



07

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



GEIDAI GAMES 07 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/07/>

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
2026年3月20日（金）～21日（土）11:00～18:00、22日（日）11:00～17:00

GEIDAI GAMES 07 Game Course Exhibition 2026 Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media

Website: <https://games.geidai.ac.jp/07/>

Venue: Tokyo University of the Arts Ueno Campus Factory Complex Building
March 20-21 11:00-18:00, March 22 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



「ゲームコース展」は、東京藝術大学大学院映像研究科のアニメーション専攻、メディア映像専攻の有志を中心に開催してきた実験的な展示会で、今年で7年目を迎えます。

私たちが藝術の視点からゲームをひもとくなかで、「これはゲームなのか?」「ゲームとは何か?」といった問いは常に立ちはだかりました。しかし、前例がないからこそ「とりあえずやってみる」という精神で、常に新しい「表現」としてのゲームを追究してきたのではないかと思います。

今年4月からは、正式にゲーム・インタラクティブアート専攻が新設されます。本展示は、これまでの有志ゲームコース生のチャレンジの集積であると同時に、新しい専攻へとつながるバトンでもあります。これからの新たな実験の入口として、楽しんでいただけたら嬉しいです。

学生一同

Welcome

The Game Course Exhibition is an experimental showcase organized primarily by interested students from the Animation and New Media departments of the Graduate School of Film and New Media at Tokyo University of the Arts. This year marks its seventh edition.

In approaching games from an artistic perspective, we have continually been confronted with questions such as “Is this a game?” and “What is a game?” Yet precisely because there were no precedents, we have continued to explore games as a new form of expression guided by a spirit of “let’s just try it first.”

Starting in April of this year, the Department of Games and Interactive Arts will be formally established. This exhibition serves both as a culmination of the challenges taken on by past students in the games track and as a baton to be passed on to this new program.

We hope you will enjoy it as an entry point to the new experiments yet to come.

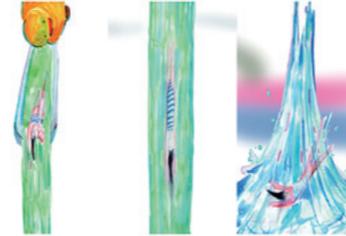
The Participating Students

Flushed **ながされるひとびと**

修了作品
Master's Thesis Projects

たんじなみ (修士2年)

Nami Tanji (2nd-year Master's)



たんじなみの一年次作品「はいいろをつくろう」も同時展示します。
The first-year project “Let’s Make Gray” is also exhibited.

Someone casually taking a bath... and then flushed away.
More come along. Wherever they go, there’s always water.
And then... flush.
What awaits after all this flushing?

Developer: Hiroto Ishida Music: Yuri Shimazu Sound Design: Kai Onaga

お風呂に入っていただけなのに、押し流されるひとりのひと。
個性的な「ひとびと」とふれあい、水辺にたどり着いては押し流され、ひたすら流されていく先になにがあるのでしょうか。

システム：石田滉人 音楽：島津優理 音響：翁長果生

Born in 2000, Tanji graduated from the Department of Oil Painting at Tama Art University and is now a second-year master’s student in Animation at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Drawing from a background in painting, she consistently explores the intersection of vivid color and nonsensical narratives. Through unique approaches such as “playable animation,” she seeks to create approachable ways for people to engage with art, working across media.

2000年生まれ。多摩美術大学油画専攻卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻2年。絵画的な下地から生まれるビビッドな色彩と、ナンセンスな展開の噛み合いを常に追究している。「あそべるアニメーション」など、人が気楽にアートに触れるための独自の発表スタイルを模索し、メディアを問わず活動している。



25Gの夢 The 25G Reverie

陳寅 (修士2年)

CHEN Yin (2nd-year Master's)



拾ったゲーム機をきっかけに世界がゆらぎ、奇妙な列車へと引き寄せられた君。そこで仕掛けられる遊びの奥に潜む、幼き頃の思い出へと踏み込んでいく。

音楽: 葛茜茜

You are drawn into a strange train as the world wavers, triggered by a game console you picked up. There, you step into the depths of childhood memories hidden beneath the playful tricks laid before you.

Music: Ge Xixi



27歳、学生です。ゲーム制作を通じて、人と人とのあいだに生まれる感情のつながりを探求しています。

A 27-year-old student exploring the emotional encounters that emerge in the course of making games.

MiRRor

松田華凌 (修士2年)

Kalin Matsuda (2nd-year Master's)



Those chosen as exemplary individuals are assigned to the team developing the conversational AI "Mirrorium." Their dialogues, however, are closely monitored by society, and any expression deemed to contain dangerous ideas results in immediate isolation.

Lead Programmer: Isao Kawaguchi Additional Programming: Saya Yamashita
Music: Konosuke Sakata

Born in 2001. Graduated from the Department of Intermedia Art at Tokyo University of the Arts. Currently a 2nd-year master's degree student in Animation at the Graduate School of Film and New Media in the same university. Engaged in video production from high school and, since 2023, exploring applications of AI in the field of animation.

優秀な人間として選ばれた者は、対話型AI「ミラリウム」の育成メンバーに抜擢される。だが、その対話は社会に監視され、「危険思想」と判断されれば、即座に隔離される運命が待つ。

プログラマー: 川口功 プログラミング協力: 山下紗弥 音楽: 坂田光之輔

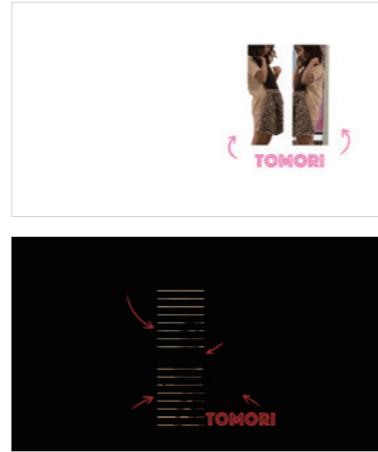
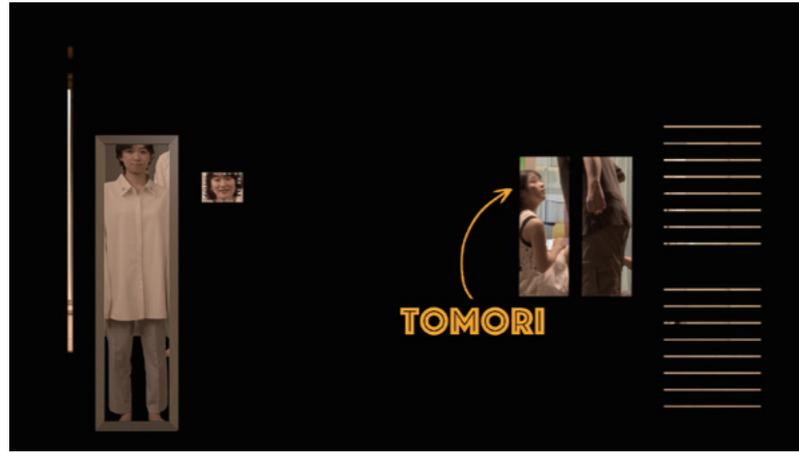
2001年生まれ。東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。同大学大学院映像研究科アニメーション専攻2年。高校時代から映像制作に取り組み、2023年よりアニメーション分野でのAI活用を探求している。



tomori

みさはる (修士2年)

Misaharu (2nd-year Master's)



お姉ちゃんと、ともり。家庭とか家族とか、すべてをトンネルの奥においてみた。「見て」—それは、愛情なしでは通れないトンネル。

音楽：秋田侑吾

My sister and Tomori. My home, my family, I tried putting them all deep inside the tunnel. "Look." It's a tunnel that cannot be traversed without love.

Music: Yugo Akita



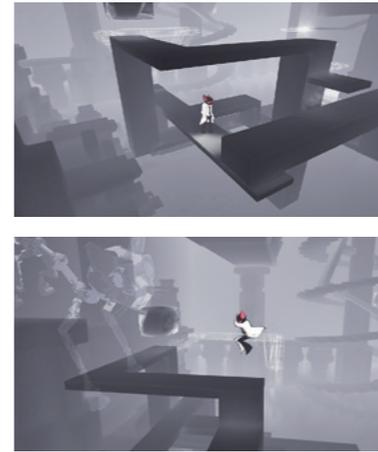
1999年広州市生まれ。効率とか方法論とか常識、そういうことから逃げたい人たちの逃げ場を作るために、アニメーションからXR、さらにふざかしい何かを探し続けている。世界平和を願う。

Born in Guangzhou in 1999. From animation to XR, I continue to explore even more suitable ways to create a refuge for those seeking to escape efficiency, methodology, and conventional norms. Wishing for world peace.

Perspectadox

康雪凝 (修士2年)

KANG Xuening (2nd-year Master's)



康雪凝の一年次作品「腐敗の晩餐」も同時展示します。
The first-year project "Feasts of Decay" is also exhibited.

Genius scientist Dr. Pella's dimension-shifting device comes at a price: with each use, it claims part of the scientist's body and memory. The fragments are scattered throughout the mysterious labyrinthine museum, Perspectadox. To reclaim what was lost, Dr. Pella infiltrates the museum in a flattened state. With each recovered fragment of the self, the museum's hidden truth gradually comes to light.

Music: Shoei Donoshiro, Wei Wenjun

Born in China in 2000. Graduated from the Central Academy of Fine Arts. Second-year master's student in Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media. Explores world-building through game and video media.

天才科学者ドクター・ペラは、次元移動装置の実験中に身体と記憶の一部を失う。その断片は、謎の立体迷宮博物館「Perspectadox」に転送されていた。プレイヤーはドクター・ペラとなり、次元移動で得た「平面化」の能力を駆使して博物館を攻略する。自身の欠片を取り戻すたびに、博物館に隠された真実が明らかになっていく。

音楽：道城翔映 魏文俊

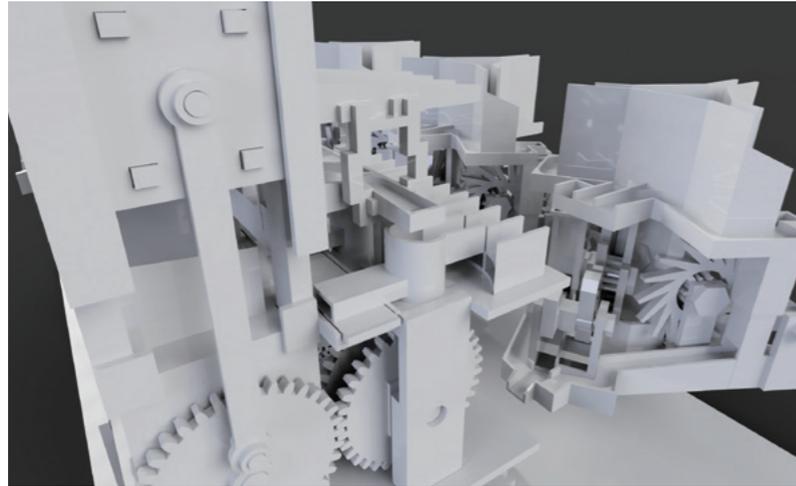
2000年中国生まれ。中央美術学院卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻2年。ゲーム・映像メディアならではの世界観表現を探求しています。



からくりじゃんけん Janken Automaton

恒吉 優紀 (修士2年)

Yuki Tsuneyoshi (2nd-year Master's)



電気を使わない簡易的なじゃんけんAI。
プレイヤーはこの装置とじゃんけんので対戦することができる。
この装置はプレイヤーが過去に出した手を記録しており、勝つ確率が高い手を選んで出してくる。
装置に勝つことを目指すのもよし、決まったパターンで手を出してみても装置がそれを学習するのか確かめるのもよし、ボールがどこを転がるのか観察するのもよし。
この装置が、プレイヤーが出す手の傾向を学習する過程を是非お楽しみください。

もしあなたがグー → チョキ → パー → グー → チョキ → パー → ... という周期で手を出したら装置はどんな手を出してくるでしょうか？

A simple rock-paper-scissors (*Janken* in Japanese) AI that works without electricity.
Players can compete directly against this device in a game of *Janken*.
The device records the player's previous moves and selects the hand with the highest probability of winning.
You can try to defeat it, see if it can learn a fixed pattern, or simply watch the rolling ball inside the mechanism.
Observe how the device adapts to the player's tendencies.

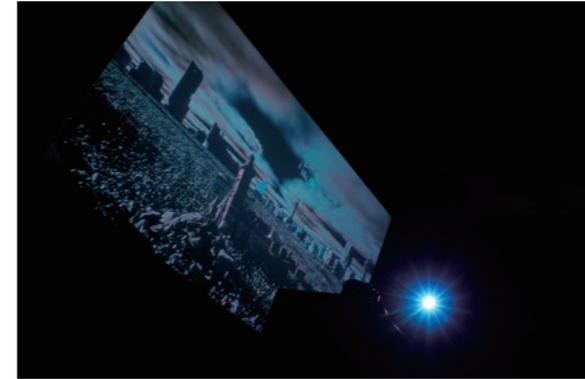
If you play in a repeating cycle of rock, scissors, paper, what hand do you think the device will choose?



目隠しルービックキューブ日本3位

3rd place in Japan, Blindfolded Rubik's Cube Competition

Artificial Ruins 2026 人工廃墟 M2



横浜は震災と戦災という二度のカタストロフを経て、大きく姿を変えてきた。一方で、その深層には、数千年単位で刻まれた地質学的な時間が流れている。本作は、西洋のロマン主義的廃墟から磯崎新の孵化過程としての廃墟に至る廃墟の美術史を念頭に、横浜の地形を土台として、さまざまな時代の廃墟や建築を同一の空間に併置する。これにより過去・現在・未来の判別が容易ではない廃墟のCGを構築する。ここにあるのは私たちの過去なのか。現在なのか。未来なのか。

サウンドデザイナー：高田清花
音響設計：加藤裕幸&佐藤健太 (株式会社Moonbow Music)
ハードウェアエンジニア：川田祐太郎

Yokohama has undergone dramatic transformations through two catastrophes: the Great Kantō Earthquake and WWII devastation. Yet beneath these changes flows geological time carved over thousands of years. Drawing upon the art historical trajectory of ruins—from Western Romantic ruins to Arata Isozaki's concept of ruins as incubation—this work uses Yokohama's topography as its foundation to juxtapose ruins and architecture from various eras within a single space. This creates a CG rendering of ruins in which past, present, and future are not easily distinguishable. Is what we see here our past? Our present? Or our future?

Sound Designer: Sayaka Takada Acoustic Design: Hiroyuki Kato (Moonbow Music Inc.) Kenta Sato (Moonbow Music Inc.) Hardware Engineer: Yutaro Kawada

In the Glitch

坂根 大悟 (修士2年)

Daigo Sakane (2nd-year Master's)



意図的にグリッチを発生させたモニターによる彫刻作品。通常、グリッチはランダムな破壊として受け取られるが、本作では偏光板を意図的に損傷させることで、その偶発性を制御可能なものへと転換することを試みている。モニターの破損によってレベルデザインされている。

制作協力：高田清花

A sculptural work using monitors in which glitches are intentionally generated. While glitches are normally perceived as random forms of destruction, this work attempts to transform their unpredictability into something controllable by deliberately damaging the polarizing layers. The level design is determined by the damage to the monitors.

Creative Cooperation: Sayaka Takada

個人的に収集した都市の断片や膨大な歴史的研究を、廃墟をキーワードにコラージュ映像として再構成する。異なる時代や視点を併置し、過去・現在・未来が判別困難な空間を構築することを通じて、見慣れた都市を相対化し、別の視点を提示することを試みる。

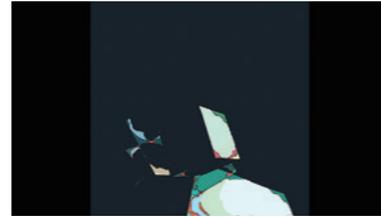
Personally collected fragments of the city and extensive historical research are reconfigured into collage-like footage centered on the theme of ruins. By juxtaposing different eras and perspectives to construct spaces where past, present, and future become indistinguishable, I attempt to relativize the familiar cityscape and present an alternative viewpoint.



Element #02

木村 友輝 (修士2年)

Yuki Kimura (2nd-year Master's)



木村友輝の一年次作品「Sandbox」も同時展示します。
The first-year project "Sandbox" is also exhibited.

動くものや光るものを目で追う快楽はどこから来るのか。
原初的な感覚に着目したアニメーションの探求。

音楽：堀本陸

Where does the pleasure of tracking moving and glowing objects
come from?

An exploration of animation focusing on primal sensations.

Music: Riku Horimoto



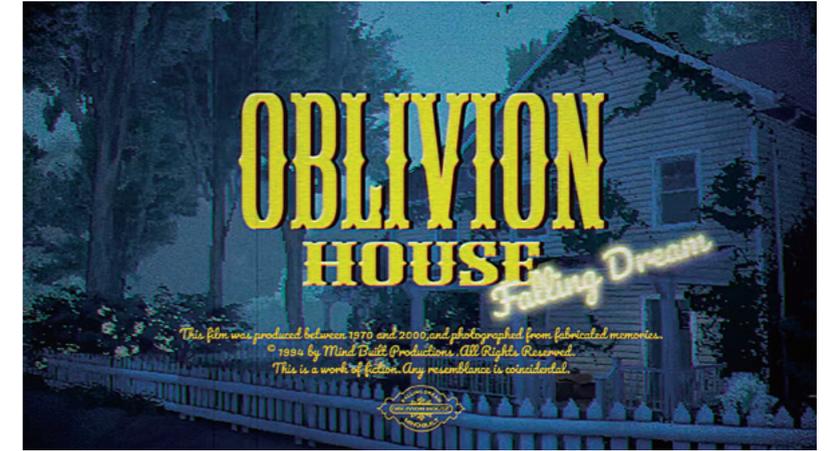
映像的な絵画や、絵画的なゲームなど、異なる領域
の横断表現に興味を持って制作をしている。ア
ートシーンの他にも映画祭やゲームショーなども
活動中。新千歳空港国際アニメーション映画祭
30Seconds部門グランプリなど。

I create works that explore cross-disciplinary expression, such as cinematic
paintings and painterly games. My work has been shown not only in the art scene,
but also at film festivals and game shows. Awards include Best 30 Seconds at the
New Chitose Airport International Animation Festival.

Oblivion House

ニシキ (修士2年)

Nishiki (2nd-year Master's)



Will the traveler in search of oblivion ever find what they seek?

Music and Sound: Zheng Linshan

オブリビオン—忘却—を探す旅人は、求めているものを思い通
りに見つけることができるのか?

音楽・音響：鄭琳山

Born in 2001. Graduated from the School of Film Production at the China Academy
of Art. A second-year master's student in Animation at the Graduate School of
Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Currently experimenting with
VR animation.

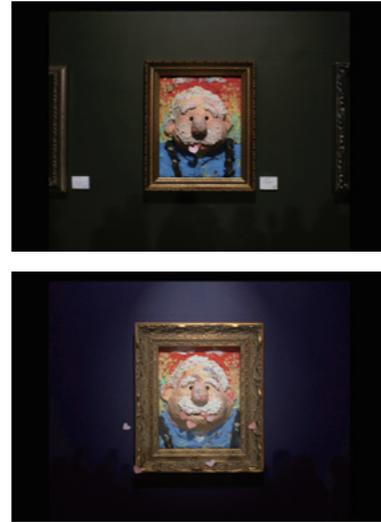
2001年生まれ。中国美术学院动画制作科卒業。東
京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻2
年。VRアニメーションを試しています。



The Buzz

大原 せい (修士2年)

ohara sei (2nd-year Master's)



小さな美術館に飾られた1枚の肖像画。誰にも見向きもされず、このまま埋もれていくはずの絵だったが、ある日人々の注目を集め始めた。

音響: 白川健斗 音楽: 寺園龍太郎

A portrait hung in a small art museum, long destined to be overlooked and forgotten. Then one day, it began to capture people's attention.

Sound Design: Kento Shirakawa Music: Ryutaro Terazono



2001年東京都生まれ。武蔵野美術大学造形構想学部映像学科卒業。東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻2年。

Born in Tokyo in 2001. Graduated from the Department of Imaging Arts at Musashino Art University. Currently a master's degree candidate in Animation at Tokyo University of the Arts Graduate School of Film and New Media.

Unnamed Tokyo まだ名前のない東京

河端 望夢 (修士2年)

Miyu Kawabata (2nd-year Master's)



At present, Tokyo is undergoing urban redevelopment in numerous areas. Many zones surrounding railway stations have been reorganized, and cityscapes dominated by shopping malls and office towers continue to expand. At the same time, as the city comes increasingly under the control of developers and large commercial complexes, opportunities for newcomers to join the community have diminished, and the city is gradually losing its breathing room and latent potential.

What, then, is Tokyo aiming to become?

This work employs live-action VR footage to reflect on Tokyo's future, drawing on several markets that have developed under incomplete systems of management.

Born in 2000. Second-year master's student in the Department of New Media. Through moving images and sound, Kawabata records and reconfigures landscapes and layers of time that slip through the systems and management of the city.

現在、東京は各地で都市再開発が行われている。駅周辺は整備され、ショッピングモールやオフィスビルが林立する街並みが増えた。一方で、街はディベロッパーや大手商業施設の管理下にあることで他者の入る隙間が消え、余白、余力を失いつつある。これから東京は何を目指すのか。

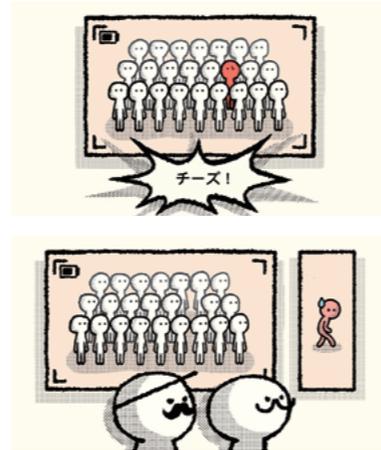
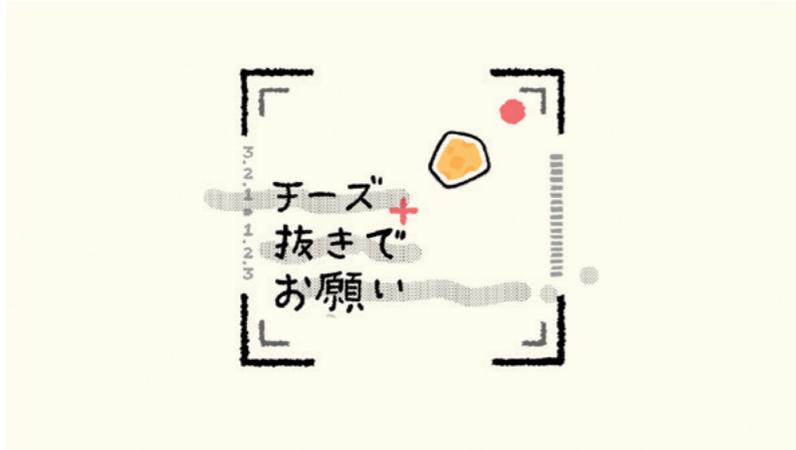
本作はVR実写映像を用いて、不完全な管理形態のもとで発展してきたいくつかの市場を参照しながら、これからの東京のあり方を考察する。

2000年生まれ。メディア映像専攻修士2年所属。都市の制度や管理からこぼれ落ちる風景や時間の層を、映像や音を通して記録・再構成している。



チーズ抜きでお願い Please No Cheese

彭一蘭 (修士1年)
PENG YILAN (1st-year Master's)



卒業写真の撮影日。
撮られたくないのに立たされる主人公。
尊重されない願いと勝手な勘ぐりに、どんどん追い詰められていく。
逃げ道は、どこにある？

プログラミング: 彭一蘭 & ChatGPT 音楽: 小林壮悟 & 村澤航

On graduation photo day, the unwilling protagonist is forced to participate.
Their wish not to be photographed is dismissed, and the unwanted speculation makes them feel increasingly cornered.
Is there a way out?

Programming: PENG YILAN & ChatGPT
Music: Sougo Kobayashi, Kou Murasawa



中国・陝西生まれ。2023年、中国伝媒大学ゲームアートデザイン専攻卒業。2025年、東京藝術大学大学院映像研究科在学中。ささやかな感情をゲームにセーブしていく作品づくりを続けている。

Born in Shaanxi, China. Majored in Game Art Design at the Communication University of China, graduating in 2023. Currently enrolled in the Graduate School of Film and New Media at Tokyo University of the Arts. Creating games that save small, delicate feelings.

sebyo-poem 背表詩

るる (修士1年)
runrun (1st-year Master's)



Poetry told not by reading books, but by arranging them. By chanting the spines of countless books slumbering on the shelves, new poetry rises. The stories emerging from the sequence of book titles are coincidental, yet they trace our memories and thoughts. The very act of searching for a book transforms into the act of reading poetry. This is an attempt to question and reconstruct how we choose books.

My work explores shifts in value created by reconstructing existing rules and aims to present new perspectives. I develop projects that cross different fields—such as visual expressions combining juggling with generative AI and proposing systems that convert health metrics into cryptocurrency—to expand the boundaries of media expression.

本を読むのではなく、「並べる」ことで語られる詩。書棚で無数に眠る本たちの「背」を詠むことで、新たな詩が立ち上がる。本のタイトルの連なりから現れる物語は、偶然でありながら、私たちの記憶や思考をなぞる。本を探すという行為そのものが、詩を読む行為へと変化する。これは、本の選び方を問い直し、再構築する試みである。

既存の「ルール」を再構築することで生まれる価値の変化を探求し、新たな視点を提示することをテーマに制作を行う。ジャグリングと生成AIを組み合わせた映像表現や、健康指標を仮想通貨に変換する仕組みの提案など、異なる領域を横断するプロジェクトを展開し、メディア表現の拡張を試みる。



Encroachers (プロトタイプ) Encroachers (Prototype)

大瀧 佳実 (修士1年)
Yoshimi Otaki (1st-year Master's)



現実を修正《Fix》せよ!

バイトの清掃スタッフとなって、
派遣先に発生したバグを修正し、
現実を元通りにするゲーム

「未経験OK! 害虫駆除/カンタン清掃スタッフ」
給料に釣られてバイトに応募した主人公。
しかし、それは記載された業務内容と違う危険なバイトだった。

プログラマー: ダミアン 音楽: 伊藤駿杜 音響: 白川健斗、繁澤慧

Fix reality!

Become a part-time cleaner,
get rid of the bugs at your assigned location,
and restore reality to normal.

“No Experience Needed! Pest Control / Simple Cleaning Staff”
Lured by the pay, the protagonist applied for a part-time job...
only to find it far more dangerous than the job listing suggested.

Programmer: Damian Music: Shunto Ito Sound: Kento Shirakawa, Kei Hanzawa

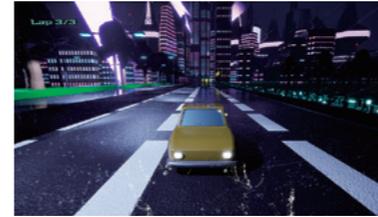
Born in Niigata Prefecture, Japan, in 2002.
Graduated from the Department of Imaging Arts and Sciences at Musashino Art University in 2025.
Currently enrolled in the Department of Animation at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts.



2002 新潟県生まれ
2025 武蔵野美術大学映像学科卒業
2025 東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻入学

Vericu Racing ヴェリク・レーシング

ダミアン (研究生)
Damian (Research Student)



Vericu Racing is an arcade racing game with a twist: you can
create your own courses, or edit the default tracks included in
the game.

Up to four players can compete in split-screen multiplayer mode.

Modeling, Texturing: Yoshimi Otaki

Born in Timișoara, Romania, in 2001. Before coming to Japan in 2024, I was
employed as a programmer, though my original motivation for programming was
to make video games. To get closer to that goal, I came to Japan. For the past
year, I have been attending Tokyo University of the Arts as a Research Student.

本作はアーケードレースゲームであり、自分のコースを作るこ
とができます。また、ゲームのデフォルトマップをそのまま編
集することもできます。コントローラーで同時に4人まで遊べ
ます。

モデリング、テクスチャリング: 大瀧佳実

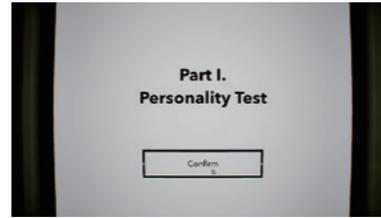
2001年ルーマニアのティミショアラ市生まれ。
2024年に来日する前は一般的なプログラマーとして
活動していた。しかしプログラミングを始めた
きっかけはゲームを作りたいことであり、その目標
を達成するために来日。この1年は東京藝術大学で
研究生として活動している。



THE SCREEN

フーチャー (映画専攻 修士2年)

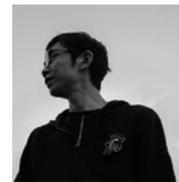
Hu Chi (2nd-year Master's, Department of Film Production)



「まずは、簡単な質問にお答えいただけますでしょうか?」

『THE SCREEN』は、一人称視点のナラティブサスペンスゲームです。暗い部屋に閉じ込められ、画面に表示される質問に答えていくうちに、本来知るべきではなかったことまで明らかにしてしまいます。

制作 / ゲームデザイン / プログラミング: Hu Chi
ゲームデザイン協力 / モデリング: Syuen Yu
イラスト協力: SIMAR



台湾出身。ゲームと映画のあいだで生きている。東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻在学中。ゲーム作品はUnity Awards Best Student Projectのノミネート、神ゲー創造主エボリューションのファイナリスト、台湾バハムート ACG コンペティションのグランプリなどを受賞。

“To start out, we would like to ask a few simple questions.”

THE SCREEN is a narrative suspense game. You are trapped in a dark room, and by answering the questions that appear on the screen, you uncover more than you were meant to.

Created by / Game Design / Programming: Hu Chi
Additional Game Design / Modeling: Syuen Yu
Additional Illustration: SIMAR

Taiwanese. Living between games and films. Currently studying Film Production at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Game projects have received international recognition, including a Unity Awards Best Student Project nomination, GAME PRIZE OF JAPAN finalist, and the Bahamut ACG Competition Grand Prize in Taiwan.

The Wind's Doing 風のしわざ

塚田 めぐみ (絵画専攻日本画 修士2年)

Megumi Tsukada (2nd-year Master's, Japanese Painting)



What is kindness?

やさしさってなんだろう。

Born in Tokyo in 2001. Tsukada graduated from the Department of Painting (Japanese Painting) at Tokyo University of the Arts in 2024 and entered the Master's Program in Japanese Painting at the university's Graduate School of Fine Arts the same year.

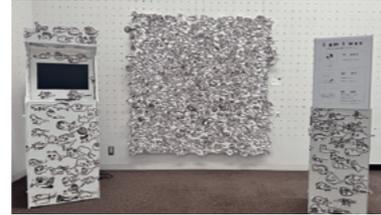
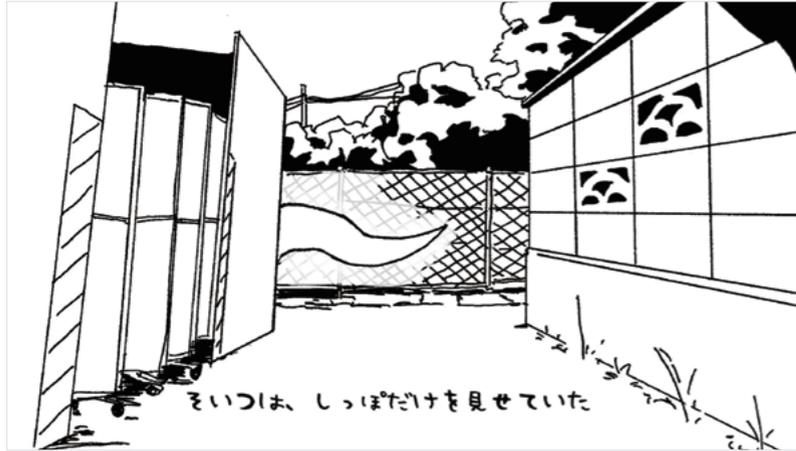
2001年、東京都生まれ。2024年、東京藝術大学美術学部絵画科日本画専攻卒業。同年、東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻(日本画)入学。



I am I was

重村 侑奈 (絵画科油画専攻4年)

Una Shigemura (4th-year, Oil Painting)



遊んで、描いて、貼ってみよう!

Play, draw and stick!



2002年生まれ
東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻在学中

Born in 2002. Currently a student in the Department of Painting (Oil Painting) at Tokyo University of the Arts.

Memorytopia

大瀧 佳実、ハン スンミン、ヴァヴジェシュキェヴィチ クラウディア、柿山 いづる (修士1年)

Yoshimi Otaki, HAN Seungmin, Klaudia Wawrzyszkievicz, Izuru Kakiyama (1st-year Master's)



Childhood memories blend vivid scenes with hazy ones, their contours blurring over time.

This work focuses on the varying resolution of each memory and combines illustration, photogrammetry, and 3D to create a playground of distorted and uncertain recollections. The VR piece was created over two days in a workshop for the Planning and Development class.

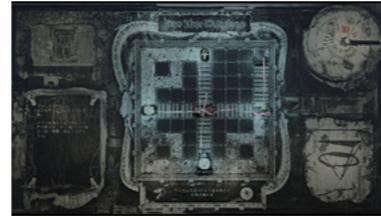
幼少期の記憶は、鮮明な場面と曖昧な場面が混在し、時間とともにその輪郭は崩れていく。

本作は記憶ごとに異なる「解像度」に着目し、イラスト・フォトグラメトリ・3Dを混在させて、歪で不確かな記憶の遊び場を表現する。本作品は授業「企画開発特別演習」にて、二日間かけて制作したVR作品である。

Piramitos Napete

宍倉 志信 (博士後期課程3年) 恒吉 優紀 (修士2年)

Shinobu Shishikura (3rd-year PhD) Yuki Tsuneyoshi (2nd-year Master's)



逆さピラミッド型の迷宮、「Piramitos Napete」へようこそ。
本作は2Dのマップと3Dのダンジョンを交互に往き来する、
古代エジプトモチーフの脱出ADV。
本展ではトラックボールを改造した専用コントローラーを操作
する事で操作できる。
あなたは無事に、この迷宮から脱出出来るだろうか？

ロゴデザイン: 八木幣二郎 グラフィック: BallGag サウンド: PriusMissile
プログラミング: 恒吉優紀、宍倉志信 ディレクション: 宍倉志信



宍倉志信は既存の形式に縛られることなく、祭壇
やコンピューターゲーム、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。人間の欲望をコント
ロールする様々な技術に注目し、そこから派生し得
る新たなメディアの形態を制作/発表を通じて探っ
ている。

Welcome to “Piramitos Napete,” an inverted-pyramid labyrinth.
This ancient Egypt-themed escape ADV lets players alternate
between a 2D map and a 3D dungeon as they explore.
In this exhibition, the game is played using a custom controller
built from a modified trackball.
Will you be able to escape the labyrinth safely?

Logo Design: Heijiro Yagi Graphics: BallGag Sound: PriusMissile Program-
ming: Yuki Tsuneyoshi, Shinobu Shishikura Direction: Shinobu Shishikura

Shinobu Shishikura is a contemporary artist whose work spans a wide range
of media and is unconstrained by existing formats. Examples include altars,
computer games, lecture-style videos, health devices, and slot machines.
Focusing on technologies that attempt to control human desire, Shishikura
explores and presents new forms of media that may emerge from these systems
through ongoing creation and exhibition.

ゲーム制作演習 有志成果展示

Undergraduate Game Projects

Lecturers: Ryoya Usuha Shoto Hayakawa 講師: 薄羽 涼彌 早川 翔人

The Game Development Exercise is a class open to all students
and has been offered at the Tokyo University of the Arts Art In-
formation Center since 2022. Students from diverse backgrounds
create a game project from ideation to implementation over
six months. This exhibition features a selection of the students’
work.

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。様々なバックグラ
ウンドを持つ受講生が、半年をかけて企画から実装まで自らの
手でゲーム制作に取り組みます。今回は協力展示という形で一
部の作品を紹介します。

TONE

岩下 実和 (楽理科3年)

Miwa Iwashita (3rd-year, Musicology)

音の聴こえ方を視覚化すること、音と音楽のはざまを体験することを
目指しました。

This work aims to visualize how people perceive sound and to create an
experience of the ambiguous boundary between sound and music.



YouTuber シミュレーション YouTuber Simulation

ぬん (先端芸術表現科1年)

NUN (1st-year, Intermedia Art)

YouTuberとして動画をバズらせろ！ あなたの選択によって、動画の
内容、コメント、視聴者数が変化するぞ！ でも炎上にはご注意ください…。

Go viral as a YouTuber!

Your choices shape the videos you create, the comments you receive,
and the number of viewers you attract.

But beware... one wrong move could trigger a backlash.



クレーンゲームウルトラ CRANE GAME ULTRA

ぬれ (先端芸術表現科1年)

nU_0/ (1st-year, Intermedia Art)

クレーンゲーム×格ゲー

アーケードコントローラーで操作して、コマンド技を繰り出しド派手に景品をゲットしよう!

Crane Game × Fighting Game

Use an arcade controller to perform command moves and unleash flashy attacks to grab the prize!



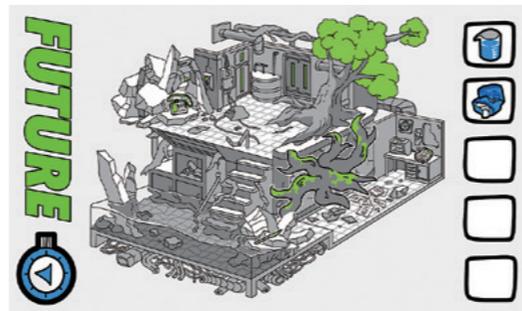
TIMEJUMPER

伊藤 美果 (デザイン科1年)

Mika Ito (1st-year, Design)

TIMEJUMPER は、ひとつの部屋の過去と未来を飛び回る一人用脱出ゲームです。

TIMEJUMPER is a single-player escape game where you jump across the past and future of a single room.



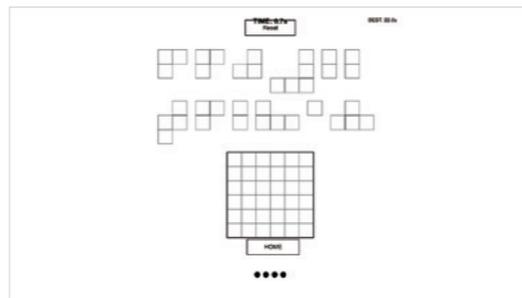
HIDE PUZZLE

渡邊 楽 (先端芸術表現科1年)

Raku Watanabe (1st-year, Intermedia Art)

置くとピースが見えなくなる記憶力の必要なパズルです。

This is a puzzle requiring memory skills, as the pieces become invisible once placed.



電子的苦行 Electronic Asceticism

市川 開理 (絵画科油画1年)

Kairi Ichikawa (1st-year, Oil Painting)

5000兆円の欲望とパチンコの狂騒に対し、AI監視下で「禅(ZEN)」の如く真顔を貫く苦行シミュレーター。

To win 5,000 trillion yen, you must maintain a Zen-like poker face while being bombarded by the chaotic lights and sounds of Pachinko, all while under the strict surveillance of AI.



ミニナゾキ企画 Mini Mystery Challenge

イベント
Special Event

A fun, easy-to-play puzzle challenge
— all you need is your smartphone!

Explore the two venues of GEIDAI GAMES 07 and GEIDAI ANIMATION 17 and uncover the secrets of the hidden, elusive artworks at each location!

When: March 20-21 11:00~18:00, March 22 11:00~17:00

Duration: Approximately 1 hour in total

Fee: Free

What you need: A smartphone capable of scanning QR codes

Created by: **Nezumi no Su** (Rat's Nest)

Formed in 2024, Nezumi no Su (Rat's Nest) is a three-person creative unit that produces "play" across genres, including immersive events and digital games. They have created interactive puzzle games and collaborated on corporate merchandise, among many other projects. They offer experiences that are visually engaging and spark curiosity.

スマホひとつで手軽に遊べるナゾキ企画を開催!

GEIDAI GAMES 07と、同時開催するアニメーション専攻17期修了展の会場を巡りながら、それぞれに隠されたまぼろしの作品のナゾを追おう!

開催日時: 2026年3月20日(金) ~ 22日(日)

11:00 ~ 18:00 (最終日17:00まで)

所要時間: 各展示30分、計1時間程度

参加費: 無料

必要なもの: 二次元コードを読み取れるスマートフォン

制作・ゲスト: ねずみの巣

2024年結成。体験型イベントやデジタルゲームなど、ジャンルにとらわれない"遊び"をつくる3人組創作ユニット。「体験型ナゾキゲーム」の制作、企業グッズとのコラボなど活動多数。視覚的な楽しさと好奇心を刺激する体験を提供している。



中村勇吾氏による作品講評会&トーク

Yugo Nakamura: Critique and Talk

数多くの作品と活動を通じてデザイン・映像・インタラクティブ表現の分野を牽引してきた中村勇吾氏をお招きし、本展の作品講評会と、制作活動や教育活動について伺うトークイベントを開催します。

日時: 3月20日(金) 18:00 ~ 19:30

場所: 藝大食楽部 東京藝術大学上野キャンパス(美術学部側)
大学美術館内



中村 勇吾

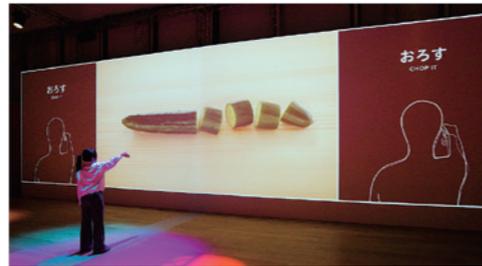
インターフェースデザイナー／映像ディレクター

1970年奈良県生まれ。東京大学大学院工学系研究科修了。多摩美術大学教授。1998年よりウェブデザイン、インターフェースデザインの分野に携わる。2004年にデザインスタジオ「tha ltd.」を設立。以後、数多くのウェブサイトや映像のアートディレクション／デザイン／プログラミングの分野で横断／縦断的に活動が続いている。主な仕事に、ビデオゲーム「HUMANITY」、ユニクロの一連のウェブディレクション、KDDIスマートフォン端末「INFOBAR」のUIデザイン、NHK教育番組「デザインあ」のディレクションなど。主な受賞に、カンヌ国際広告賞グランプリ、東京インタラクティブ・アート・アワードグランプリ、ADCグランプリ、TDCグランプリ、毎日デザイン賞、芸術選奨文部科学大臣新人賞など。

The exhibition will feature a critique and talk session with Yugo Nakamura, a leading figure in design, film, and interactive media. He will review the exhibited works and discuss his creative and educational activities.

When: March 20 18:00~19:30

Where: Cafeteria, University Art Museum, Ueno Campus



Yugo Nakamura

Interface designer and video director.

Born in 1970 in Nara Prefecture, Nakamura earned a degree from the University of Tokyo Graduate School of Engineering. He is currently a professor at Tama Art University.

Since 1998, he has been active in the fields of web and interface design. In 2004, he founded the design studio *tha ltd.* and has since worked across and within the disciplines of art direction, design, and programming on numerous websites and video projects.

His major works include the video game *HUMANITY*, the web design series for UNIQLO, the user interface design for KDDI's smartphone INFOBAR, and the direction of NHK's educational program *Design Ah*. His awards include the Cannes Lions International Advertising Grand Prix, Tokyo Interactive Ad Awards Grand Prix, ADC Grand Prix, TDC Grand Prix, the Mainichi Design Award, and the New Artist Award from the Japanese Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology.



藝大 × Beyond the Frame Festival

Geidai × Beyond the Frame Festival

In collaboration with Beyond the Frame Festival (BTFF), an international XR film festival, we are hosting a special feature event. A total of nine XR pieces will be showcased, ranging from globally acclaimed titles to works by young Japanese creators, including a graduate of the Tokyo Geidai Game Course.

When: March 21- 22 11:00~18:00

Where: Arts & Science LAB. 1F & 4F, Ueno Campus

XRに特化した国際映画祭Beyond the Frame Festival (BTFF)の特別協力により、XR映画祭を開催します。世界で高く評価されている話題作や本学ゲームコース修了生を含む日本の若手クリエイターたちによる作品など、多岐にわたるXR作品合計9作を一挙に展示いたします。

日時: 3月21日(土)・22日(日) 11:00 ~ 18:00

場所: Arts & Science LAB. 1F & 4F



A Long Goodbye

Kate Voet & Victor Maes

ベルギー、ルクセンブルグ、オランダ
Belgium, Luxembourg, the Netherlands



Happy Shadow

林佩瑩 Pei-Ying LIN

台湾 Taiwan



猫が見えたら IF YOU SEE A CAT

和田 淳 Atsushi Wada

日本 Japan



Tales From Soda Island Series

Simone "Funi" Fougner

米国 USA



Just for You Trilogy

Craig Quintero

台湾 Taiwan



Wonder of Life

Wen Cheif Chang

台湾 Taiwan



/MYTH.YOU It's like it has found a myth in you.ver.2025

伊藤道史 Michibumi Ito

日本 Japan



Nox

ナカダリオ Rio Nakada

日本 Japan



First Virtual Suit

ゆはらかずき Kazuki Yuhara

日本 Japan

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 Graduate 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8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、2025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。2026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マーガレット・モーザー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 2025, 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 2026, 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 Margaret Moser.



ゲームデザインワークショップ

Game Design Workshop

講師：ピーター・プリンソン

東京藝術大学卓越教授
南カリフォルニア大学映画芸術学部
インタラクティブメディア&ゲームズ専攻

日程：2025年8月24日～8月22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

August 18 - 22, 2025

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

2025年12月に本学学生が渡米し、USCにてピーター・ブ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 2025, 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 in four teams to create short games. This exhibition showcases the completed projects.

To Get Fries

るる runrun (G) 彭一蘭 PENG YILAN (G) Hongqian Huang (U) Zoram Mercado (U)

ロサンゼルス滞在中にサンタモニカビーチで目にしたチドリの子の足跡に着想を得て、本作は浜辺を歩き来しながら採餌する鳥の行動を、シンプルな操作とスコアシステムによって再構成している。

プレイヤーは鳥となり、溺れないように注意しながらフライドポテトを探して食べ、高得点を目指す。ポテトは、栈橋で「人生の目的地」をポテトとして集めるといったインターネット・ミームを参照している。

本作は、軽やかなゲームプレイを通して、生存、欲望、そして反復の行為を可視化する。

Inspired by plover footprints we saw at Santa Monica Beach, this work reconstructs the bird's back-and-forth foraging along the shore through simple controls and a scoring system.

Players take on the role of the bird, finding and eating french fries while avoiding drowning and aiming for a high score. The fries reference an internet meme about collecting one's "life destinations" in the form of fries on a pier.

Through the lighthearted gameplay, the work visualizes acts of survival, desire, and repetition.



ぐるぐるドライブ! Guruguru Drive!

フーチー Hu Chi (G) 東井 めい Mei Toui (G) Daniel Acevedo (U) Yutong Hu (U)

このゲームは、机の上を走るゼンマイのミニカーを操作してゴールを目指す、シンプルなゲームです。

ゲーム制作の息抜きに、ちょっと遊んでみよう!

いけいけ USCカー!

This game is a simple experience where you control a wind-up toy car racing across a desktop and aim for the goal.

Feel free to enjoy it as a short break during game development.

Go, go, USC Car!



~おまえこわそうだな~ かつぱちゃん! Field Guide to Yokai and Friends

松田 華凌 Kalin Matsuda (G) Yinuo Chen (U) Jack Desmarais-Harri (U) Yuheng Ye (U)

おぼけのフリをしたこどもが、襲ってくるカッパを驚かせるゲーム。

A game where a kid pretending to be a ghost scares off an attacking kappa.



ブレインストーミング Brainstorming

大瀧 佳実 Yoshimi Otaki (G) 塚田 めぐみ Megumi Tsukada (G) Trina Guharoy (U) Qianlin Qin (U) Zhutian Zhang (U)

あるゲームデザイナーは、アイデアに行き詰まっている。アイデアを探しながら机の上のペパロニピザをよくみると、そこには火星の世界が広がっていた。身近なモチーフを拡大していくと、連想によって別の風景へと遷移していく探索型のゲームです。発想が広がっていく感覚そのものを体験する作品です。

A game designer is struggling to come up with ideas. While searching for inspiration, they take a closer look at a pepperoni pizza on their desk... and finds Mars.

This exploration game transforms familiar objects into unexpected landscapes when viewed up close, just like one thought leads to another.

Players can experience the feeling of ideas growing and spreading.



USCからのメッセージ

Messages from USC

本年は、東京藝術大学と南カリフォルニア大学 (USC) による共同ゲームデザインワークショップにとって、一つの節目の年となります。東京藝大のゲームプログラムが正式に専攻へと発展することになったためです。これまでに7回にわたり開催されてきた本ワークショップは、多方面において素晴らしい成果を生み出してきました。異文化間の交流と創造的表現のための貴重な機会を提供し、新たな教育的アプローチを探求するとともに、とりわけ本協働の可能性を雄弁に示す数多くの優れたゲーム作品を生み出してきました。

東京藝大のアニメーション専攻およびメディア専攻、そしてUSC Gamesはいずれも、教育の質と学生の成果において高い評価を受けている教育機関です。しかし、本取り組みは、両者それぞれの専門性の単なる総和を超えるものであり、創造的エネルギーの特異な融合を促し、いずれの機関単独では実現し得なかったプロジェクトを生み出しました。本ワークショップは、新たな創造的可能性を探求するまたとない機会となり、多くの学生が自らに挑戦し、新たな友情を育み、かけがえのない発見を重ね、キャリアへの第一歩を踏み出すことを可能にしました。何よりも、両機関が協力し、長く続く友情を築くことができたことは、大きな喜びであり光栄でした。

本ワークショップの歩みの先には、本協働によって培われた豊かな創造的可能性を継承する、東京藝術大学ゲーム・インタラクティブアート専攻の設立があります。私たちは、これまでの成果を礎に、新たなかたちで協働を継続し、さらなる発展を目指していくことを心より楽しみにしています。

This year marks a moment of transition for the joint game design workshop between Tokyo Geidai and USC, as Tokyo Geidai's games program becomes a full department. Over the course of seven editions, the collaborative workshop has produced amazing results on multiple levels: it has provided a unique opportunity for intercultural communication and creative expression, explored new pedagogical concepts, and, first and foremost, produced many outstanding games that most eloquently speak to the potential of such a joint initiative.

Tokyo Geidai's Animation and Media Art Departments and USC Games are both well established and known for the quality of their education and student achievements. However, this exchange enabled more than the sum of both partners' expertise, catalyzing an unusual confluence of creative energy that produced projects neither institution could have generated alone. It offered a rare opportunity to explore new creative possibilities, enabling many students to challenge themselves, form new friendships, make unique discoveries, and kick-start their careers. Above all, it was a tremendous pleasure and honor to work together and build lasting friendships across both institutions.

At the end of this workshop stands the new Department of Games and Interactive Arts at Tokyo Geidai, which inherits the remarkable creative potential sparked by the collaboration. We look forward to continuing to work together in new ways and going beyond what we have had the pleasure of achieving over the years.

Andreas Kratky

Media Arts + Practice,
Interactive Media & Games Division
USC School of Cinematic Arts



アンドレアス・クラッキー

南カリフォルニア大学映画芸術学部

Every time we begin this collaboration, we embrace what we do not—and cannot—know. Both USC and Tokyo University of the Arts are international schools, and connecting them expands the web of possibility shaped by the students' backgrounds, approaches, aesthetics, and priorities. Before designing for a player, they must first imagine one another's point of view—what their teammates are navigating, what remains unspoken, and what can only be understood over time.

In this collaborative space, play becomes the shared language. Ideas are often felt rather than articulated, and understanding emerges through experiments and exploration. Making together becomes less about agreement and more about learning how to embrace what remains—and might stay—unresolved.

That same sensibility carries into the games themselves, as the students set out to craft inhabitable worlds that invite the player into that same uncertainty. Having learned to design with others in mind, the students create experiences that ask the player to do the same: to enter a situation, explore its logic, and play within what is made possible.

Peter Brinson

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



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

このコラボレーションを始めるたびに、私たちは知らないこと—そして知り得ないこと—を受け容れます。USCと東京藝術大学はいずれも国際的な学校であり、両校をつなぐことで、学生たちの背景やアプローチ、美学、優先事項によって形作られる可能性の網が広がります。とは言え、その可能性を活かしたゲームを作るには、プレイヤーのためにデザインする前に、まず互いの視点を想像する必要があります。チームメイトが何に向き合っているのか、何を言葉にできずにいるのか、そして時間をかけてしか理解できないことは何かを。

この協働の場では、プレイが共通の言語となります。アイデアは言葉で説明されるよりも、感じ取られることのほうが多く、理解は実験と探究を通して生まれます。共に創作することは、意見の一致を目指すのではなく、解決されずに残されるもの—そして、そのまま残りつづけるかもしれないもの—を受容することを学ぶプロセスとなります。

その感覚は、学生たちが作るゲーム自体にも受け継がれます。彼らはプレイヤーを同じ不確かさの中に招き入れつつ、存在感のある世界を創造します。他者を意識してデザインすることを学んだ学生たちは、プレイヤーにも同じことを求める体験を作れるようになります。状況に入り込み、その論理を探り、最大限のプレイを引き出すのです。

USC Gamesのアンドレアス・クラッキー教授とマーガレット・モーザー教授による、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:

「ながされるひとびと」「25Gの夢」「MiRRor」「tomori」「Perspectadox」「からくりじゃんけん」「人工廃墟M2」「チーズ抜きでお願い」「背表詩」「しんぶんはじぶん」「地下街探偵」「Encroachers」

USC Games professors Andreas Kratky and Margaret Moser reviewed the student projects from Tokyo Geidai's Games Program:

“Flushed” “The 25G Reverie” “MiRRor” “tomori” “Perspectadox” “Janken Automaton” “Artificial Ruins 2026” “Please No Cheese” “sebyo-poem” “myself as a newspaper” “Underground PI” “Encroachers”

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



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.

芸術と情報 (ゲームコース全5回) オンライン配信

ゲーム制作の現場で培われた知識を次世代に引き継ぐことを意図して、第一線で活躍するプロデューサーやクリエイターによる講義をスクウェア・エニックス・グループと共同で行いました。
※2025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。



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 執行役員 クリエイティブスタジオ3 スタジオヘッド)

Game Development

Naoki Yoshida (SQUARE ENIX CO., LTD, Executive Officer, Creative Studio 3, Studio Head)



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 クリエイティブサポートセンター サウンドディビジョン ジェネラル・マネージャー)

The Creation and Role of Sound in Games

Tomohiro Yajima (SQUARE ENIX CO., LTD, Creative Support Center, Sound Division, General Manager)



芸術と人工知能

三宅 陽一郎 (株式会社スクウェア・エニックス クリエイティブサポートセンター イノベーション技術開発ディビジョン AI&エンジン開発ディビジョン)

Art and AI

Youichiro Miyake (SQUARE ENIX CO., LTD, Creative Support Center, Innovation Technology Development Division, AI & Engine Development Division)



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)

Localize

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



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 ジェネラル・マネージャー)

Game Research and Development

- Collaborative Research Case Studies -

Isamu Hasegawa (SQUARE ENIX CO., LTD, Creative Support Center, Innovation Technology Development Division, General Manager)

加速度的に深化するゲームの行方

もはや幻のように感じるコロナ禍の2020年より、ゲームコースで学生の作品をメンタリングしてきました。

それから6年。ミドルウェアなどツールの進化、リモートでの制作、共有環境の充実に加え、AIの加速度的な進化と普及で学生たちの知見、開発技術も新たな段階へと深化してきました。

今年は、表現手段の多様さに磨きがかかるとともに、AIを主題にプレイヤーと周囲の拡張まで視野に入れた作品も誕生しました。

制作者が何を表現し、それを体感する人が何を感じるかが芸術とすれば。制作者がどんな世界を創り、その世界を体感する人が、何が出来、何を感じるかがゲーム。

ゲーム・インタラクティブアート専攻として本格稼働するGEIDAI GAMESは、この加速度的な進化でどう発展していくのか、その行方が楽しみです！



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

The Accelerating Progression of Games

Since 2020, in the midst of the COVID-19 pandemic, a period that now feels almost like a dream, I have been mentoring the student works in the Game Course.

Over the past six years, the advancement of middleware and other creation tools, the growth of remote production and shared work environments, and the rapid development and spread of AI have brought students' knowledge and technical skills to a new level.

This year, the diversity of expressive methods has been further refined, and new works have emerged that place AI as a central theme, extending their perspective to players and the surrounding environment.

If art is defined by what the creator expresses and what the audience experiences, then games are defined by the worlds the creators build and what players can do and feel within them.

As the Department of Games and Interactive Arts at Tokyo Geidai enters full operation, it is exciting to see how this accelerated deepening will shape the future of GEIDAI GAMES.

Takashi Tokita

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

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

The techniques used to create games have come to do more than simply open up new forms of artistic expression through the use of information technology; they have also become a double-edged sword capable of hacking, for better or worse, the rules of our society and the ways in which people perceive the world. What kind of game is the world making us play right now? We invite you to enjoy these works as a series of attempts at a conscious re-examination of, and a response to, that very question.

Daichi Nakagawa



Video games occupy a hybrid domain between art and design. As generative AI becomes increasingly widespread and makes it easier than ever for anyone to create games, not only the content of the games themselves but also the context of the creator and the work will become ever more important. At the exhibition, I look forward to encountering works that you, and only you, could create.

Kenji Ono



“Why am I exploring this theme now using this specific technology?” This is the question I constantly ask myself during the creative process. It starts by placing myself at the center: How am I interacting with my surroundings? How am I influenced by the world around me? It is a process of giving form to what truly matters in the present, while navigating the delicate distance between myself and others. To convey this, I select the technology that serves as the perfect vessel for the message. It is a demanding journey, but it results in a work that is truly one of a kind.

Katsutoshi Machiba



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。

「ゲーム」の制作技術は、もはや情報技術を援用した新たな芸術表現を拓くばかりでなく、現実社会のルールや人々の認知のあり方そのものを良くも悪くもハックしうる諸刃の剣となっています。私たちはいま、どんな世界のゲームに巻き込まれているのか。そうした自覚的な捉え直しと打ち返しの過程でもあるはずの試みの数々を、ぜひお楽しみください。

中川 大地

ビデオゲームはアートとデザインの複合領域に位置しています。生成AIの普及で誰もが手軽にゲームを作れる状況下においては、ゲーム内容もさることながら、作者や作品の文脈がより重要になっていくと考えられます。皆さん1人ひとりでしか作れない作品に、会場で出会えることを楽しみにしています。

小野 憲史

「なぜ私が、“今”このテーマを、“この技術”を使って表現するのか？」

これは私が作品を制作する際に必ず考えていることです。私を中心に置いた時に、私は周辺とどう関わり、どんな影響を受けているのか？

自他の距離感を考えながら、“今”自分が取り上げるべきコトを形にしていく作業。

そのことを伝えるために“最適な技術”を使って表現していく。大変なことですが、完成したその作品は唯一無二の存在になっているはずです。

待場 勝利

東京藝大 × DeNA ゲーム制作ワークショップ

Tokyo University of the Arts x DeNA Game Production Workshop

2025年9月、DeNAとの共同プロジェクトとして、学部・学科・学年を問わず卒業生まで幅広く募集した5日間のゲーム制作ワークショップ「DeNA SUMMER GAME CAMP」を実施しました。

学生15名が3名のチームに分かれ、DeNAの現場で活躍する藝大OB・OGメンバーと共に、スマートフォン向けカジュアルゲームの企画から制作までを体験するプログラムです。

本ワークショップでは、単なる技術習得ではなく「ビジネス視点でのものづくり」を重視しました。

学生たちは事前に設定されたターゲットユーザーに向けて、ゲームコンセプトとビジュアルコンセプトの設計から始め、DeNAのゲーム事業が実際に戦略として掲げる「ソフトローンチ戦略」を取り入れたゲーム制作プロセスを体験しました。

In September 2025, in collaboration with DeNA, we held the DeNA SUMMER GAME CAMP, a five-day game production workshop open to a wide range of participants, including current and former students from all faculties and departments.

Fifteen participants were divided into teams of three and experienced the full process of planning and creating casual smartphone games alongside Geidai alumni currently working at DeNA.

This workshop focused not only on developing technical skills, but also on approaching creative production from a business perspective. Students began by designing a game concept and visual style tailored to a predetermined target audience, then went through the production process, incorporating the soft launch strategy actually used in DeNA's game business.



メインビジュアルについて

Key Visual Concept

The Game Course, which I belonged to for my two years in graduate school, was a unique and free-spirited organization. It consisted of students from the Animation and New Media departments of the Graduate School of Film and New Media who may or may not have signed up, along with other curious and adventurous people from across Tokyo University of the Arts who sometimes seemed to have arrived uninvited.

Everyone was working on completely different things, and from the outside it might have seemed like a chaotic collection of individuals. Yet at a deeper level, everyone shared a sincere devotion to games and interactive art. It was truly an interesting program.

I've heard that next year the Game Course will be reorganized into a formal department, so this exhibition will likely be the last to be called the "Game Course Exhibition." To celebrate the birth of the new department, I drew a pair of astronauts inspired by the two original departments, and to preserve a final trace of this chaos, I asked each member to draw a character in a designated pose.

Even though we all come from diverse backgrounds, we lived on the same planet for a fleeting moment. I am grateful to have been able to hold the Game Course Exhibition together with these ephemeral companions and complete our degrees together.

Key Visual:

Nami Tanji (Tokyo Geidai Game Course)



私が大学院2年間所属した「ゲームコース」は、映像研究科アニメーション専攻、メディア映像専攻の希望者と、その他藝大の好奇心旺盛な人たちが勝手にあつまってくる個性的でふわふわとした組織でした。

全員がぜんぜん違うことをやっていて、ごちゃごちゃした集合に見えますが、その実深いところでは、皆一様にゲームやインタラクティブアートを真摯に考えているという、本当に面白いコースでした。

来年度から、「ゲームコース」は、あたらしくひとつの専攻として形を変えるので、この展示が「ゲームコース展」と呼べるのは最後らしいと聞きました。

新しい専攻の誕生を祝して、元の2専攻をイメージした宇宙飛行士のセットフィギュアを描き、最後にこのカオスを残したく、ポーズを指定してひとりひとつキャラクターを描いてもらいました。

ぜんぜん違う出自を持っていても、同じ惑星に住んでいた利他的な仲間として、一緒に「ゲームコース展」を開催し、修了できることに感謝しています。

メインビジュアル制作:

たんじなみ (東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース)



本年度も東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコースによるゲームコース展を開催できることを、大変嬉しく思います。来年度より本学では「ゲーム・インタラクティブアート専攻」が新設されます。その意味で、本展はゲームコースとして単独で開催される最後の展示となります。これまで積み重ねてきた教育・研究の成果と、次なる展開への兆しとが交差する、節目の機会となりました。

本年度の展示は、きわめて多様な広がりを見せています。手描きアニメーションを主軸とし、ゲームとアニメーションの境界を横断する作品、AIとの対話や監視構造をモチーフに、テクノロジーと個人の関係性を批評的に立ち上げる作品、さらには電気を一切用いず力学のみで成立するインタラクティブ作品、そしてVRによる没入型体験まで、メディアもアプローチも大きく異なります。ここで扱われるAIは単なる制作支援の道具ではなく、社会制度や価値判断を内包した存在として構想され、観客に問いを投げかけます。それぞれの作品は、ゲームという形式を固定的に捉えるのではなく、芸術としての可能性を拡張しようとする試みでもあります。

AI技術の進展により制作環境は大きく変化していますが、最終的に問われるのは「何を、なぜつくるのか」という根源的な問いです。本コースでは、技術を手段として位置づけつつ、表現の必然性や体験設計の質を重視してきました。本展に並ぶ作品群は、その思索と実践の成果です。

ゲームは、いまや既存の芸術ジャンルに収まるものではなく、制度や技術、身体や社会との関係そのものを設計するメディアへと変化しつつあります。本展は、ゲームコースとしての一区切りであると同時に、新たな専攻へと展開していく出発点でもあります。ここに示された多様な実践が、これからの芸術教育と創作のあり方を再定義する契機となることを期待しています。来場者の皆様にも、作品を「遊ぶ」だけでなく、「考え、感じ、関わる」体験として受け取っていただければ幸いです。

桐山 孝司

東京藝術大学大学院映像研究科長
大学院映像研究科メディア映像専攻教授

We are delighted to once again present the Game Course Exhibition at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Beginning next academic year, our university will inaugurate the Department of Games and Interactive Arts. In this sense, this exhibition marks the final presentation under the name of the Game Course. It is a significant milestone where the accumulated achievements of our education and research intersect with the promise of future development.

This year's exhibition demonstrates remarkable diversity. The works range widely in both medium and approach: a project centered on hand-drawn animation that traverses the boundary between game and animation; a project that critically examines the relationship between technology and humans through AI conversations and surveillance systems; an interactive work that operates purely through mechanics without the use of electricity; and immersive experiences realized through VR. Here, AI is not treated merely as a production tool, but is conceived as an entity embedded with social systems and value judgments, posing questions to the players. Each work resists a fixed definition of the game form, instead seeking to expand its possibilities as art.

While advances in AI technology have dramatically transformed the production environment, the fundamental question remains: what do we create, and why? In this course, technology has been positioned as a means rather than an end, with emphasis placed on the necessity of such expression and the quality of experiential design. The works presented here are the result of that sustained inquiry and practice.

Today, games can no longer be confined within existing artistic genres; they are evolving into a medium that designs relationships among institutions, technologies, bodies, and society. This exhibition marks both a conclusion to the Game Course and a point of departure toward the new major. We hope that the diverse practices presented here will serve as a catalyst for redefining the future of art education and creative practice. We invite visitors not only to play the works, but to encounter them as experiences through which to think, to feel, and to engage.

Takashi Kiriya

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



In my hands is a single diagram dated August 14, 2015. Handwritten during a brainstorming session with the Final Fantasy XV development team at Square Enix, it lists what they hoped to achieve in collaboration with our university. Though the paper has yellowed with age, one entry stands out alongside collaborative productions and endowed courses: “Establish a Games Major (name TBD) or Interactive Art Major.” This, perhaps, was the first articulation of the dream that would eventually become the Department of Games and Interactive Arts.

At the time, our university's game education lagged behind the rapidly evolving industry. To bridge this gap, we worked with companies such as Square Enix, inviting industry creators to mentor students and guide them through hands-on production. Initiatives like the “A to G” project—developing games from animation within the Animation Department—and the 2017 “Tokyo University of the Arts, Virtual Department of Games” exhibition demonstrated the concrete potential of game education at our institution. Beginning in 2016, we also initiated an ongoing exchange with the University of Southern California's Interactive Media & Games Division, widely recognized as the top master's program for game education in the United States, learning from their playtest-driven production processes and international educational approaches.

Amid these years of cumulative effort, a small-scale games track was launched in 2019, opening new expressive avenues for students. Finally, in April 2026, more than a decade after the initial idea, the Department of Games and Interactive Arts will be formally established within the Graduate School of Film and New Media. Every work on display in this exhibition bears witness to this journey and serves as a springboard for the future. From this foundation, we are confident that new forms of expression and creativity will continue to emerge.

Mitsuko Okamoto

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



私の手に、2015年8月14日付の一枚の図がある。スクウェア・エニックスの『ファイナルファンタジー XV』開発チームとのブレインストーミングの際、本学とともに何を実現したいかを書き出した手書きの図である。紙はすでに黄色く変色しているが、その中には、共同作品制作や寄附講座の設置と並んで、「ゲーム専攻(仮)またはインタラクティブアート専攻の設置」という項目が記されている。おそらくこれこそが、将来のゲーム&インタラクティブアート専攻へと連なる最初の夢の表明であったといえる。

当時、本学におけるゲーム教育は、急速に進展する産業界に比して十分とは言い難い状況にあった。そのため、スクウェア・エニックスをはじめとする企業の協力を得て、現場のクリエイターをメンターとして招聘し、学生とともに制作を行う教育を進めてきた。また、アニメーション専攻によるアニメーションからゲームを作る「A to G」プロジェクトや、2017年の「ゲーム学科(仮)展」の開催を通じて、本学におけるゲーム教育の可能性を具体的に提示してきた。さらに、アメリカの修士課程ゲーム教育でNo.1とされるUSCのIMGDとの継続的な交流を2016年からスタートさせ、プレイテストを基盤とする制作プロセスや、国際的な教育の在り方について多くを学んできたのである。

こうした長年の積み重ねの中で、2019年に小さなゲームコースが発足し、学生たちは新たな表現領域に挑戦してきた。そして2026年4月、構想から10年以上の歳月を経て、大学院映像研究科にゲーム&インタラクティブアート専攻が正式に設置される。本展に並ぶ作品の一つひとつは、その歩みの証であり、未来への出発点である。ここから新たな表現と創造が生まれていくことを、確信をもって期待するものである。

岡本 美津子

大学院映像研究科アニメーション専攻教授



GEIDAI GAMES 07 東京藝術大学大学院映像研究科●ゲームコース展

GEIDAI GAMES 07 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/07/>

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:

山本恭平 井村沙也子

株式会社スクウェア・エニックス:

時田貴司(東京藝術大学特別教授)

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

アンドレアス・クラッキー Andreas Kratky ビーター・プリンソン Peter Brinson マーガレット・モーザー Margaret Moser

会場設営:

松本祐一

GEIDAI GAMES 07 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: たんじなみ(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>

2026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>



07
GEIDAI GAMES