

ゲーム展 TEN

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ノベーション」
- ▼「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おもしろい？」
- ▼「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覧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、各展覧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 テレビゲーム展」

2003

▼「レベルX テレビゲームの展覧会」

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」の世界ー」

2015

▼「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」

▼「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?」

▼「あそぶーゲーム展 STAGE2」

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。