

Ludo-Musica II

ゲームのための音楽・音楽のためのゲーム

2022〈令和4年〉

1.29 sat. ⇒ 2.28 mon.
OPEN 14:00 CLOSE 17:00

展示会場はこちら →

<https://ludomusica.net>



※ 展示構成 ※

- ▶ STAGE 00 音楽からみるビデオゲーム
- ▶ STAGE 01 音楽からみるビデオゲーム II
- ▶ STAGE 02 「ゲームならではの」の音楽体験
- ▶ STAGE 03 「世界」を構成する音楽

本展示は「文化庁令和3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 II」を開催します。

令和3年度は、東京オリンピックにおけるゲーム音楽の使用や、すぎやまこういち氏のご逝去など、日本のゲーム音楽において大きな出来事が重なった年となりました。

これらの出来事は、ゲーム音楽という文化への注目が急速に高まったことを示すと同時に、その文脈が、永久に失われる危険性を持つことを改めて我々に知らせてくれました。我々はゲームアーカイブという課題に改めて真剣に向き合う必要に迫られたといえます。

本展ではこのような問題意識から構成しています。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。

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

立命館大学ゲーム研究センター

担当：尾鼻 (contact@ludomusica.net)

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。

主催：文化庁

共催：立命館大学ゲーム研究センター (RCGS)

後援：大阪国際工科専門職大学、「三国志 水魚之交」展実行委員会

協力：株式会社コーエーテクモゲームス、大阪樟蔭女子大学美術学研究室、ゲームアーカイブ推進連絡協議会