのせいで注文をすることができません。シェフとしてお客様の悩みに耳を傾けて、彼らのストレスを減らして問題を解決するために、彼らに合った料理を作りましょう！

You are a chef at a restaurant but your monstrous customers are too stressed to order! Listen to their complaints and feed them enough of the right foods to lower their stress and solve their problems.



ストーリーミング番組

本展覧会の会期中には、オンラインならではの試みとして、ゲーム実況者による修士作品のプレイ実況、公開講評会、作者本人によるライブ作品解説を配信します。 ※全て日本時間

	3月21日(月・祝)	3月22日(火)
11:00	11:00～ オープニング	11:00～ オープニング
12:00	11:30～12:10 インディ・ゲームストリーマー LayerQ氏による 「修士作品」ゲーム実況 「Tears Never Fall」「苗歌～ミャオの唄～」「おやすみわんわん」	11:30～13:00 外部講師、特別教授による「修士作品」講評会 講評作品：「修了制作」3作品、「年次制作」3作品 講師者：中川大地（ゲーム概論講師） 小野憲史（ゲーム概論講師） 待場勝利（ゲーム概論講師） 時田貴司（東京藝術大学特別教授）
13:00	12:30～13:10 VR・メタバースガイド おきゅたん bot/宝来すみれ氏による 「修士作品」ゲーム実況 「Monad」「史上初の死刑判決を受けたAI」	
14:00	13:30～16:30 ゲームコース学生本人による「修士作品」ライブ解説 出演：ゆはらかずき、呂逸飛、許哲欣、川畑那奈、付美君、やまちさ	13:30～15:00 「東京藝大×USC共同制作」講評会 ※サポート通訳あり 講評作品：「東京藝大×USC共同制作」3作品 講師者：アンドレアス・クラッキー（USC教授、東京藝術大学卓越教授） ピーター・プリンソン（USC教授、東京藝術大学卓越教授） 通訳：江口麻子（東京藝術大学大学院映像研究科特任准教授）
15:00		
16:00		15:30～16:10 [再配信] インディ・ゲームストリーマー LayerQ氏による 「修士作品」ゲーム実況 「Tears Never Fall」「苗歌～ミャオの唄～」「おやすみわんわん」
17:00	16:30～18:00 USC教授による「修士作品」実況講評会 ※サポート通訳あり 講評作品：「修了制作」3作品、「年次制作」3作品 講師者：アンドレアス・クラッキー（USC教授、東京藝術大学卓越教授） ピーター・プリンソン（USC教授、東京藝術大学卓越教授） エリック・ハンソン（USC教授） 通訳：江口麻子（東京藝術大学大学院映像研究科特任准教授）	16:30～17:10 [再配信] VR・メタバースガイド おきゅたん bot/宝来すみれ氏による 「修士作品」ゲーム実況 「Monad」「史上初の死刑判決を受けたAI」
18:00	18:00～19:30 小光とあそば night! vol.13 ～GEIDAI GAMES 出張版～ 小光（アーティスト、アニメーション専攻修了） 聞き手：薄羽涼彌（アーティスト、メディア映像専攻修了）	17:30～19:00 [再配信] 外部講師、特別教授による「修士作品」講評会 講評作品：「修了制作」3作品、「年次制作」3作品 講師者：中川大地（ゲーム概論講師） 小野憲史（ゲーム概論講師） 待場勝利（ゲーム概論講師） 時田貴司（東京藝術大学特別教授）
19:00		19:00～ エンディング
20:00		

Streaming Programs

The website will screen footages of featured games played and reviewed by professors and professional game streamers. Student designers will stream live a playthrough of their own projects. *All dates and times are Japan.

	Monday, March 21	Tuesday, March 22
11:00	11:00- OPENING	11:00- OPENING
12:00	11:30-12:10 Game Streaming by LayerQ *in Japanese only "Tears Never Fall" "Songs of the Miao" "Pooch's Remedy for You"	11:30-13:00 Play & Critique of Tokyo Geidai Projects *in Japanese only Reviewers: Daichi Nakagawa (Lecturer), Kenji Ono (Lecturer), Katsutoshi Machiba (Lecturer), Takashi Tokita (Tokyo Geidai Visiting Professor)
13:00	12:30-13:10 Game Streaming by OcutanBot/Sumire Hourai *in Japanese only "Monad" "The First AI Sentenced to Death"	
14:00	13:30-16:30 Playthrough Stream by Game Course Students *in Japanese only Kazuki Yuhara, Yifei Lyu, Tetsukin Kyo, Nana Kawabata, Meijun Fu, Yamachisa	13:30-15:00 Tokyo Geidai × USC Collaboration Projects Critique Session Reviewers: Andreas Kratky, Peter Brinson Translator: Asako Eguchi
15:00		
16:00		15:30-16:10 Rebroadcast Game Streaming by LayerQ *in Japanese only
17:00	16:30-18:00 Play & Critique of Tokyo Geidai Projects by USC Professors Reviewers: Andreas Kratky, Peter Brinson, Eric Hanson Translator: Asako Eguchi (Tokyo Geidai Associate Professor)	16:30-17:10 Rebroadcast Game Streaming by OcutanBot/Sumire Hourai *in Japanese only
18:00	18:00-19:30 Let's Play with Komitsu! vol.13, GEIDAI GAMES Edition *in Japanese only By Komitsu (Independent artist, Dept. of Animation graduate)	17:30-19:00 Rebroadcast Play & Critique of Tokyo Geidai Projects *in Japanese only
19:00	Talk Partner: Ryoya Usuha (Independent artist, Dept. of New Media graduate)	19:00- CLOSING
20:00		

人気ストリーマーによる「修士作品」ゲーム実況

インディ・ゲームストリーマー LayerQ氏、VR・メタバースガイド おきゆたん bot/宝来すみれ氏による東京藝大ゲームコース修士作品のゲーム実況の様子を配信!

LayerQ ● 3月21日(月・祝) 11:30~12:10、3月22日(火) 15:30~16:10 [再配信]

実況作品:「Tears Never Fall」「苗歌 ~ミャオの唄~」「おやすみわんわん」

おきゆたん bot/宝来すみれ ● 3月21日(月・祝) 12:30~13:10、3月22日(火) 16:30~17:10 [再配信]

実況作品:「Monad」「史上初の死刑判決を受けたAI」

Streaming by Gaming and VR Personalities

Indie games streamer LayerQ and VR & metaverse guide OcutanBot/Sumire Hourai will play the Tokyo Geidai Game Course student projects. *Available in Japanese only

LayerQ ● Monday, March 21 11:30-12:10 / Tuesday, March 22 15:30-16:10

"Tears Never Fall" "Songs of the Miao" "Pooch's Remedy for You"

OcutanBot/Sumire Hourai ● Monday, March 21 12:30-13:10 / Tuesday, March 22 16:30-17:10

"Monad" "The First AI Sentenced to Death"



LayerQ れいやーきゆう

YouTubeで活動するインディ・ゲームストリーマー。海外のユニークなタイトルをファンに向けて紹介する動画制作や、海外ゲーム会社の日本向けサポートを行う「架け橋ゲームズ」でのPRに携わっている。

LayerQ is an indie games streamer on YouTube who mainly introduces unique game titles from overseas to the Japanese fans. He also serves as PR for Kakehashi Games, an organization which assists foreign game developers and publishers to release their products in Japan.



おきゆたん bot/宝来すみれ

あなたを刺激する素敵未来をお届け!
VR・メタバースガイド/Vシンガー/ジョイラジPickUpアーティスト/公式VIVE&NPO法人VR文化アンバサダー。

OcutanBot/Sumire Hourai

"Let me bring to you a stimulating and wonderful future!"
A VR and metaverse guide, virtual singer, JOIRAJI featured artist, and official ambassador for VIVE and NPO Virtual Rights.

小光とあそぼ night! vol.13 ~ GEIDAI GAMES 出張版~

アニメーション専攻を修了し、アーティストとして幅広く活動する小光氏による、1990年代CD-ROMソフトをMacintoshで実演するゆるいシリーズ企画「小光とあそぼ night!」をGEIDAI GAMES 03にて出張開催!
オンラインライブ開催

● 3月21日(月・祝) 18:00~19:30

プレイ予定ソフト:「マックスとマリーかいものいく」(1997)

聞き手:薄羽涼彌(アーティスト、メディア映像専攻修了)

Let's Play with Komitsu! vol.13, GEIDAI GAMES Edition

A graduate of the Tokyo Geidai animation department and now an independent artist working across various disciplines, Komitsu will livestream a demonstration of playing a 1990s CD-ROM on an old Macintosh. *Available in Japanese only

● Monday, March 21 18:00-19:30

Featured Game: "Max and Marie Go Shopping" (1997)

Talk Partner: Ryoya Usuha (Independent artist, Dept. of New Media graduate)



小光

アーティスト。サインペンや水彩などを使ったイラストレーション、アニメーションを制作。2018年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了。在籍中に制作したhere AND there、Wander in Wonderではインタラクティブ作品に挑戦。1990年代CD-ROMソフトをMacintoshで実演する企画「小光とあそぼ night!」を、コ本やhonkbooksにて不定期に開催中。

Komitsu

Independent artist. Komitsu makes illustrations and animations with felt-tip pens and watercolors. She graduated from the Department of Animation in the Tokyo University of Arts Graduate School of Film and New Media in 2018. The projects here AND there and Wander in Wonder were created during her master's studies which added interactivity to her animation works. In her event series "Komitsu-to-asoba-night! (Let's Play with Komitsu)" held irregularly at Kohonya-honkbooks, she plays 1990s CD-ROM software on an old Macintosh computer.



USC教授による「修士作品」実況講評会

全米トップのゲーム教育機関を誇るUSCの教授陣による、東京藝大ゲームコース作品の実況講評会の様子を配信! ※サポート通訳あり

● 3月21日(月・祝) 16:30~18:00

講評作品:「修了制作」3作品、「年次制作」3作品

講評者: アンドレアス・クラッキー (USC教授、東京藝術大学卓越教授)、ピーター・ブリンソン (USC教授、東京藝術大学卓越教授)、エリック・ハンソン (USC教授)

通訳: 江口麻子 (東京藝術大学大学院映像研究科特任准教授)

Play & Critique of Tokyo Geidai Projects by USC Professors

Prominent professors from the University of Southern California will review Tokyo Geidai Game Course student projects.

● Monday, March 21 16:30-18:00

Reviewers: Andreas Kratky, Peter Brinson, Eric Hanson

Translator: Asako Eguchi (Tokyo Geidai Associate Professor)



アンドレアス・クラッキー
Andreas Kratky

東京藝術大学卓越教授
南カリフォルニア大学映画芸術学部

Associate Professor
Associate Dean of Research
Media Arts + Practice Division
Interactive Media & Games Division



ピーター・ブリンソン
Peter Brinson

東京藝術大学卓越教授
南カリフォルニア大学映画芸術学部

Professor of Practice
Interactive Media & Games Division



エリック・ハンソン
Eric Hanson

南カリフォルニア大学映画芸術学部
Associate Professor of Cinematic Practice
Division of Animation + Digital Arts

「東京藝大×USC共同制作」講評会

「東京藝大×USC共同制作」Vertical Sliceの講評会の様子を配信!

※サポート通訳あり

● 3月22日(火) 13:30~15:00

講評作品:「東京藝大×USC共同制作」3作品

講評者: アンドレアス・クラッキー (USC教授、東京藝術大学卓越教授)、ピーター・ブリンソン (USC教授、東京藝術大学卓越教授)

通訳: 江口麻子 (東京藝術大学大学院映像研究科特任准教授)

Tokyo Geidai × USC Collaboration Projects Critique Session

The third Tokyo Geidai x USC Collaboration Project has reached the Vertical Slice stage. USC games professors will share feedback on the progress.

● Tuesday, March 22 13:30-15:00

Reviewers: Andreas Kratky, Peter Brinson

Translator: Asako Eguchi (Tokyo Geidai Associate Professor)



昨年度のイベントの様子
Screenshot from last year's stream

外部講師、特別教授による「修士作品」講評会

「ゲーム概論」科目担当の非常勤講師である中川大地氏、小野憲史氏、待場勝利氏、および特別教授として学生作品制作の指導に関わった時田貴司氏による、東京藝大ゲームコースの作品講評会の様子を配信!

◎ 3月22日(火) 11:30~13:00、17:30~19:00 [再配信]

講評作品: 「修了制作」3作品、「年次制作」3作品

講評者: 中川大地(ゲーム概論講師)、小野憲史(ゲーム概論講師)、待場勝利(ゲーム概論講師)、時田貴司(東京藝術大学特別教授)

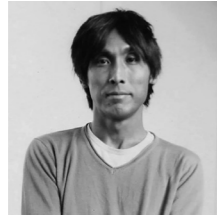
Play & Critique of Tokyo Geidai Projects

Tokyo Geidai Game Course lecturers and industry mentor will review the student projects.

*Available in Japanese only

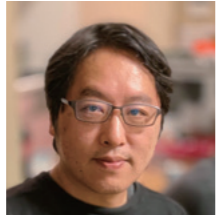
◎ Tuesday, March 22 11:30-13:00 / 17:30-19:00

Reviewers: Daichi Nakagawa (Lecturer), Kenji Ono (Lecturer), Katsutoshi Machiba (Lecturer), Takashi Tokita (Tokyo Geidai Visiting Professor)



中川 大地
ゲーム概論講師/評論家・編集者、批評誌「PLANETS」副編集長

Daichi Nakagawa
“Introduction to Games”
Lecturer, Tokyo University of the Arts;
Critic; Co-editor of review magazine PLANETS



小野 憲史
ゲーム概論講師/ゲーム教育ジャーナリスト、東京国際工科専門職大学講師

Kenji Ono
“Introduction to Games”
Lecturer, Tokyo University of the Arts;
Games education journalist;
Lecturer, International Professional University of Technology in Tokyo



待場 勝利
ゲーム概論講師/ XRコンテンツプロデューサー

Katsutoshi Machiba
“Introduction to Games”
Lecturer, Tokyo University of the Arts;
XR contents producer



時田 貴司
株式会社スクウェア・エニックスプロデューサー
東京藝術大学特別教授

Takashi Tokita
Producer, SQUARE ENIX CO., LTD.
Visiting Professor, Tokyo University of the Arts

ゲームコース学生本人による「修士作品」ライブ解説

東京藝大ゲームコースの学生本人による、修士作品の解説をライブ配信!
オンラインライブ開催

◎ 3月21日(月・祝) 13:30~16:30

解説作品: 「修了制作」3作品、「年次制作」3作品

ゆはらかずき、呂逸飛、許哲欣、川畑那奈、付美君、やまちさ

配信スタジオ: 東京藝術大学デジタルツインスタジオ(芸術情報センター)

Playthrough Stream by Game Course Students

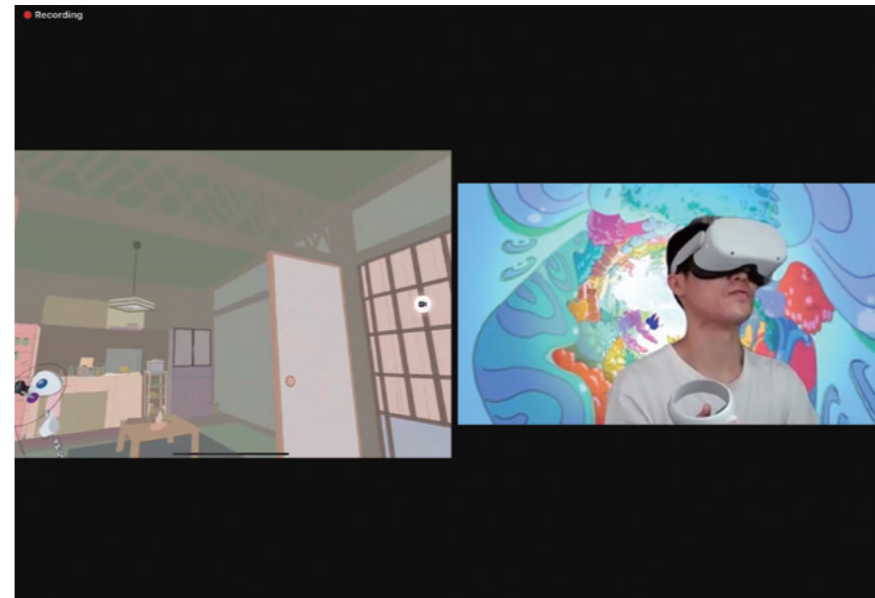
Tokyo Geidai Game Course students will introduce their projects from the livestream studio on campus.

*Available in Japanese only

◎ Monday, March 21 13:30-16:30

Kazuki Yuhara, Yifei Lyu, Tetsukin Kyo, Nana Kawabata, Meijun Fu, Yamachisa

Livestream Studio: Tokyo University of the Arts, Digital Twin Studio (Art Media Center)



ゲーム研究会での作品プレゼンの様子
Project presentation in class

配信会場の様子
Inside the studio



USC ワークショップ USC Workshops

ゲームというシステム Games as Systems

コンセントリック型ゲーム開発 Concentric Development of Games

USCからのメッセージ Messages from USC

東京藝術大学と南カリフォルニア大学の学生共同制作プロジェクトの三巡目が始まりました。コロナウィルスパンデミックにより課せられた様々な障害があるにも関わらずこのプロジェクトは三年目を迎えており、これまでの二年間は素晴らしい成果を上げています。これは、多文化をまたぐ背景を考慮しつつ革新的なプロジェクトを追求する、双方の学生たちの献身と創意工夫の証しです。そして、すでに二年以上も世界を封鎖状況に追い込んでいるウィルスという想像を超える困難さえも克服できるのが創造力なのです。学生のコラボレーションから生まれるゲームのアイデアや作品はどれも見事です。今まざに行われている最新コラボレーションでも、これまで同様、クリエイティブでイメージーション豊かなアイデアが形になってきています。このプロジェクトに今年もまた関わられることを大変嬉しく、光栄に思っています。

We are currently at the beginning of the third collaboration project between students from the Tokyo University of the Arts and

藝大生の作品は、「夢」の一番の特徴を表象している。潜在意識の最も鮮やかな産物たちを汲み取っているのだ。彼らは、アーティストとして、プレイヤーが自身の思考や経験を持って作品と向き合ってくれと信じている。一筋縄ではいかない因果関係から成り、直接的だったり比喩的だったりする仕掛けによってもたらされる表現の機微をも、プレイヤーは尊重してくれと信じている。彼らの作品のビジュアルにしる動きにしる出来事にしる、プレイした後もずっと我々のなかに留まり続ける。それは、起きていたときのふとした瞬間だけでなく、夢のなかでも蘇るのだ。

The Geidai students' work represents the best aspect of dreams, of tapping into the most vivid offerings of the subconscious. As

from USC. Despite the obstacles posed by the Coronavirus pandemic, this collaboration has been going on for three years and generated outstanding results. This is a remarkable testament to both the commitment and inventiveness of our students to pursue innovative projects across cultural contexts, and the power of creativity that can overcome even challenges as unimaginable as a virus that keeps the world locked down for, by now, more than two years. The game ideas and final projects that have come out of this collaboration are spectacular and as we are going through the third iteration of this, the ideas that are shaping up are as creative and imaginative as always. Yet again, it is a tremendous pleasure and honor to be part of this collaboration.

アンドレアス・クラッキー
Andreas Kratky
東京藝術大学卓越教授
南カリフォルニア大学映画芸術学部
Associate Professor
Associate Dean of Research
Media Arts + Practice Division
Interactive Media & Games Division



artists, they trust the player to bring their own thoughts and experiences to bear, to honor the subtle, employing enigmatic causes and effects that operate as both literal and metaphorical puzzles. The images, the movement, and the actions will stay with us for months after playing, not only during unexpected waking moments, but no doubt, in our dreams.

ピーター・プリンソン
Peter Brinson
東京藝術大学卓越教授
南カリフォルニア大学映画芸術学部
Professor of Practice
Interactive Media & Games Division



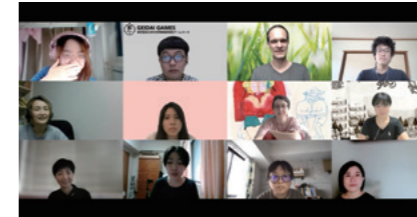
ゲームというシステム オンライン

アンドレアス・クラッキー

2021年8月24日、9月7、14、21、28日 (全5回)

このワークショップでは、ゲームを芸術表現のメディアと捉え、それに沿ったゲームデザイン方法を紹介する。ビデオゲームとは、ありふれた日常生活を考究し遊戯による介入を可能にするものであると考える。我々は、日ごろの生活のなかで行われる数々のプロセスや、他人との交流の仕方、どのように自分の世界をやりくりしているかなどことは、ほぼ考えずに暮らしている。ゲームを使えば、これらのダイナミクスをかたどってシミュレートし、普段気づかない感覚を刺激するような新しい関わりをクリエイティブにデザインすることが可能になる。

この5日間のオンラインワークショップでは、「遊び」や「ゲームデザイン」の基礎となる概念を学ぶとともに、エスノメソドロジカルな観察と実験的インタラクションデザインの組み合わせにより、今までにないようなプレイヤーとゲームの関わり方を模索する。



Games as Systems Online

Andreas Kratky

Aug 24 & Sep 7, 14, 21, 28 / 2021

The workshop is a short and intensive introduction to game-design methodologies aiming to create video games as a medium of artistic expression. It considers video games as a medium for the study and playful interventions in every-day life. We rarely accord

much attention to the procedures of every-day life, the details of how we go through our days, how we interact with other people, and how we navigate the world around us. Games offer a unique opportunity to model and simulate these dynamics and creatively design new forms of interaction and navigation that stimulate our perception to see what normally passes unseen.

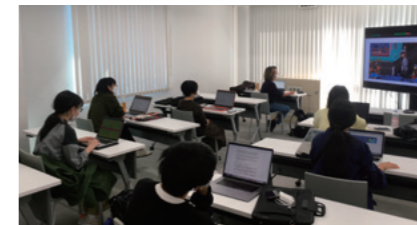
This five-day online workshop will introduce students to foundational concepts of play and game design and explore the combination of ethnomethodological observation and experimental interaction design as a medium to engage the player in unusual ways.

コンセントリック型ゲーム開発 オンライン

ピーター・プリンソン

2021年10月20、27日、11月3、10、17日 (全5回)

このワークショップでは、始めに、テンプレートを使ってストーリーのかけらが散りばめられた迷宮をそれぞれUnity上で制作する。プレイヤーは迷宮を探求しながら、様々なボイスオーバー・サウンドエフェクト・音楽・テキスト・画像などを巡っていくことができる。次に、そのプロジェクトをさらに発展させ、プレイヤーに何を感じてもらうかというエクスペリエンスゴールに焦点を当てた作品を開発し、プレイできる状態で書き出すところまで挑戦する。プレイテストを実施することにより、自分で掲げたエクスペリエンスゴールに達することができたか検証する。



Concentric Development of Games Online

Peter Brinson

Oct 20, 27 & Nov 3, 10, 17 / 2021

In this workshop, students will first create a short project of a maze to get acquainted with Unity. The maze will have pieces of story embedded throughout which players will find through different bits of voice-overs, sound effects, music, texts and images. Then, the acquired skills will be further advanced by developing a project that focuses on the players' experience goals and packaging it into a playable state. The games will be playtested to see if they have achieved the designers' objectives.

産学協同の取り組み Academia and Industry Collaboration Initiatives

芸術と情報 (ゲームコース全8回) Lectures by Industry Professionals

特別講義「あそびとしてのデザイン」 Special Guest Lecture “Designing Play”

芸術と情報 (ゲームコース全8回) オンライン配信

Lectures by Industry Professionals

ゲーム制作の現場で培われた知識を次世代に引き継ぐことを意図して、第一線で活躍するプロデューサーやクリエイターによる講義をスクウェア・エニックス・グループと共同で行いました。
※2021年度は講義の記録をオンライン配信する形で行いました。

The lectures by the Square Enix group professionals are committed to passing on to university students insights on games production from content and art creators who line the forefront of the industry.

*This year’s format consisted of streaming pre-recorded lectures.



第1回

ゲーム開発全般について

吉田 直樹 (スクウェア・エニックス 取締役 ゲームデザイナー)

Game Development

Naoki Yoshida (Square Enix, Member of the Board/Game Designer)



第2回

リアルタイムレイトレーシングを使用したキャラクターデモンストレーション

黒坂 一隆 (Luminous Productions リード3D キャラクターアーティスト)

Reality Enhancing Character Design Work

Kazutaka Kurosaka (Luminous Productions, Lead 3D Character Artist)



第3回

芸術と人工知能

三宅 陽一郎 (スクウェア・エニックス リード AI リサーチャー)

Art and AI

Yoichiro Miyake (Square Enix, Lead AI Researcher)



第4回

ゲーム開発とR&D ~共同研究事例紹介~

長谷川 勇 (スクウェア・エニックス R&D テクニカルプロデューサー)

Game Research and Development – Collaborative Research Case Studies –

Isamu Hasegawa (Square Enix, R&D Technical Producer)



第5回

ゲームにおけるサウンドの創造と役割

矢島 友宏 (スクウェア・エニックス サウンドディレクター)

The Creation and Role of Sound in Games

Tomohiro Yajima (Square Enix, Sound Director)



第6回

ゲームデザイン

パサートウィットヤカーン・パサート (Luminous Productions ゲームデザイナー)

Game Design

Prasertvithyakarn “Sun” Prasert (Luminous Productions, Game Designer)



第7回

テクノロジーとアートの融合 ~ヴィジュアルワークスが手掛けるCG映像制作~

生守 一行 (スクウェア・エニックス ヴィジュアルワークス部チーフクリエイティブディレクター)

The Fusion of Technology and Art – CG Animation Production at VISUAL WORKS –

Kazuyuki Ikumori (Square Enix, General Manager / Chief Creative Director / Visual Works Division)



第8回

ローカライズについて

マイケル・クリストファー コージ フォックス (スクウェア・エニックス シニアローカライズリード)

Localize

Michael-Christopher Koji Fox (Square Enix, Senior EN Localization Lead)

※所属部署・役職は講義実施時のもの

*All professional titles are as of November 2019.

特別講義「あそびとしてのデザイン」

Special Guest Lecture “Designing Play”

2022年1月21日に、株式会社ゲームフリークのアートディレクター海野隆雄氏による特別講義を行いました。またその後に東京藝術大学キャリア支援室の主催で企業セミナーを行い、100名を超える学生が参加しました。

On January 21, 2022, Art Director Takao Unno of GAME FREAK inc. gave a lecture at Tokyo Geidai. In the second part of the session, the Tokyo Geidai Career Support Office hosted a GAME FREAK inc. recruitment guide that was attended by more than 100 students.



海野 隆雄 (ゲームフリークアートディレクター)
Takao Unno (GAME FREAK inc., Art Director)

メインビジュアルについて Key Visual Concept

メインビジュアル制作: ゆはらかずき (東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース)

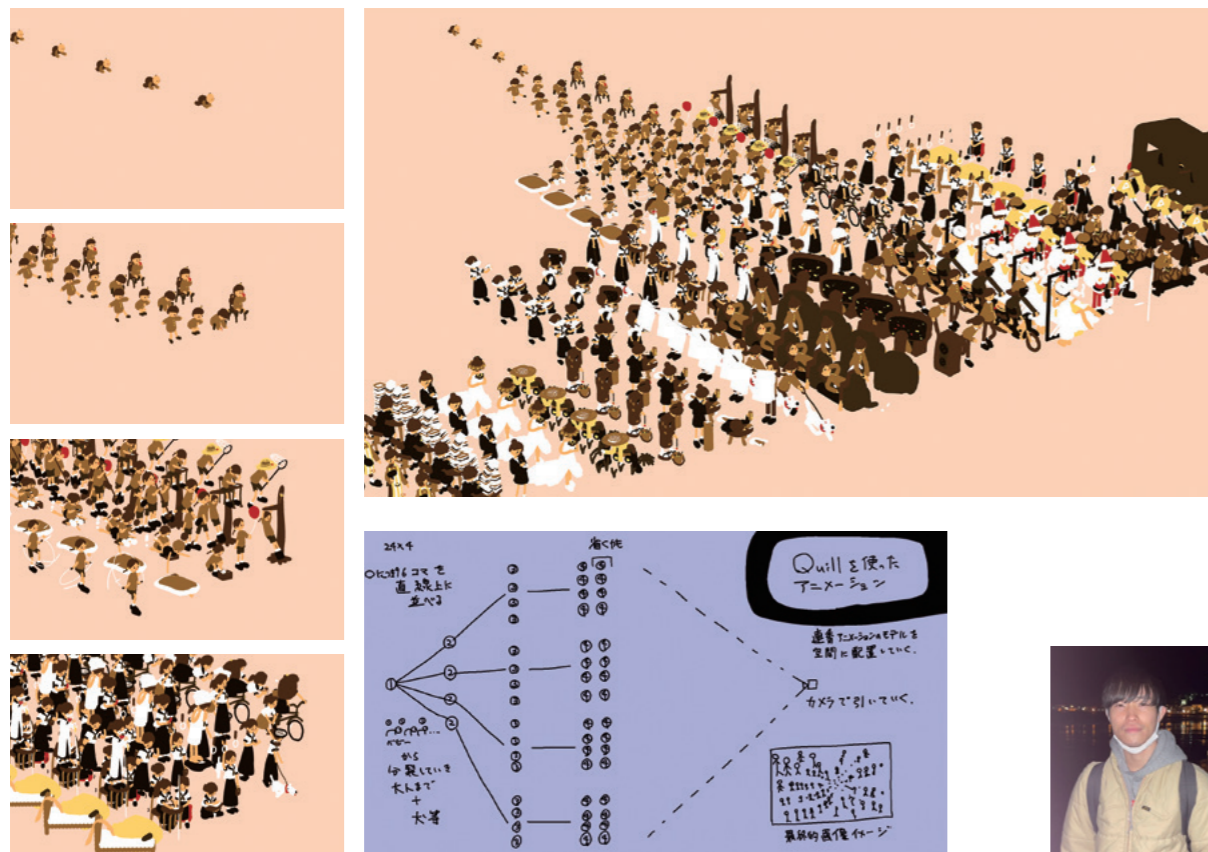
Key Visual: Kazuki Yuhara (Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media)

人は成長につれ、選択肢が広がっていく。ゲーム作品も同様に、進行につれて選択が増えていく。日常生活の一部を一コマずつ平行に並べていくことで、同時に起こりえたかもしれない可能性を見せることができるかもしれない。

VRイラストレーションツール「Quill」でモデルを描き、アニメーションを作成。一コマずつモデルを書き出し、ゲームエンジン「Unity」に移動し、それを並べ、メインビジュアルを作成した。

As we grow older, we have more options. Game development also presents more and more choices as we continue on. Maybe, if I were to line up the progress of life while laterally adding the alternatives that could happen, I can demonstrate the many possibilities one entity could have realized.

The image was created by drawing and animating the models with the VR painting tool Quill. Each frame was then rendered into Unity and organized into rows.



産業界からの教育への参加について

Industry Involvement in Academia

2019年度までは、学生一人につき一名のメンターをスクウェア・エニックス・グループより選出していただいていたのですが、昨年度からは手法を変更し、一名のメンターに全学生のプロジェクトを総括的に見ていただく形をとりました。昨年度からメンターを務めていただいている同社プロデューサーの時田貴司氏を、今年度は東京藝術大学特別教授としてお招きし、より密度の高い、多角的なアドバイスをいただいています。

Up until the end of the academic year 2019, one mentor from the Square Enix Group was assigned to each student. A new practice was implemented in 2020 where one mentor gives guidance to all of the students and their projects comprehensively. Producer Takashi Tokita began this new journey with us and has stayed on in 2021 as well. Now appointed as Tokyo Geidai Visiting Professor, Tokita continues to provide advice that is on the mark and eye-opening.

混沌からの創作、世界の共有

ゲーム研究会にメンターとして参加させていただき二年になりますが、世界は、いまだコロナ禍の混沌にあります。ですが、だからこそ、みなさんならではの意思が見える作品が創られていると感じています。ゲームは、みなさんの作った世界をプレイヤーに提供し、そこで何を感じてもらおうかというジャンルです。視覚や触覚はもちろん、聴覚、そして想像力に訴え、その世界を共有、拡張もできるという素晴らしい分野です。技術的にできることも日々増えていきますが、だからこそ何を選択し研ぎ澄ますのが個性になります。混沌が続く現在の状況だからこそ、みなさんの世界を自由闊達に創作し、新たな世界を生み出していきましょう！

Creation Out of Chaos - Showing the world your world

As a mentor I have been working with you, the Geidai students, for two years now, and still, the world is in chaos from the coronavirus. However, to my eyes, the circumstances are in fact shaping your projects and bringing forth your intentions. The genre of games is about presenting the world you created to the players and having them feel something in that world. It is an incredible platform where you can assert yourself not only to the player's vision and touch but also to their hearing and imagination, and share your world with them – sometimes even expand it with them. It is true that technically there are more and more new things you can do every day, but that's all the more reason why what you choose and hone become your creative identity. I believe you have the power to make new realities out of this crazed planet; just go ahead and be free and create your worlds.

時田 貴司

株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー
東京藝術大学特別教授



1984年から演劇活動のアルバイトとしてゲーム制作に参加。デザイナー、プランナー、ディレクターを経て現在はプロデューサーとして従事。代表作はFINAL FANTASY IV、LIVE A LIVE、クロノトリガー、半熟英雄シリーズ、ナナシノゲームなど。

Takashi Tokita

Producer, SQUARE ENIX CO., LTD.
Visiting Professor, Tokyo University of the Arts

Tokita began creating games in 1984 as a part-time job while pursuing theater. He has participated in games production as a designer, planner, director, and most recently, as producer. His main projects include FINAL FANTASY IV, LIVE A LIVE, Chrono Trigger, the Hanjuku Hero series, and Nanashi no Game.



GEIDAI GAMES 03 東京藝術大学大学院映像研究科 | ゲームコース展

GEIDAI GAMES 03 Game Course Exhibition

Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

オンライン会場: <https://games.geidai.ac.jp/03/>

リアル展示: 東京藝術大学上野キャンパス美術学部 総合工房棟 多目的ラウンジ・オープンアトリエ

主催: 東京藝術大学大学院映像研究科

※文部科学省「大学の世界展開力強化事業 ~COIL型教育を活用した米国等との大学間交流形成支援~」事業として実施

協力: 南カリフォルニア大学映画芸術学部 株式会社スクウェア・エニックス 横浜市文化観光局 東京藝大デジタルツイン 東京藝術大学COI拠点

東京藝術大学大学院映像研究科:

桐山孝司 岡本美津子 松本祐一 江口麻子 牧奈歩美 伊藤圭吾 野村智行 久保田勇 西川順子

東京藝術大学国際企画課:

豊嶋美穂子 藤井基城

株式会社スクウェア・エニックス:

時田貴司

南カリフォルニア大学映画芸術学部: University of Southern California School of Cinematic Arts

アンドレアス・クラッキー Andreas Kratky ピーター・プリンソン Peter Brinson エリック・ハンソン Eric Hanson

会場設営:

田部井勝彦 (MeAM studio)

GEIDAI GAMES 03 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展

パンフレット

メインビジュアル: ゆはらかずき (東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース)

デザイン: 木村稔

編集: 伊藤圭吾

翻訳: 江口麻子

印刷: 株式会社グラフィック

発行: 東京藝術大学大学院映像研究科

〒231-0005 神奈川県横浜市中区本町4-44

URL: <https://fm.geidai.ac.jp>

2022年3月21日発行

東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース

URL: <https://games.geidai.ac.jp>

