

◆法人名・屋号

株式会社ブレインストーム

◆事業種別

ゲームサウンド制作&ゲーム制作会社

◆マッチング参加の目的(□してください)

自社 IP のライセンス許諾OEM 先の開拓 制作等の受発注新規事業アイディア 地域振興支援その他()

◆都内所在地

東京都国立市東 1-8-2 国立東壱番館 201

◆会社HP

<https://www.nakataka.net>

◆設立年

1999 年

◆1行キヤッチ

創業 27 年の音響技術 × ゲーム開発力。御社の事業に「没入感」と「遊び(ゲーミフィケーション)」を実装。

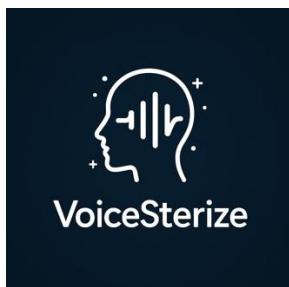
◆自社の持っているシーズ(IP・キャラクター・コンテンツ制作技術等 具体的に) ※動画があれば視聴 URL も

- ゲーム/アプリ開発技術: Python や Javascript と AI を利用したインタラクティブなアプリケーション開発(iOS/Android/PC)。

<https://apps.apple.com/jp/app/invasionstrike/id6755762731>

- インタラクティブ・サウンド設計: ユーザーの操作にリアルタイムで呼応する、没入感の高い音響演出技術。(科学館や美術館、展示会などのコンテンツ制作)

- ツール開発力: クリエイター向け業務効率化ツール(macOS 用音声処理ソフト等)の自社開発実績。



◆自社のコンテンツ(及びコンテンツ制作技術)が得意とするターゲット層／市場

1. インタラクティブ空間演出(B2B): 博物館、商業施設、イベントなど、来場者の行動に合わせて変化する「体験型コンテンツ」を求める市場。日本科学未来館での実績を活かし、空間の付加価値を高めます。
2. ゲーミフィケーションによる課題解決(B2B) 教育、医療(リハビリ等)、社内研修など、「継続」や「習得」が困難な分野を持つ市場。ゲーム開発で培った「没入させる仕組み」や「達成感のデザイン」を応用し、楽しみながら課題を解決するアプリやシステムを開発・提供します。

◆異業種企業とのコラボ・協業により実現したいこと

自社の「ゲーム開発力」と「サウンド演出」を掛け合わせ、異業種の課題を解決する**「シリアルゲーム」や「ゲーミフィケーション」の共同開発を希望します。例えば、楽しみながら学べる教育アプリ、観光地を巡るためのARスタンプラリーアプリ、リハビリを楽しくするヘルスケアアプリなど、「機能」だけでなく「楽しさ・心地よさ」を付加したアプリケーション**を開発したいと考えています。

特に当社には、オリジナルの音楽や効果音を作れるノウハウがあります。それらを使ったコンテンツ制作をお手伝いしたいです。

◆マッチングで会いたい異業種企業(業種／商品アイテム／サービス他 具体的に)

- 教育・研修・出版: 教材を「遊んで学べるゲーム」に進化させたい企業。
- 観光・自治体: 地域資源をゲーム化(位置情報ゲーム等)して集客したい団体。
- 医療・ヘルスケア・福祉: リハビリやトレーニングにエンタメ要素(継続する動機)を加えたい企業。
- 不動産・施設運営: 施設内で遊べる専用コンテンツや、空間演出アプリを導入したい企業。

◆異業種企業との商品や協業の実績（具体的に）

日本科学未来館 常設展示「アナグラのうた」「未来逆算思考」 上記展示において、サウンドシステムの設計・構築から、BGM・効果音の実制作まで、音響演出に関する全工程を一気通貫で担当しました。展示空間内のセンサー情報や来場者のゲームプレイ操作にリアルタイムで反応して変化する、高度なインタラクティブ音響空間を実現・実装した実績があります。