

ゲーム展 TENTEN

デジタルゲーム展のキュレーションとは

- ▼「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」
 - ▼「レベルX テレビゲームの展覧会」
 - ▼「dot impact 田中孝太郎「リアル・タイム・マシン」展」
 - ▼「ザ・テレビゲーム展、その発展を支えたインベーション」
 - ▼「ビデオゲーム展、電子化された「遊び」の世界」
 - ▼「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」
 - ▼「あそぶゲーム展 STAGE1」
 - ▼「GAME ON、ゲームってなんでもしるじ？」
 - ▼「あそぶゲーム展 STAGE2」
 - ▼「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」
- EX:▼「海外常設展」
- ・ ストロング遊戯博物館
 - ・ コンピュータ遊戯博物館

ナマエ：ゲームテンテン

カイキ：2018/1/29 (mon) - 2/14 (wed)

9:30 - 17:00

ドヨウ・ニチヨウ・シュクジツハキュウカン

パシヨ：リツメイカンダイガクアート・リサーチセンター

リョウキン：ムリョウ

URL：http://www.rcgs.jp/



R RITSUMEIKAN

RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

中部大学 大阪樟蔭女子大学

主催：文化庁、立命館大学ゲーム研究センター 共催：立命館大学アート・リサーチセンター 協力：中部大学、大阪樟蔭女子大学
文化庁 平成29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

▶「ゲームアーカイブ所蔵間連携に関わる調査事業」とは？

本事業は、立命館大学ゲーム研究センターが主体となって国内外のゲームの所蔵館の連携を推進し、所蔵館を横断してゲームを長期的にアーカイブしていくための枠組みを構築することを目的とした事業です。

「ゲーム展TEN」は「平成29年度文化庁メディア芸術連携促進事業」における「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」の一環として行われるゲーム展です。この企画展では、国内外における主要なデジタルゲームの展示会を対象とした調査をもとに代表的な10展にフォーカスを定め、各展示会の概要やカタログ、会場見取り図、グッズ、ジオラマ模型、インタビュー映像などを展示します。日本におけるゲーム展の歴史を振り返り、それぞれの創作工夫の軌跡を知ることによって「ゲーム展のキュレーションとはなにか」を考える場とすることを目的としています。

2000
▼「BIT GENERATION2000 テレゲーム展」

2003
▼「レールX テレゲーム展(仮)」

2005
▼「dot impact 田中孝太郎「リアル・タイム・マシン」展」

2009
▼「ザ・テレビゲーム展、その発展を支えたイノベーション」

2011
▼「ビデオゲーム展ー電子化された「遊び」の世界」

2015
▼「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」

2016
▼「あそぶーゲーム展 STAGE1」

2016
▼「GAME ON、ゲームってなんでもおもしろい？」

2017
▼「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」



▶アクセス

立命館大学アート・リサーチセンター (ARC) は、立命館大学 衣笠キャンパス構内にあります。
立命館大学アート・リサーチセンター
〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1
電話番号：075-466-3411 (平日 9:30 ~ 17:00)

▶URL

<http://www.rcgs.jp/>

▶JR・近鉄 京都駅より

市バス 50 にて「立命館大学前」下車、徒歩 5 分

▶阪急電車 西院駅より (急行停車)

市バス 205 にて「わら天神前」下車、徒歩 10 分

市バス (快 205)・(快 202) にて「立命館大学前」下車、徒歩 5 分

▶JR 円町駅より

市バス 15 にて「立命館大学前」下車、徒歩 5 分。

市バス 204・205 にて「衣笠校前」下車、徒歩 10 分。