

会場で音を聞くために、ぜひ、スマートフォンとイヤフォンを持ってきてね!

## 関連イベント Related Events

会期中にはワークショップやミートアップなどの様々なイベントを開催します。  
詳細は、CCBTウェブサイトにてご確認ください。



### 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。

### ミートアップ 「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: 田中みゆき、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世界でプレイされるアクションゲーム「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。

Meetup: The Future of Sound Technology and Audio Games

Date & Time: September 1 [Sun] 2:00 p.m. - 4:00 p.m. English-Japanese Simultaneous Interpretation Available / Live-streaming Available

Speakers: Tanaka Miyuki, Nozawa Yukio Guest: Giori Politi [sound designer, game designer / Lo-Fi People member]

The action game Blind Drive takes a sound-based driving game format that uses stereophonic sound, and adds visual aids for sighted players. This talk features the designer who developed the game and pioneered a whole new kind of audio games.

## プログラムディレクション Program Direction

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]

### 田中みゆき (キュレーター、プロデューサー) Tanaka Miyuki [Curator, Producer]

「障害は世界を捉え直す視点」をテーマにカテゴリーにとられないプロジェクトを企画。表現の見方や捉え方を障害当事者含む鑑賞者とともに再考する。近年の仕事に、映画「ナイトクルージング」(2019年)、「音で観るダンスのワークインプログレス」(2017年~、KAAT神奈川芸術劇場劇場ほか)、「ルール?展」(2021年、21\_21 DESIGN SIGHT)など。2022年、ACCの助成を得てニューヨーク大学障害学センター客員研究員としてニューヨークに滞在。共著に『ルール?本 創造的に生きるためのデザイン』(フィルムアート社)、単著『誰のためのアクセシビリティ?』(リトルモア)が出版予定。

### 野澤幸男 (プログラマー) Nozawa Yukio [Programmer]

音だけで表現する50を超えるゲームを作り、国内外に数百人のファンがいる全音のゲームクリエイター。筑波大学附属視覚特別支援学校高等部卒業。慶應義塾大学環境情報学部卒業。現在は、企業のプログラマーとして勤務。3歳の時にすべての視力を失う。小学生の頃からコンピューターに強い興味を持ち、独学でプログラミングを習得し、視覚障害者向けのアプリケーション開発を始める。これまで開発したゲームは、Webサイト「にゃんちゃんの家」にて公開中。

### 寛康明 (研究者、アーティスト/東京大学大学院教授) Kakehi Yasuaki [Researcher, Artist / Professor at The University of Tokyo]

1979年京都生まれ。インタラクティブ・メディア研究者/アーティスト。慶應義塾大学、MITなどでの活動を経て、2018年より東京大学大学院情報学環にて研究・制作・教育に従事。博士(学際情報学)。物理素材や現象とデジタル技術を掛け合わせ、モノや身体、空間を介した体験を拡張するインタラクティブ・メディアを開発する。エンジニアリング/アート/デザインの分野をまたがって活動を展開し、SIGGRAPH、Ars Electronica Festival、YCAM、ICCなどでの展示や、STARTS PRIZE 2022 Honorable Mention、第23回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞、ACM CHI2017 Best Paper Award、平成26年度科学技術分野の文部科学大臣表彰若手科学者賞など受賞も多数。

## CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

シビック・クリエイティブ・ベース東京

<https://ccb.tokyo.or.jp/> E-mail : [ccb@rekibun.or.jp](mailto:ccb@rekibun.or.jp)

〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町3-1 渋谷東武ホテル地下2階

アクセス: 渋谷駅ハチ公改札口より徒歩8分

開館時間: 13:00~19:00 休館日: 月曜日(祝日の場合は開館、翌平日休館)

電話: 03-5458-2700 (開館時のみ)

Shibuya Tobu Hotel B2F [3-1 Udagawacho, Shibuya-ku, Tokyo]

Access: 8 minutes' walk from Hachiko Exit of Shibuya Station

Opening hours: Tuesday - Sunday, 1:00 pm - 7:00 pm

Tel: +81-3-5458-2700 [Tuesday - Sunday, 1:00 pm - 7:00 pm]

X @ccb\_tokyo

IG @ccb\_tokyo

F @civiccreativebasetokyo



## CCBT

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+CCBT」

Creating with sound. Playing with sound.  
A game center that inspires imagination and creativity.

2024.7.13 [sat] - 9.16 [mon/holiday]

13:00 - 19:00

会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

休館日: 月曜日(祝日の場合は開館、翌平日休館)

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]

Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

Closed: Mondays (Open if Monday is a public holiday, in which case CCBT will be closed the following day)

Organizers: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo [CCBT]  
[Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture]

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

CCBTのウェブサイト  
でイベントを  
チェック!  
スマートフォンの  
アクセシビリティ機能で  
音声聞くことができます。



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がオープン。  
音もたらす豊かな情報と、音からつくり出す発想に出会い、アクセシビリティやインクルージョンのあり方を考える。

映像などの視覚情報がなくても楽しめる、「音からつくり、音で遊ぶゲーム」=オーディオゲーム。オーディオゲームは、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。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ゲームは、音を通じた知覚や空間についての新たな認識をもたらすと同時に、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。

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]では、このオーディオゲームを共創し、プレイすることを通じ、音からつくり、音で遊ぶことを考えるラボラトリー「オーディオゲームセンター+CCBT」をオープンします。ここでは、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します。さらに、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。

テクノロジーと音の表現、そして人間の知覚が導く、移動・空間認識・状況描写——。オーディオゲームを通じて、わたしたちの想像・創造を刺激する、音から立ち上がる新しい世界を体感してください。

A new kind of game center for experiencing space, speed, stories, and the body — only through sound!  
Encounter the rich potential for sound to convey information and create things, and explore accessibility and inclusion.

Audio Game Center + CCBT opens in Civic Creative Base Tokyo as a laboratory for exploring how we can make and play with sound through creating, playing, and enjoying audio games. The game center offers opportunities not only for visitors to play a wide variety of audio games, but also participate in a hackathon event to develop new games, and experience what it is like to actually make an audio game. During the period that it is open, the game center hosts talks with special guests to share their insights into accessibility and inclusion in terms of audio game development.

Movement, spatial perception, and descriptions of situations, all guided by technology, sound-based expression, and human sensation. Experience a new world that emerges from sound, inspiring our imaginations and creativity through audio games.

## Audio Game Center + CCBT

### 一緒につくる！ ハッカソン「音からゲームをつくる」

#### Hackathon: Collaborate on Making Games from Sound

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、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。

日時: 2024年7月13日(土)~15日(月・祝)[3日間] 13:00~17:00  
定員: 20名(先着順)  
講師・ファシリテーター:  
犬飼博士(ゲーム監督、運策家)、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/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)  
※ 申込方法・応募要件等詳細はCCBTウェブサイトをご確認ください。

### 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+

#### Audio Game Archive + : Play the World of Audio Games

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。

Visitors here experience arcade, puzzle, and action games made mainly by blind developers using sound. Attune your senses of hearing and touch to anticipate a space through how sounds resonate, perceive the presence of people and objects, and play games with others.

## 音でゲームを楽しむ！ オーディオゲーム作品の展示

### Audio Game Exhibits: The Fun of Playing Games through Sound

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。

These exhibits feature audio games that can be played with others. The games are made through expertise in art, technology, and design as well as the ideas and sensations generated by the conditions of a disability. In addition to racing, horror, and action games, visitors can try an app that enables them to create audio games using their body.

### レーシングゲーム 「大爆走！オーディオレーシング」 Racing Game “Super Audio Racing!”

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、さらに次々に熟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！



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: 関元宏樹 監修: 寛康明

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」 Storytelling Horror Game “Where the Ghost Dwells”

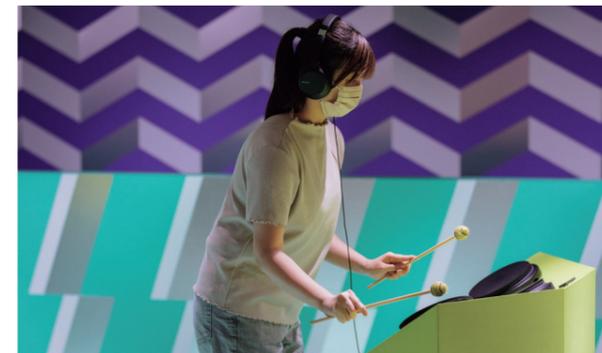
かつて友人だった女の幽霊に導かれながら、音で記憶を辿っていくストーリーテリング・ホラーゲーム。親しげに話しかけてくる彼女は、なぜあなたの前に再び現れたのでしょうか？立体音響技術によって構築された、様々な響き渡る音を手がかりにエピソードを辿ってみよう！



技術開発: 赤川智洋(株式会社A-KAK)、寛康明 声: 梶キララ Photo: Ginza Sony Park Project  
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

### リズム・アクションゲーム 「スクリーミング・ストライクneo」 Rhythm and action game “Screaming Strike neo”

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。



ゲームデザイン・開発: 野澤幸男  
ナレーション: 北村直也

撮影: 丸尾隆一

### オーディオゲーム制作アプリ 「Audio AR Game Maker」 Audio game creation application “Audio AR Game Maker”

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。



開発: 浦田泰河 サウンドクリエイター: 野澤幸男 Photo: Natsumi Kinugasa, Commissioned by the Nippon Foundation  
テクニカルディレクター: 寛康明 プロデューサー: 田中みゆき  
アドバイザー: 犬飼博士、加藤秀幸 協力: 三澤剛 DIVERSITY IN THE ARTS