

東京藝術大学大学院映像研究科 発展

04



GEIDAI GAMES 04 Game Course Exhibition
Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media



GEIDAI GAMES 04 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/04/>

2023年3月17日(金) 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

2023年3月17日(金) 11:00~18:00、18日(土) 10:00~17:00 (要予約)

GEIDAI GAMES 04 Game Course Exhibition 2023 Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

Online: <https://games.geidai.ac.jp/04/>

March 17th 10am OPEN

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

March 17th 11:00-18:00, March 18th 10:00-17:00

主催: 東京藝術大学大学院映像研究科

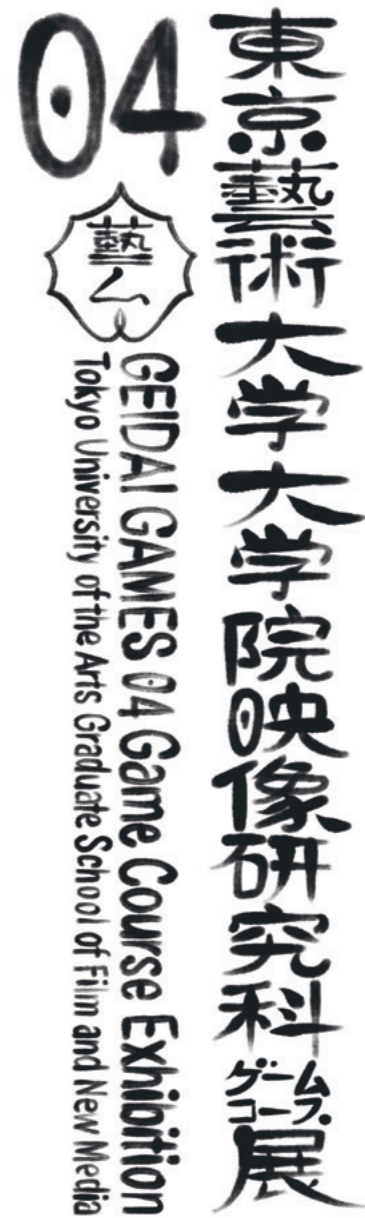
協力: 南カリフォルニア大学映画芸術学部

株式会社スクウェア・エニックス

横浜市文化観光局

東京藝大アートDXプロジェクト

東京藝術大学共創の場形成支援プログラム拠点



GEIDAI GAMES 04は、2020年9月にオンライン開催となったGEIDAI GAMES 01以来、初めて共同制作のUSCチームメンバーを日本に迎えての開催となります。東京藝術大学とUSCの日米ゲームクリエイション共同プログラムは2018年度からオンラインで行っていたため、コロナ禍でむしろグローバルコラボレーションの真価を発揮することになりました。しかし今回はリアルな会場で直接対話することから触発されることも多いと期待します。

また今回は芸術の中でゲームを活用する新しい展開もあります。大学全体のデジタル技術を推進するアートDXプロジェクトの下で今年度から始まったゲーム制作演習では、薄羽涼彌が学部向けに授業を行っており、その成果の一部が展示されます。また、博士後期課程の山形一生の研究成果であるFarewellsも展示されます。さらに別会場のアートイノベーションセンターでは、フォトグラメトリーとヴォリュームトリックキャプチャー（4Dスキャン）を使った、かつての横浜市電の体験ができます。これらの展示も、これからの芸術の展開にゲームが関わるものとして見ていただければ幸いです。



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

GEIDAI GAMES 04 will be held with the attendance of the team members from USC for the first time since the GEIDAI GAMES exhibition started in September 2020.

The Japan-US Educational Initiative on Creating Games between Tokyo Geidai and USC, which had included online elements since its launch in 2018, turned out to be a good practice for global collaboration in the COVID-19 situation. However, this time, we expect that the dialogue happening in a physical exhibition will bring forth many inspirations.

There are also new components which will be presented at GEIDAI GAMES 04 that bring games into an art context. Under the ArtDX project, which promotes the application of digital technologies in the entire university, Ryoya Usuha started a new course of game production practice for undergraduate students. Some of the results from his class will be exhibited. PhD student Issei Yamagata will be showing “Farewells” as an outcome of his research in the doctoral program. In the Art Innovation Center, an exhibition of an old Yokohama streetcar using photogrammetry and volumetric capture (4D scanning) will be displayed. We would be grateful if you could enjoy these exhibits as new developments of games in the arts.

Takashi Kiriya

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

One of the research themes of the games track at Tokyo Geidai is what we call the A to G Project. We are trying to find common grounds in the production pipelines of animation and games. At first glance, the thought and making processes of animation and games seem similar, but in fact, the divide is quite wide.

Generally, in the preproduction stage of animation, first comes a reliable storyboard followed by layouts which are rough designs for the actions and backgrounds in each scene. Then, the animating begins, usually from keys to inbetweens. In most cases, it is possible to imagine what the final film will look like even in the beginning stages.

On the other hand, when creating a game, the prototype and its later versions are playtested again and again as it develops into a vertical slice, alpha, beta, and so on. Between each step the game is tested and reviewed, therefore sometimes changing its course completely. What it ends up being could be rather different from how it was first planned.

Even the word “finished” has very different connotations in animation and games. In our graduate school, a finalized animation cannot be modified in any way after its release. However, the games students can continue to polish and debug their thesis projects after they are finished for school and prepare them for public release. Many of them go on to make upgrades and patches after the release as well.

In animation, the end of production is the actual end, but in games, there is no end to the production.

The chain of thought that generates when comparing animation to games seems to go on forever. There are many interesting aspects worth pursuing.

Mitsuko Okamoto

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

東京藝大大学院映像研究科ゲームコースでは、アニメーションとゲームの制作共通化を研究する「A to G」を研究テーマの一つとして掲げている。ゲームとアニメーションの制作プロセスや考え方は似ているようで、実はかなりの相違がある。

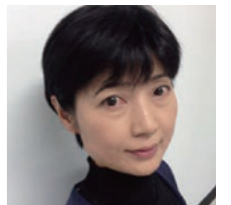
アニメーションのプリプロダクションの場合、一般的には「絵コンテ」をしっかりと作り、その後、各カット毎の動きや美術のラフを描いた「レイアウト」を作成、その後、「作画」「動画」と進んでいく工程をとる。多くの場合、初期段階からかなり完成形を予想することができる。

一方、ゲームの場合は、プロトタイプとプレイテストを繰り返し、その後もパーティカルスライス、 α 版、 β 版と段階毎にテストを重ねながら改良していく。テストの結果で内容も変更していくために、最終版は、最初に構想していたものとは異なったものになることも多い。

大学での修了作品の完成版の考え方についてもアニメーションとゲームは大きく異なる。アニメーションの場合、「完プロ」と呼ばれる最終版は、一旦公開された後は一切変更を加えることはない。一方、ゲームの場合は、大学院での最終版の後に、一般のユーザーを想定した改変とバグ出し作業を行い、リリースされる。更にリリース後もバージョンアップ版やパッチと呼ばれるバグ対応データ配信等が想定される。

アニメーションにおいて、制作の終了とは“本当の作業の終了”であるが、ゲームにおいて、制作の“終わり”というものは無いとも言える。

AとG、この2つの関係は、なかなか奥が深い。



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

Room-made

李沐陽 (修士2年)
Muyang Li (2nd-year Master's)



部屋は孤独感を生み出し、狭いはずの空間は何もない海のように大きくなることもある。しかし我々は、彼女の一人暮らしならではの喜びと楽しさを、彼女を沈めた海の音から感じることができる。

音楽: 張鉄柱

A room embodies a certain sense of loneliness, and its small space can sometimes become as vast as an empty, unoccupied ocean. She had once lived alone in a room that had drowned her in the sea of desolation. But the ocean sounds also hint at the freedom and joy she felt at times.

Music: Lingge Zhang

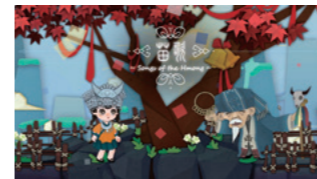


中国四川省生まれ。清華大学美術学院アニメーション専攻卒業。
2023年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了予定。

Born in Sichuan, China. Graduated from the animation department at Tsinghua University. Master's candidate in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.

苗歌 ~モン族の唄~ Songs of the Hmong

付美君 (修士2年)
Meijun Fu (2nd-year Master's)



美しい民族音楽で知られる中国の少数民族モン族。そのモン族の古代の伝説と音楽に基づいた音楽パズルゲーム。ゲームの世界でモン族の貴重な無形文化財がよみがえる。

音楽: 刘晨瀚、李琼宇 音響: 李琼宇

The Hmong is an ethnic minority in China known for its beautiful traditional music. This is a music and puzzle game based on the ancient tales and songs of the Hmong that revives their rich culture and aesthetics.

Music: Chenhan Liu, Qiongyu Li Sound Design: Qiongyu Li

1995年中国武漢生まれ。2017年華中科技大学デジタルメディアアート専攻卒業。
2023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予定。

Born in Wuhan, China in 1995. Graduated from the Digital Media Art Department at Huazhong University of Science and Technology in 2017. Master's candidate in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.



Whale Fall

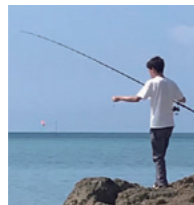
山根風馬 (修士1年)
Fuma Yamane (1st-year Masters)



莫大な水の中で生命の循環を体験する、海洋のゲーム。
音楽：北井 里樹、横澤 暁生 音響：松村 道知

A game of the oceans, experiencing the cycle of life in the vastness of water.

Music: Riki Kitai, Akio Yokozawa Sound Design: Dochi Matsumura



1999年熊本県出身。2022年に東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻を卒業し、現在、同大学院映像研究科アニメーション専攻修士一年。ゲームや映像、インスタレーション作品を主に制作しています。

Born in Kumamoto, Japan in 1999. Received a bachelor's degree in Oil Painting from Tokyo University of the Arts in 2022. Currently enrolled in its Department of Animation in the Graduate School of Film and New Media and creating games, films and installation art.

白髪魔女と黒髪魔女

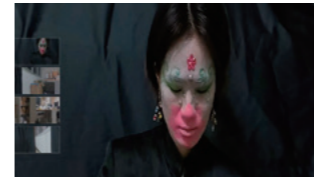
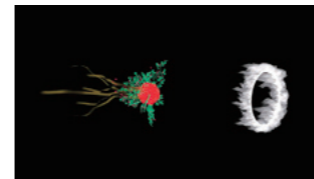
White-Haired Witch and Black-Haired Witch

妮子法王 (修士1年)
YINI (1st-year Masters)



白髪の魔女と黒髪の魔女の物語、白黒の夢とカラーの夢。
結局全ては愛であり、愛は夢であり、夢のあとには何もない。
でも夢のなかにはまた愛があり、世界がある。

A story of a white-haired witch and a black-haired witch. Black-and-white dreams and dreams in color. After all, love is everything. And love is a dream that ends with it. But in the dream, love is there again with all the wonders of the world.



中国出身。VR技術を使って物語アニメーションを作っている。
Born in China. I create narrative animation using VR technology.



Black BOX

王昊宇 (修士一年)
Haoyu Wang (1st-year Master's)



閉ざされた空間に黒い箱が一つ漂っている。なぜ存在するのか、何をするものなのか、わからない。ただゆっくりと回っていて、黒い表面は怪しい光で輝いている。箱の周りには小さな人影が集まっている。彼らの動きには渴望の感情が溢れていて、箱に対する好奇心がうかがえる。と同時に、遠くの隅には、その謎の箱に怯えて、箱の光を懸命に避けている者たちもいる。そんな時、プレイヤーがこの空間に降り立った。箱に対し、どういう反応をするのだろうか。音楽：野中 彩和子 音響：西岡 龍了

There is a single black box floating in an enclosed space. We don't know why it exists or what it does. It just spins slowly, its black surface shining eerily. Small figures are gathered around the box. Their movements show craving, and their curiosity about the box is evident. At the same time, in the far corner, there are others who are frightened by the mysterious box and are trying their best to avoid its glow. At that moment, the player touches down in this space. How will they react to the box?

Music: Sawako Nonaka Sound Design: Tatsuaki Nishioka

中国出身。学部ではデジタルメディアアートを専攻し、現在はインタラクティブな映像作品を研究している。
Born in China. I studied digital media art as an undergraduate, and for my master's I am researching interactive filmmaking.



DUCK!

ChanYa Srirunpong (修士一年)
スイウランポン チャンヤ (修士一年)



グワッグワッグワッ
グワッグワッ
グワーーーッ！
手を伸ばし、第四の壁を破って、迫り来る障害物からダックを守りましょう。
ワニもかわさないとダックが食べられちゃうよ！

Quack quack quack
Quack quack
QUACKKKK!
Hold out your hands, break the fourth wall, and assist the DUCK in avoiding obstacles. You have to duck the crocodiles as well or the DUCK will get duked out!

1997年タイ生まれ。チュラロンコン大学コミュニケーションデザイン学科卒業。現在、東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻在学中。
Born in Thailand, 1997. Graduated from Chulalongkorn University, Department of Communication Design. Currently enrolled in the Department of New Media at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.

Farewells

ひらたとらじ、山形 一生
Toraji & Issei Yamagata



「フェアウェルズ」は、主人公の男の子を操作し、彼の現実生活とビデオゲームを交互に往復することで展開する、多層的なナラティブアドベンチャーです。

男の子は、家族の心配や声をよそに、自室でビデオゲームばかりしています。プレイヤーは、この男の子を操作しながら、男の子がするビデオゲームそのものも操作します。本作は、このような「ゲーム内の現実」と、「ゲーム内のゲーム」が入り子状に折り重なり、ビデオゲームに登場するキャラクターという存在について焦点を当てて、物語が展開されます。

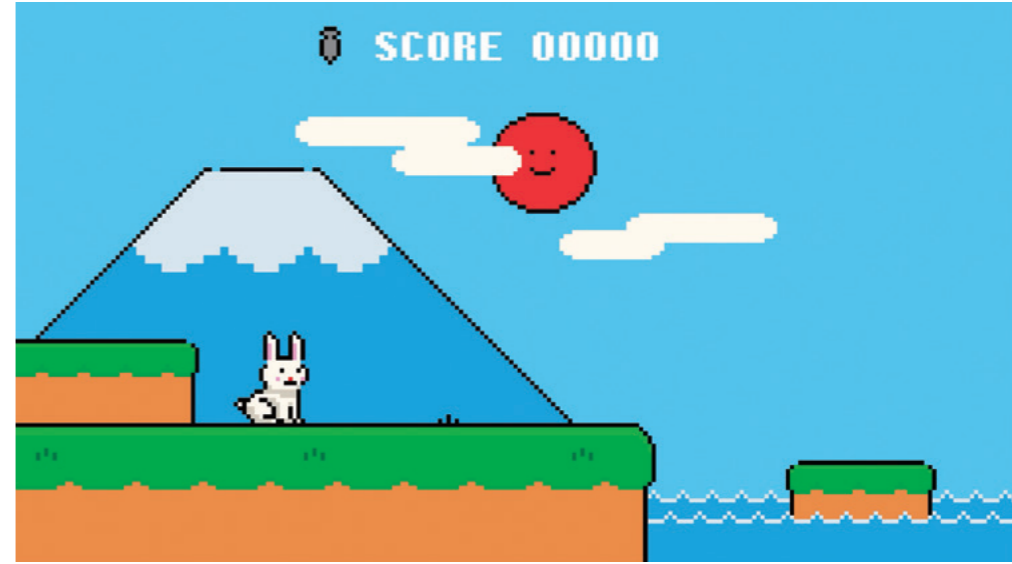
“Farewells” is a multi-layered narrative adventure game in which the player maneuvers the protagonist boy between his real life and the worlds of video games that he's playing. The boy in the game is playing video games in his room all the time, not listening to the worries of his family. The player can control the boy and also the video games that he plays. The story develops with the in-game reality and the games within the game nested within each other, shedding light on the roles that characters play in video games.

2021年2月より、ビデオゲーム作品「Farewells」の共同制作を開始。
Began making the video game “Farewells” together from February 2021.

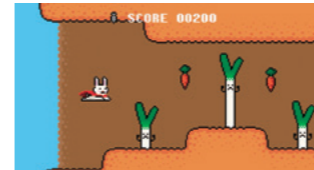


「勇者うさの大冒険」 for 「Eテレ0655_2355」 干支ソング 2023

Game “Bunny Ussa's Great Adventure” for “ETV 0655/2355” New Year's Song 2023



企画・ディレクション: 具塚 智子、うぐ田 みお
キャラクターデザイン: Zennyuan
制作・著作: ユーフラテス
プログラミング: Ryoa Usuha ©EUPHRATES
プロダクション: 薄羽 涼彌



「Eテレ0655/2355」では、新年にその年の干支にちなんだ歌「干支ソング」を毎年制作、放送しています。2023年は、新しい映像制作の方法として、最初にゲームを制作し、実際にプレイした動画を録画して、歌に合わせて編集し、アニメーション映像を作るという企画に挑戦しました。出来上がった映像は番組内で2023干支ソング「勇者うさの大冒険」として放送されました。本展覧会ではその元となったゲームの<展示版>をお楽しみいただけます。

At the beginning of every new year, the television program “ETV 0655/2355” introduces an eto (Chinese zodiac) song of the animal assigned to that year. In 2023, they took a different approach in producing the animated video by first making a game with this year's animal, the rabbit, as the hero. Then, they recorded the game being played and edited the recording to match the music. The final piece was aired on the show as the eto song of 2023 entitled “Bunny Ussa's Great Adventure.” This game has been modified to be showcased in the Tokyo Geidai Game Course Exhibition.



Zennyuan
ピクセルアーティスト。日本の伝統工芸や現代美術を学んだ後、コンピューターゲームの美観に魅せられピクセルアート制作を開始。
Pixel artist. Studied traditional Japanese crafts and contemporary art, then became fascinated by the aesthetics of computer games and began creating pixel art.



薄羽 涼彌 Ryoya Usuha
映像作家、個人ゲーム開発者。東京藝術大学 芸術情報センター 特任研究員。
Filmmaker, independent game designer, and researcher at Tokyo Geidai.

ゲーム制作演習 有志成果展示

Undergraduate Game Projects

講師：薄羽 涼彌 Lecturer: Ryoya Usuha

ゲーム制作演習は、東京藝術大学芸術情報センターで2022年から開講されている全学部対象の授業です。受講生の多くは未経験からスタートし、半年をかけて企画から実装まで自らの手で取り組みます。今回は協力展示という形で受講者の作品を一部紹介します。

The Game Development Exercise is a class for all undergraduate students that has been offered at the Tokyo University of the Arts Art Information Center since 2022. Many of the students begin without any game design experience. In a period of six months, they work on their own to create a game project in stages from ideation to implementation. This exhibition introduces a selection of the students' work.



放課後ゲーム ~あっちむいてほいっ!~
After school games ~ Look this way!

間宮 順恵 (デザイン科2年)
Yorie Mamiya (2nd-year, Dept. of Design)

小学校からの帰り道。バスが来るまでの間、ちょっとあっちむいてほいで遊びませんか？

On the way home from elementary school. How about a game of “Look this way” while we wait for the bus?



びじゅつさんぽ
Walking in the Art

遠藤 朱梨 (デザイン科4年)
Akari Endo (4th-year, Dept. of Design)

絵の中に入って鑑賞できるちょっと不思議な美術館。一人称/三人称型探索ゲーム。

A magical museum where you can enter and enjoy the paintings. First and third person exploration game.



Existence

村瀬 京 (絵画科油画専攻1年)
Kei Murase (1st-year, Dept. of Painting [Oil])

この世界から逃げ出したい。

I want to escape from this world.



Living as me, and Dead as it

YOWPY | 永井 あかり、古池 安由実 (先端芸術表現科4年)
YOWPY | Akari Nagai, Ayumi Koike (4th-year, Dept. of Intermedia Art)

「物理的な身体を必要としなくなったとき、人間はどのように自分が自分であると証明できるのか」ということを共通のテーマにしたゲーム三作品です。

The three games share a common theme: “How can a human being prove that he or she is in fact who he or she says who he or she is when he or she no longer needs his or her physical body?”

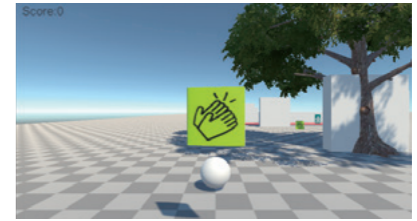


Nobody knows nothing

廣岡 直哉 (先端芸術表現科4年)
Naoya Hirooka (4th-year, Dept. of Intermedia Art)

クロマキー合成をモチーフに、視点を切り替えながら障害物をかかわして進むパズルアクションゲームです。

This is a puzzle action game inspired by chroma key compositing. Players aim to reach the goal by dodging obstacles while switching perspectives.



ミュージック・パルクール!
Music Parkour!

島多 璃音 (器楽科ピアノ専攻4年)
Riito Shimata (4th-year, Dept. of Instrumental Music [Piano])

音楽に合わせて壁を避け、楽器を集めろ！あなたはゴールに辿り着くことができるか…？

Avoid the walls and collect the instruments in time to the music! Can you reach the goal...?



指のモダンライフ
Modern Life of Fingers

薄羽 涼彌 (講師)
Ryoya Usuha (Lecturer)

タップ、スワイプ、ピンチイン/アウト

Tap, Swipe, Pinch to Zoom

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。

USC×藝大共同制作第4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が実施され、その後、2022年12月に藝大生が渡米、USCを訪問し、藝大×USCコラボレーションチームによるゲーム制作が開始しました。合計3チームが発足し、帰国後は定期的なオンラインミーティング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アルファ版をお見せします。

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 2022 academic year of Tokyo Geidai welcomed workshops on game development by USC professors Andreas Kratky and Peter Brinson. The schools then launched the fourth round of the Tokyo Geidai × USC Collaboration Project with a kickoff meeting in December 2022 in Los Angeles. A total of three teams were formed to make three different game projects. Setting their sights on the Alpha presentation in GEIDAI GAMES 04 and Beta in the USC GAMES EXPO 2023, students hold frequent online discussions with their teammates while checking in regularly with the faculty on their progress.

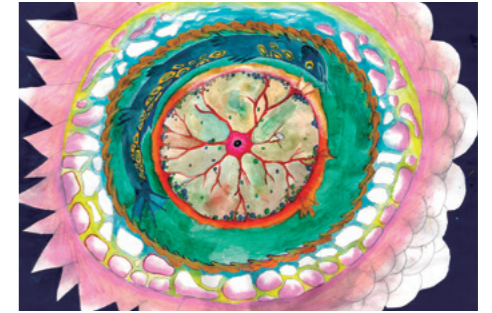


輪廻 Samsāra

Moss Dooley (U) Qingyun Liu (U) Ziyang Liu (U) 王昊宇 Haoyu Wang (G) 庞雯 Pang Wen (G)

均衡を失った自然界は三態に分離し、急速に悪化している。調和を取り戻すことがあなたの使命だ。固体・液体・気体を操り、階層を行き来しながらパズルを解く、2Dサイドスクロールゲーム。

Enter a world thrown out of balance. Nature has separated into its three physical states and is rapidly deteriorating with no hope of returning to harmony. It's up to you to restore the balance. Use your abilities over solid, liquid, and gas to traverse levels and solve puzzles in this 2D side-scroller.



トウフタワー Tofu Tower

荒木 咲希 Saki Araki (G) Sammy Chuang (U) David Padrón-Harris (U) Heming Ruan (U) 山根 風馬 Fuma Yamane (G)

トウフタワーをご紹介します。このトウフタワーは、建物であるだけでなく、居住者とともに生きているタワーです。とある街の静かな一角で暮らしていました。しかしそこに高速道路が通ることとなり、全てが一変しました。トウフタワーと住人のために新しい居住地を探してください。

Meet Tofu Tower. A living breathing apartment building located on a quiet city block. Life changes, though, when a freeway begins being built, and Tofu Tower is standing right in its way. The player's goal is to find a new home for Tofu Tower and its residents, and explore what it means to be uprooted from one's home.



じょじょに Gradually

和泉 はるな Haruna Izumi (G) Nickey Olson (U) スイランポン チャンヤ Chanya Sriuranpong (G) Xingyao Wu (U) 楊芸妮 Yini Yang (G)

ランナーとしてゴールを目指すゲーム。目標に向かって常にスピードを上げていると、「道中、見落としているものはないだろうか」と考えることがあるかもしれません。時には速度を下げ、景色を楽しみ、休息をとってもよいのでは？ ゴールは必ずそこにあります。

A game where you play as a runner racing to the end of the path. As you constantly speed up towards the goal, you may wonder to yourself, "what am I missing out on?" Slow down and you may see something you didn't realize was there. Remember, the goal will always be there, and you can take as much time as you need.



USCからのメッセージ

Messages from USC

3年間、太平洋をまたいでオンラインでのみ制作をつづけた東京藝大×USCゲーム制作コラボレーションですが、ようやく、私たちが最初に志した方法で開催できることになりました。東京藝大とUSC、両方の学生がいるチームがそれぞれ無二のゲームを作るために、対話をする、アイデアを生み出すこと、そして一緒に作業すること、その一つ一つを模索しています。今年の3つのチームは、お互いの国に集い、同じ場所で同じ時間を過ごし、ブレインストーミングしたり創ったりしています。前からもそうでしたが、その成果は独創的で、貴重なものとなっています。文化背景も人生経験も言語も極端に違うなかでコミュニケーションを図る必要があるこのコラボレーションは、特殊なクリエイティブエネルギーを引き出します。これまでも、この試みで生まれてきたゲームは、どれもそれを見事に表現しています。展示をご覧になる皆さんも、私たちが制作過程を楽しんだのと同じくらい、これらの作品を楽しんでもらえたら幸いです！

アンドレアス・クラッキー

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

After three years of collaborating across the Pacific in online meetings, this is the first time that our Tokyo Geidai and USC game design collaboration is happening the way we envisioned it: A group of students from Geidai and USC are exploring together what it means to talk, form ideas, and work together to create a unique game project. The three teams have been visiting each other, spending time together in person, brainstorming and creating. The results, as already in the past, are unique and of a rare quality. The creative challenge of this collaboration, the need to communicate across very different cultural settings, life experiences, and languages, unleashes a unique creative force. And the game projects that have been the fruit of this initiative since several years now, are a beautiful testament of it. We hope you will enjoy the works in this exhibition as much as we have enjoyed the process of their making!

Andreas Kratky

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



USCと東京藝大の学生から成るチームが最初に味わう感情は興奮だ。新しい経験、友情、そして魅力ある遊びを創作することへの期待。次に陥るのは不安感。時には言葉の問題もあり、海を越えての共同作業がもたらす困難を免れることはできない。しかし、理解を求める必然性という避けられないジレンマが、チームワークに内包される「チームメイトの視点をきちんと理解できているか」という問いと相まって、まさに創作のプライオリティとなる。そのような共感を考えあぐねることが、学生全員にとっての日常となる。そしてこの葛藤のなかで「創る」という経験を通して、クリエイター一人一人が美とゲームを追究していく。

ピーター・プリンソン

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

For the teams formed from USC and Tokyo Geidai students, what comes first is the excitement for a new experience, the friendships, and the potential for creating captivating play. Next, comes the uncertainty; the situation brings challenges – both with collaborating across seas and sometimes with language. But with this need for understanding, an unavoidable dilemma becomes an inevitable creative priority, through a question embedded in the teamwork itself – do I clearly understand my teammates’ point of view? Seeking such sympathy is each student’s first and last task of the day. And through this struggle, each creator pursues a simple beauty through the experience of creation, as well as with the games they craft.

Peter Brinson

Professor of Practice
Interactive Media & Games Division



本展覧会では、ゲストによるプレイ実況、公開講評会、作者本人による作品解説などの動画コンテンツを配信します。ゲームコース展ウェブサイトよりご視聴ください。

The exhibit website will showcase videos of featured games played and reviewed by professors and guests. In addition, student designers will present their own projects.

*In Japanese only

<https://games.geidai.ac.jp/04>

修士作品ゲーム実況

Game Course Games Commentary

ゲームとアートに関係を追ってきたライター葛西祝氏による、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します。

実況作品：

「Room-made」「苗歌～モン族の唄～」「Whale Fall」「白髪魔女と黒髪魔女」「Black BOX」「DUCK!」

Hajime Kasai, a journalist who has closely followed the relationship between video games and art, will play the following Tokyo Geidai Game Course student projects: “Room-made” “Songs of the Hmong” “Whale Fall” “White-Haired Witch and Black-Haired Witch” “Black BOX” “DUCK!”



葛西 祝

ジャンル複合ライティング。ビデオゲームを中核に、アートや現代社会、文学、スポーツなどのジャンルを越境したテキストやインタビューを行う。

Hajime Kasai

Journalist. Writes articles and conducts interviews on video games as it relates to other disciplines such as art, modern society, literature, and sports.

修士作品講評会

Play & Critique of Tokyo Geidai Projects

先端芸術表現科教授である八谷和彦氏、ゲーム概論科目担当の非常勤講師である待場勝利氏、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します。

講評作品：

「Room-made」「苗歌～モン族の唄～」「Whale Fall」「白髪魔女と黒髪魔女」「Black BOX」「DUCK!」

A Tokyo Geidai professor, Game Course lecturer, and industry mentor will review the student projects: “Room-made” “Songs of the Hmong” “Whale Fall” “White-Haired Witch and Black-Haired Witch” “Black BOX” “DUCK!”



八谷 和彦

メディアアーティスト／東京藝術大学美術学部先端芸術表現科教授

Kazuhiko Hachiya

Media artist
Professor, Department of Intermedia Art, Tokyo University of the Arts



待場 勝利

XRコンテンツプロデューサー
ゲーム概論講師

Katsutoshi Machiba

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



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

博士課程作品トーク『Farewells』

A Discourse with Kazunari Yonemitsu on PhD Project "Farewells"

『ぶよぶよ』など多数のゲームの企画・監督をされた米光一成氏による、映像メディア学専攻(博士後期課程)山形一生の研究作品『Farewells』(ひらたとらじ、山形一生)の講評とトークの様子を配信します。

Kazunari Yonemitsu, a game designer and director known for game titles such as *Puyo Puyo*, will discuss the project "Farewells" with its creators Issei Yamagata (PhD, Film and New Media Studies) and collaborator Toraji.



米光 一成

ゲーム作家。デジタルハリウッド大学教授。広島生まれ。代表作「ぶよぶよ」「はあって言うゲーム」「あいうえバトル」「記憶交換/儀式」等、コンピュータゲームからテーブルゲームまで幅広くゲーム作品を作り続けている。

Kazunari Yonemitsu

Game designer. Professor at Digital Hollywood University. Born in Hiroshima, Japan. His long list of works ranges from computer games to table games that includes *Puyo Puyo*, the *Ha Tte Iu Game* series, and *Aiue Battle*.



ひらたとらじ、山形 一生

2021年2月より、ビデオゲーム作品『Farewells』の共同制作を開始。

Toraji & Issei Yamagata

Began making the video game "Farewells" together from February 2021.

米光 一成 × ひらたとらじ、山形 一生
Kazunari Yonemitsu, Toraji & Issei Yamagata

トーク『Games to Animation』

"Games to Animation"

ビデオゲームを中核に、映画やアニメーション、現代美術などを横断した様々なメディアで企画・執筆をしている葛西祝氏、ゲーム「勇者うさの大冒険」for「Eテレ0655/2355」干支ソング2023を制作したZennyann氏(キャラクターデザインを担当)と薄羽涼彌氏(プログラミングを担当)による、『Games to Animation』をメインテーマとしたトークの様子を配信します。

Video games journalist Hajime Kasai and the creators of the game "Bunny Ussa's Great Adventure" - Zennyann (character design) and Ryoya Usuha (programming) - will sit down for a talk on the topic of creating animation from games. This game was created as a visual companion to the music of 2023 New Year's song in the TV program "ETV 0655/2355."

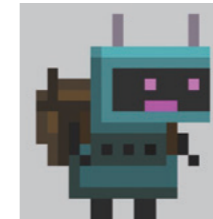


葛西 祝

ジャンル複合ライティング。ビデオゲームを中核に、アートや現代社会、文学、スポーツなどのジャンルを越境したテキストやインタビューを行う。

Hajime Kasai

Journalist. Writes articles and conducts interviews on video games as it relates to other disciplines such as art, modern society, literature, and sports



Zennyann

ピクセルアーティスト。日本の伝統工芸や現代美術を学んだ後、コンピューターゲームの美観に魅せられピクセルアート制作を開始。

Zennyann

Pixel artist. Studied traditional Japanese crafts and contemporary art, then became fascinated by the aesthetics of computer games and began creating pixel art.



薄羽 涼彌

映像作家、個人ゲーム開発者。東京藝術大学芸術情報センター 特任研究員。

Ryoya Usuha

Filmmaker, independent game designer, and researcher at Tokyo Geidai.

Hajime Kasai, Zennyann, Ryoya Usuha
葛西 祝 × Zennyann × 薄羽 涼彌



昨年の配信の様子 Last year's stream

東京藝大ゲームコースの学生本人による、修士作品の解説を配信します。

解説作品:
「Room-made」「苗歌~モン族の唄~」「Whale Fall」「白髪魔女と黒髪魔女」「Black BOX」「DUCK!」

Tokyo Geidai Game Course students will introduce their projects: “Room-made” “Songs of the Hmong” “Whale Fall” “White-Haired Witch and Black-Haired Witch” “Black BOX” “DUCK!”



中国の古代文学『山海経』の原文を読んでいたら、とある幻獣の記録があった。

「獣がいる。形は山羊のようだが、尻尾は九つ、耳は四つ生えていて、目は背中にある。その名は搏訖。毛皮をかぶると恐れをなくし勇敢になる獣だ。」

3年前、私は勤めていた会社を辞めて留学することを選んだ。そのとき、私の将来は完全に不確実なものとなったが、ぜんぜん怖くなかった。それはゲームという夢があったためだ。

ゲーム制作には不確かな要素が多く、ゲーム作品を成功させるには多くの時間と心力が必要である。あまりの壁の高さに、ゲームを愛し、ゲームを創りたいと思う人たちがさえも、恐怖心を抱くことがある。そこで求められるのは、勇気だ。勇気が私たちのプライドとなる。

ゲームは、私の夢でもあり、私の使命でもある。弱っている時の私に勇敢な心してくれるのもゲームだ。まるで幻獣の毛皮のように。その想いを今回のメインビジュアルに込めた。みんなが、ゲームという夢を追う旅のなかで、勇往邁進して欲しい。

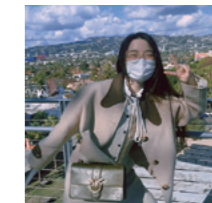
I was reading an ancient Chinese text called *Shanhai jing* (*The Classic of Mountains and Seas*) when I found a passage about a mythological creature: “It is shaped like a goat but has nine tails, four ears, and eyes on its back. Its name is Bo Yi, a beast who loses fear and becomes brave when it dons a coat of fur.”

Three years ago, when I quit my job in China to go to Japan and study there, my future became 100% uncertain. But I wasn’t scared at all because I had a dream to make games.

Creating games involves so many fluid elements and it takes a long time and tremendous devotion. It is so daunting that even those of us who love games and want to make them sometimes can’t help but be overwhelmed by fear and doubt. But what gets us over that is courage. Courage becomes our pride.

Games are my dream and my mission. When I’m feeling down, games are what motivate and inspire me. Games are my fur of bravery. That is what I wanted to portray in this illustration. I hope all of

us who share this dream of creating great games go after it with passion and continue to push forward.



USC ワークショップ

USC Workshops

ゲームというシステム

2022年8月8, 9, 10, 11, 12日 (全5回)
横浜キャンパス 万国橋校舎

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。

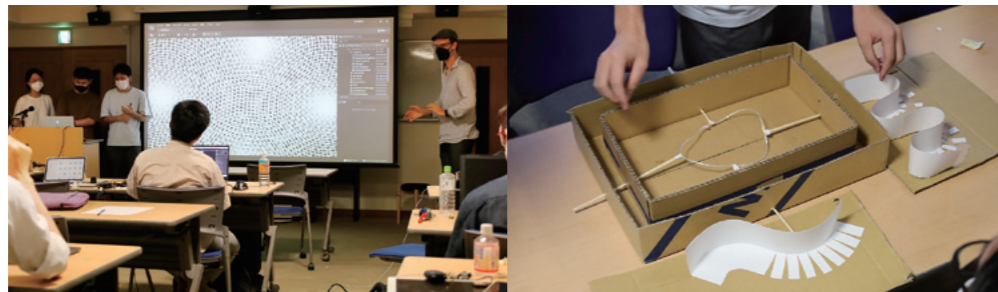
この5日間のワークショップでは、「遊び」や「ゲームデザイン」の基礎となる概念を学ぶとともに、エスノメソドロジカルな観察と実験的インタラクションデザインの組み合わせにより、今までにないようなプレイヤーとゲームの関わり方を模索する。

Games as Systems

Aug 8, 9, 10, 11, 12
Yokohama Campus (Bankokubashi)

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 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

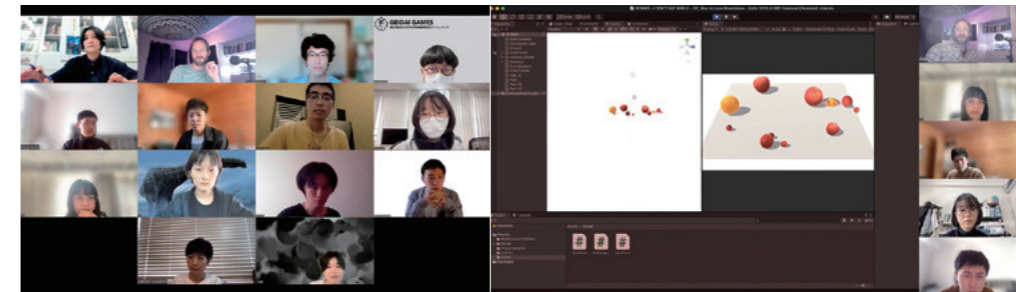
2022年10月14, 21, 28日、11月4, 11日 (全5回)
オンライン

このワークショップでは、始めに、テンプレートを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索しながら、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お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

Oct 14, 21, 28 & Nov 4, 11
Online

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.




芸術と情報 (ゲームコース全8回) オンライン配信


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。
※2022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。



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)

※所属部署・役職は講義実施時のもの
*All professional titles are as of November 2019.

Lectures by Industry Professionals

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.



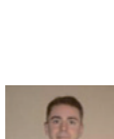
第5回
ゲームにおけるサウンドの創造と役割
矢島 友宏 (スクウェア・エニックス サウンドディレクター)
The Creation and Role of Sound in Games
Tomohiro Yajima (Square Enix, Sound Director)



第6回
ゲームデザイン
バサートウィットヤーカーン・バサート (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.

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ましたが、2020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。同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、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。

『新たな世界の在り方、新たな芸夢』

ゲームの起源は、成長や生存のシミュレーションと言われます。手遊び、競技、ボードゲーム。ことにデジタルゲームは時代とともに常に進化し、楽しみ方も多様化しています。日本ではゲームの域を大きく超え、映画、漫画、アニメと連なってきたエンターテインメントとして、多くのクリエイターが作品を創ってきました。

芸夢魂。
若かりし頃、勢いだけで考えた私の座右の銘です。
長く使ってきた今、意外と良い造語ではないかと自負しています。
心の中から生まれた熱い思いを、趣向を凝らして表現する。
ゲームは作品を共有し、他者、世界と関係していくことができます。
コロナ禍の混沌から緊迫が続く世界情勢ですが、ジャンルや国境を越え、個性あふれるみなさんの芸夢魂。
新たな世界を提示する新たな芸夢を楽しみにしています！

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 2022 as well. Now appointed as Tokyo Geidai Visiting Professor, Tokita continues to provide advice that is on the mark and eye-opening.

A Game Is Art and Dream Combined

The origin of games is said to be the simulation of growth and survival. While there are a variety of games such as fingerplays, sports, and board games, digital games in particular have constantly evolved with the times, and the ways to enjoy them keep becoming more and more diverse. In Japan, games have never been confined to one genre. They have joined hands with film, manga, and anime, and have walked together in an entertainment alliance. And many creators contributed to this force with their work.

Art = 芸 (gā) Dream = 夢 (mō) Game = 芸夢 (gāmō)
芸夢魂 = The Game Spirit
This is my motto that I conjured up on impulse when I was young. I've been using it for a long time now, and it has grown on me as a pretty good coinage. It's about expressing the spark born out of your heart by pouring everything you have into realizing it. By sharing the game you made, you can connect with other people. The world opens up in front of you.
The coronavirus chaos is still binding this planet with tension, but your Game Spirit is one-of-a-kind and free to traverse categories and boundaries. I look forward to seeing new worlds through your games!

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 ゲエムなど。

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 04 東京藝術大学大学院映像研究科 | ゲームコース展

GEIDAI GAMES 04 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/04/>

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

東京藝大アートDXプロジェクト 東京藝術大学共創の場形成支援プログラム拠点

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 薄羽涼彌 伊藤圭吾 吉野範子 久保田勇 西川順子

東京藝術大学国際企画課:

豊嶋美穂子 藤根基城

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 ビーター・プリンソン Peter Brinson

GEIDAI GAMES 04 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展

カタログ

メインビジュアル: 付美君 (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>

2023年3月17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>

