05

/////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 05/////Game Course Exhibition

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

GEIDAI GAMES 05 東京藝術大学大学院映像研究科◉ゲームコース展

ウェブサイト：https://games.geidai.ac.jp/05/

会場：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
2024年3月16日（土）10:00〜18:00、17日（日）10:00〜17:00

GEIDAI GAMES 05 Game Course Exhibition 2024
Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

Website: https://games.geidai.ac.jp/05/
Venue: Tokyo University of the Arts Ueno Campus Factory Complex Building
March 16th 10:00-18:00, March 17th 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
横浜市にぎわいスポーツ文化局
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

05
GEIDAI GAMES

2023年度のゲームコースについて

東京藝術大学では本年度から、大学の世界展開力強化事業〜米国等との大学間交流形成支援〜により「STEAM教育を活用した情報メディア革新時代の日米映像クリエイター育成」を行うことになりました。これは2018年度から5年間継続した大学の世界展開力強化事業「日米ゲームクリエイション共同プログラム」の実績をもとに、新たに2023年度から5年間の計画が文部科学省に採択されたものです。事業の推進役となる大学院映像研究科ゲームコースでは、さっそく南カリフォルニア大学映画芸術学部と連携して授業科目の整備や人材交流を実施しています。今回のゲームコース展も、同学部から多数の教員、学生の参加を得て開催できることを嬉しく思います。

現在、生成AIの進化がゲーム制作にも影響を及ぼしています。実現したいことを示せば、AIがコードを補完してプログラミングを支援するようになりました。また画像生成AIを、見え方を含めたゲームの試作に役立てることができるようになりました。すでに今回のゲームコース展の作品でも、プログラミング支援や音声認識を使ったユーザインタフェースなど、さまざまな形でAIが関わっています。AIで足りない技能を補えるようになったことは、制作プロセスを加速する上ではありがたいことです。一方でAIの存在を前提として何を作っていくのかは、制作者にとって大きな課題になります。ゲームコースでもデジタルコンテンツ一般にも関わるものとして、今後のAIを前提とした創作についての考え方や実践方法を開拓していきたいと思います。

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

Game Course 2023

Starting this year, Tokyo University of the Arts will carry out "STEAM-Driven Japan-U.S. Joint Program for Innovative Visual Media Creators" through the program of Support for Creation of Inter-University Exchanges with U.S. Universities. This is a new five-year plan starting in 2023 that was selected by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology based on the results of the "Japan-U.S. Educational Initiative on Creating Games as a Comprehensive Artistic Practice" that continued for 5 years starting in 2018. The Graduate School of Film and New Media's Game Course, which will be the driving force behind the project, has immediately started collaborating with the University of Southern California School of Cinematic Arts to improve its course offerings and conduct exchanges of graduate students. We are pleased to be able to hold GEIDAI GAMES 05 with the participation of many faculty members and graduate students from USC.

Currently, the evolution of generative AI is having an impact on game production. Based on the context you provide, AI can assist you with the programming by supplementing codes. Generative AI can now be used to prototype games as well, including their visual representation. Not surprisingly, AI is involved in the works of this year's Geidai Games Exhibition in various ways, such as programming support and user interfaces using voice recognition. The ability to use AI to fill in the missing skills is a blessing in terms of accelerating the production process. On the other hand, having such a resource, deciding what to create is now a major challenge for creators. As it pertains to both the production of games and digital contents in general, we would like to develop perspectives and practical methods for creation with the present and future existence of AI.

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

The Significance of the Playtest

The students in the Game Course at our university must participate in a gathering called a playtest several times a year. It is an occasion where people play the games that are being developed by them. The students will observe how the playtesters play and react, and also receive feedback from them.

In addition to the game faculty, we invite people to the playtests who have never played the games before, such as students from other departments, alumni, and lecturers.

The meetings progress in a very casual atmosphere. Each playtester is free to move around the classroom amongst the game creators and experience whatever game is available. Laughter and game sounds echo throughout the room, making it feel like an arcade rather than a classroom.

In the field of art, it is common for feedback and advice to be given by reviewers, including faculty, in the form of a critique at significant production stages and completion. Reviewers with expertise and systematic knowledge of the field evaluate the work and provide discourse to position it within the history and entirety of the genre. However, academic playtests of games have a completely different approach from these critiques.

For one, the faculty and other students than the one receiving feedback have no way of grasping what comments were given to the individual designers. In addition, all playtesters, whether they are faculty, students from other departments, or the general public, are treated equally with no hierarchical relationship. Third, in an art critique, what the reviewers say are of their own accord. But, in a playtest, the aspects to be tested are predetermined by the designers.

Our collaborator from 2018, the Interactive Media & Games division at the University of Southern California, ranks as the No.1 program in games education in the United States. They are also well known for their frequent implementation of playtests.

Games are a form of expression that cannot be completed without having players experience them. In other words, they are expressions in which the players receive the creator's ideas and messages through experience. Therefore, the playtest, which tests these experiences, is of great importance in games production. We hope to incorporate the playtest effectively into our curriculum and add new insights to art education.

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

プレイテストなるもの

本学ゲームコースの学生は、年に数回「プレイテスト」と称する会に参加しなくてはならない。自分の制作中のゲームを、他の人に実際にプレイしてもらい、その様子を観察したり、プレイした体験者たちから様々なコメントをもらったりする場である。

プレイテストには、ゲームコース教員のほか、他専攻の学生やOB/OG、外部講師の先生たちなど、初めてそのゲームをプレイする人々も招かれる。

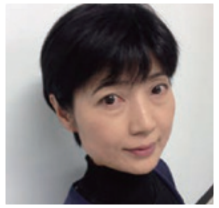
会はとてもカジュアルな雰囲気で進行する。体験者たちは、ゲーム作者がいる机の間を巡って、空いている学生のゲームから個々に体験していく。あちこちで体験者の笑いやゲームの音が響き、まるで教室がゲームセンターのようである。

芸術分野では、作品の途中段階や完成版に対して、「講評会」という形で、教員をはじめとする講評者たちがコメントやアドバイスを行うのが一般的である。専門的知見や体系的な知識を持った講評者たちが、その作品を評価し、その表現の歴史の中に位置付けるための「言説」を与えていくというものであるが、ゲーム分野におけるプレイテストはこの講評会とは全く異なる考え方を持つ。

第1に、個々がどんなコメントをもらっているかについて、我々教員や学生同士はそれを把握し得ない点。第2に、体験者は教員であろうが、他専攻の学生であろうが、一般の方であろうがフラットな立場であり、そこに上下関係は存在しない点。第3に、講評会では往々にして講評者の発言はフリーハンドであるが、プレイテストにおいて、テストしたい項目はあらかじめ作者本人が決めている点、などである。

我々が2018年来、コラボレーションを行っている、全米大学ゲーム教育No.1の南カリフォルニア大学インタラクティブ・メディア＆ゲームズ学科も、このプレイテストを実によく実施することで知られている。

ゲームは、体験者がプレイすることで完結する表現であり、言い換えればプレイヤーが体験を通じて作者のテーマやメッセージを受容する表現とも言える。従って、その制作プロセスの中で、体験をテストする「プレイテスト」は非常に重要な意味を持つのである。我々はこのプレイテストを教育カリキュラムに落とし込み、芸術教育に新たな知見を付加できればと思っている。



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

RlungRta -Wind Horse-

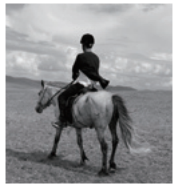
山根 風馬（修士２年）
Fuma Yamane (2nd-year Master's)

大草原を駆け、風を感じる。
それは生物たちに躍動を与える。

音楽：横澤暁生

Galloping across the vast prairie, feeling the wind and inspiring movement in the creatures around.

Music: Akio YOKOZAWA

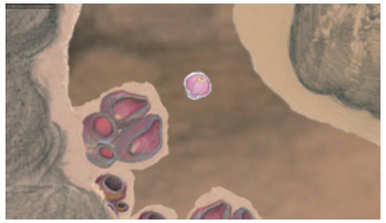


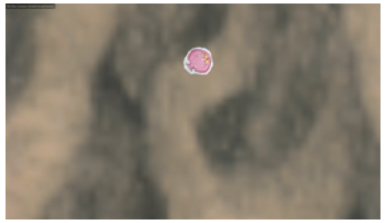
1999年、熊本県生まれ。東京藝術大学絵画科油画専攻を卒業後、同大学大学院映像研究科アニメーション専攻にて、ゲームを用いたインタラクティブなアート作品を制作している。

Born in 1999 in Kumamoto Prefecture, Japan. After graduating from Tokyo University of the Arts with a BFA in oil painting, Yamane continued his studies at the same university's Graduate School of Film and New Media specializing in animation and creating interactive art using games.

Life Finds a Way

王 昊宇（修士２年）
Haoyu Wang (2nd-year Master's)





取り入れ、吐き出し、また繰り返す。環境とのやり取りの中で小さな生命は上昇していく。 その行く先にはどんな風景が待っているのだろう。

音楽：李灿

Ingest, spit out, repeat. The tiny being ascends by finding its way through the environment. What scenery will it eventually get to see?

Music: Can LI

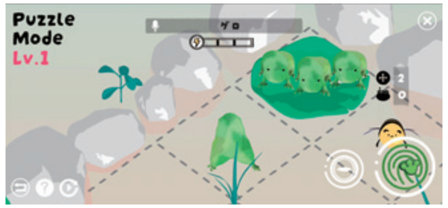
1997年中国河南省生まれ。2020年北京印刷学院デジタルメディアアート科卒業。2024年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻ゲームコース修了予定。

Born in 1997 in Henan Province, China. In 2020, graduated from Beijing Institute of Graphic Communication with a degree in digital media art. Expected to receive master's degree from the games program at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media in 2024.

修了作品
Master's Thesis Projects

ゲロゲロ！　GeroGero!

スィウランポン チャンヤ（修士2年）
Chanya Sriuranpong (2nd-year Master's)



ゲロゲロ！あなたの声でカエルを操作しよう。ハチは食べられるけど、刺すのでぶつからないように！
さあ、カエルを仲間のところまで連れていってあげよう！
操作にSpeech-to-Textの音声認識を使用したゲーム。

Say "GeroGero!" and control the frog with your voice. You can eat the bees but be careful not to touch them because they sting! Now, let's guide the frog to its friends!

タイ、バンコク出身。チュラロンコン大学建築学部コミュニケーションデザイン学科卒業。2024年東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻ゲームコース修了予定。テクノロジーとゲーム制作に関心を持っている。

Born in Bangkok, Thailand. Graduated from the Department of Communication Design in the Faculty of Architecture, Chulalongkorn University. Expected to receive a master's degree from the Department of New Media (games track) at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media in March 2024. Interested in technology and games production.

1年次作品
M1 Projects

walking teddy

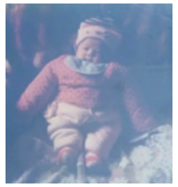
潘 宇（修士1年）
PAN Yu (1st-year Master's)

自由を手に入れた子ぐまのキーホルダーが、初めての冒険に出る。
音楽：永田みはる　音響：一麦よいち

The keychain teddy, having gained freedom, embarks on an adventure.
Music: Miharu NAGATA　Sound Design: Yoichi ICHIMUGI

中国出身。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在学中。

Born in China. Currently pursuing a master's degree in the animation department (games track) of the Graduate School of Film and New Media at Tokyo University of the Arts.



キヨの部屋　Kiyo's Room

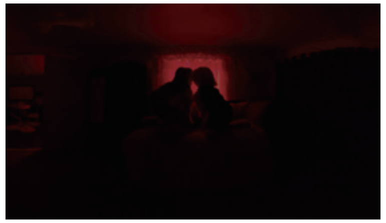
みさはる（修士1年）
MISAHARU（1st-year Master's）

キヨとひなが住む小さなアパートにはたくさんのものが詰まっている。彼女たちはそこでいろんな時間を過ごし、悩んだり笑い合ったりした。そして再びキヨの誕生日が訪れる。

音楽：松吉菜々子、藤垣美南　音響：向谷萌絵

Kiyo and Hina live in a tiny apartment where they have spent a lot of time together. They've laughed, they've cried, and it's Kiyo's birthday again.

Music: Nanako MATSUYOSHI, Mina FUJIGAKI　Sound Design: Moe MUKAITANI

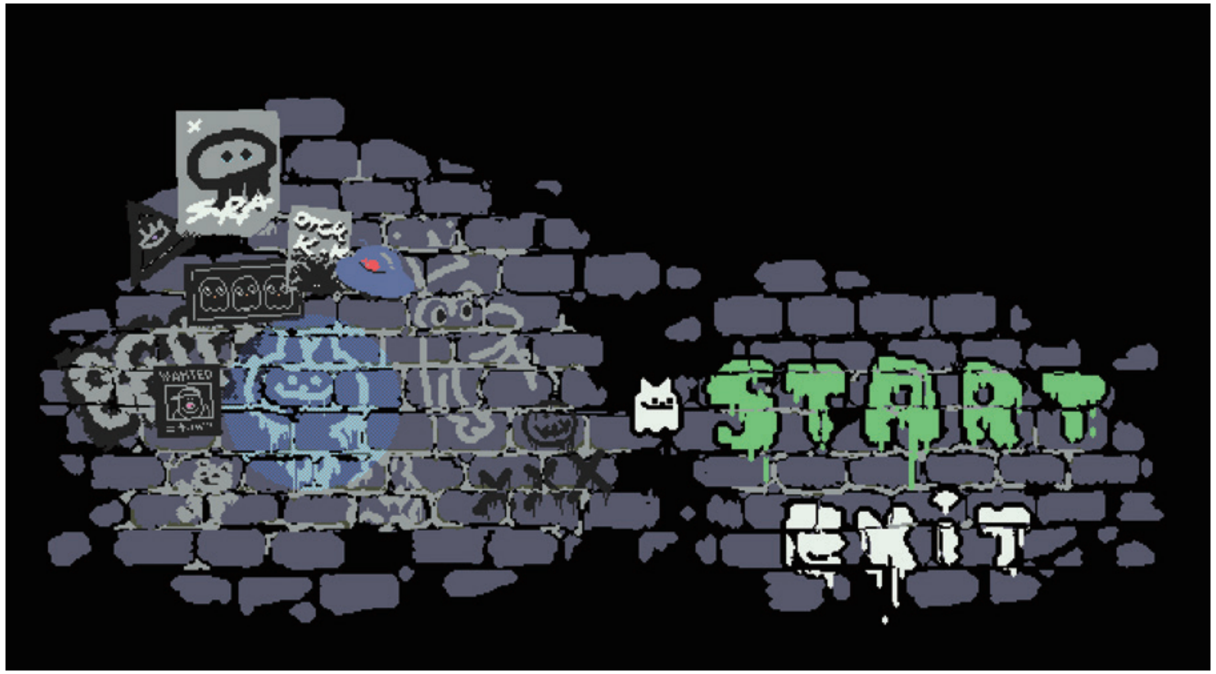


1999年中国広州市生まれ。東京造形大学アニメーション専攻を卒業し、卒業制作に「La nuit des illusions ~ 迷走の夜」を制作。現在東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻ゲームコース在学中。

Born in 1999 in Guangzhou, China. Graduated from Tokyo Zokei University with a degree in animation where I created "La nuit des illusions ~ Lost Night" as my graduation project. Currently enrolled in the master's program at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media in the Department of Animation's games track.

graffiti friends　らくがきフレンズ

オウ シギ（修士1年）
WANG Siyi（1st-year Master's）



君はユウレイ猫。あちこちぶらついては落書きをして、新しい仲間をつくる。どんどんぶらつきながら落書きを楽しもう。

音楽：堀哲人　音響：堀哲人　プログラマー：吴宇涵

You're a ghost cat, wandering around, drawing doodles and making friends. Just keep wandering and have fun doodling.

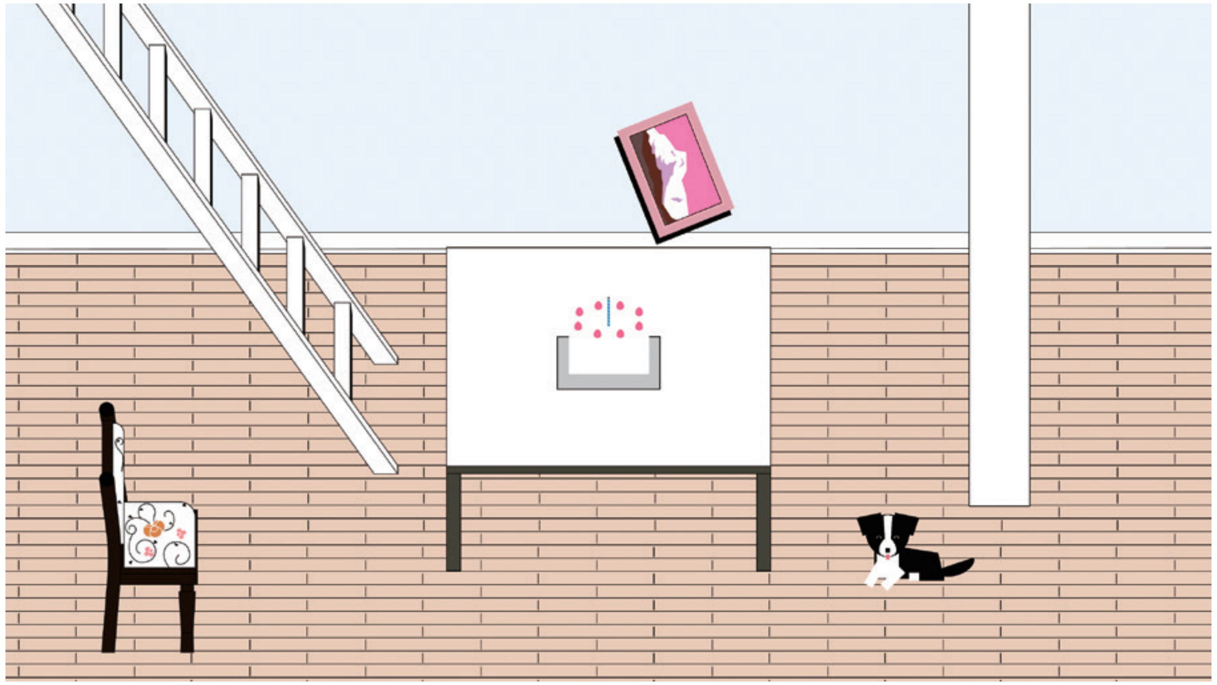
Music: Tetsuto HORI　Sound Design: Tetsuto HORI　Programmer: Yuhan WU

小さな町の出身。ピクセルマスターになりたい！

I come from a small town. I want to become a pixel master!

今日はわたしの誕生日 Today is My Birthday

王 憶雪（修士1年）
Yixue Wang (1st-year Master's)

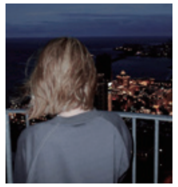


人生のさまざまなステージの誕生日に、部屋にあるものに触れながら、過去の出来事を解き明かしていく。

音楽：白川健斗

A game to unravel past events by interacting with objects in the room on birthdays at different walks of life.

Music: Kento SHIRAKAWA



中国出身。清華大学美術学院視覚伝達デザイン専攻卒業。グラフィックやアニメーション、映像を含むナラティブ・メディアによる制作を行なっている。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻ゲームコース在学中。

Born in China. Majored in Visual Communication Design at Tsinghua University. Currently a master's student in the Department of New Media (games track) at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Primarily works with narrative media including graphics, animation, and live-action.

Where are we going?

古池 安由実（修士1年）
Ayumi Koike (1st-year Master's)

知らない場所へ行きたい時、また一度行ったことがある場所でさえ、ナビゲーションなしでは辿り着けないことが多々ある。「代替」する技術が私たちの生活の質や幸福の向上に寄与する一方で、引き換えに失ってゆくものについて考えるゲーム作品。

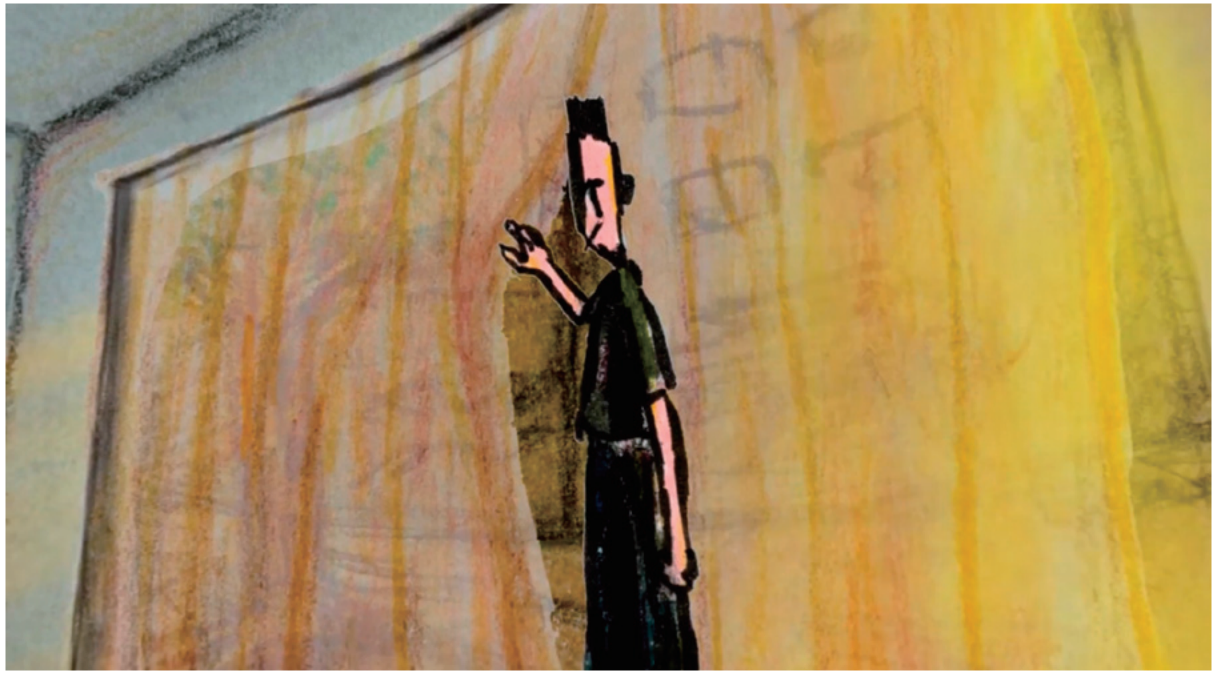
When we want to go somewhere for the first time, or even to a place we've been before, we often cannot get there without navigation. This is a game that considers what we are losing as alternative technologies enhance our quality of life and happiness.

2000年、神奈川生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻在籍中。

Born in 2000 in Kanagawa, Japan. Currently a student in the Department of New Media at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.

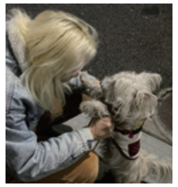
そしてナイフを手にした（プロトタイプ）　So he grabbed the knife (Prototype)

クワ ウケン（修士1年）
Sam KUWA（1st-year Master's）



ゲームが大好きな気弱な少年が、ゲームセンターで金を奪われる。彼は父親にもらったスイスアーミーナイフを手に取り、自分もだれかを襲おうと決意する。

A timid boy who loves video games gets robbed at an arcade. He decides to do the same with the Swiss Army knife that his father had given him.



1996年中国・重慶市に生まれる。2023年東京工芸大学アニメーション学科卒業。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に在学中。

Born in 1996 in Chongqing, China. Graduated from Tokyo Polytechnic University in 2023 with a degree in animation. Now enrolled in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.

Whale Fall　※更新版　Updated version

山根 風馬（修士1年　※制作当時）
Fuma Yamane（1st-year Master's at time of production）

莫大な水の中で生命の循環を体験する、海洋のゲーム。

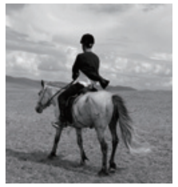
音楽：北井里樹、横澤暁生　音響：松村道知

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

Music: Riki KITAI, Akio YOKOZAWA　Sound Design: Dochi MATSUMURA

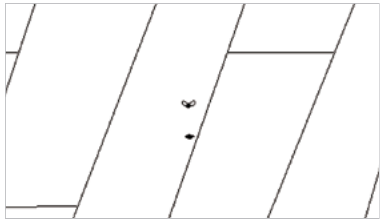
1999年、熊本県生まれ。東京藝術大学絵画科油画専攻を卒業後、同大学大学院映像研究科アニメーション専攻にて、ゲームを用いたインタラクティブなアート作品を制作している。

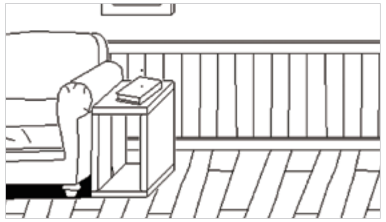
Born in 1999 in Kumamoto Prefecture, Japan. After graduating from Tokyo University of the Arts with a BFA in oil painting, Yamane continued his studies at the same university's Graduate School of Film and New Media specializing in animation and creating interactive art using games.

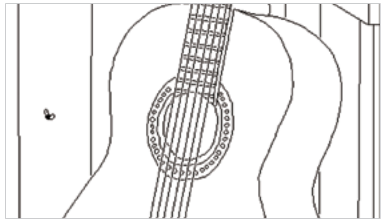


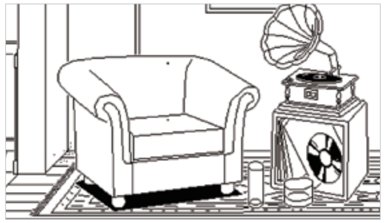
Time Flies

ミヒャエル フライ
Michael Frei



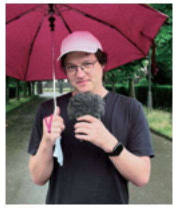






あなたはハエ。命は短いのにやりたいことリストは長い！ 楽器を習ったり、本を読んだり、お金持ちになったり、酔っ払ったり、誰かを笑顔にしたり。目標を追い求める気分になれないときは、ただリラックス。羽をきれいにして、音楽を聴けばいい。残された時間を最大限に楽しもう！ みんないつかは死ぬんだから。

In Time Flies, you're a fly - your life is short and your bucket list is long! Learn an instrument, read a book, become rich, get drunk, or make someone smile. And if you don't feel like pursuing your goals, you can just relax, clean your wings, and listen to music. Make the best of the time you have left, because we're all going to die.

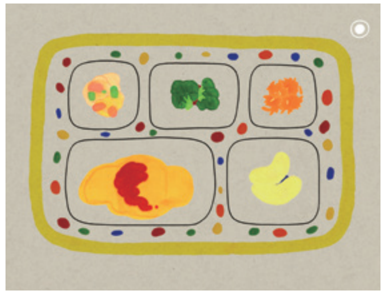


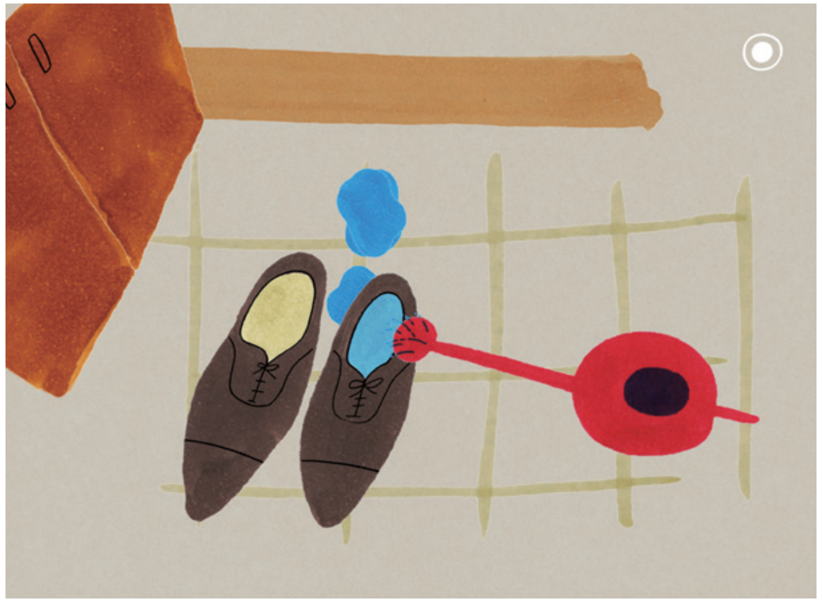
1987年アッペンツェル生まれのスイス人ゲームデザイナー＆映像作家。ルツェルン応用科学芸術大学とタリンのエストニア芸術アカデミーでアニメーションを学ぶ。彼のアニメーション作品は国際映画祭で数々の賞を受賞。インタラクティブ作品『Plug & Play』(2015年)と『Kids』(2019年)はSNS上で爆発的な人気を集めた。フライの作品は国内外で展示され、自身は頻繁に講演に招かれている。チューリッヒを拠点とする、一風変わったプロジェクトの制作会社Playablesの共同設立者。

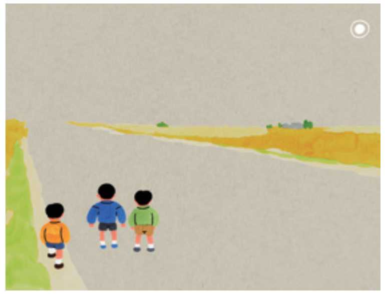
Michael Frei (1987), born in Appenzell, is a Swiss game designer and filmmaker. He studied animation at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts and at the Estonian Academy of Arts in Tallinn. His animated films have won numerous prizes at international festivals. His interactive projects "Plug & Play" (2015) and "Kids" (2019) went viral. His work is exhibited internationally and he is regularly invited to speak about his practice. He is co-founder of Playables, a production company for peculiar projects based in Zurich.

Five Years Old Memories

小光
Komitsu







友人たちに5歳ごろの記憶をインタビューし、その個人的な感覚の記憶やエピソードを元に制作した、オムニバスインタラクティブアニメーション。

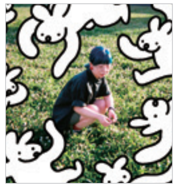
音楽：野川菜つみ　プログラマー：早川翔人

This is an interactive omnibus animation based on interviews with my friends about their memories around the age of five. It recreates their personal sensory memories of the episodes.

Music: Natsumi NOGAWA　Programmer: Shoto HAYAKAWA

アーティスト。サインペンを使ってイラストレーション、アニメーション、ゲームを制作。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。主なインタラクティブ作品に「here AND there」、「Wander in Wonder」がある。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。

Independent artist. Komitsu makes illustrations, animations and games with felt-tip pens. She graduated from the Department of Animation in the Tokyo University of Arts Graduate School of Film and New Media in 2018. Her main interactive works are "here AND there" and "Wander in Wonder." 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.



詩が書けなかった日　The day I couldn't write a poem

Zennyan（田井中 善意）＋mikyokyuji（薄羽 涼彌）
Zennyan (Zeni Tainaka)＋mikyokyuji (Ryoya Usuha)

言葉の上を歩きながら進んで行く、とても短いゲーム作品です。プレイヤーはゲームで遊びながら、物語を読み解いていきます。文章の内容は作者の「詩が書けなかった」という体験をもとに綴られたエッセイです。

文字にゲームオブジェクトとしての機能を与えることで、言葉の余白に隠された意味や、文字そのものの手触りを表現しました。意味と動作の統合や乖離によって、文字だけでは表象できない存在を立ち上げようとする試みで、ゲームプレイに適した「詩」の新しい形式を模索しました。

In this very short game, you walk on words. These words construct an essay based on the game creator's experience of not being able to write a poem.

The words themselves are game objects loaded with nuance and texture. The meaning of a word or a phrase and its accompanying play sometimes match and sometimes oppose. This game attempts to find a new dimension of what a word can express, thereby contributing to an original form of poem writing through gameplay.

Zennyan（田井中 善意）　1984年千葉県生まれ。東京藝術大学美術研究科工芸専攻修了。伝統工芸と現代美術を実践した後、ピクセルアート制作を開始。ドット絵専門のイラストレーターとして活動を行いながら、ビデオゲームの表象をテーマにした作品を制作する。 アート、デザイン、エンターテインメントと領域を横断しながら活動中。

Zennyan (Zeni Tainaka)　Born in 1984 in Chiba Prefecture, Japan. MFA in crafts from Tokyo University of the Arts Graduate School of Fine Arts. Worked in both areas of traditional crafts and contemporary art before moving on to becoming a pixel artist. While creating illustrations using only pixel graphics, he also designs video games that explore their representational meanings. His field ranges from art, design to entertainment.

mikyokyuji（薄羽 涼彌）　1991年埼玉県生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。映像メディアを通して、人間の知覚やコミュニケーションのあり方を再認識する作品制作を行う。近年のゲーム作品に「ルビを振るゲーム」「ゾウだけが解けるパスワード」「you understand kawaii」「My Exercise」など。

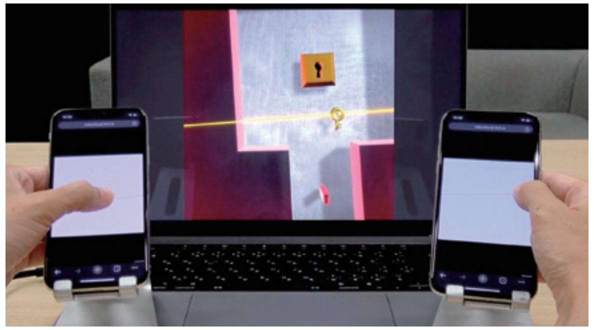
mikyokyuji (Ryoya Usuha)　Born in 1991 in Saitama Prefecture, Japan. Master's degree from the Department of New Media in Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Creates media projects that reexamines human perception and communication. Recent works include "Furigana Shooter," "The Password Only Elephants Can Unlock," "you understand kawaii," "My Exercise," etc.

Finger-String-Key　指・ひも・カギ

薄羽 涼彌
Ryoya Usuha

2台のスマートフォンを操作して遊ぶ協力アクションゲーム。タップした座標同士が線で結ばれ、その線の中心に鍵が現れます。障害物を避けながら、鍵穴まで鍵を運ぶことがゲームの目的です。

You will need two smartphones to play this game. By operating them together, you'll be able to connect a string between them. Then, a key will appear on the center of the string so take it to the keyhole -- just don't bump into anything on the way.



Furigana Shooter　ルビを振るゲーム

薄羽 涼彌
Ryoya Usuha

写真の中にある漢字を見つけて、ルビを振っていくゲームです。振っていく平仮名は順不同なので思いのほか難しく、漢字が読めることの素朴な喜びと、撮影場所の街を観光するような体験が楽しめます。

This is a game where you add Furigana to all the Kanji characters that appear in the photos. Furigana are phonetic letters that provide pronunciation guidance for the Kanji characters. The Hiragana to be applied doesn't show up in any particular order, making the game more challenging than you might expect, yet there's a strangely satisfying pleasure in its simplicity.

1991年埼玉県生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。映像メディアを通して、人間の知覚やコミュニケーションのあり方を再認識する作品制作を行う。近年のゲーム作品に「ルビを振るゲーム」「ゾウだけが解けるパスワード」「you understand kawaii」「My Exercise」など。

Born in 1991 in Saitama Prefecture, Japan. Master's degree from the Department of New Media in Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Creates media projects that reexamines human perception and communication. Recent works include "Furigana Shooter," "The Password Only Elephants Can Unlock," "you understand kawaii," "My Exercise," etc.

ゲーム制作演習 有志成果展示

Projects from the Game Development Exercise

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生対象の授業です。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 open to all 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.

7

井澤 岳丸（先端芸術表現科3年）
Takemaru Izawa (3rd-year, Dept. of Intermedia Art)

これはある少女が“魔女”になるまでの物語。呪文を探す冒険に出かけよう。魔法の呪文の正体とは…

A game about a girl and her story of becoming a “witch.” Let’s go on an adventure in search of magic spells.

Space Modulator

レア エンベリ（絵画専攻油画 修士1年）
Lea Embeli (M1, Oil Painting)

絵を描くのと同じように作られたゲーム。ゲームオブジェクトが別のオブジェクトにつながり、一筆が別の一筆につながり、すべてのプロセスは直感的で、具体的な計画やゴールはない。ワンクリックとひとつのオブジェクトから始まり、さまざまな方向へと広がっていく。

　最終的には抽象的な脱出ゲームのような形になり、どのオブジェクトとどのように相互作用できるかを考えなければならない。そして最後は、始めたときと同じように空のキャンバスでゲームが終わる。

This is a game that was made in a similar way you would paint a painting. One game object led to another, one stroke connected to another, and the whole process was intuitive without a concrete plan or goal. It started with one click and one object which then expanded into many different directions.

The final product has a form of an abstract escape game where you have to figure out which objects you can interact with and how. And finally, you finish the game the same way you started, with an empty canvas.

Mineralization

岡江翔滋（先端芸術表現科3年）
Shoji Okae (3rd-year, Dept. of Intermedia Art)

二度と戻ることのできない過去の記憶は、静かにきらめく鉱物のようだと感じる。そして人が死ぬとき、もしその一生分の鉱物が世界に還るなら、そこは白銀の大地だろうと想像した。

The memories of the past, those moments we can never go back to, I think of them as gently glimmering minerals. When people die, if the lifelong buildup of their minerals are to be returned to the world, that place must be a vast plain of silvery white.

東京藝術大学大学院映像研究科 × 南カリフォルニア大学映画芸術学部

**Tokyo Geidai Gradute School of Film and New Media ×
University of Southern California School of Cinematic Arts**

2023年度に文部科学省による大学の世界展開力強化事業～米国等との大学間交流形成支援～に採択され、STEAM教育を活用したメディア革新時代の国際的クリエイター育成を目指しています。本事業では、全米トップのゲーム教育機関を含むUSC映画芸術学部と本校双方のメディア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実施します。

2018年度に採択された大学の世界展開力強化事業に引き続き、今年度で東京藝大×USC共同事業は6年目となります。本年度採択の事業ではUSC映画芸術学部に加え工学部との連携も開始し、テクノロジーによるイノベーションも目指していきます。

新事業のキックオフとして、2023年12月に藝大生が渡米、USCを訪問し、双方の作品を発表・講評しました。また、USCアンドレアス・クラッキー教授およびピーター・ブリンソン教授の指導による東京藝大×USCゲームジャムに向けての準備を行いました。

In 2023, the Japanese Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology selected our proposal of “STEAM-Driven Japan-U.S. Joint Program for Innovative Visual Media Creators” for the Inter-University Exchange Project with U.S. universities.

First selected in 2018 for the preceding national project, Tokyo Geidai Graduate School of Film and New Media and the University of Southern California School of Cinematic Arts have since been jointly exploring methods to improve games and media education for both faculty and students. The new round will welcome the addition of USC School of Engineering to augment technological innovation and to pursue a well-rounded STEAM education in the visual media arts.

To launch the new round of partnership, in 2023, the schools organized a one-day game jam that began with a meeting of the students in Los Angeles. The project will continue in Tokyo in March 2024 during the Tokyo Geidai exhibition period.

Tokyo Geidai Visits USC 2023

In December 2023, Tokyo Geidai first-year master’s students from the Graduate School of Film and New Media visited USC and its students from the Interactive Media & Games, Media Arts + Practice, and Computer Science divisions.

During the one-week stay, both sides presented, played, and critiqued each other's interactive projects. They also went on excursions together to learn more about USC and the city of Los Angeles.

USC訪問の記録

2023年12月に東京藝大大学院映像研究科の修士1年生がUSCを訪問し、インタラクティブ・メディア&ゲームズ、メディア・アーツ＋プラクティス、コンピューターサイエンス等の専攻に所属する学生と交流しました。

1週間の滞在中、両学生は互いのインタラクティブ・プロジェクトを発表し、プレイテストや批評をし合いました。また、USCやロサンゼルスの街について学ぶため、ともに散策にも出かけました。

USCからのメッセージ

Messages from USC

東京藝大とUSCは、数年前からゲームデザイン教育の新しいパラダイムの開発に共同で取り組んできました。今年、そして今回の展覧会は、このプロセスにおける重要な一歩となります。なぜなら、私たちのこの協力関係を5年間延長することが可能になったからです。昨年終了した最初の5年間は、世界的なパンデミックや遠隔作業という制約に対処しなければなりませんでしたが、それらを乗り越えて、この関係を継続できることを喜ばしく思います。このような延長が可能になったのは、もちろん、助成金の提案書をまとめた東京藝大の親愛なる仲間の素晴らしい革新と創造性の精神と、この新たなサイクルに資金を提供することを決定した日本政府の未来志向の考え方のおかげです。しかし、それ以上に重要なのは、それがこの無二のコラボレーションの質を証明するものでもあるということです。異なる文化、異なるクリエイティブマインド、異なる学術背景を横断して協働することで、どちらか一方だけでは生まれない、類まれなる成果を生み出すことができるということを、この試みは見事に証明しています。私たちが世界中で直面している途方もない課題に共同で立ち向かうことができるという希望と熱意を抱かせてくれるのは、この協力の精神と、共に創り出そうという姿勢なのです。

Tokyo Geidai and USC have been working together to develop a new paradigm of game design education for several years now. This year - and this exhibition - mark an important step in this process: We are looking at a five-year extension of our collaboration. After a cycle of five years that just ended last year, during which we had to deal with the restrictions of a global pandemic and remote collaboration, we are excited to be able to continue the work. The fact that this extension is possible is, of course, testament to the remarkable spirit of innovation and creativity of our dear colleagues from Tokyo Geidai, who put together the grant proposal, and the future-oriented thinking of the Japanese Government that decided to fund this new cycle. But even more importantly, it is also testament to the unique quality of this collaboration, which aptly demonstrates that working across different cultures, different creative mindsets, and different academic paradigms yields exceptional results that would not have come from either of our institutions alone. It is this collaborative spirit and the willingness to create together that makes me hopeful and enthusiastic that we can jointly face the tremendous challenges we are facing around the globe.

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

Andreas Kratky
Distinguished Professor,
Tokyo University of the Arts
Media Arts + Practice,
Interactive Media & Games Division
USC School of Cinematic Arts

東京藝術大学との貴重なパートナーシップを継続できることを光栄に思います。USCゲームズの学生たちは、この春、東京でコラボレーションの成果を披露することを楽しみにしています。

We are honored to continue our valuable partnership with the Tokyo University of the Arts. Our USC Games students are thrilled to show their collaborative efforts this spring in Tokyo.

ダニー・ビルソン
南カリフォルニア大学映画芸術学部
USC Gamesディレクター

Danny Bilson
Director of USC Games
Chair, Interactive Media & Games Division
USC School of Cinematic Arts

情報化時代を迎えて数十年。計算大三角の3点を構成するソーシャルメディア、A.I.、ゲームを我々は常に渡り歩いている。前者2つはそれぞれブラックボックスとして機能する。それらは文化的な技術であり、我々がそれらを分析したり、それらが私たちにどのように作用するかを理解しようとしたりする必要はないという前提に立っている。ソーシャルメディアとA.I.は、どこかの誰かが正当な理由で、公正な意図のもとに存在していると私たちに信じ込ませて、使用を促している。

ゲームは、その逆の契りで成り立っている。プレーヤーがゲームを理解しなければ、ゲームは機能せず、前進せず、存在しない。プレーヤーは、そのゲームの論理、物や人の関係、ひとりひとり違う展開で進む道筋を探し、発見しなければならない。ゲームが約束できるのは、透明性と公平性だけだ。

この展覧会で発表されるプレイアブル作品は、ゲームとプレイヤー間のこの契約を祝うものである。この合体は、ゲームが単に奨励するものではなく、それこそがまさにゲームの意義なのだ。ここに集まるゲーム・アーティストたちは、私たちが冒険できる、表現豊かな遊び場を作ってくれた。我々がその中で自分自身の道を見つけることができると信じてくれている。

A handful of decades into the information age, we all find ourselves perpetually bouncing around the three points holding together the grand computational triangle - social media, A.I., and games. The former two operate as black boxes – cultural technologies that bank on the assumption that we need not analyze them or seek to understand how they operate on us. Social media and A.I. encourage us to play along assuming someone somewhere is manipulating us for the right reasons, with a fair intent.

But games promise the opposite compact. If the player does not understand a game, the game does work, it does not advance, it does not exist. The player must seek and discover the logic within, the relationships among the pieces and people, and the unfolding path that emerges uniquely for every individual. Games can only promise transparency and fairness.

The playable artworks in this year's show celebrate that contract between the game and the player. This alliance is not something games simply encourage, but it is the point of them. These game artists have created expressive playgrounds for us to explore, and we are better for it knowing they trust us to find our own path within.

ピーター・ブリンソン
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

Peter Brinson
Distinguished Professor,
Tokyo University of the Arts
Interactive Media & Games Division
USC School of Cinematic Arts

配信番組
Video Programs

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。

https://games.geidai.ac.jp/05

修士作品ゲーム実況　ドグマ風見（ゲスト：湯毛、ひげおやじ）

Game Course Games Commentary by Dogma Kazami (Guests: Yuge & Higeoyaji)

インターネットのゲーム番組やスポーツ番組を中心に2000本以上の出演を誇るドグマ風見氏による、東京藝術大学大学院映像研究科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：「RlungRta -Wind Horse-」「ゲロゲロ！」「Life Finds a Way」

Internet celebrity and game commentator Dogma Kazami will play the following Tokyo Geidai Game Course student projects: “RlungRta -Wind Horse-” “GeroGero!” “Life Finds a Way”

ドグマ風見
司会やMC、ラジオパーソナリティ、YouTube等多方面で活躍するネットタレント。主にインターネットのゲーム番組やスポーツ番組を中心に2000本以上出演。TVやラジオ番組でのレギュラー等、タレントとしても多方面で活躍。小林幸子と共にパーソナリティを務めるJFN系ラジオ「クリエイターズ・スタジオ with ボカコレ月曜日」等で活動中。

Dogma Kazami
Dogma Kazami is a multi-media personality active on the internet, TV and radio. He has been on more than 2,000 games and sports shows mainly through online channels such as YouTube. His radio program with singer Sachiko Kobayashi, “Creators Studio with the VOCALOID Collection,” is airing every Monday on Japan FM Network stations.

湯毛
歌手として活動を開始し、2014年結成のロックバンド「ゲーム実況者わくわくバンド」ではボーカル・ギターを担当。ゲーム実況配信、番組のMCやラジオのパーソナリティなど多方面に活動しながら、インターネットにおける音楽・ゲーム・配信文化を牽引する。

Yuge
Yuge began his journey as a singer and founded the rock band “Game Jikkyōsha Wakuwaku Band” in 2014 in which he performed as vocals and guitar. Now his roles range from game streamer, MC to radio personality as he leads the music, gaming, and streaming culture on the internet.

ひげおやじ
国内動画サイトで数々のWeb番組を手掛け、制作したライブ配信の累計再生数は1億回を超える超Webディレクター兼 激イカスニュースサイト『ガジェット通信』副編集長。自称「世界で一番忙しいニート」。

Higeoyaji
Higeoyaji has produced numerous web programs on video sites in Japan. As a web director, his live-streamed shows have accumulated over 100 million views. He also serves as Deputy Editor on the news site “GetNews.” He calls himself “the busiest hermit in the world.”

配信番組
Video Programs

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/05

学生作品解説｜ゲームコース学生プレゼンテーション

Presentation by Game Course Students

Tokyo Geidai Game Course students will introduce their projects: “RlungRta -Wind Horse-” “Life Finds a Way” “GeroGero!” “walking teddy” “Kiyo’s Room” “graffiti friends” “Today is My Birthday” “Where are we going?”

東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコースの学生本人による、修士作品・一年次作品の解説を配信します。
実況作品：「RlungRta -Wind Horse-」「Life Finds a Way」「ゲロゲロ！」「walking teddy」「キヨの部屋」「らくがきフレンズ」「今日はわたしの誕生日」「Where are we going?」

昨年の配信の様子　Last year’s stream

修士作品講評会

Play & Critique of Tokyo Geidai Projects

USC Gamesのアンドレアス・クラッキー教授とピーター・ブリンソン教授、ゲームデザイナー・映像作家のミヒャエル・フライ氏による、東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコースの作品講評会を実施しました。

講評作品：「RlungRta -Wind Horse-」「ゲロゲロ！」「Life Finds a Way」「walking teddy」「キヨの部屋」「らくがきフレンズ」「今日はわたしの誕生日」「Where are we going?」「そしてナイフを手にした（プロトタイプ）」

USC Games professors Andreas Kratky and Peter Brinson, and game designer & filmmaker Michael Frei reviewed the Tokyo Geidai student projects: "RlungRta -Wind Horse-" "GeroGero!" "Life Finds a Way" "walking teddy" "Kiyo's Room" "graffiti friends" "Today is My Birthday" "Where are we going?" "So he grabbed the knife (Prototype)"

昨年の講評会の様子　Last year's critique session

非常勤講師からのメッセージ

Messages from Adjunct Lecturers

"Introduction to Games" lecturers Daichi Nakagawa, Kenji Ono, and Katsutoshi Machiba have dedicated messages for the students studying and creating games.

ゲーム概論の非常勤講師である中川大地氏、小野憲史氏、待場勝利氏からメッセージを頂きました。

As the democratization of production tools has led to the blossoming of an indie games culture and an era in which anyone can create games, it is becoming increasingly important to reflect on why you choose games as your form of expression. Just as the struggle against the automation and mechanization of visual expression such as photography and film once gave birth to contemporary art, what can be accomplished with contemporary games? Please play with this question and let it spearhead your future.

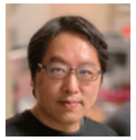
Daichi Nakagawa

制作ツールの民主化でインディーゲーム文化が開花し、誰もがゲームを創れる時代が到来する中で、「なぜゲームを選ぶのか」の省察がますます重要になっています。かつて写真や映像といった視覚表現の自動化・機械化との格闘が現代アートを生み落としたように、現代ゲームで何ができるか。その最前線の問いと戯れてみてください。

中川大地

Video games evolved with the iteration of TANG (This Ain't No Game). I ask that the students keep creating new TANGs. In order for that to happen, you need to pause and think about what is a video game in the first place, and then, find your own expression of it. This is what I wanted to convey to you through my lectures. I wonder how far you have gone along in your journey. I, as one of many players, look forward to your games in this exhibition.

Kenji Ono



ビデオゲームは「KGN（こんなの、ゲームじゃ、ない）」の繰り返しで発展してきた。学生には新たな「KGN」を生み出してほしい。そのためにはビデオゲームとは何か、いちど立ち止まって思索する必要がある。そのうえで、自分なりの表現に昇華させることが大切だ……。授業を通して、学生に伝えたかったメッセージだ。どこまで自分のものにできただろうか。自分もまたプレイヤーの一人として、本展覧会を楽しみたい。

小野憲史

To those of you who create with technology,

Why now? Why you? Why with this technology? Why does this project need to be made?

These are questions I always ask creators.

I have played your work and many of them are gemstones that have the potential to become something special.

Please keep going back and forth between subjective and objective and keep polishing your projects.

Katsutoshi Machiba

"技術を使える"クリエイターへ

なぜ？「今」、なぜ？「あなたが」、なぜ？「この技術を使って」、なぜ？「この作品を作るべきなのか」

私は必ずクリエイターにこの質問をします。

今回私が体験した多くの作品は、きっと魅力的になる作品の原石に感じました。

主観と客観を行ったり来たりしながら、さらに自分の作品を磨き続けてほしいと思います。

待場勝利

産学協同の取り組み

Academia and Industry Collaboration Initiatives

芸術と情報　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。

※2023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。

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.

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)

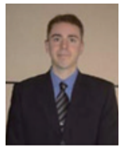
Game Development
Naoki Yoshida (Square Enix, Member of the Board/Game Designer)

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)

芸術と人工知能とデジタルゲーム
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, AI and Digital Games
Youichiro Miyake (Square Enix, Lead AI Researcher)



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)

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.

産業界からの教育への参加について

Industry Involvement in Academia

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, Producer Takashi Tokita from Square Enix, gives guidance to all of the students and their projects comprehensively. Tokita has since been appointed as Tokyo Geidai Visiting Professor and continues to provide advice that is on the mark and eye-opening.

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。

Invitation to Tokyo Geidai Games Tasting

Today, what we call games encompass a baffling variety.
When it comes to creating games, there are countless branching points at which you must make decisions: the kind of a game to make and how, the underlying theme, the methods of expression, the technologies to use, etc.

No one will argue that games are considered to be the latest form of entertainment, but I define game design as cooking.

Take curry and ramen for example. The inexhaustible ways we customize them and how much pleasure they give us by appealing directly to our primitive instincts can only be described as cuisine entertainment.

When you have a theme you want to express, you need to think about the ingredients to use and how to prepare them. Then, how will you serve it and to whom? How do you want it to taste for them?

This exhibition is a great opportunity to have guests taste the dishes made by you, the chefs and patissiers.

We ask the guests to savor these games and give the creators your honest feedback.

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

藝大ゲームス試食会へのご招待状

ゲームといっても新旧多種多様なゲームが混在する現代。
　自分のゲームを制作するとなると、何をどうゲームにするか、テーマの決定から、表現方法、技術の選択と無数の分岐点が存在します。
　ゲームは最新のエンターテイメントという認識が定着していますが、私は『ゲーム＝料理』であると定義しています。
　カレーやラーメンの無尽蔵なまでの自由度と娯楽性、本能に直結するその魅力は、食べるエンタメといえば共感いただけることでしょう。
　表現したいテーマを、どんな食材どんな調理法で、どう提供しどんな人にどう味わっていただくか。
　このゲーム展はシェフやパティシェとなった学生たちの作品をみなさんにプレイしていただける絶好の試食会です。
　是非たくさんのゲームを味わっていただき、忌憚のない味のフィードバックをよろしくお願いいたします。

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

カプコン！ グラフィック創造ワークフロー

Seminar: Graphics Development Workflow at CAPCOM

2023年6月30日に東京藝術大学キャリア支援室の主催で、カプコン現役クリエーターの山崎憲氏、大城良輔氏、中里明衣氏、人事の廣嶋賢悟氏に登壇いただき、特別講演を開催いたしました。

『モンスターハンターライズ　サンブレイク』を題材としたカプコンのグラフィック制作のワークフローや卒業生講演などを実施、数多くの学生が受講いたしました。

On June 30, 2023, CAPCOM, one of the most prominent game developing companies in Japan, gave a seminar at Tokyo Geidai. Speakers included creators Ken Yamasaki, Ryosuke Oshiro, and Mei Nakazato, and hiring manager Kengo Hiroshima.

Many students gathered to learn the workflow for graphics creation at CAPCOM in the production of “Monster Hunter Rise: Sunbreak” and from their predecessors who have joined the company.

(Hosted by the Tokyo Geidai Career Support Office)

© CAPCOM

メインビジュアルについて

Key Visual Concept

I’ve always been interested in games, but I never thought I would be making one someday. And then, when I first began engaging in game creation, I realized I was at a bizarre playground. Games are of course a kind of playground, and strangely, creating them is also a play experience.

Narratives, events and activities are to emerge within this virtual realm, yet they somehow need to remain connected with reality. Here, the line between the impossible and the possible blurs to the point where we enter a domain in which anything is realizable. Starting a project is the hardest part because everything has to be made from scratch. The depth I need to dig feels bottomless, and each inch of it uncovers an unexpected (and mostly unwanted) territory.

The way people experience a game varies as the number of people that play it, which is what makes game development so fascinating. I believe game creation always starts with simple ideas. Yet, these uncomplicated beginnings evolve into complex realities when they’re kneaded together with artistry.

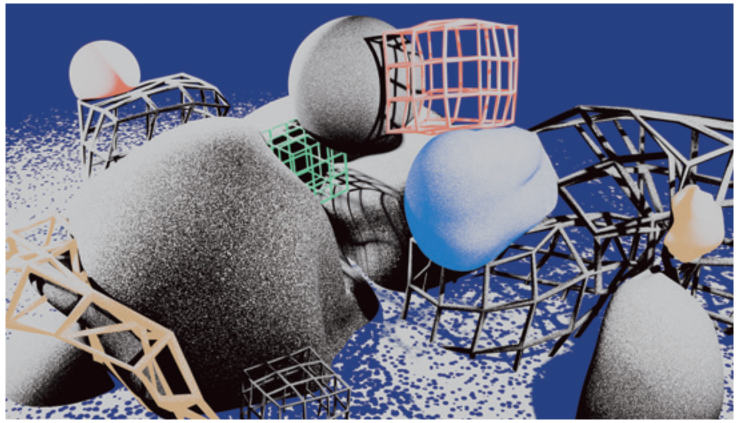
ゲームにはずっと興味があったが、いつか自分が作ることになるとは思ってもみなかった。しかし、初めてゲーム制作に携わったときに、自分が奇妙な遊び場にいるように感じた。ゲームはもちろん遊び場だが、不思議なことに、ゲームを作ることもまた遊びなのだ。

このバーチャルな空間ではストーリー、イベント、アクションが生み出されていくが、その一つ一つは現実ともつながっている。ここでは、不可能と可能の境界線が曖昧になり、何でも実現可能な領域に入っていく。プロジェクトをスタートさせるのが一番難しい。掘らなければならない深さは底なしのように感じられ、その一寸一寸が思いがけない（そして大抵は望まない）展開を掘り起こす。

ゲームをプレイする人の数だけ、そのゲームの体験は変わる。それがゲーム開発のおもしろさだ。ゲーム制作は常にシンプルなアイデアから始まると私は信じている。しかし、その単純な始まりが、芸術性をもって練り上げられたとき、複雑な現実へと進化する。

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

メインビジュアル制作：
スィウランポン チャンヤ
（東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻ゲームコース）



GEIDAI GAMES 05 東京藝術大学大学院映像研究科◉ゲームコース展

GEIDAI GAMES 05 Game Course Exhibition

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

ウェブサイト：https://games.geidai.ac.jp/05/
会場：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〜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　横浜市にぎわいスポーツ文化局
東京藝術大学アート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　牧奈歩美　江口麻子　薄羽涼彌　吉野範子　久保田勇　西川順子

東京藝術大学企画総務課国際戦略係：
萩原優里

株式会社スクウェア・エニックス：
時田貴司

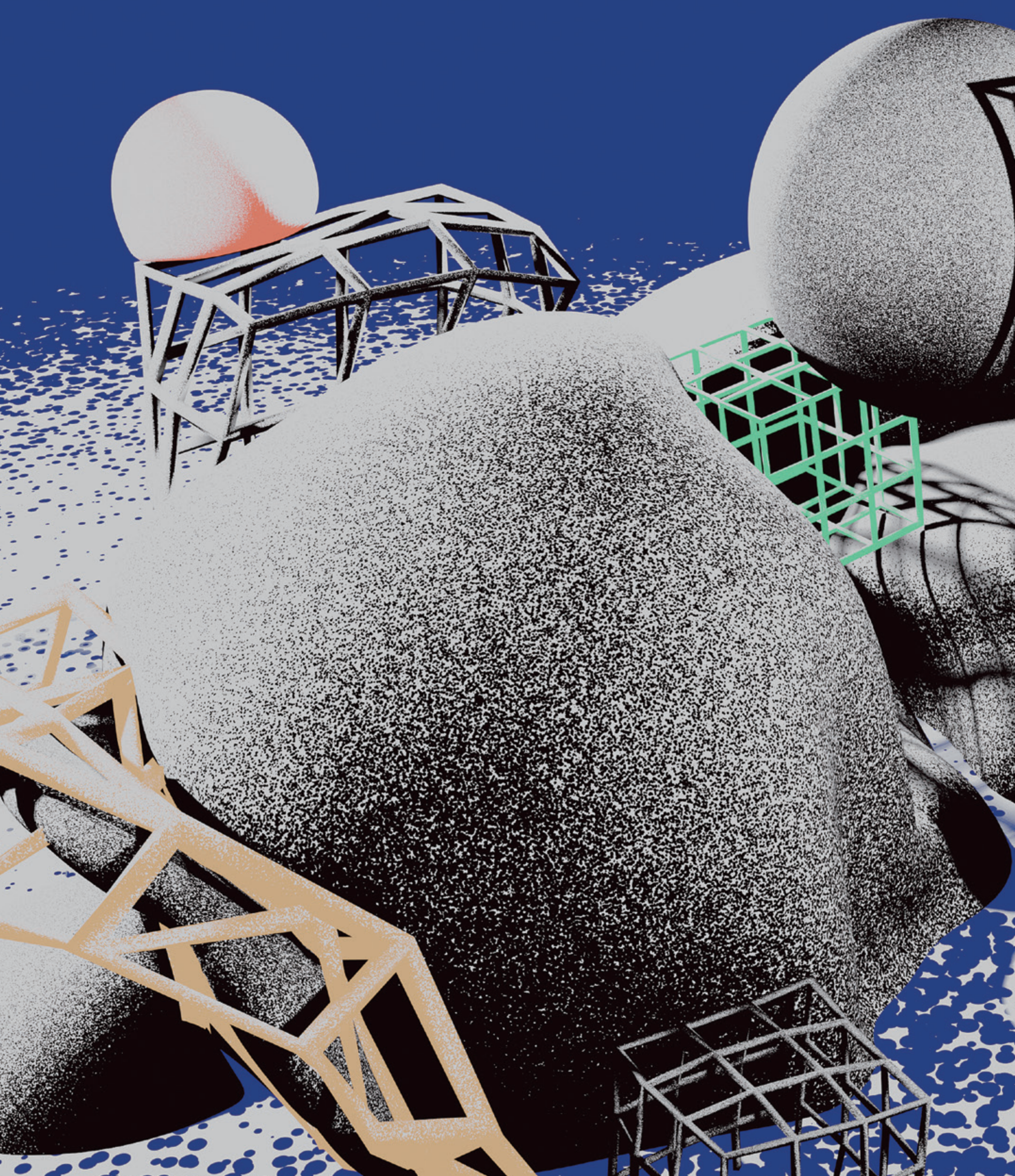
南カリフォルニア大学映画芸術学部：　University of Southern California School of Cinematic Arts
ダニー・ビルソン Danny Bilson　アンドレアス・クラッキー Andreas Kratky　ピーター・ブリンソン Peter Brinson

会場設営：
松本祐一

GEIDAI GAMES 05　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：スィウランポン チャンヤ（東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻ゲームコース）
デザイン：木村稔
編集：牧奈歩美
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

2024年3月16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

Printed in Japan
© 2024 Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media