

2015年11月11日

東京工芸大学

**芸術学部 ゲーム学科が企画
「東京工芸大学ゲームクリエイターズ・フェスタ 2015」を初開催
～第一線のゲームクリエイターらとゲームの在り方や本質を学ぶ～**

東京工芸大学（学長：若尾真一郎、所在地：東京都中野区 以下、本学）は、11月15日（日）、中野キャンパスにおいて芸術学部※ゲーム学科主催の「東京工芸大学ゲームクリエイターズ・フェスタ 2015」を初開催しますので、お知らせいたします。 ※日本ゲーム大賞 2015 アマチュア部門で大賞を受賞

本フェスタは、本学芸術学部ゲーム学科が企画し、学生を含むゲームに興味を持つ若い皆様と、第一線で活躍中のゲームクリエイターとの接点の場として、初めて開催するものです。

日頃現場で働くゲームクリエイターの皆様との講演や対談をとおり、これからのゲームの在り方や、ゲームの根底にある普遍的な“遊び”の本質について、参加者それぞれが考え、学ぶ場を本学が提供するものです。そしてゲームの未来について、本学から情報を発信していきたいと考えております。

講演者は、第一線で活躍中の以下のクリエイターの皆様に予定しています。

1. 「パックマン」の生みの親である本学科教授の岩谷 徹 氏
2. 「LINE:ディズニー ツムツム」開発のNHN Playart の川口 康幸 氏・遠藤 基 氏
3. 「ぷよぷよ」開発の米光 一成 氏
4. 「サマーレッスン」などのVR研究に携わるバンダイナムコエンターテインメントの原田 勝弘 氏

本ゲーム学科のゲーム教育における新たなステップとして、広く学外からも参加をいただき、ゲームの未来、“遊び”の未来への一歩となる、貴重な機会となるよう、ゲーム学科教員一同で取り組んでおります。

当日はプレス席の用意もごさいます。

取材ご希望の場合には、11月13日（金）までに貴社名及び取材希望者全員のお名前を問い合わせ先メールアドレスまでお申し込みいただければ、会場にて予約席をご用意いたします。

記

イベント名称：東京工芸大学ゲームクリエイターズ・フェスタ 2015

日 時：平成27年11月15日（日）12:45～18:00

（開場12:00より、懇親会18:30～20:00）

開催場所：東京工芸大学中野キャンパス（東京都中野区本町2-9-5）

メイン会場：1号館地下1階大講義室1B01

参加費：無料

受講対象者：ゲームに興味のある方なら、どなたでも歓迎いたします。

申込先：東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 正木

E-MAIL=masaki@game.t-kougei.ac.jp

【本リリースに関するお問い合わせ先】

東京工芸大学 学事部 広報課 電話：046-242-9600 / FAX：046-242-9638

担当：佐藤 / 田川

e-mail：pr@office.t-kougei.ac.jp

【東京工芸大学概要】

東京工芸大学は、1923年（大正12年）、当時メディアの最先端であった我が国最初の写真の専門学校として設立されました。近年、工学部と芸術学部の2学部からなる特色ある4年制大学として、我が国初のアニメーション学科を創設し、更に2007年4月には東日本初となるマンガ学科を増設するなど、常にメディア芸術・コンテンツ芸術の発展に先導的役割を果たしてきました。

理事長・学長

学校法人東京工芸大学 理事長 岩居 文雄（いわい ふみお）

東京工芸大学 学長 若尾 真一郎（わかお しんいちろう）

所在地

法人本部 東京都中野区本町 2-9-5

中野キャンパス 東京都中野区本町 2-9-5 厚木キャンパス 神奈川県厚木市飯山 1583

ホームページ <http://www.t-kougei.ac.jp/>

設置学部・大学院等（学生数4,405名：2015年5月1日現在）

【芸術学部】

写真学科、映像学科、デザイン学科、インタラクティブメディア学科、アニメーション学科、ゲーム学科、マンガ学科

【工学部】

メディア画像学科、生命環境化学科、建築学科、コンピュータ応用学科、電子機械学科

【大学院】

芸術学研究科、工学研究科

【ゲーム学科について】

ゲーム学科では、基礎技術を広く学びながら「企画」「デザイン」「プログラム」の3分野に分かれて技術を磨いていきます。大学教育として芸術系・理数系を同時に擁したユニークな環境が、未来のクリエイターたちの大きな一歩を後押しします。また、ゲーム開発の応用的な領域である、教育や医療・福祉の分野に貢献するシリアスゲームの研究や実験にも、積極的に取り組んでいます。

日本ゲーム大賞 2015 アマチュア部門で大賞を受賞「10動説」



日本ゲーム大賞アマチュア部門 公式サイト
http://awards.cesa.or.jp/prize/prize_03.html

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA）が主催する『日本ゲーム大賞 2015 アマチュア部門（応募総数 285 作品）』において、ゲーム学科3年生の制作チームAlice と Teles が制作した「10動説」が大賞を受賞しました。『優秀賞を受賞した作品の中でも特に <テーマ ⇒ コンセプト ⇒ ゲーム > の落とし込みが見事であり、テーマからコンセプト、ゲームプレイまで「時間」の面白さを十分に引き出されていたこと、また何よりもチームとしてゲームの完成形のイメージを常に共有しながら作れていることが随所に感じられた』など点が評価され受賞にいたりしました。