

「GEIDAI GAMES 04 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展」

開催のお知らせ

東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコースは、2019年4月に正式に発足し、今年度は第三期の修了生を送り出すことになりました。この修了作品を中心にしたゲームコースの成果発表展覧会「GEIDAI GAMES 04 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展」を開催します。展覧会では、ゲームコース3期生の「修了制作」、4期生の「1年次制作」などを発表します。また、南カリフォルニア大学(USC)からも教員や学生が参加し、USC インタラクティブ・メディア&ゲーム学科学生との共同プロジェクト「東京藝大×USC 共同制作」の中間発表などを行います。ゲストによる公開講評会やゲーム体験の様子の映像配信も予定しています。ぜひご高覧いただけますと幸いです。

オンライン会場: <https://games.geidai.ac.jp/04/>

2023年3月17日(金) AM10:00 OPEN

リアル展示会場: 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(要予約・入場無料)

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

*入場無料・リアル展示は要予約

*リアル展示予約 URL: <https://geidaigames04.peatix.com> (予約開始は3/7(火)11時から)

*展示作品および配信イベント等は次頁以降を参照ください。

主催: 東京藝術大学大学院映像研究科

協力: 南カリフォルニア大学映画芸術学部 株式会社スクウェア・エニックス

横浜市文化観光局 東京藝大アート DX プロジェクト

東京藝術大学共創の場形成支援プログラム拠点

東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース「修了制作」、「1 年次制作」



「Room-made」

李 沐陽 [M2]



「苗歌〜モン族の唄〜」

付 美君[M2]



「Whale Fall」

山根 風馬 [M1]



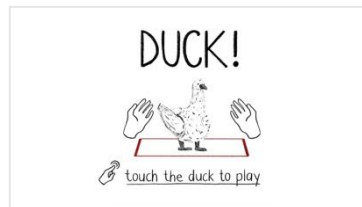
「白髪魔女と黒髪魔女」

妮子法王[M1]



「Black BOX」

王 昊宇[M1]



「DUCK!」

スイウランポン チャンヤ[M1]

上記に加え、映像研究科修了生による作品や、「東京藝大×USC 共同制作」の中間発表、ゲーム制作演習成果作品などを含め、合計 21 作品を展示予定です。

東京藝大 × USC 共同制作について

2018 年度に文部科学省による「大学の世界展開力強化事業～COIL 型教育を活用した米国等との大学間交流形成支援～」に採択され、全米トップのゲーム教育機関を誇る USC 映画芸術学部インタラクティブメディア&ゲーム学科と本学双方のゲーム教育水準を高めるために、学生・教員による様々な交流プログラムを行っています。USC×藝大共同制作第 4 回目となる今年度は、USC アンドレアス・クラッキー教授およびピーター・プリンソン教授のゲーム制作演習が実施され、その後、2022 年 12 月に藝大生が渡米、USC を訪問し、藝大×USC コラボレーションチームによるゲーム制作が開始しました。合計 3 チームが発足し、帰国後は定期的なオンラインミーティングを重ねながらプロジェクトを進めています。本展覧会では、その第一段階の節目となるアルファ版をお見せします。



「輪廻」



「トウフタワー」



「じよじよに」

配信番組出演者プロフィール

本展覧会では、ゲームコース展ウェブサイトにて、ゲストによるプレイ実況、公開講評会、作者本人による作品解説などの動画コンテンツを配信予定です。



米光 一成
ゲーム作家。デジタルハリウッド大学教授。広島生まれ。代表作「ぶよぶよ」「はあって言うゲーム」「あいうえバトル」「記憶交換ノ儀式」等、コンピュータゲームからテーブルゲームまで幅広くゲーム作品を作り続けている。



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



待場 勝利
ゲーム概論講師。Beyond The Frame Festival フェスティバルディレクター、株式会社 CinemaLeap 取締役/エグゼクティブプロデューサー。数々の XR プロジェクトをプロデュースし、国内外の映画祭で高評価を得る。2020 年から 3 年連続でベネツィア国際映画祭 VR 部門にノミネート。



八谷 和彦
メディアアーティスト。1966 年生まれ。東京都在住。九州芸術工科大学(現九州大学芸術工学部)画像設計学科卒業、コンサルティング会社勤務の後、(株)PetWORKs を設立。現在は東京藝術大学先端芸術表現科教授。
作品に《視聴覚交換マシン》や《ポストペット》などのコミュニケーションツールや、ジェットエンジン付きスケートボード《エアボード》やメーヴェの実機を作ってみるプロジェクト《オープンスカイ》などがあり、作品は機能をもった装置であることが多い。



時田 貴司
株式会社スクウェア・エニックスプロデューサー
東京藝術大学特別教授
1984 年から演劇活動のアルバイトとしてゲーム制作に参加。デザイナー、プランナー、ディレクターを経て現在はプロデューサーとして従事。代表作は FINAL FANTASY IV、LIVE A LIVE、クロノ・トリガー、半熟英雄シリーズ、ナナシ ノ ゲームなど。



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



ひらたとらじ、山形 一生
2021 年 2 月より、ビデオゲーム作品『Farewells』の共同制作を開始。



薄羽 涼彌
映像作家、個人ゲーム開発者。東京藝術大学 芸術情報センター 特任研究員。

取材申込先

東京藝術大学 大学院映像研究科 アニメーション専攻 担当: 松本

〈電話〉 045-227-6041 〈E-mail〉 anim_contact@ml.geidai.ac.jp

リアル展示予約 URL: <https://geidaigames04.peatix.com> (予約開始は 3/7(火) 11 時から)