

進捗状況の概要 【1ページ以内】**交流プログラムの内容**

【2018年度】11月に「東京藝術大学ゲーム学科（仮）『第0年次』展」を開催し、連携先大学の南カリフォルニア大学(USC)から学生および教員を受け入れて展示作品についての講評・議論を行った。



南カリフォルニア大学でのプレゼンテーション

さらに2019年1月、本学映像研究科学生6名を派遣し、USCインタラクティブ・メディア&ゲーム学科学生の作品プレゼンと意見交換会、同学科の4人の教授による講義に参加。本学学生とUSCアニメーション学科修士コース等の学生がそれぞれの作品のプレゼンテーションを行い、上映とディスカッションを行う相互上映会も行った。

【2019年度】11月に本学の学生11名がUSCを訪れ、双方の学生同士による5つのコラボレーションチームによるゲーム制作を開始した。その後、学生はオンラインで共同制作を続け、制作過程においてオンラインによる日米合同の講評会等を定期的実施。また、USCの教授を招聘し「ゲームというシステム」「ゲームデザインと技術」等をテーマとした講義・ワークショップを行った。その他にも、産学共同の試みとしてスクウェア・エニックス社から専門家・技術者を招聘し「芸術と人工知能」「ゲームにおけるサウンドの創造と役割」等の特別講義を全学の学生を対象に実施した。3月に作品展示・講評会等のため、USCより10名の学生と教員を受け入れ予定だったが、新型コロナウイルス流行により受入を急きょ見合わせた。

質の保証を伴った魅力的な大学間交流の枠組み形成

両校の教員が年間を通じて綿密な協議を行い、教育内容・参加学生の水準・成績評価方法等を共同で計画し、着実に実行している。COIL型教育での参加学生の成長の度合い(教育的効果)を把握するためフェーズごとにオンラインミーティングで、学生の参加態度、理解度に関し意見交換し、必要に応じて授業運営方法を見直している。本学のネットワークを活用し、スクウェア・エニックス社などから講師を招いて産業の最前線の知見も取り入れ、プログラムの質の保証と向上に努めている。

外国人学生の受入および日本人学生の派遣のための環境整備

プロジェクト専任教員1名・サポート教員1名、事務スタッフ1名を配置し、学生受入および派遣の支援体制を整備した。日本人学生に対しては、英語を母国語とする教員及び日米バイリンガル教員が渡航前の英語指導しているほか、スクウェア・エニックス社の職員がメンターとなり、学生と一対一で産業的視点から助言を行っている。

事業の実施に伴う大学の国際化と情報の国際、成果の普及

2019年4月のゲームコース創設時に専用のWebサイト (<https://games.geidai.ac.jp/>) を制作し、同サイトにて事業の成果を発信している。また、2019年度に行ったゲーム共同制作の成果は2020年5月にUSC Games Expoでも公開。なお、2020年3月の「GEIDAI GAMES 01 東京藝術大学大学院映像研究科ゲームコース展」で公開する計画は、新型コロナウイルスの流行により、2020年9月に延期となった。

【本事業における中間評価までの交流学生数の計画と実績】

(単位：人)

2018年度				2019年度			
派遣		受入		派遣		受入	
計画※	実績	計画※	実績	計画※	実績	計画※	実績
6	6	3	5	10	11	10	10

※海外相手大学を追加している場合は、追加による交流学生数の増加分を含んでいる。

特筆すべき成果（グッドプラクティス）【1ページ以内】**■大学院映像研究科における「ゲームコース」の創設**

「ゲーム技術・表現を駆使して様々な社会的課題を解決する、芸術的・工学的能力の双方を兼備する新たなグローバル人材」の育成を目指し、ゲーム教育分野で北米トップに君臨する南カリフォルニア大学(USC)の教員による作品指導やUSC学生も含めた共同授業、スクウェア・エニックスを始めとするゲーム産業界からの講師派遣等による新たな教育プログラム「ゲームコース」を、2019年4月に大学院映像研究科に創設した。ゲームコースでは、ゲーム技術を用いて表現される作品の制作や研究を実施し、ゲーム表現を使って、人々を感動に導く作品はもちろん、教育や医療など社会的課題を解決していくような作品など、「ゲーム」という定義を幅広く捉え直し、ゲームに多様性と可能性をもたらすことを目指している。

連携先であるUSCと本学は、通常、工学的技術や娯楽性の高さに着目されがちなゲームを、芸術性や理念の切り口から捉えており、プログラミング技術や娯楽性の高さに定評のあるUSCと、優れた表現技法に定評のある本学との組み合わせによる教育的指導により新時代のメディアアーティストの育成を行っていく。今後、ゲームコースで制作した作品や研究は、ゲーム関係者のみならず広く一般からも批評やフィードバックを受けられるよう、展覧会やインターネット上の公表、学会発表などを積極的に行っていく。

■『東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」』展の開催

2018年11月に映像研究科が本学COI(Center of Innovation)拠点および株式会社スクウェア・エニックス、株式会社Luminous Productionsと連携し、「東京藝術大学にゲーム学科ができた」という仮定のもとに大学院映像研究科修了生の中から5人のディレクターを選出し、「ゲームの可能性やフィールドを広げることに貢献する」「ゲームを表現として捉え、差気品制作、研究を行う」「大学発作品を一般社会に展開する」を3つのゴールと設定して開催した。

『東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」』展の様子↓

**■COIL (Collaborative Online International Learning) を活用したゲーム制作授業**

●**留学準備** 2018年度に「国際コミュニケーション演習」を開設した。国際共同演習や海外における上映会・交流会の際に必要な英語によるプレゼンテーション能力やピッチ（売り込み）能力の開発を目的として、自身のアニメーション作品等についてシノプシス（あらすじ）や紹介文を英語で書く等の実践的な教育プログラムを提供し、英語でのオンライン交流プログラム導入の役割を果たしている。

●**オンライン共同制作** 2019年11月に本学学生11名が渡米、USCを訪問し、藝大×USCコラボレーションチームによる日米学生ゲーム共同制作プロジェクトが開始された。合計5チームに分かれ、藝大生の帰国後も各チームがオンラインで意思疎通をしながら制作を続行。USCで導入しているメンバー内での作業管理が行えるBurndown Chartの使用や、オンライン・コミュニケーションアプリなどを活用し、遠隔での制作進行管理や日米学生の協働に大いに効果をあげた。5チームの成果作品を「USC Games Expo 2020」に出展したところ、2作品が入選し、うち1作品は企業から商品化の声がかかった。



Burndown Chart（制作進行表）の実例↑

●**連携企業の実務家講師による講義** (株)スクウェア・エニックス、(株)Luminous Productionsなどの有名ゲーム制作企業から講師を招き、講義を開催。2019年度は「ゲーム製作入門」「モンスターレシピ - 創造から動き出すまで」「文字から映像への旅」「仮想空間の生命のかたち・記憶・人工知能」「リアリティを上げるゲームキャラクターワーク」「リアルグラフィックサイエンス」「ゲームUIの進化とこれから」「ゲームアートは芸術たり得るか」の合計8回の授業を実施。授業内容はWeb上でも学生向けに限定公開され、渡航前のオンライン教材として整えている。更に、ゲームコース修士の学生の作品制作や研究に対して、産業的視点からアドバイスを行うメンターを同会社から、派遣してもらい、教員と連携して個別学生への指導に当たる仕組みである”メンター制度”を構築した。