

2023年11月8日

東急不動産株式会社

一般社団法人渋谷あそびば制作委員会

## 世界初のグローバル・クリエイション拠点が「Shibuya Sakura Stage」に誕生 インディーゲームから広がる“渋谷のあそびば”を創出

東急不動産株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：星野 浩明、以下「東急不動産」）と、クリエイティブ領域で活躍中のクリエイターやプロデューサー陣で構成される「一般社団法人渋谷あそびば制作委員会（東京都渋谷区・以下「当法人」）」は、世代や国、ジャンルを越境し、多種多様なクリエイターが集うグローバル・クリエイション拠点を2023年11月30日竣工予定の「Shibuya Sakura Stage（渋谷サクラステージ）」内に開設します。



### ■ 世界初「ゲーム」から広がる新時代のグローバル・クリエイション拠点

この拠点では、世界初となるインディーゲーム※クリエイターのコンテンツ制作・パブリシティ活動・国際交流・海外展開支援等を一通貫で実現するエコシステムの構築を推進するほか、音楽・食・アート・エンターテインメントなど、多種多様なイベントを同時多発的に開催し、新たなカルチャーを生み出すクリエイションの実験場として桜丘エリアから広域渋谷圏※を盛り上げていきます。

性別・年齢・国籍を問わず誰もが楽しめるゲームと、多様性のまちである渋谷には強い親和性があり、当法人の共同代表理事である村上雅彦が手掛ける日本最大級のインディーゲームの祭典”BitSummit（ビットサミット）”と提携することで日本の優れたゲームコンテンツを世界に発信することや、これから才能を開花させる次世代のクリエイターや、海外から優れたインディーゲームクリエイターが集まる拠点を構築していきます。

※インディーゲームとは、independent game (インディペンデント・ゲーム)の略称で、独立系ゲームなど少人数・低予算で開発されたゲームソフトを指し、開発者が実現したいものを作る・売ることこだわらない作家性の強いゲームの通称。

※広域渋谷圏とは、東急グループの渋谷まちづくり戦略において定めた、渋谷駅から半径2.5kmのエリアのことを指します。



Shibuya Sakura Stage (渋谷サクラステージ) 外観



クリエイション拠点 イメージ図

## ■ 世界各国の政府機関や、多くの企業との基本合意書を締結

当法人の構想に賛同くださった政府機関や振興機構、先進的な取り組みを掲げる企業様とこの拠点の推進について基本合意書を締結しています。このグローバルネットワークを活用することで、広域渋谷圏を拠点とした世界各国のクリエイター間の自発的なコミュニティ形成や、クリエイターのグローバル進出におけるサポート体制が整いました。ゲームコンテンツの全世界でのプレゼンス向上に向けて、賛同団体・企業と共に、インディクリエイターを継続的に応援していく基盤を熟成させていきます。



### 【賛同団体】

カナダ：ケベック州政府在日事務所、ベルギー：WALGA (Wallonia game association)、  
台湾：Digital Economy Industry Promotion Office 等



○ケベック州政府在日事務所代表 / シェニエ・ラサール LL. M. 様

東急不動産及び一般社団法人渋谷あそびば制作委員会との取り組みを発表できることを光栄に思います。ケベック州は世界的なビデオゲーム産業の集積地であり、インディーゲームクリエイターの国際交流にも注力しています。日本においても大きな可能性を感じ、今回協定書を締結することに同意しました。世界が注目する街「渋谷」で、国際的なインディーゲームクリエイターの交流が実現すると信じています。



○WALGA (Wallonia game association) Coordinator / GREBAN JEAN 様

東急不動産及び一般社団法人渋谷あそびば制作委員会との取り組みを発表できることを光栄に思います。昨年12月に日本のインディーゲームクリエイターと共同で開催したゲーム制作イベント「Belgium×Japan ゲームジャム 2022」を通して、日本に大きな可能性を感じ、今回協定書を締結することに同意しました。世界が注目する街「渋谷」で、国際的なインディーゲームクリエイターの交流が実現すると信じています。

## 【賛同企業】

株式会社KADOKAWA Game Linkage、松竹株式会社、きびだんご株式会社、  
ID@Xbox(Microsoft)、株式会社MIXI、株式会社ジェンビッド・テクノロジーズ・ジャパン 他



- (株)KADOKAWA Game Linkage  
電撃ゲームメディア総編集長/ビジネスクリエイト部 副部長/  
ゲームビジネスプロデュースセクションセクションマネージャー/西岡 美道 様



インディーゲームは、多様性という観点においては今やゲームの主流だ。個人のアイデア、思想が色濃く反映され、さまざまな表現に満ちている。ゲームファンであればもうその可能性に気づいている。しかしながら（特に日本の）インディーゲームのクリエイターは、非常に繊細に物作り専念している。支えとなる仲間とサポートがあれば、より強力で日本のゲームシーンを牽引していく存在になっていくはずだ。今回の取り組みは、継続が肝となる。10年20年と続いていけばゲームシーンへの影響は多大だろう。我々としてできることを見据え、長く応援していきたい。

- きびだんご株式会社 代表取締役 / 松崎 良太様



「企業単体では難しかったこともあそびばコミュニティと共に新たな可能性を開く」という今回のコンセプトはクラウドファンディングにも通じるところがあり、とても共感しています。皆様と一緒にクランの一員としてPlayfullに、お互いに刺激を受けながら楽しく活動する。そして、その取り組みを通じて世界から注目される渋谷から少しでも多くの素晴らしいアイデアを発信し、実現できればこんなに嬉しいことはありません。

## 【賛同イベント】

BitSummit、UNKNOWN ASIA、SHIBUYA PIXEL ART



### ■ 日本最大級のインディーゲームの祭典“BitSummit (ビットサミット)”

BitSummitは、毎年京都で開催している日本最大級のインディーゲームの祭典で、「国内のおもしろいインディーゲームを海外に向けて発信していく」という趣旨のもと、2012年に発足。2013年に同業者向けの小規模イベントとして初開催し、2023年には総来場者数23,789人を超える国内有数のゲームイベントとなります。



## ■ 今後、拠点で行われるプログラム

企業や社団法人が主体となり、インディーゲームの開発環境の提供、交流機会の創出、支援を行うことは珍しく、この取り組みは世界初の事例となります。具体的にはインディーゲームクリエイターのためのコ・クリエイションイベント、ネットワーキング、トークイベントなどを計画・実行していきます。

なお新拠点のオープン予定時期の2024年7月までの期間、「渋谷サクラステージ」から徒歩1分に位置する「SHIBUYA SACS」において、コミュニティメンバーの先行登録が出来るトークイベントや、拠点を活性化させるアイデアを持ち寄る公開プランニング会議、実際にゲームをプレイしながらインディーゲームの可能性を体感できるイベントなどを実施し、オープンに向けた機運の熟成を図っていきます。



### ① インディーゲームイベントの開催・実施

BitSummitの展覧作品をはじめとした、国内外の優れたインディーゲームを集めた展示イベントを実施。



### ② 海外と日本のクリエイターの接点機会の創造

渋谷を拠点に国際的なゲームジャムや発表機会を創出し、クリエイター同士の国際交流を図る。

※2024年には国際学生ゲームジャムを開催予定。



### ③ ゲーム感覚を軸としたクリエイティブコンテンツの創造・創出

ビデオゲームだけでなくゲーム＝遊びと捉えてアナログゲーム、ボードゲーム※などのクリエイターを集めた試遊イベントの開催。

※将棋、チェス、すごろく等



### ④ 海外インディーゲームイベントへの参加/挑戦

海外パートナーや団体、欧州やアジアなどで行われるゲームイベントと提携し、日本の優秀なインディーゲームクリエイターを集めて出展や訪問を行い、関係性を強化や交流機会を生み出す。

## ■ 一般社団法人渋谷あそびば制作委員会



一般社団法人  
渋谷あそびば  
制作委員会

一般社団法人渋谷あそびば制作委員会は、2023年6月にクリエイティブ領域で活躍中のクリエイターやプロデューサー陣と東急不動産が共同で「渋谷を巨大な“あそびば”と捉え、新たなクリエイティブシーンを生み出す」ことを目的に設立されました。

当法人に参画する各社が持つ、多種多様なコネクションやネットワークを活かすことで、新たなチャレンジを渋谷で仕掛けたい企業や、それらと共創し実現していくための才能あるクリエイターらを有するコミュニティの運用を行います。また国内外の企業や地方自治体のさらなる発展と、クリエイティブ産業の支援に繋がる、広域渋谷圏でのイベント企画運営を担いながら、渋谷駅周辺の開発に加え「渋谷サクラステージ」の活性化により、桜丘～代官山～恵比寿～原宿エリア全体の新たな街の魅力を発信・提案してまいります。

## ■ 当法人 理事一覧



○ 村上 雅彦 氏 / 渋谷あそびば制作委員会 代表理事  
株式会社 Skeleton Crew Studio 代表取締役・プロデューサー  
1980年滋賀生まれ。日本のデザイン専門学校を卒業後、渡米。サンフランシスコの Academy of Art Universityを卒業後、エンタメ業界へ。日本最大級のインディゲームの祭典“BitSummit” 総合プロデューサー。



○ 小川 弘純 氏 / 渋谷あそびば制作委員会 代表理事  
株式会社カロリー(Calrie Inc.) 代表取締役 フードプロデューサー  
デニムブランドにて営業から直営店の事業統括、不動産や食のプロデュース会社にて企業プロデュースやレストラン運営などを経験し独立。食を含めたライフスタイルに関わる分野でのプロデュースや事業企画・開発を行う。



○ 庄司 明弘 氏 / 渋谷あそびば制作委員会 理事  
渋谷のレーベル合同会社 代表/ファウンダー  
1985年:作詞活動開始 / 1987年以降:音楽制作 /アーティストマネージメント会社や楽曲データベース会社経営に参加。2005年～2009年:タワーレコード株式会社副社長



○ 石川 武志 氏 / 渋谷あそびば制作委員会 理事  
株式会社 Sanka9 取締役・プロデューサー  
1999年-2017年 大阪デザイナー専門学校で教職員として学科・学校運営、学科新設、学生指導、産学連携などに関わる。2015年よりUNKNOWNASIA実行委員会にボードメンバーでアートフェアを立ち上げる。



○ 松倉 早星 氏 / 渋谷あそびば制作委員会 理事  
株式会社 めえ 代表取締役・プランナー  
1983年 北海道富良野生まれ。東京・京都の制作プロダクションを経て、2011年末ovaqe inc.を設立。2017年7月よりプランニング、リサーチ、クリエイティブに特化したNue inc.設立。



東急不動産

○ 東急不動産株式会社 / 渋谷あそびば制作委員会 理事  
東京・渋谷を中心にオフィス・商業・住宅・ホテル等の都市開発事業を行う総合不動産デベロッパー。ハード面だけではなくソフト面の開発にも注力しており、「PROJECT LIFE LAND SHIBUYA」と題し、多様な人や企業との共創や、交流の仕組み・場づくりを推進しています。

## ■ 広域渋谷圏における東急不動産の取り組み「PROJECT LIFE LAND SHIBUYA」

「PROJECT LIFE LAND SHIBUYA」は、「人と、はじめよう。」をコンセプトにした、広域渋谷圏における東急不動産の取り組みです。多様な人や企業との共創や、交流の仕組み・場づくりを通じて「創造」「発信」「集積」を循環させ、共感する人や企業とパートナーシップやアライアンスを構築していきます。東急不動産は、2024年度までに渋谷桜丘、原宿・神宮前、代官山、代々木公園エリアで4つのプロジェクトの開業を予定しています。広域渋谷圏におけるエリアを連携させ、長期的な視点のもと、まちの魅力を高めていきます。



PROJECT LIFE LAND SHIBUYA

HP : <https://life-land-shibuya.com>

広域渋谷圏のまちづくり

HP : <https://www.tokyu-land.co.jp/urban/area/shibuya.html>

