

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス

**「ファイナルファンタジーXV」のクリエイターと東京藝術大学との産学協同の取り組み
ゲームを芸術として捉えた仮想学科による作品展覧会
「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」開催**

株式会社スクウェア・エニックス（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）が開催する、ゲームを芸術として捉えた仮想学科の展覧会「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」に、産学協同の取り組みとして当社グループのクリエイターが協力します。

■「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」とは

「東京藝術大学にゲーム学科ができたら」という仮定の元に、東京藝術大学大学院映像研究科修了生の中から選出された5人のディレクターが、ゲーム学科の「第0年次」の研究生となり、制作した5つのゲーム作品を成果発表会として展示いたします。5人のディレクターはゲームを“表現”として捉え、ゲームの概念や可能性を広げることを目指し、約6ヶ月をかけてコンテンツ制作に挑みました。展覧会では、完成した作品を実際に見て触れることができます。

【開催概要】

- 名称：「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」成果発表会
- 日時：2018年11月3日（土）、4日（日）11:00-18:00
- 場所：東京藝術大学 上野キャンパス アート&サイエンス棟 1F および4F
- 料金：入場無料
- 主催：東京藝術大学大学院映像研究科
- 共催：東京藝術大学 COI 拠点
- 協力：株式会社スクウェア・エニックス、株式会社 Luminous Productions

■「ファイナルファンタジーXV」制作に携わったクリエイターが協力

展覧会の実施にあたり、産学協同の試みとして「ファイナルファンタジーXV」の制作を手掛けた、当社関連会社である株式会社 Luminous Productions のクリエイターたちが、選出された5人のディレクターたちのメンターとして作品制作に協力しています。

また、東京藝術大学では11月以降、同校学生を対象として、上野キャンパスで講義「芸術と情報」（ゲームコース全4回シリーズ）が行われます。これらの講義に当社ならびに株式会社 Luminous Productions のクリエイターが講師として協力、ゲームの体系的な教育を行います。

東京藝術大学と当社グループとの産学協同の取り組みは、2017年に始まり今年で2年目となります。2017年には、ゲームと芸術に垣根はあるのか、そしてゲームとは何か、などについて考え、「アニメーションからゲームを作る（Animation to Game）」をテーマとして学生達が制作

したアニメーション作品から選ばれた7作品をゲームとして制作する試みを実施しました。当社グループは今後も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。

<ご参考>

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ／サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。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7,600万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億4,200万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同6,700万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。

(<http://www.jp.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。