

## 東京工芸大学創立100周年記念イベント 「コウゲイゲームショウ2023」 1月6日に開催 ——学生が制作したゲーム作品をお披露目——

東京工芸大学（学長：吉野弘章、所在地：東京都中野区、以下、本学）は、2023年1月6日（金）に「コウゲイゲームショウ2023（以下、本ゲームショウ）」を開催します。本ゲームショウは、2023年に迎える本学創立100周年を記念するイベントで、演習授業を通じて学生自らが制作したテレビゲームやVRゲーム、ボードゲームなど、ゲーム作品8点を一般公開し、試遊いただく企画です。

本ゲームショウでのゲーム作品は、年間を通して学生自らがチーム編成、企画立案・プレゼン、制作、展示場所の選定、展示までを一貫して行う演習授業である「ゲーム制作応用」の中で制作したものです。

この授業は作品をプロデュースする過程だけでなく、成果物を学内外への展示も実践することで、客観的批評や評価に向き合い、学生がクリエイターとして自立することを目的としています。

ゲームは工学、数学、美学、文学、さらに心理学や文化人類学と、多様な要素を持ちます。本学では、技術と表現の集積であるゲームを学問としてとらえ、ゲームクリエイターの教員達が幅広い教育を行っています。

本学は、1923年の創立当初からテクノロジーとアートを融合した教育・研究を推進し続けてきました。本ゲームショウは、今までもそしてこれからも工芸融合を推進する本学にとって、創立100周年を記念するに相応しい企画です。

当日は、頭と反射神経を駆使するアクションパズルゲームやVRゴーグルをかけて遊ぶゲーム、たこ焼きをテーマにした対戦型のボードゲームなど、様々な種類のゲーム作品8点を展示します。小学生から大人まで、幅広い世代の方々が楽しめる作品となっています。

来場者には、入場時に3枚のコインを渡してゲーム作品に投票してもらい、グランプリ作品を決めます。

また、本学が位置する中野区及び周辺の皆さま、特に近隣の小学校に通学する子どもたちに来場いただき、対話しながら、メディア芸術を体感し、創造することの価値や楽しさも共有できればと考えています。

「工学と芸術を掛け合わせて未来を変える」。東京工芸大学は、テクノロジー（工学）とアート（メディア芸術）を融合し、新たな価値の創造を目指す本学ならではの教育・研究をこれからも続け、100周年のその先も、地域とともに歩いていきます。

本ゲームショウの概要は以下のとおりです。

### ■コウゲイゲームショウ2023

【開催日時】2023年1月6日（金）13:00～17:00

【会場】東京工芸大学中野キャンパス 6号館（6B01）

【入場料】無料 ※小学校低学年以下のお子様は保護者同伴でご参加ください。

本リリースに関するお問い合わせ

学校法人東京工芸大学 総務・企画課 広報担当 TEL:03-5371-2741 MAIL:university.pr@office.t-kougei.ac.jp

【アクセス】地下鉄／東京メトロ丸ノ内線・都営地下鉄大江戸線－中野坂上駅下車 徒歩約7分

【主催】東京工芸大学

【URL】[https://www.t-kougei.ac.jp/activity/archives/2022/article\\_85356.htm](https://www.t-kougei.ac.jp/activity/archives/2022/article_85356.htm)

### 【展示作品】

#### ・「イラバト」

VRゴーグルをかけて遊ぶ立体的な電撃イライラ棒。

オリジナルのコースを作成することも可能です。

(13歳未満はプレイ不可)

#### ・「トテトラ」

無線通信で繋がった8人のプレイヤーが広場でカメラを片手にバトルします。

お題に沿った被写体を撮りながら、他のプレイヤーに背後から近付き、

背中の写真を撮ると高得点!

#### ・「筆双」

大きな筆を持ったキャラクターを操作し、地面に筆で線を描くことで敵を攻撃

します。考えて線を描いて効率よく敵を殲滅しましょう。

#### ・「5びょうごのきみと。」

プレイヤーが操作したキャラクターと同じ動きを5秒後にする弟の亡霊。

この亡霊と協力することでマップを攻略して脱出しよう!

#### ・「マジックサーモン」

二人で別々のキャラクターを操作し、敵を挟み撃ちにして倒します。

声を掛け合いながら協力することで敵を一網打尽にしよう!

#### ・「たこばっか」

たこ焼きをテーマにしたアナログボードゲーム。

たこ焼き器に生地を入れ、具を入れ、丸くしてひっくり返すとジュウと焼け、

手元の舟皿に取ることができます。

最後に蓋を開けて入っている具で得点が決まる対戦ゲーム。

#### ・「スライムキャッチ」

ボスと合体して強化すべく、スライム達が奥へと進んでいくのをビームロープ

で捕まえて釣り上げることで阻止しよう。ニンテンドースイッチのコントローラー

で釣り上げる体感が楽しめます。

#### ・「コピボット」

フィールドの中にある仕掛けをコピーすることができるキャラクターを操作し、

ゴールを目指すアクションパズルゲーム。頭と反射神経を駆使して解いてみよう!



### ■東京工芸大学芸術学部ゲーム学科

ゲームを学問としてとらえ、技術面はもちろん文化や教養など幅広い知識を身につけます。モーションキャプチャースタジオなど最先端の実験環境と、学生一人ひとりの志向に合わせて「企画」「デザイン」「プログラム」といった3つの専門分野を追求できるカリキュラムを持ちます。

「未来の遊びを創造する」をテーマに、ゲームクリエイターの教員達が世界で通用する人材を送り出しています。

本リリースに関するお問い合わせ

学校法人東京工芸大学 総務・企画課 広報担当 TEL:03-5371-2741 MAIL:university.pr@office.t-kougei.ac.jp