

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
音だけで、身体・空間・物語・スピードを感じる、
新感覚のゲームセンター「オーディオゲームセンター + CCBT」
夏休みにオープン！



【上・右下】撮影: 丸尾隆一

【左下】Photo: Natsumi Kinugasa, Commissioned by the Nippon Foundation DIVERSITY IN THE ARTS

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]（以下、CCBT）では、音から発想し、音だけでつくり出されるオーディオゲームを共創し、プレイする「オーディオゲームセンター + CCBT」を夏休み期間を中心に開催します。

オーディオゲームとは、ビデオゲームに音のアクセシビリティ（情報保障支援）をつけたものではなく、音から発想し、音だけでつくるゲームです。本イベントでは、様々な種類のオーディオゲームをみんなでプレイするだけでなく、新たなゲームを創作するハッカソンの開催や、オーディオゲームをつくる体験コーナーも登場。会期中には、多彩なゲストを招き、オーディオゲームの実践から「アクセシビリティ」や「インクルージョン」を考えるトークなどを開催します。

オンラインを中心に世界各地のクリエイターにより発表され、多様な人々がプレイするこれらのオーディオゲームは、音が多様な豊かな情報と、私たちが日々どのように世界を聴いているのか、再発見する体験を生み出します。本イベントを通じ、テクノロジーと表現、そして人間の知覚が導く、新たな音の体験に出会ってください。

開催概要

オーディオゲームセンター・プラス・シーシービーティー

「オーディオゲームセンター + CCBT」

会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

会期：2024年7月13日（土）～9月16日（月・祝）13:00～19:00 入場無料

休館日：月曜日（祝日の場合は開館、翌平日休館）

公式サイト：https://ccbt.rekibun.or.jp/events/audiogamecenter_ccbt

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

企画制作：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]



広報用の画像は、<https://x.gd/HD2Gq> からダウンロードできます。

この機会に、取材や記事掲載にご協力いただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

【広報に関する問い合わせ先】

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] 広報事務局 担当：四元・山本（サンカイ・プロダクション合同会社内）

電話：050-8886-6590（月～金 10:00～19:00）Email：ccbt@sankai-pro.com

※内容は、都合により変更になる場合がございます。予めご了承ください。

CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

1. 「オーディオゲームセンター+CCBT」とは

音からつくり、音で遊ぶ。わたしたちの想像・創造を刺激するオーディオゲームセンター

「オーディオゲームセンター」は、2017年に活動を開始した、研究者、プログラマー、キュレーター、障害当事者からなる協働チーム「DDD (Disability Driven Design) Project」により展開されるプロジェクトです。これまでに、スパイラル (2017年)、銀座ソニーパークでの展覧会 (2021年) や、東京ゲームショウへの参加、日本最大級のインディーゲームの祭典「BitSummit」でのワークショップ (2023年) 等の様々なイベントを開催してきました。

今回、CCBTにて開催する「オーディオゲームセンター+CCBT」では、音からつくり、音で遊ぶ、このオーディオゲームの特徴を通じて、「アクセシビリティ」や「インクルージョン」を市民とともにつくり・楽しみ・プレイするための3つの取り組みを行います。多彩なクリエイター、視覚障害のあるブラインド・ファシリテーター約20名が連携することにより、新たなオーディオゲームの開発や、音とテクノロジー、オーディオゲームを接続するリサーチ展示なども行う予定です。

プログラムディレクション：田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、野澤幸男（プログラマー）、寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）

企画協力：DDD Project (Disability Driven Design Project)

企画制作：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

2. 「オーディオゲームセンター+CCBT」の3つの取り組み

1 一緒につくる！ ハッカソン「音からゲームをつくる」

クリエイターと視覚障害のあるブラインド・ファシリテーター、市民が共同し、新しいオーディオゲームをつくるハッカソンを開催！

オーディオゲームの魅力と、ビデオゲームのアクセシビリティとの違い、そして創作方法を講師陣が解説。さらに、様々な領域で活躍するエンジニアや視覚障害のあるブラインド・ファシリテーターとともに、音の捉え方や空間認知の方法を探り、ゲームの創作に挑戦します。出来上がったプロトタイプは、会期中に「オーディオゲーム・アーカイブ+」にて紹介する予定です。

ハッカソン「音からゲームをつくる」

開催日：7月13日（土）～15日（月・祝）

講師・ファシリテーター：犬飼博士（ゲーム監督、運案家）、石田颯人（サウンドプログラマー）、江頭実里、大町祥輝（サウンドプログラマー）、寛康明、加藤秀幸（システムエンジニア、ミュージシャン）、白井崇陽（バイオリニスト／ゲームアクセシビリティ研究チームIGL（インビジブル・ゲーミングラボ）代表）、すずえり（鈴木英倫子）（サウンドアーティスト）、田中みゆき、長島千尋（エンジニア、リサーチャー）、野澤幸男、真しろ、三浦大輝（エンジニア／CCBTテクニカルスタッフ）



参考写真：DDDプロジェクト オーディオゲームセンター プロトタイピングパーティ Vol.1

参加者を募集中！

募集人数：20名（先着順） 年齢不問

応募要件：

- ・3日間のすべてのカリキュラムに参加可能であること。
- ・研究や創作活動等の実績を有すること。
- ・本ワークショップでの活動を今後の自身の活動に活かせること。
- ・本テーマに対して熱意を持って取り組めること
- ・今後の活動目標や活動計画を有すること。

参加対象者：

- ・サウンドデザイン、ゲームデザインに興味がある方、現在学んでいる方
- ・音楽などの創作活動を行い、これからプログラミングを使った制作活動にチャレンジしてみたいと思っている方
- ・プログラミングを行い、アーティストやデザイナーと創作をしてみたい方
- ・音楽・ゲーム・デジタルコンテンツ等の新規事業開発に従事している方
- ・AI、情報デザイン、インタラクションデザイン、HCI（ヒューマン・コンピュータインタラクション）分野にかかる研究者
- ・共創・協働の場づくりに興味をもつ学生、デザイナー、アーティスト、クリエイター、エンジニア、プログラマーなど

② 音でゲームを楽しむ！ オーディオゲーム作品の展示

視覚障害者と研究者、デザイナー、キュレーター、の共同でつくり出された、オーディオゲームの楽しさを体感できる4つの作品を展示。



参考写真：DDDプロジェクト「視覚を使わないオーディオゲームの開拓に向けた新規ゲーム製作と環境開発」の様子

実空間でみんなでプレイできるオーディオゲーム作品を展示。これらの作品は、アート、テクノロジー、デザイン等の専門性と、「障害」というコンディションの中で生まれる発想や感覚を生かして創作されています。レーシング、ホラー、アクションの3種のゲームのほか、身体を使ってオーディオゲームを制作できるアプリも体験できます。

展示作品

レーシングゲーム「大爆走！オーディオレーシング」

ゲームデザイン・開発：オーディオレーシングチーム
ボイス・音楽：Nanapoconne ボイス：開元宏樹 監修：寛康明

プレイヤーの進むべき方向を示す「ガイドメロディ」を頼りに、車を走らせるレーシングゲーム。ヘッドフォンの左右から聞こえるメロディを追いかけて、さらに次々に熱弁するレース実況にあわせてハンドルを切りながら、1位を目指します。音から空間を意識し、スピードを想像できれば、迷わずにゴールに辿り着けるはず！

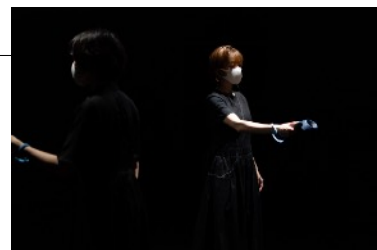


撮影：丸尾隆一

ストーリーテリング・ホラーゲーム「幽霊のいるところ」

技術開発：赤川智洋(株式会社A-KAK)、寛康明 声：禰キララ
ゲームデザイン・コンセプト：田中みゆき ゲームデザイン・テキスト：藤原佳奈
音楽：角銅真実 録音・ミックス：大城真 立体音響制作技術協力：ソニーPCL株式会社

かつて友人だった女の幽霊に導かれながら、音で記憶を辿っていくストーリーテリング・ホラーゲーム。親しげに話しかけてくる彼女は、なぜあなたの前に再び現れたのでしょうか？立体音響技術によって構築された、様々な響き渡る音を手がかりにエピソードを辿ってみよう！

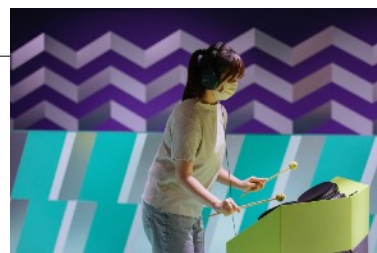


© Ginza Sony Park Project

リズム・アクションゲーム「スクリーミング・ストライクneo」

ゲームデザイン・開発：野澤幸男
ナレーション：北村直也

ルールは、音に合わせて叩くだけ！叩く爽快感を追求した新感覚オーディオゲーム。敵の来る方向を音で聞き分け、迫ってくる敵をひたすら殴って倒す「ゾンビ編」。そして、音を出しながら飛んでくる板や瓦を自慢のパンチでたたき割る「空飛ぶ瓦編」を楽しめます。



撮影：丸尾隆一

オーディオゲーム制作アプリ「Audio AR Game Maker」

開発：浦田泰河 サウンドクリエイター：野澤幸男 テクニカルディレクター：寛康明
プロデュース：田中みゆき アドバイザー：犬飼博士、加藤秀幸 協力：三澤剛

実空間にバーチャル空間を重ねるAR技術を活用し、スマートフォンなどのデバイスを使って実空間に色々な音を置いてオーディオゲームをつくれる「Audio AR Game Maker」。目が見える人も見えない人も操作できるよう設計されたこのアプリで、仲間とルールを考えながらゲームをつくってみましょう。

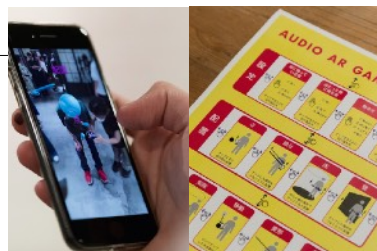


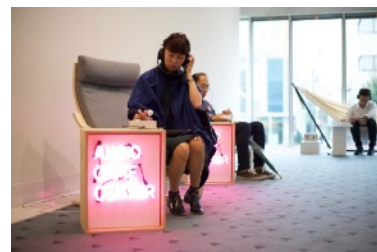
Photo: Natsumi Kinugasa, Commissioned by the Nippon Foundation DIVERSITY IN THE ARTS

③ 世界の様々な作品をプレイ！ オーディオゲーム・アーカイブ+

映像などの視覚情報がなくても楽しめるオーディオゲーム。

世界各地で制作された作品を厳選し、一挙に体験できるプレイセンター！

様々なクリエイターにより制作された世界各地のオーディオゲームを集めたゲームコーナー！ ここで体験できるのは、主に目が見えない人がつくり手となり、音によってつくられてきたアーケードゲーム、パズルゲーム、アクションゲームなど。聴覚や触覚を研ぎ澄ませ、音の響きから空間を予測したり、人やものの存在を認識したりしながら、みんなでゲームをプレイしてみよう。

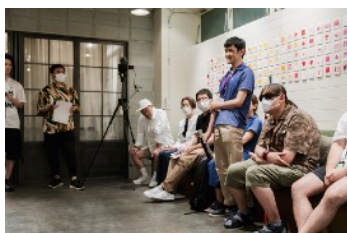


参考写真：AUDIO GAME CENTER展（2018年／スパイル）

3. 会期中にはワークショップやトーク等の関連イベントも開催！

普段はパソコン等の端末によりオンライン上で個々人でプレイされることが多いオーディオゲーム。関連イベントでは、オーディオゲームを実際に制作する国内外のアーティストを迎えて、体験会やトークイベント等を開催します。アーティストとともにCCBTでみんなでゲームをプレイしたり、オーディオゲームのパイオニアから「アクセシビリティ」を直接学べる貴重な機会です。

ピックアップ



参考写真：オーディオゲームセンター ワークショップ「『AUDIO AR GAME MAKER』でオーディオゲームをつくって遊ぼう！」 Photo: Natsumi Kinugasa, Commissioned by the Nippon Foundation

オーディオゲームの制作者をブラインド・ファシリテーターとして迎え、ゲームをプレイし、アクセシビリティやインクルージョンを考える体験会

オーディオゲーム体験会「音だけで世界を知覚する！」

日時：8月25日（日）10:30～12:00

対象：中学生以上 要事前申込（先着順）

ファシリテーション：野澤幸男、小林玲衣奈（CCBT）

オーディオゲームの制作を行うブラインド・ファシリテーターとともに、本プログラムを存分にプレイする体験会を開催。音とテクノロジーを用いる「オーディオゲーム」の新たな構想をみんなで考えていきます。



「Blind Drive」 Developer: Lo-Fi People

世界中でプレイされるオーディオゲーム「ブラインドドライブ」の制作者が参加！音による表現から、これからのアクセシビリティを考える

Meetup「サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来」

日時：9月1日（日）14:00～16:00 申込不要 ※日英同時通訳付 ※配信あり

出演：田中みゆぎ、野澤幸男

ゲスト：Giori Politi（サウンドデザイナー、ゲームデザイナー／Lo-Fi Peopleメンバー）

立体音響技術を駆使してつくられた音のドライブゲームに、視覚的な補助となる映像を付与したアクションゲーム「Blind Drive（ブラインドドライブ）」。オーディオゲームの新領域を生み出したこのゲームの開発アーティストをゲストに迎え、トークを開催します。

【各種イベントへのお申し込み】

ハッカソン、ワークショップ等の一部プログラムへのご参加には事前申込が必要です。

CCBTのウェブサイトよりお申し込みください。

公式サイト：https://ccbt.rekibun.or.jp/events/audiogamecenter_ccbt

