



2023 (令和5年)

2.9^{thu.} ⇒ 3.31^{fri.}

OPEN 17:00

CLOSE 17:00

展示会場はこちら →

<https://ludomusica.net>



本展示は「文化庁令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として実施するものです。立命館大学では平成27年度より文化庁の委託を受け、ゲームアーカイブ所蔵館の連携推進およびゲームアーカイブ利活用の調査・実践を進めてまいりました。

この度、これらの活動のひとつとして、昨年度に引き続き、オンラインにおけるゲーム展示の課題発見・検証を目的にパイロット展「Ludo-Musica III」を開催します。

様々な切り口からピックアップされたゲーム音楽をお楽しみください。

展示構成

本館：ゲームにとって音とはなにか

- ▶ STAGE 01 ゲームのための音楽 / 音楽のためのゲーム
- ▶ STAGE 02 ゲーム「ならでは」の音楽
- ▶ STAGE 03 「三国志」を彩る音楽

新館：ゲーム音楽の技術と文化

- ▶ STAGE 01 クリエイターの肖像
- ▶ STAGE 02 CEDEC にみるゲームサウンド技術

別館：みんなでつくろう！ Ludo-Musica

「推薦人」

本館

STAGE 01: 伊藤 彰教、井上 明人、尾鼻 崇、岸 智也、小出 治都子、小山 友介、
鮫島 朋龍、嶋原 盛之、TAITAI、寺町 電人、中川 大地、中村 彰憲、日高 良祐、
毛利 仁美、吉田 寛、マーティン・ロート

STAGE 02: 岩本 翔 (キュレーター) / STAGE 03: 小出 治都子 (キュレーター)

新館

STAGE 01: 飯田 和敏、川田 宏行、慶野 由利子、小林 秀聡、中湯 恵雄、宮永 英典、
メタルユキ / STAGE 02: CESA (監修)、IGDA (協力)

別館

参加者のみなさん！

Ludo-Musica とは？

本展示のタイトルである「Ludo-Musica」は「遊び (Ludus)」と、「音楽 (Musica)」を組み合わせた造語です。古来より続いてきた様々な音楽とは異なる「ゲーム音楽の特色」を広義の“遊び”という切り口から展示するという意図を込めています。

閲覧推奨環境 ※各最新バージョン

(パソコン) Microsoft Edge、Google Chrome、Firefox、Safari

(iOS・Android) 標準ブラウザ

連絡先

担当: 尾鼻 (contact@ludomusica.net)

主催: 文化庁

共催: 立命館大学ゲーム研究センター (RCGS)

協力: 「三国志 水魚之交」展実行委員会、大阪国際工科専門職大学、大阪樟蔭女子大学、
ゲームアーカイブ推進連絡協議会