

デジタルクリエイティブの創造性を発見・共創する新たな創造拠点
「シビック・クリエイティブ・ベース東京」が10月にオープン

デジタルテクノロジーによる創造活動を通じ、市民とアーティストの自立的な社会参画（シビック・クリエイティブ）をデザインする創造拠点＝ラボラトリーが東京・渋谷に誕生。7月より、アーティスト・フェローとオープニングイベントの参加者を募集開始！

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

シビック・クリエイティブ・ベース東京

東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団は、東京都の基本計画「『未来の東京』戦略」*および東京文化戦略2030の推進に向けて、2022年10月23日（日）にデジタルクリエイティブの創造拠点「シビック・クリエイティブ・ベース東京」（以下「CCBT」という）を渋谷にオープンします。

CCBTは、専用のラボとスタジオ等を備えたスペースで、デジタルテクノロジーを活用したワークショップや、新しいアート表現を創造するための様々なプログラムを実施します。アートを通じ、デジタルテクノロジーを能動的に、創造的に活用する機会を提供し、次世代のアート表現の創造をサポートします。これにより、CCBTは、未来に向けて、都市をクリエイティブに彩り、東京にイノベーションを生み出す原動力となることを目指していきます。

10月のオープンに先立ち、7月より、CCBTのパートナーとなるアーティスト・フェローと、オープニングイベント「未来の東京の運動会」をつくる参加者を募集します。

* 「『未来の東京』戦略」戦略10「スマート東京・TOKYO Data Highway戦略」および「戦略15 文化・エンターテインメント都市戦略」

開設情報



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

開設日：2022年10月23日（日）

場 所：渋谷東武ホテル地下2階
（東京都渋谷区宇田川町3-1）

主 催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

シビック・クリエイティブ・ベース東京
公式サイト

<https://ccbt.rekibun.or.jp/>



※本拠点のオープンに向けたご案内を順次プレスリリースとしてお伝えしていく予定です。

※オープン当日には施設の内覧会やオープニングセレモニーの開催を予定しています。

本プレスリリースに掲載の画像は、<https://tayori.com/f/civiccreative/> より申請・入手できます。

※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。

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

【お問い合わせ先】「シビック・クリエイティブ・ベース東京」広報事務局（共同ピーアール株式会社内）

Tel: 03-6264-2039 Fax: 050-3737-6661

Email: civiccreative-pr@kyodo-pr.co.jp



1. 国内初となるシビック・クリエイティブを専門とする創造拠点 「シビック・クリエイティブ・ベース東京」が始動

「シビック・クリエイティブ・ベース東京 (CCBT)」では、スーパーバイザーの宮坂東京都副知事をはじめ、各分野で活躍する専門家をコラボレーション・メンバーとして迎え、運営方針やプログラムの準備を進めています。デジタルテクノロジーの創造性を発見し、共創し、様々なクリエイターとともに研究開発を行うためのプログラムを準備中です。

事業展開 (予定)

- ▷ 発見 (Inspire) 未来を担う子供たちがアート&テクノロジーに出会い、情報化社会を創造的に生きるための学びを創出します。
- ▷ 共創 (Co-creation) 都民、アーティスト、企業、大学など多様な人々がものづくりを通じて協働し、社会の課題について主体的に考える機会・方法を作り出します。
- ▷ 開発 (Incubation) 様々なクリエイターをパートナーに迎え、世界をインスパイアする新たなアート表現の創造、研究開発の成果を発表・展開し、東京に新たな価値を生み出します。



CCBT推進体制

コラボレーション・メンバー

伊藤隆之 (山口情報芸術センター[YCAM] R&Dディレクター)

齋藤精一 (パノラマティクス主宰)

杉浦太一 (CINRA, Inc. CEO / Inspire High, Inc. CEO)

田坂博子 (東京都写真美術館学芸員)

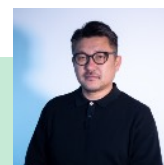
スーパーバイザー：宮坂学 (東京都副知事)



宮坂学



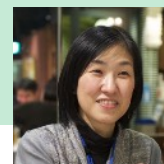
伊藤隆之
Photo: Gottingham



齋藤精一
Photo: Muryo Honma (Rhizomatiks)



杉浦太一



田坂博子

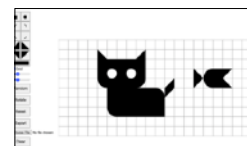
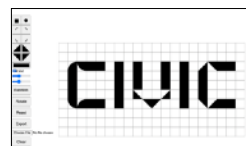
ロゴについて

**CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO**

シビック・クリエイティブ・ベース東京

VIディレクター：株式会社 HAUS

「シビック・クリエイティブ・ベース東京」のロゴは、グリッドに沿ってシンプルな図形を配置するオリジナルのソフトウェアにより作り出しています。これにより、組み合わせやパラメータの変化による可変性・拡張性を備えたロゴマークを実現しています。今後は、CCBT拠点でのサイン展開や、ソフトウェアを用いたワークショップなどの展開も予定しています。



2. アーティストをパートナーに、新しい創造環境を作り出す アート・インキュベーション・プログラム がスタート

CCBTのパートナーとなるアーティスト・企画プロポーザルを募集

クリエイティブの都市への実装を目指す、国内最大規模となるアーティスト・フェロー事業

「シビック・クリエイティブ・ベース東京（CCBT）」では、年間にわたってCCBTにおいて創作活動等を行うアーティスト・フェローを募集します。本フェローは、CCBTのパートナーとして、東京から世界をインスパイアする新たなアート表現の創造、研究開発の成果の発表・展開を行います。活動テーマごとに選出された企画を具体化し、都内での発表を行うほか、CCBT内での制作過程の公開や、ワークショップやレクチャーの講師などCCBTの事業に参画します。

今回は、3組のフェローを募集。さらに、CCBTの共創モデルプログラムとして、オープニングイベントや恵比寿映像祭を舞台とした新たな芸術文化表現に取り組みます。

公募プログラム

※7月20日（水）より公式サイトにてエントリー開始

提案された企画案の審査により選出されたフェローは、2022年3月まで、CCBTを拠点とした創作活動のほか、オープンレクチャーやワークショップの講師、都内での作品発表など、CCBTのパートナーとしての活動を行います。

<募集テーマ>

・今年度は以下の3つのテーマで各1組、計3組のフェローを募集します。

- (1) テクノロジーを応用した新しいアート作品
- (2) 街を舞台にしたパフォーマンスアート/インタラクティブアート
- (3) 東京のユースカルチャーを表現する映像作品

<サポート内容>

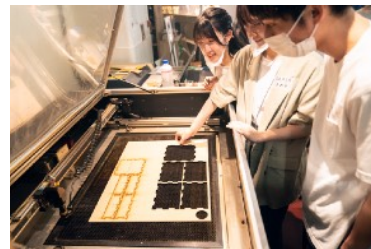
- ・制作費（1,000万円を上限）のサポート
- ・制作スペース及び機材の提供
- ・メンターをはじめとした様々な専門家からのアドバイスや技術支援の機会の提供 等

<応募資格>

- ・日本在住であること
- ・18歳以上であること
- ・5年以上の活動歴を有すること ほか

※募集内容詳細は公式サイト「募集要項」よりご確認ください。

エントリー・申込期間：
7月20日（水）～8月3日（水）
1次選考（書類）：8月中旬
2次選考（面接）：8月下旬
選考結果発表：2022年8月末



共創モデルプログラム

CCBTの活動テーマのひとつである「発見」「共創」を体現する2組のフェローを迎え、CCBTのオープニングイベントの実施、恵比寿映像祭での作品発表を行います。

1. 犬飼博士とデベロッパーたち

ゲームクリエイターでeスポーツプロデューサーの犬飼博士が2014年から開始したスポーツアート共創。これまでの事業を通じて育ったデベロッパーたちが集い、オープニングイベント「未来の東京の運動会」を実施します。

企画ディレクター：犬飼博士（eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運樂家）



犬飼博士

2. 野老朝雄と仲間たち（仮称）

東京2020オリンピック競技大会の公式エンブレムを手がけたデザイナー野老朝雄を中心とし、デジタル技術を活用したインスタレーション作品を制作・発表します。2023年2月開催の第15回恵比寿映像祭で発表予定です。

企画ディレクター：野老朝雄（美術家/Artist）



野老朝雄

3. 新しい競技を自由に発想・創造し、みんなでプレイする **オープニングイベント「未来の東京の運動会」を開催**

ルールとツールをつくり、新しい競技をみんなでプレイ！

みんながデベロップレイヤー*となる、全5種計10回のプログラムを開催

「シビック・クリエイティブ・ベース東京」のオープニングイベントとして、デジタルテクノロジーについて考え、クリエイティブに使いこなし、そしてみんなでプレイをする、全5種計10回のプログラムからなる「未来の東京の運動会」を開催します。

本イベントは、CCBTのアーティスト・フェローとして活動する、ゲームクリエイターの犬飼博士氏がディレクションを行います。渋谷区内の複数の施設と、CCBTの近隣である渋谷区立神南小学校が会場です。

*デベロップレイヤー＝開発（Develop）とプレイヤー（Player）からなる造語

※7月15日（金）より
公式サイトにて申込受付開始

申込期間：

7月15日（金）～8月10日（水）

（応募多数の場合は抽選）

結果通知：8月12日（金）

後援：渋谷区

協賛：株式会社東武ホテルマネジメント

「未来の東京の運動会」を考える

トークイベント「ゲームクリエイター・犬飼博士と考える。未来の東京の運動会とは？」

「未来の東京の運動会」をみんなで考える
説明会&トークイベント

8月6日（土）14:00-16:00

会場：渋谷区立神南小学校 体育館 定員120名（先着順）

みんなで開発（デベロッパ）する

スポーツゲーム共創ワークショップ

【子供向け】対象：小学4年生～中学3年生まで

ゲームのルール作りを学び、
運動会の競技種目をつくるワークショップ

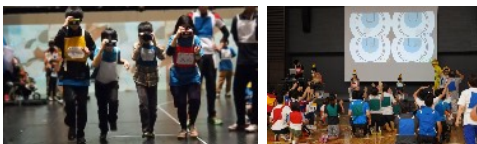
8月20日（土）、27日（土）13:00-16:00

会場：渋谷区立神南小学校 体育館

9月19日（月・祝）13:00-16:00

会場：渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ

定員：各回30名 ※いずれかの1回のみ参加可能



スポーツテック共創ワークショップ

【おとな向け】対象：高校生以上

デジタル機器やスマートフォンアプリ等のさまざまな技術
を持ち寄り、運動会の競技ツールを開発する

9月11日（日）、9月18日（日）14:00-17:00

会場：FabCafe MTRL

9月24日（土）13:00-16:00

会場：渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ

定員：20名 ※全3回の参加を推奨



みんなでプレイする

CCBTオープニングイベント「未来の東京の運動会」（運動会ハッカソン&本番）

テクノロジー、ゲーム、ダンス、音楽、なんでもあり！運動会競技のルール作り、開発、会場準備までを行い、みんなで一緒に運動会をつくります。

運動会ハッカソン

10月22日（土）9:15-18:00

会場：渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ

10月23日（日）9:15-12:00

会場：渋谷区立神南小学校 体育館

定員：30名 ※両日共に参加できる方に限る

運動会本番

10月23日（日）12:00-17:00

会場：渋谷区立神南小学校 体育館

定員：200名



写真提供（すべて）：運動会協会