



06

////// 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 06 // Game Course Exhibition  
Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

## GEIDAI GAMES 06 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/06/>

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  
2025年3月22日（土）11:00～18:00、23日（日）11:00～17:00

## GEIDAI GAMES 06 Game Course Exhibition 2025 Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

Website: <https://games.geidai.ac.jp/06/>

Venue: Tokyo University of the Arts Ueno Campus, Factory Complex Building  
March 22 11:00-18:00, March 23 11:00-17:00

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



## 2024年度ゲームコース展の展望

GEIDAI GAMES 06の開催にあたり、今年もゲームコースの学生による多彩な作品が発表されることを嬉しく思います。本展では、修了制作や一年次作品に加え、学内外の共同制作プロジェクトの成果も展示され、ゲームコースの広がりを感じて頂ければと思います。

東京藝術大学では、ゲームを芸術表現の一形態として捉え、その可能性を探求してきました。近年、ゲーム制作の技術と表現が美術、音楽、映像、演劇などと融合し、新たな芸術の形が生まれつつあります。今年度の展覧会は、ウェブサイトでプレイ可能なメインビジュアルのゲーム化という独創的な実験や、展示作品においてもインタラクティブな物語表現や身体性を活かしたゲームなど、新たな試みが見られます。

また、生成AIの発展がゲーム制作のプロセスを変えています。昨年度の展示でも、プログラミング支援や音声認識インターフェースなど、AIを活用した作品が見られました。一方で、AIを活用しながらも作家性やオリジナリティをどのように確立するかが課題となっています。ゲームコースでは、AI時代のゲーム制作の可能性を探求していきます。

さらに、国際的な連携も強化されています。南カリフォルニア大学(USC)との共同プログラムでは、日米の学生が協力しながら制作を進め、異なる文化的背景を持つクリエイター同士の対話を深めています。今後も、より多様な国際的パートナーとの交流を通じ、グローバルな視点からのゲーム表現を模索していく予定です。

ゲームの表現や制作方法は日々変化しています。ゲームコースでは、技術革新と芸術表現の両面を探求し、新しいゲームの形を模索し続けています。本展が、ゲームの可能性について考え、未来の創作につながる場となることを願っています。



### 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

## The 6th Game Course Exhibition

As we celebrate the opening of GEIDAI GAMES 06, we are delighted to showcase a diverse array of works created by students from the Game Course. This exhibition presents graduation projects, first-year works, and the results of collaborative projects both within and outside the university, highlighting the expanding scope of the program.

At Tokyo University of the Arts, we have long explored the potential of games as a form of artistic expression. In recent years, game production techniques and creative expressions have merged with fine arts, music, film, theater, and other disciplines, giving rise to new artistic forms. This year's exhibition features innovative projects, including an experimental transformation of the main visual into a playable game on the exhibition website, as well as interactive storytelling and games that emphasize physical engagement.

Furthermore, advancements in generative AI are transforming the game development process. Last year's exhibition showcased AI-assisted programming and voice recognition interfaces. However, a key challenge remains: how to maintain authorship and originality while utilizing AI. The Game Course will continue to explore the possibilities of game creation in the AI era.

International collaboration is also being strengthened. Through our joint program with USC, students from Japan and America work together, fostering dialogue among creators from diverse cultural backgrounds. Moving forward, we aim to broaden our global partnerships and further explore game expression from an international perspective.

Game expression and production methods are evolving every day. The Game Course is committed to exploring both technological innovation and artistic expression while continuously shaping new forms of games. We hope this exhibition will serve as a platform for contemplating the possibilities of games and inspire future creative endeavors.

### Takashi Kiriya

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

## Department of Animation - Game Course

Since 2019, Tokyo University of the Arts (Tokyo Geidai) has been offering a small seminar called the Game Research Seminar (commonly known as the Game Course) within the Graduate School of Film and New Media's departments of Animation and New Media. Together with Associate Professor Maki, I am involved in the Game Course on the Department of Animation side. In this course, even students specializing in game development undergo a curriculum that extensively covers animation and films as a whole.

First, they must pass the highly specialized entrance examination for the Department of Animation. After admission, during the first semester of their first year in the master's program, they rigorously study animation through in-depth lectures and practical training in both 2D and stopmotion animation. Additionally, they take courses that may seem unrelated to games at first glance, such as lectures on film and visual media delivered by leading visual creators and USC faculty, as well as courses on music and sound in visual works. It is only in the latter half of the academic year that they officially join the Game Course and begin working on their own projects. However, throughout the development process, they must participate in critique sessions (midterm presentations), where they receive rigorous feedback from the animation faculty. They are frequently asked questions such as: "What is the theme of this work?," "What makes this expression new and interesting?," and "How does the story unfold?"

The Tokyo Geidai Game Course Exhibition is celebrating its sixth edition this year, and some student works have received high international recognition. Particularly, we often hear comments such as "Geidai's games have stunning visuals" and "The storytelling is compelling." While games inherently comprise multiple elements, including game-play experience, UI, and programming, we believe that visual expression and narrative are crucial components that greatly influence the quality of a game. These elements are also core to film and animation, fields that we have thoroughly explored in our education and research.

Currently, Tokyo Geidai is planning to establish a new department within the Graduate School of Film and New Media, further expanding the existing Game Course. In this new major, we aim to continue providing education that emphasizes the richness and appeal of visual media from the perspectives of animation and film, as well as fostering an integrated approach between the fields of animation and games.

### Mitsuko Okamoto

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

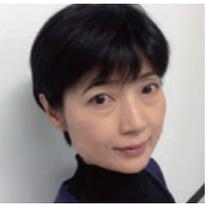
## アニメーション専攻ゲームコース

2019年から現在に至るまで、東京藝大は大学院映像研究科アニメーション専攻とメディア映像専攻でゲーム研究ゼミ(通称ゲームコース)という小さなゼミを開講している。私は同僚の牧准教授とともに、アニメーション専攻側のゼミに関わっている。そこではゲームの学生であったとしても、アニメーションや映像全般を教えるカリキュラムが実施されている。

まず、彼らはアニメーション専攻の専門的な入試を受験、入学後の修士1年次の前期は、同分野を徹底的に学ぶ講義や、平面アニメーションや立体アニメーションに関する実践的演習をがっちり受講する。また、第一線で活躍する映像クリエイターやUSC教員による映像や映画についての講義、映像の音楽・音響に関する講義など、一見ゲームと無関係に見える科目も受講した上で、年度後半から、やっとゲームコースに属して自分の作品制作に取り掛かる。しかし、制作途中には節目節目で講評会と呼ばれる中間発表会があり、そこでまたアニメーションの先生たちから厳しい意見を受けることになる。この作品のテーマは何? この表現の新しさ・面白さはどこ? 物語の展開は? 等々..

東京藝大ゲームコース展は今年で6回目を迎え、学生作品の中には国際的に高い評価を受けた作品もある。特に「藝大のゲームは映像が美しい」、「ストーリーが面白い」などの感想をいただくことが多い。ゲームは文字通り総合芸術であり、プレイ体験やUI、プログラミングなど多くの要素から成り立っているものではあるが、中でも「映像」や「物語」は、クオリティを左右する重要な要素である。それらは、まさに映画やアニメーションのコアであり、同分野の教育・研究で徹底的に追求してきたものでもある。

現在、東京藝大では、映像研究科の新たな専攻として、ゲームコースを更に発展させた専攻の設置を計画中である。そこでもアニメーションや映画の視点から映像の豊かさや面白さに関する教育、アニメーションとゲームの二つの分野の融合した教育を引き継いでいきたいと考えている。

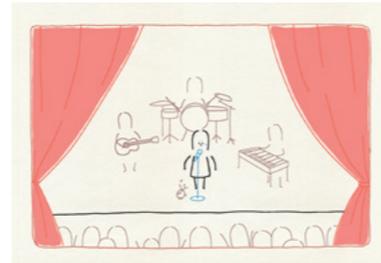
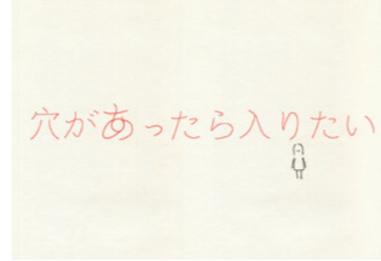
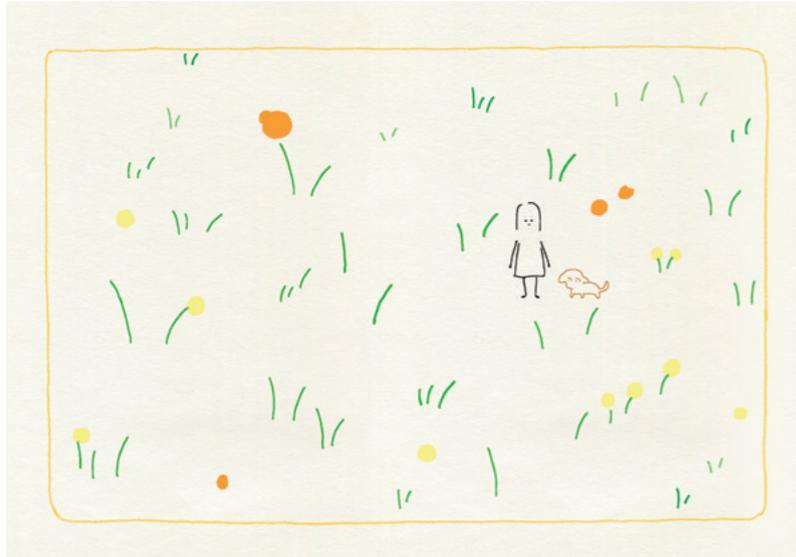


### 岡本 美津子

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

# 穴があったら入りたい Down the Rabbit Hole

潘宇 (修士2年)  
PAN Yu (2nd-year Master's)



穴があったら入ってみよう!

音楽・音響: 王秋予

潘宇の一年次作品「walking teddy」(アップデート版)も同時展示します。



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。

Don't be afraid to go down the rabbit hole!

Music & Sound Design: WANG Qiuyu

An updated version of the first-year project "walking teddy" is also exhibited.

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.



# DISJOINED

オウシギ (修士2年)  
wang siyi (2nd-year Master's)



ミレニアム頃の中国のとある郊外で起きた物語。ウサギの群れから一羽が行方不明になった。

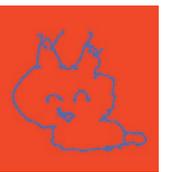
音楽: 彼方 プログラミング: 司馬奔騰

学部では中央美術学院に、今年は東京藝大を卒業予定です。おそらくカモメの一種であり、成長の過程で絶えず移動を繰り返してきました。ピクセルアートが好きで、これからも描き続けるつもりです。

A story from a Chinese suburb around the turn of the millennium. One rabbit from the herd went missing.

Music: Kanata Programming: Sima Hontou

Undergraduate degree from the Central Academy of Fine Arts. Expected to graduate from Tokyo Geidai this year. Possibly a type of seagull, since I've been constantly migrating while growing up. Love pixel art and will keep creating it.



# TOKYO バードウォッチング TOKYO Birdwatching

王 憶雪 (修士2年)

Wang Yixue (2nd-year Master's)



観察者が操作できるプレイアブルな映像作品。都市環境における鳥と人間の関係をテーマに、東京の街で見られる鳥の行動や人々との交流を切り取り、再構築する。公園での餌やりや街角で羽ばたく鳥を通じて、都市に埋もれた「記憶」や「隙間」、そして人と自然、都市が交差する瞬間を描き出す。

A playable video piece focusing on the relationship between birds and humans in urban environments. It captures and reconstructs the behavior of birds and their interactions with people in the streets of Tokyo. Through scenes such as the feeding of birds in parks and birds flapping their wings on street corners, the work portrays the memories and gaps hidden within the city, as well as the moments where people, nature, and the urban landscape intersect.



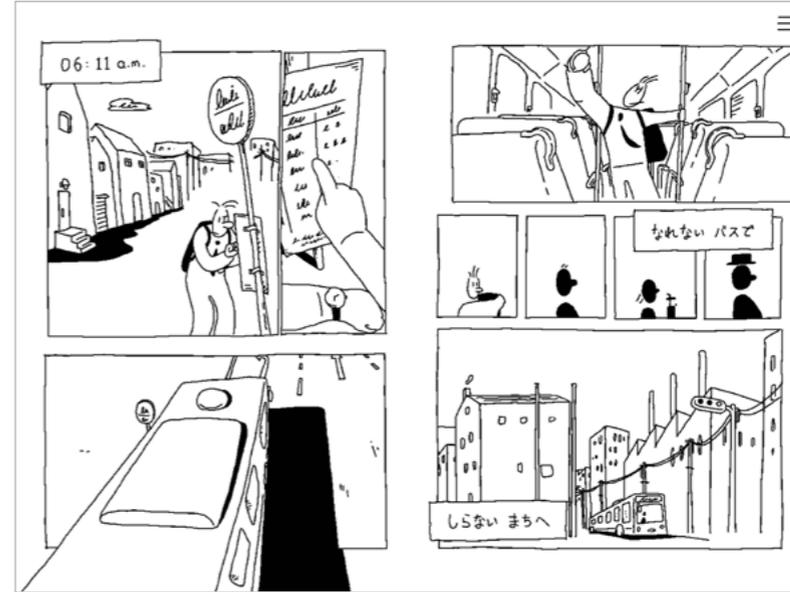
中国出身。清華大学美術学院視覚伝達デザイン専攻卒業。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻ゲームコース在学中。グラフィックやアニメーション、映像を含むナラティブ・メディアによる制作を行っている。

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

# あしたのさんぽ A WALK IN TOMORROW

鉄崎 凌大 (修士2年)

Ryota Tetsuzaki (2nd-year Master's)



あしたの仕事上手くいくかな…。そんなことを夢うつつに考えていた彼は、いつのまにかあしたの世界に迷い込んでいた。

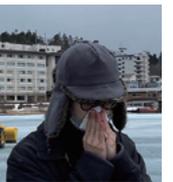
Half asleep and not excited about his next day at work, a man finds himself having wandered into tomorrow.

音楽：西田雄一 プログラマー：鈴木貴之、金井啓太

Music: Yuichi Nishida Programmers: Takayuki Suzuki, Keita Kanai

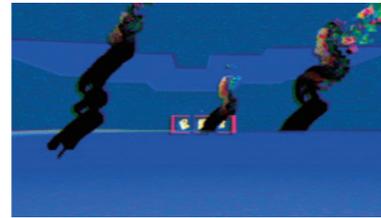
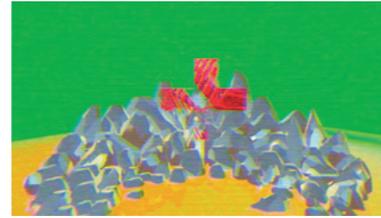
武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻在学中。

Graduated from the Department of Creative Innovation at Musashino Art University. Currently enrolled in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.



## Sandbox

木村 友輝 (修士1年)  
Yuki Kimura (1st-year Master's)



空間標本。  
箱庭「Sandbox」を日記や素描のように毎日作っている。  
ゲームエンジンを用いたアニメーションの実験と探索。

音楽：REIZEN、畠山春朗 開発：恒吉優紀

A collection of spatial specimens.  
The miniature garden "Sandbox" is created daily, much like a diary entry or a sketch.  
It is an experimentation and exploration of animation using a game engine.

Music: REIZEN, Haruo Hatakeyama Developer: Yuki Tsuneyoshi



東京都出身。多摩美術大学絵画学科油画専攻卒業。東京藝術大学大学院映像研究科在学中。美術や映像を中心に、異なる領域の横断表現に興味を持って制作している。

Born in Tokyo. Graduated from Tama Art University with a degree in oil painting. Currently studying at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Primarily focused on creating art and film, with an interest in cross-disciplinary expression.

## 腐敗の晚餐 Feasts of Decay

康 雪凝 (修士1年)  
KANG XUENING (1st-year Master's)



食べ物の命を司る腐生神は、近代化とともに広まった消費期限の概念により、その存在が忘れられつつある。食べ物に潜む腐敗の力を解放することで、失われゆく神性を再生していく。

音楽：中島悠生 音響：白川健斗

In this tale of divinity and decay, an ancient deity who governs the life force of food finds their existence gradually fading as modern society embraces the concept of expiration dates. By awakening the dormant powers of decay in food, this forgotten god embarks on a journey to reclaim their waning divinity and challenge the inorganic values of the modern age.

Music: Yuki Nakajima Sound Design: Kento Shirakawa

中国出身  
2023 中央美術学院 アニメーション学部 卒業  
2025 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

Born in China  
2023: Bachelor's Degree in Animation from the Central Academy of Fine Arts, Beijing, China  
2025: Enrolled in Tokyo University of the Arts (Games Program), Japan



# はいいろ を つくろう Let's Make Gray

丹治 奈美 (修士1年)

Nami Tanji (1st-year Master's)



画面のカラフルなアイコンをタップすることで、愉快的アニメーション・ミニゲームたちを遊ぶことができる、短編集のような作品です。

肉を焼いたり、犬を触ったり、脈略のない小さな絵の気になるところを触って「クリア」とすると、それぞれのミニゲームから「色」を集めることができます。

集めた色を混ぜ合わせ、「はいいろ」をつくることを目指してみよう。

ちょっとした笑いと、気楽な雰囲気が魅力です。

プログラマー：石田滉人 音楽：島津優理  
音響：俵積田菜央、翁長果生、山科彩香

2000 千葉県生まれ  
2024 多摩美術大学油画専攻卒業  
2024 東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻入学

Tap on colorful icons to play fun, animated mini-games. Collect colors as you complete each game and mix them to create gray. The scenes are light-hearted and random, like grilling meat or petting a dog. Enjoy the quirkiness.

Programmer: Hiroto Ishida Music: Yuri Shimazu  
Sound Design: Nao Tawaratsumida, Kai Onaga, Ayaka Yamashina

2000 Born in Chiba Prefecture, Japan  
2024 Graduated from Tama Art University with a degree in oil painting  
2024 Enrolled in the Department of Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media



# Topsight 俯瞰風景

陳 寅 (修士1年)

Chen Yin (1st-year Master's)



人生の局面で自分を見失い、個人の価値が失われていく過程をホラーとして表現したVRゲームです。第1章は家庭における過保護、第2章は学校でのいじめ、第3章は権力による抑圧、そして第4章は恋愛関係と自己分析をテーマとしています。

\*ゲーム内には一部ホラー表現が含まれていますので、プレイの際はご注意ください。

音楽：中俣由

This is a VR game that expresses, through horror, the process of losing one's way and one's perception of self-worth in different stages of life. Chapter 1 deals with overprotection in the family, Chapter 2 with bullying in school, Chapter 3 with oppression by authority, and Chapter 4 with romantic relationships and self-analysis.

\*The game contains some horror elements, so please exercise caution while playing.

Music: Yu Nakamata

1998年、中国福建省生まれ。身長175cm、体重約70kg。猫と辛いものが好きな人です。最近『真・三國無双 ORIGINS』をプレイ中。

Born in 1998 in Fujian Province, China. Height: 175 cm. Weight: approximately 70 kg. A person who likes cats and spicy food. Currently playing "Dynasty Warriors: Origins."



## 谷根千ミッドナイト Midnight of Yanesen

坂根 大悟 (修士1年)

Daigo Sakane (1st-year Master's)



本作は作者が谷根千にまつわる思い出の公園や道路を3Dスキャンし、「地図」として再構成したウォーキングシミュレーターである。地図は本来、客観的な空間情報を正確に表現するためのものであるが、それを個人の記憶の断片として再構成したものと表現する。

ゲーム内では、客観的な都市の解説(街の歴史や地理)と、主観的な語り(歩いた日の思い出)が交錯し、プレイヤーは都市を「知覚する」と「感覚する」ことの間を行き来する。

音楽・音響: 王秋予



1995年大宮市出身。映像作家。都市愛好家。

A walking simulator for which the artist took 3D scans of memorable parks and streets in the Yanesen district (comprising Yanaka, Nezu, and Sendagi in Tokyo) and reconstructed them into a map. While the original purpose of a map is to represent spatial information accurately and objectively, here it is used to express reassembled fragments of personal memory.

In the game, objective descriptions of the area (its history and geography) intersect with subjective narratives (memories of the day visited), allowing the player to move back and forth between perceiving and sensing the city.

Music & Sound Design: WANG Qiuyu

Born in 1995 in Omiya City, Japan. Filmmaker. Urban enthusiast.

## Swing Song

河端 望夢 + 恒吉 優紀 (修士1年)

Miyu Kawabata, Yuki Tsuneyoshi (1st-year Master's)



ブランコに乗ってひと漕ぎするたびに、座面に取り付けられた加速度センサーが反応し、その動きに応じて録音された歌声が一音ずつ再生される。漕ぎ続けることで、音は繋がり、徐々にメロディが形作られていく。さらに、ブランコに乗る鑑賞者が一人、二人と増えていくにつれ、それぞれのタイミングで紡がれた音が重なり合い、合唱曲となる。

この装置では作者や演奏者と鑑賞者がイコールとなる。予定調和に作られる曲ではなく、ブランコがもたらす人々の出会い、別れによる偶発的な音楽が完成することを目指した。

※この作品は東京藝術大学大学美術館陳列館2階で展示します。  
This piece is displayed on the 2nd floor of the University Chinretsukan Gallery.

東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修士1年在学中。鑑賞者が参加することで作品が完成するための装置を制作する。

This interactive piece features a swing commonly found in playgrounds. Each time the rider rocks the swing, an acceleration sensor on the seat triggers a recorded singing voice, playing one note at a time in response to the movement. As the rider continues to swing, the sounds connect and gradually form a melody. With more swings and riders, the sounds from each swing overlap at different times, creating a choral song.

In this work, the artist, performer, and viewer all hold equal roles. The aim is not to create music with a pre-established harmony, but to allow music to emerge through the accidental encounters and partings of people brought together by the swings.

Miyu Kawabata and Yuki Tsuneyoshi are currently first-year media students at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. They create devices that need the participation of the viewers to achieve completion.



## 迷走の夜VR La Nuit Des Illusions VR

みさはる (ゲームコース修士2年)

MISAHARU (2nd-year Master's, Games Program)



この作品は、作者の学部時代の卒業制作「La Nuit Des Illusions ~迷走の夜」を素材にVR空間内に再配置したVRリメイク作品です。平面に固定されてきた映像と観客の間に浮かぶ仮想的な儚い関係性を再現し、作品の拡張を試みた。3D方式が主流のVR制作にnon-interactiveの平面映像をいかに融合するかを模索したインスタレーション形式の作品です。

音楽：SHIE 音響監修：伊藤瑞樹



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。

This work is a VR remake based on the artist's undergraduate graduation project, "La Nuit Des Illusions ~ The Lost Night," re-configured within a virtual space. Images, traditionally fixed on a flat surface, and their audience share a virtual and ephemeral relationship. This project seeks to recreate that connection and expand the scope of the original piece. While 3D-based production is mainstream in VR, this installation explores how to integrate non-interactive 2D videos with it.

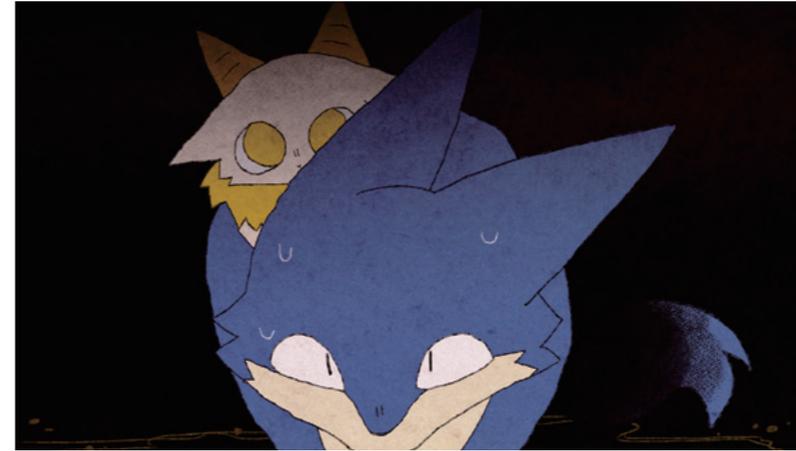
Composer: SHIE Sound Design Supervisor: Mizuki Itou

Born in 1999 in Guangzhou, China. Graduated from Tokyo Zokei University with a degree in animation where I created "La Nuit Des Illusions ~ The 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.

## あめのちくもりのちはれ Rainy, Cloudy, then Sunny

さいろめ (アニメーション専攻修士1年)

caitromen (1st-year Master's, Department of Animation)



もしも時を戻せたら、世界を繰り返すことが出来たら。ぼくらはどんな出会い方をして、どんな結末を迎えるのでしょうか。この作品は、鑑賞者が物語を選択しながら進んでいきます。

If we could turn back time and replay this world, how would we meet and where would we end up? This animation allows the viewer to choose the next step of fate

2002年千葉生まれ。  
2024年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。  
2025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。  
同名義でボカロPとして活動中。

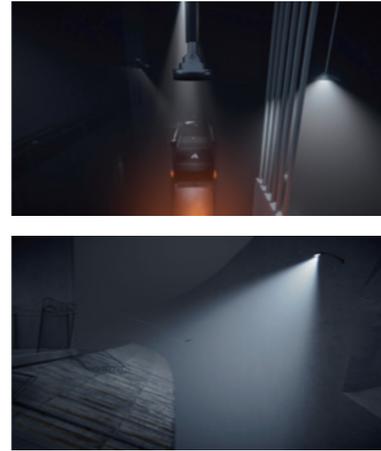
Born in 2002 in Chiba, Japan. Graduated from the Department of Intermedia Art at Tokyo University of the Arts in 2024. As of 2025, enrolled in the Graduate School of Film and New Media at the same university, majoring in animation. Also active as a Vocaloid producer under the name of caitromen.



## DRIFTED ドリフテッド

フーチャー (映画専攻修士1年)

Hu Chi (1st-year Master's, Department of Film Production)



『DRIFTED ドリフテッド』は現在開発中の横スクロールプラットフォームアドベンチャーゲームである。プレイヤーは紙飛行機をコントロールしながら広がる闇の世界を飛び、冒険の途中でタイムパズル、障害物、敵など様々な困難を越えてゆく。

UrbanFox ゲーム作品  
ディレクター・プログラマー・演奏: HU CHI  
外注コンセプトアーティスト: MR. MARKER 麥克筆先生

DRIFTED is a 3D adventure platformer currently in development. You play as a paper airplane that ventures into an atmospheric and dystopian world. During the journey, the player will encounter different challenges, including timed puzzles, various obstacles, and enemies. The game features simple gameplay mechanics, unique visual styles, and detailed sound designs.

A game by UrbanFox  
Direction / Programming / Music Performance: HU CHI  
Outsourced Concept Artist: MR. MARKER

Taiwanese film & game creator. Hu Chi has showcased his works at Busan International Film Festival, Tokyo Game Show, and Game Developers Conference in California. He holds a Bachelor's degree in Computer Science from National Tsing Hua University and a Master's degree in Games Design from the University of the Arts London. He is currently studying Film Production at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts.



台湾出身の映像とゲームクリエイター。映画作品は釜山国際映画祭、ゲーム作品は東京ゲームショウとアメリカ Game Developers Conference に出展した。国立清華大学情報科学科卒業、ロンドン芸術大学ゲームデザイン修了。現在、東京藝術大学大学院映画研究科映画専攻在学中。

## 子どもたちの庭 Children's Garden

穴倉 志信 (博士後期課程1年)

Shinobu Shishikura (1st-year PhD)



安らかな死を目指すパズルゲームへようこそ。本作は幼い子供が死後に向かう地獄、賽の河原を舞台にした石積みゲームです。神より賜った玩具「Gift」を積み上げ、幼い子供の生前の記憶をのぞいてみませんか？

企画: Wellness studio メインプログラマー: 金井啓太  
サウンドデザイナー: 堀聖史 イラストレーション・アニメーション: 米澤終

Welcome to this stacking puzzle game where the goal is to achieve a peaceful passing. It is set in hell, the Sai no Kawara, where children go after their death. Stack the "Gift"—toys bestowed by god—and get a glimpse into the memories of the child's life before death.

Planning: Wellness studio Main Programmer: Keita Kanai  
Sound Designer: Satoshi Hori Illustrations and Animations: Shuu Yonezawa

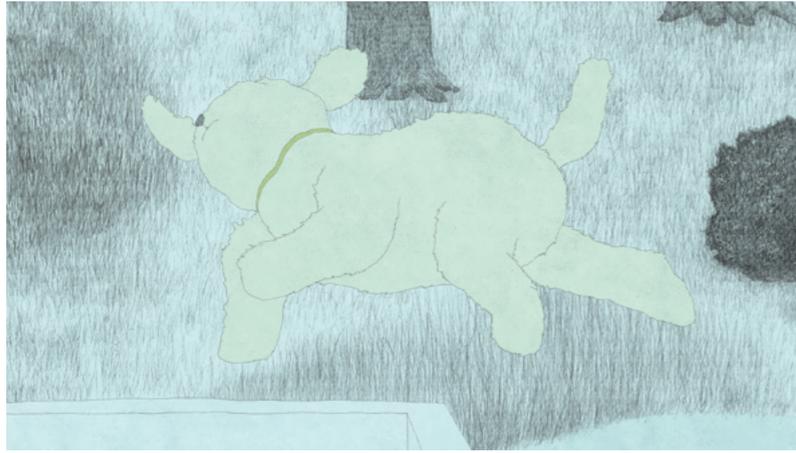
穴倉志信は既存の形式に縛られることなく、祭壇やデジタルゲーム、レクチャー的映像、健康機器、スロットマシンなど、様々な制作をこれまで行ってきた現代アーティスト・ゲーム開発者。人間を魅了する様々なレトリックに注目し、制作/発表を通じて新たな表現の形態を探っている。

Shinobu Shishikura is a contemporary artist and game developer who defies conventional formats, working across various mediums such as altars, digital games, lecture-style videos, health devices, and slot machines. With a keen interest in the rhetoric that captivates people, Shishikura explores new forms of expression through creation and presentation.



## 私の沼 My Marsh

和田 淳  
Atsushi Wada



ある沼を舞台にネコやコビト、コイや女装したおじさんなどのそれぞれの営みを映し、切り取った3分27秒の映像インスタレーション作品。

サウンドデザイン：滝野ますみ VR制作：牧奈歩美  
協力：ひろしまアニメーションシーズン

To the marsh come all sorts of creatures: the cat, the dwarves, the koi fish, the man dressed as a woman... each going about their business. Watch them in this 3-minute 27-second VR installation.

Sound Design: Masumi Takino VR Production: Nahomi Maki  
Supported by Hiroshima Animation Season



1980年兵庫県出身。大阪教育大学、イメージフォーラム付属映像研究所、東京藝術大学大学院で映像を学ぶ。2002年頃からアニメーションを制作しはじめ、「間」と「気持ちいい動き」を大きなテーマに制作を続けている。

Born in 1980. Studied filmmaking at Osaka Kyoiku University, Image Forum Institute of Moving Image, and Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Began creating short animation films from 2002. My creative work focuses on the key themes of "ma" (the traditional Japanese concept describing the tension between movements) and gratifying expressions of motion.

## HAPPY RUNNER

金井 啓太  
Keita Kanai



障害物を長さの違う2種類のジャンプで避ける、シンプルな1ボタンランゲーム。

ジャンプは長さに応じてモルス信号へ変換され、文字として出力されます。最初は自由にジャンプできますが、続けていくと「I AM SO HAPPY.」と変換されるようにジャンプしないと生き残れなくなります。

A simple one-button running game where you avoid obstacles using two types of jumps with different hang times.

Jumps are converted into Morse code based on their air-time and output as text. At first, you can jump freely, but as the game progresses, you must jump in a way that spells out "I AM SO HAPPY." to survive.



1994年東京都生まれ。筑波大学情報メディア創成学類卒業。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。同研究科ゲームコースで教育研究助手として在籍中。

## Skill Hockey

金井 啓太  
Keita Kanai



プレイ中にコマンドを入力することで必殺技を発動できる、新しいエアホッケーゲーム。

ラリーを続けたり、時間が経つことによってゲージを溜めて、キャラクターごとに様々なスキルを発動することが出来ます。

BogosorStudio ゲーム作品  
ディレクター・エンジニア：金井啓太 デザイン・イラスト：田中みゆき

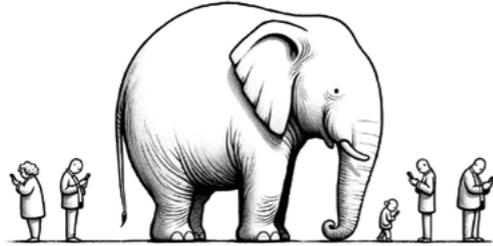
A new air hockey game where you can activate special moves by inputting commands during play. By maintaining the rally and building up the gauge over time, you can unlock various skills for each character.

A game by BogosorStudio  
Direction & Engineering: Keita Kanai Design & Illustration: Miyuki Tanaka

Born in Tokyo in 1994. Bachelor's degree from the College of Media Arts, Science and Technology at the University of Tsukuba. Master's degree from the Department of New Media at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Currently serving as an Education and Research Assistant in the Games Program at the same graduate school.

# ゾウだけが解けるパスワード

The Password Only Elephants Can Unlock



「ゾウパス ～ゾウだけが解けるパスコード～」は1台のスマートフォンで遊ぶ1～2人用アクションパズルゲームです。シンプルな操作性でありながら新しいプレイ感覚や奥深さがあり、ひとりでじっくり遊ぶのはもちろん、ゲーム経験や言語の壁を超えて、誰とでも楽しめる普遍性を備えています。スマートフォンを拾った象の主人公として、象の鼻に見立てた指でプレイします。気分を盛り上げるための専用の象指輪もあります。

“ElePass: Only Elephants Can Unlock the Passcode” is a 1-2 player action puzzle game played on a single smartphone. With simple yet innovative controls, it offers a fresh gameplay experience with surprising depth. Not only is it perfect for playing alone at your own pace, but it also has a universal appeal that transcends gaming skills and language barriers. This means anyone can enjoy it with a partner, whether a friend or a stranger. You will play as an elephant who has found a smartphone, using your finger as the trunk to pick it up. For an even more immersive experience, a special elephant ring is available.

Ryoya Usuha creates works exploring human perception and communication through visual media. His films have been screened at international animation festivals both in Japan and abroad. His game projects have been exhibited at major media art institutions and have received prestigious awards, including the Grand Prix at a nationally recognized game competition and the RGB Prize from Tokyo TDC. He is an Assistant Professor at the Art Media Center, Tokyo University of the Arts and on staff in the Games Program of its Graduate School of Film and New Media.



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についての作品制作を行う。映像作品は国内外の国際アニメーション映画祭で上映。携わったゲーム作品はNTTインターコミュニケーションセンターでの展示や、「神ゲー創造主エボリューション2023」(NHKエンタープライズ)のグランプリ、東京TDC賞2024のRGB賞を受賞する。東京藝術大学芸術情報センター特任助教、大学院映像研究科ゲームコース担当。



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 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.

## ドリームスケープ

DREAMSCAPE

渡辺 美桜里 (先端芸術表現科3年)  
Miori Watanabe (3rd-year, Dept. of Intermedia Art)

プレイヤーは夢の中で選択を繰り返し、記憶の断片を辿りながら異なる結末へと導かれます。時間の経過と共に変化する世界で、隠された真実に迫ります。

In a dreamlike world, players make choices, tracing fragments of memories that lead to different endings. The shifting environment reveals hidden truths as time passes.



## 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

### 才能探しの邦ノ「蟾谷」 Toad Valley: The Land of Talent Seekers

郭 舒童 (建築 修士1年)  
GUO SHUTONG (M1, Architecture)

この世の貨幣とされる才能の分配を司る金蟾が、「才の川」に育まれた金の樹が満開の谷にいる。その樹々や旅人を触ったり、「才のゼニ」を集め、パズルを解きながら金蟾を訪ねる金銭狩りゲームである

A golden toad, which governs the distribution of talents considered currency in this world, resides in a valley filled with golden trees nourished by the "River of Talent." In this treasure-hunting game, players interact with the trees and travelers, collect "Talent Coins," and solve puzzles as they journey to meet the golden toad.

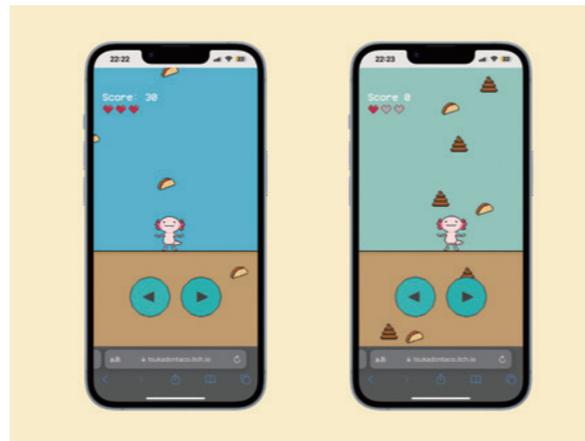


### ウーパータコス WOOPER - TACOS

塚田 めぐみ (絵画専攻日本画 修士1年)  
Megumi Tsukada (M1, Japanese Painting)

危険物を避けながらタコスを食べよう!

Dodge the falling hazards and eat tacos!



## 「美術大学でゲームを作ること」 "Creating Games in an Art University"

本展覧会では、女子美術大学でゲームを制作しているゲストクリエイターをお呼びしてのトークイベントを開催します。東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース学生と、女子美術大学のゲームクリエイターチームによる、それぞれの作品や活動、そして美術大学におけるゲーム制作について深掘りします。

The exhibition will feature a talk event with game developers from Joshibi University of Art and Design and Tokyo Geidai Game Course students. Together they will explore their creative works and activities, as well as share their experiences of creating games within the context of an art university.

登壇者：  
ビューティーズINFINITY  
ゲームコース学生  
薄羽涼彌 (モデレーター)

Speakers:  
beauties INFINITY  
Game Course Students  
Ryoya Usuha (Moderator)



ビューティーズINFINITY  
石原菜乃子 | 2002年、神奈川県生まれ。2025年女子美術大学芸術学部美術学科立体アート専攻卒業予定。  
大塚こむぎ | 2002年、東京都生まれ。2025年女子美術大学芸術学部アート・デザイン表現学科メディア表現領域卒業予定。

beauties INFINITY  
Nanako Ishihara | Born in Kanagawa Prefecture in 2002. Expected to graduate in 2025 from the Department of Fine Arts at Joshibi University of Art and Design with a concentration in sculpture.  
Komugi Otsuka | Born in Tokyo in 2002. Expected to graduate in 2025 from the Department of Cross-Disciplinary Art and Design at Joshibi University of Art and Design, specializing in Media Art and Design.

### ゲストによる作品展示 「吉見くんはゲームばかり」

### Guest Exhibition "Yoshimi-kun is always playing games."



気になるクラスメイトとゲームを通信して仲良くなる恋愛シミュレーションゲーム。

A romance simulation game where you connect with a classmate you're interested in and build a relationship through online gaming.

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7年目となります。昨年度採択された新事業では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ます。

今年度は、2024年12月に藝大生が渡米、ロサンゼルスにあるUSCを訪問し、双方の作品を発表・講評しました。また、藝大×USCの混合チームを編成し、コラボゲーム4作品を完成させました。2025年3月には再び藝大×USCによるワンデー共同制作、USCアンドレアス・クラッキー教授およびピーター・ブリンソン教授による藝大作品講評会を予定しています。

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 from 2023 welcomed the addition of USC School of Engineering to augment technological innovation and the pursuit of a well-rounded STEAM education in the visual media arts.

In this academic year, in December 2024, students from Tokyo Geidai traveled to USC in Los Angeles, where both sides presented their projects and gave feedback on each other's work. Additionally, mixed teams of Geidai and USC students were formed, resulting in the completion of four games. In March 2025, a one-day collaborative production session between Geidai and USC is scheduled in Japan, along with a review session of Geidai's student works by USC professors Andreas Kratky and Peter Brinson.



講師: **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  
インタラクティブメディア&ゲームズ専攻

日程: 2024年7月29日～8月1日

場所: 大学院映像研究科万国橋校舎

対象: 全学

講義、実際のゲーム作品を題材としたディスカッション、実制作を行う演習等で構成される4日間のプログラム。ゲームデザインを行う際の基本的な考え方やアプローチ、スキルを学ぶ。制作にあたってはゲームエンジンUnityを使用。ただし、Unityの使用経験やプログラミング経験は不要。

講義内容の一部:

- 「ゲームの要素」
- 「運、技術、そして投資」
- 「ゲームデザイナーはゲームプレイヤーのような存在か?」
- 「ComplicatedとComplexの違い」
- 「物語における役割」

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

July 29 - August 1, 2024

Graduate School of Film and New Media, Bankokubashi Building

Open to all students

Over the course of four days, consisting of lectures, discussions based on actual game projects, and hands-on workshops, participants will learn the fundamental concepts, approaches, and skills involved in game design. For the production process, the game engine Unity will be used. No prior experience with Unity or programming is required.

Sample Lecture Topics:

- "The Elements of Games"
- "Luck, Skill, and Investment"
- "Is the Game Designer Like a Game Player?"
- "Complicated vs Complex"
- "Narrative Roles"



## 共同制作

### Collaboration Project

2024年12月に本学学生が渡米し、USCにてピーター・プリンソン教授の指導の下、日米コラボ4チームによるゲーム制作を実施しました。本展覧会では、その完成作品を展示します。

In December 2024, students from Tokyo Geidai traveled to the United States, where, under the guidance of Professor Peter Brinson at USC, they collaborated with USC Games students to create games in four teams. This exhibition showcases the completed projects.

## HelmetHeist

丹治 奈美 Nami Tanji (G) 陳 寅 Yin Chen (G) Xueqing “Nora” Liao (U) Miles Gonzales (U) Qingyi “Lisa” Liu (U)

西暦2024年12月5日、東京藝術大学ゲームコースの学生たちはある極秘任務を受けた。それは、南カリフォルニア大学に隠された秘宝を盗み出すこと。そこで彼らは「東京藝術大学&USCゲーム共同制作」プロジェクトの参加者を装い、密かにUSCへ潜入した……

On December 5, 2024, students from the Tokyo Geidai Games Program received a secret mission—to steal a hidden treasure from USC. Disguising themselves as participants in the “Tokyo Geidai & USC Game Co-Production Project,” they secretly infiltrated USC...



## シバスレイ SHIBA SLAY

小野寺 成月 Natsuki Onodera (G) 康 雪凝 Xuening Kang (G) Zhixuan Xiao (U) Samuel Tang (U) Bernice Wang (U)

サンタモニカピアの観覧車を舞台に繰り広げられる、独特な二人対戦ゲーム。プレイヤーは善なる柴犬と悪魔の柴犬に分かれ、観覧車を巡る追いかけっこを展開する。一方のプレイヤーは観覧車に乗って逃げる善良な柴犬を操作し、もう一方は観覧車上の装置を操作して相手を仕留めようとする悪魔の柴犬を操る。

A two-player game on the Santa Monica Pier ferris wheel. One player controls a good Shiba on the wheel while the other plays an evil Shiba using wheel traps to catch them.



(G) 東京藝術大学 / Tokyo University of the Arts (Tokyo Geidai)  
(U) 南カリフォルニア大学 / University of Southern California

## メガネ犬 Megane Inu

木村 友輝 Yuki Kimura (G) 坂根 大悟 Daigo Sakane (G) Jason Allen (U) Qianlin “Aria” Qin (U) Yicong “Alex” Wu (U)

プレイヤーはサングラスをかけた犬を操作して、迷路を抜けることが目的です。この迷路には隠された道や足場があり、サングラスをかけるとグリッチアート風の新しい世界が現れ、サングラスを外すと、世界がコラージュのように見えます。ゴールは迷路の出口にありますが、失敗しても死にません。すべての失敗後は迷路のスタート地点に戻ることができます。

Navigate a dog through a series of mazes using their powerful sunglasses! Without the sunglasses, the world appears as a collage. Putting sunglasses on will reveal a new world in a glitch-art style. The maze has hidden paths and platforms that can be revealed by toggling the sunglasses on and off. The player never dies and all fail states will take them back to the start.



## UFO Farm

宍倉 志信 Shinobu Shishikura (G) 恒吉 優紀 Yuki Tsuneyoshi (G) Olivia Sooha Han (U) Peilin He (U) Tamia Chatmon (U)

もしエイリアンがいたら、地球の「農業」をどう認識するでしょう？

このゲームは、地球の「農家」に憧れるエイリアンとなって地球の動植物を集め、合成生物「キメラ」を作り、故郷に「キメラ」たちの農場を作るゲームです。操作には独自のUFO型のコントローラーを使用します。

このUSC/芸大コラボで、私たちは互いに“異邦人”として、それぞれの大学に滞在しました。その経験はお互いにとって新鮮で、認識の変化をもたらすものでした。でも人間の個々の認識にはいつも、小さな誤読や翻訳ミスが伴います（そう、このエイリアンのように）。しかし、ときに新しいアイデアは、異邦人同士の誤解を伴った接触という奇跡によってこそもたらされるのです。

あなたもこのゲームで、新しい「キメラ」を作ってみませんか？

If aliens existed, how would they perceive Earth’s agriculture?

In this game, you play as an alien who admires Earth’s farmers. You’ll collect the planet’s plants and animals, fuse them into hybrid creatures—“Chimeras”—and build a Chimera farm on your home planet. The game features a custom UFO-shaped controller.

This project was born from a collaboration between USC and Tokyo University of the Arts, where we experienced each other’s institutions as “foreigners.” This unique exchange gave us fresh perspectives, showing how small differences in understanding—like Aliens—can lead to unexpected discoveries.

Great ideas often come from such moments of misinterpretation.

Why not create your own Chimera and explore new possibilities?



東京藝術大学の学生とUSCの学生とのコラボレーションは、今や素晴らしい伝統となっています。毎年、両大学の学生たちが集まり、太平洋を越え、文化を越えたゲームを共同制作しています。過去には素晴らしい成果を生み出してきましたが、今年もまたこのコラボレーションを実行したおかげで、この特別な環境下で生まれる可能性のさらなる広がりを見せてくれました。お互いの経験や創造的なアイデアに対する独自の好奇心と感受性によって、これまでのコラボレーションの結果は、ゲームデザインの枠を超え、両機関の得意分野を超越した結果を年々生み出してきました。これらのゲームは、短期間のコラボレーションから生まれた小さなプロジェクトですが、アイデアや革新的なアプローチ、芸術的な想像力に満ちています。この共同制作の機会が7年間も続いてきたことに感謝しております。また、この活動を実現してきた東京藝術大学の仲間たちのビジョンと尽力に心から敬意を表します。

The collaboration of Tokyo Geidai students with USC students is by now a beautiful tradition. Every year, students from both Universities come together to create games in a collaboration across the Pacific and across cultures. The results have been amazing in the past – and this year we see another exciting iteration of this collaboration, which further extends the possibilities of what can emerge in this particular setting. Marked by a unique curiosity and sensitivity for each other’s experiences and creative ideas, the results of these collaborations have, each year, transcended what can be done in game design and what both institutions are good at. The games are small projects, resulting from a short phase of collaboration, but they are full of ideas, innovative approaches, and artistic imagination. We are fortunate that this opportunity to create together has been able to continue for seven years and I would like to express my gratitude to our friends and colleagues from Tokyo Geidai for their vision and tenacity to make this happen.

### Andreas Kratky

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



### 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

21世紀になってだいぶ経過した現在でも、私たちは今もなお、現実や自己を理解しようとする人間の追究においてゲームが寄与するものについて考え続けています。アートは常にこの役割を果たしてきましたが、新たな形態が出現するたびに、それがどのようにこの課題を実現してくれるのかを私たちは見据えてきました。たとえば、私たちが小説を読む理由は、自分ではない人間になった感じを味わうことができるからのように思えます。一方で、ナラティブな映画は、私たちが最も重要だと思っていることに気づかせてくれます。音楽は、私たちの存在そのものの奥深くにある、名もない本能に響いてきます。そしてゲームは、最善を尽くすということを経験させてくれます。

ゲームは、目標に向かって努力する喜びや苦しみ、自分をより良くすることを練習させてくれます。

私たちは皆、「もし突然お金持ちになったらどうする？」と聞かれて、「ビーチに寝転がって二度と働かない」と答える人を耳にしたことがあるでしょう。しかし、実際にそうする人はいないだろうし、ましてやそれを本当に望む人はいません。私たち人間は、期待マシーンです。私たちは毎日、小さな楽しい驚きを期待して生きています。そして、たとえどのようなものでも、想像した結果に向かって努力していれば、そんな驚きが得られるはずだと感じています。特に、その努力が遊びのように感じられれば、ゲームをしているかどうかに関わらず、それはなおさらです。

Even though we now find ourselves deep into the 21st century, we continue to ponder how games augment our attempts to make meaning of our reality and of ourselves. Art has always played this role, and we wonder if the newest forms will do so in an improved way. To compare, it seems like we read novels because they let us feel what it is like to be another person. On the other hand, narrative films help us see what we believe matters most. Music hits a deep and nameless instinct in our being. And games, they are about trying our best.

Games let us practice the joys and hardships of working towards our goals, of bettering ourselves.

We have all heard someone say what they would do if they suddenly became wealthy – they would sit on a beach and never work again. But that is not what we would do, or at least what we want. We humans are anticipation machines. We yearn for little delightful surprises every day. And we feel such surprises will happen if we work towards any imagined outcome – especially if those efforts feel like play, whether we believe we are gaming or not.

### 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

USC Gamesのアンドレアス・クラッキー教授とピーター・プリンソン教授、さらにニューヨーク大学ゲームセンターのラミロ・コルベッタ教授による、東京藝大ゲームコースの作品講評会を実施しました。

講評作品：

「穴があったら入りたい」「DISJOINTED」「TOKYOバードウォッチング」  
「Sandbox」「腐敗の晩餐」「はいいろをつくろう」「俯瞰風景」「谷根千ミッドナイト」「Swing Song」

USC Games professors Andreas Kratky and Peter Brinson, along with New York University Game Center professor Ramiro Corbetta, reviewed the following student projects from Tokyo Geidai's Games Program:

"Down The Rabbit Hole" "DISJOINTED" "TOKYO Birdwatching" "Sandbox" "Feasts of Decay" "Let's Make Gray" "Topsight" "Midnight of Yanesen" "Swing Song"

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



### 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。  
※2024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 (株式会社スクウェア・エニックス クリエイティブスタジオ3 プロデューサー兼ディレクター)

#### Game Development

Naoki Yoshida (SQUARE ENIX CO., LTD, Creative Studio 3, Producer and Director)



#### ゲームにおけるサウンドの創造と役割

矢島 友宏 (株式会社スクウェア・エニックス サウンドディビジョン サウンドディレクター)

#### The Creation and Role of Sound in Games

Tomohiro Yajima (SQUARE ENIX CO., LTD, Sound Division, Sound Director)



#### 芸術と人工知能とデジタルゲーム

三宅 陽一郎 (株式会社スクウェア・エニックス イノベーション技術開発ディビジョン リードAIリサーチャー)

#### Art, AI and Digital Games

Youichiro Miyake (SQUARE ENIX CO., LTD, Innovation Technology Development Division, 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 (株式会社スクウェア・エニックス クリエイティブスタジオ3 シニアローカライズリード)

#### Localize

Michael-Christopher Koji Fox (SQUARE ENIX CO., LTD, Creative Studio 3, Senior EN Localization Lead)



#### ゲーム開発とR&D ~共同研究事例紹介~

長谷川 勇 (株式会社スクウェア・エニックス イノベーション技術開発ディビジョン 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 CO., LTD, Innovation Technology Development Division, R&D Technical Producer)

## 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、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。

## 夢幻、そして無限の世界、芸夢。

GEIDAI GAMESも今年で6年目を迎えましたね！

小学校でいえば卒業、巣立ちの年になりますが、この6年の間もデジタルクリエイティブの背景はAIの普及もあり、益々加速度的に拡張が進んでいます。

個人や小規模のインディーゲームも今や動画配信と同様、誰もが作品を制作し発表、多くの方に遊んでもらえる環境が当たり前前の時代となりました。

ビジュアル、サウンド、思考、操作、リアクション。

その連鎖で作品世界を体感してもらうことこそがゲームの根幹ですが、どの要素を起点としてもゲームとして成立できる懐の深さが最大の魅力です。

様々な世界と出会い、手に取り、足を踏み入れ、無限に拡張する自由闊達なクリエイターの主張、価値観の世界である『芸夢』を体感してください。

私も新たな世界との邂逅を楽しみにしています！

### 時田 貴司

株式会社スクウェア・エニックス  
クリエイティブスタジオ5 プロデューサー  
東京藝術大学特別教授



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.

## GEI-MU: The Infinite Dream World

This year marks the 6th anniversary of GEIDAI GAMES!

In an elementary school, it would be the year of graduation. And in these six years, the realm of digital creativity has continued to expand at an accelerating pace, particularly with the rise of AI.

Plus, just like video streaming, anyone can now create and share their works, and it's become the norm for independent and small-scale productions to reach vast audiences.

Visuals, sound, thought, action, reaction.

The core of a game is to experience its world through this chain of elements. But the greatest allure of games is that they let you complete one, no matter which element you start from.

Please experience "GEI-MU," a universe where you can encounter, feel, and step into diverse worlds, immersing yourself in the free-spirited, endlessly evolving assertions and values of creators.

I am also looking forward to encountering new worlds!

### Takashi Tokita

SQUARE ENIX CO., LTD.  
Creative Studio 5, Producer  
Visiting Professor, Tokyo University of the Arts

## 非常勤講師からのメッセージ

### Messages from Adjunct Lecturers

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。

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

かつてビデオゲームは「娯楽の王様」でしたが、ゲーム制作ツールが個人のデスクトップにも解放された今は「新たな総合芸術」のメディウムとして多くの芸術家たちに選び取られる時代になりました。さらに人工知能が人間のクリエイションの共創相手として急速な普及をみせるなか、遊びと芸術の根源を温める試みの進化に期待します。

中川大地

Daichi Nakagawa



ゲーム展も今回で6回目となり、次第に内容が成熟してきたように思います。授業では「ゲームはデザインされるもの」であることを踏まえつつ、学生個人のアート思考を織り交ぜることで、既存の概念を越える作品制作の重要性を指摘してきました。デザインだけでは行き詰まりますし、アートだけでは他者をエンタテインできません。どのような作品に出会えるか、自分も参加者の一人として臨みたいと思います。

小野憲史

Kenji Ono



This is the sixth edition of the game exhibition, and I believe the content has gradually matured with each iteration. In class, while keeping in mind that "games are designed," I have emphasized the importance of incorporating individual artistic thinking into students' work to create pieces that transcend existing concepts. Design alone leads to dead ends, and art alone cannot entertain others. I am excited to engage with the works being presented as a participant in its creation.

XRを使った表現については、まだ教科書も、参考書もありません。皆さんが作り出したものが、一つの答えとなって、次の人たちの知識になって行きます。それは波紋のように広がってきつと大きなモノになって行くと感じています。

待場勝利

Katsutoshi Machiba



デジタルゲームが主流になる前、最初に触れたのはボードゲームだった。幼い頃はよく『人生ゲーム』で遊んでいて、進学、就職、結婚といったマスも、当時の自分にとってはただのカラフルなゲームの一部に過ぎなかった。でも、大人になるにつれて気づいたのは、それらのマスが単なる記号ではなく、人生そのものを象徴していたということ。ルールは常に変化し、どのステージに進むかもわからない。プレイヤーである自分ができるのは、ただ前へ進み続けることだけ。ボードゲームと同じように、時には慎重に考えて選択をしなければならず、時には運に身を委ねるしかないこともある。

今回のメインビジュアルでは、積み重なったボードゲームの構造を通して、ゲームの持つ多様な世界観を表現している。これらのゲーム空間には終わりがなく、どこまでも広がり、新しい可能性が次々と生まれていく。

単なる静止したビジュアルではなく、実際に「遊べる」ミニゲームとしてデザインした。見た人それぞれが自分なりの楽しみを見つけ、まるで人生というゲームのように、自由に探索し、体験し、感じ取ってもらえたら嬉しい。

メインビジュアル制作:

潘宇、オウシギ、王憶雪、みさはる  
(東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース)



Before digital games became mainstream, our first experience with games was through board games. As children, we often played "The Game of Life," where squares representing life events like school, career, and marriage seemed like nothing more than colorful components of the game. But as we grew older, we realized that those squares weren't mere symbols – they were representations of life itself. In life, the rules are ever-changing, and we never know which stage we'll move to next. As players, all we can do is keep moving forward. Just like board games, sometimes we must carefully consider our choices, and other times, we can only leave things up to fate.

In the main visual for this show, we expressed the diverse worlds that games offer through the structure of stacked board games. These game spaces have no end, stretching infinitely, with new possibilities constantly emerging.

This visual is not static – it's a mini-game designed to be played. We hope each player finds their own joy in it and, just like the game called life, feels free to explore, experience, and immerse themselves in it.

Key Visual:

**PAN Yu, wang siyi, Wang Yixue, MISAHARU**  
(Games Program, Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media)





## GEIDAI GAMES 06 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展

GEIDAI GAMES 06 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/06/>

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 金井啓太 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

アンドレアス・クラッキー Andreas Kratky ピーター・プリンソン Peter Brinson

会場設営:

松本祐一

## GEIDAI GAMES 06 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: 潘宇 オウシギ 王憶雪 みさはる (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: 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>

2025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>

