

報道関係者各位

会社名 株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

東京藝術大学との産学協同の取り組み
今年度、東京藝術大学に新設された
「大学院映像研究科ゲームコース」へ講師派遣を実施

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐、以下当社）は、国立大学法人東京藝術大学（本部：東京都台東区、学長：澤 和樹、以下東京藝術大学）が今年度から開設した「大学院映像研究科ゲームコース」の科目「芸術と情報」に対し、当社グループのプロデューサーおよびクリエイターを講師として派遣し講義を実施します。各回ではゲーム開発に関する様々なトピックスについての講義を行います。

当社と東京藝術大学は、2017年度に「東京藝術大学にゲーム学科ができたとしたら」という想定のもと、東京藝術大学 COI 拠点・大学院映像研究科と当社が協力し、期間限定でゲーム学科を立ち上げました。映像研究科の学生たちが株式会社スクウェア・エニックス（以下、スクウェア・エニックス）のクリエイターのメンタリングの下、アニメーションをゲームに展開する「A to G プロジェクト※」や、『ファイナルファンタジーXV』の制作プロセスの展示などを実施いたしました。

また、2018年度には、「東京藝術大学ゲーム学科第0年次展」と題した展示会を実施し、当社グループの株式会社 Luminous Productions（以下、Luminous Productions）のクリエイターをメンターとした「A to G プロジェクト※」の成果を披露しました。

そして今年度から、ゲームに関連した様々な知識を2年かけて専門的に学べる「ゲームコース」が東京藝術大学大学院映像研究科に開設され、アカデミックの場において、ゲームの可能性や映像表現のフィールドを拓げる取り組みを行うこととなりました。スクウェア・エニックスから当該コースへの講師派遣や、Luminous Productions のクリエイターによる「A to G プロジェクト※」におけるゲーム制作へのメンタリングなどを積極的に行ってまいります。

当社は今後も、こうした産学協同の取り組みを継続的に推進し、新しい表現の可能性を追求していくとともに、日本のコンテンツ産業の発展、発信力の向上に貢献してまいります。

■スクウェア・エニックス・ホールディングス 代表取締役社長 松田 洋祐のコメント

スクウェア・エニックス・グループは、教育機関とのつながりを大切に、次世代育成に繋がるさまざまな活動の支援・取り組みを行っています。デジタル・エンターテインメントのリーディングカンパニーとして、産業の進化を担い、日本及び世界における業界の位置づけを、より一層高めることに貢献したいと考えています。東京藝術大学との取り組みを通じて、学術・芸術分野との連携を強化し、グローバルに活躍出来る人材を育成することに努めます。



■東京藝術大学副学長（国際・ダイバーシティ推進担当）岡本 美津子のコメント

東京藝術大学では2019年度より、大学院映像研究科に2年間のゲームコースを開設しました。ここではゲームを芸術の一分野として捉え、研究や作品制作を通してゲームの可能性を開拓することを目指しています。アニメーションから出発してゲームを作る Animation to Game（※A to G プロジェクト）の実践など、映像研究科が得意とする分野を活かしながら、映像表現のフィールドを広げる教育研究活動をしていきます。特にこのコースでは産業界との連携を重視しており、スクウェア・エニックス・グループからゲーム制作の第一線におられるプロデューサー、クリエイターに講師として来ていただくことで、制作の現場で培われた知識を大学の環境の中で次世代に引き継いでいくことを意図しています。



■講義概要

講 義 名	: 芸術情報センター開設科目「芸術と情報」 ※一般聴講不可
日 時	: 後期毎水曜日 5 限（16：20～17：50）
場 所	: 美術部第一講義室
担 当 教 員	: 桐山 孝司
講 義 予 定	<p>: <u>11月6日（水）</u> 「ゲーム開発全般について」 講師：スクウェア・エニックス 取締役 ゲームデザイナー 吉田 直樹</p> <p><u>11月13日（水）</u> 「ゲームグラフィックスにおけるハイエンドなキャラクター表現について」 講師：Luminous Productions リード3Dキャラクターアーティスト 黒坂 一隆</p> <p><u>11月20日（水）</u> 「芸術と人工知能」 講師：スクウェア・エニックス リードAIリサーチャー 三宅 陽一郎</p> <p><u>11月27日（水）</u> 「ゲーム開発とR&D ～共同研究事例紹介～」 講師：スクウェア・エニックス R&D テクニカルプロデューサー 長谷川 勇</p> <p><u>12月11日（水）</u> 「ゲームにおけるサウンドの創造と役割」 講師：スクウェア・エニックス サウンドディレクター 矢島 友宏</p> <p><u>12月18日（水）</u> 「ゲームデザイン」 講師：Luminous Productions ゲームデザイナー サン パサートウィットカーン パサート</p>

12月25日(水)

「テクノロジーとアートの融合～ヴィジュアルワークスが手掛けるCG映像制作～」

講師：スクウェア・エニックス ヴィジュアルワークス部 チーフクリエイティブディレクター
生守 一行

2020年1月8日(水)

「ローカライズについて」

講師：スクウェア・エニックス シニアローカライズリード (EN)
マイケル・クリストファー コージ フォックス

※当社グループ社員登壇予定講義のみ記載

※2020年1月8日以降の講義内容は未定

※ご参考「A to G プロジェクト」について

ゲームとアニメーションの創作プロセスの共通点は「世界観を先に作ること」。本プロジェクトではこの点に注目し、東京藝術大学大学院映像研究科が制作したアニメーション作品から2017年度は7作品、2018年度は5作品を選び、「アニメーションからゲームを作る (Animation to Game)」という試みを行いました。

制作は、東京芸術大学大学院の学生たちと、当社グループのクリエイターたちがメンターとなり議論を重ね、外部のアニメーション監督、エンジニアの協力を得ながら、2017年度は約9か月、2018年度は約7か月をかけ行いました。(※2017年はスクウェア・エニックス、2018年はLuminous Productions がメンターを担当)



2017年度「A to G プロジェクト作品」

＜ご参考＞

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスについて

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスは、多彩なコンテンツ／サービス事業を展開しているスクウェア・エニックス・グループを統括する純粋持株会社です。当社グループは、スクウェア・エニックス、タイトー、アイドスなどの国際的ブランドのもと上質なエンタテインメント・コンテンツ／サービスを提供しています。また、先進的な開発拠点を日本、北米および欧州に配置し、国際的な事業推進体制を構築しています。当社グループの自社 IP の代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（累計出荷・ダウンロード販売本数 7,800 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億 4,700 万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同 7,400 万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。（<https://www.square-enix.com/>）

※SQUARE ENIX および SQUARE ENIX ロゴ、ドラゴンクエスト／DRAGON QUEST、ファイナルファンタジー／FINAL FANTASY、トゥームレイダー／TOMB RAIDER、スペースインベーダー／SPACE INVADERS、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。