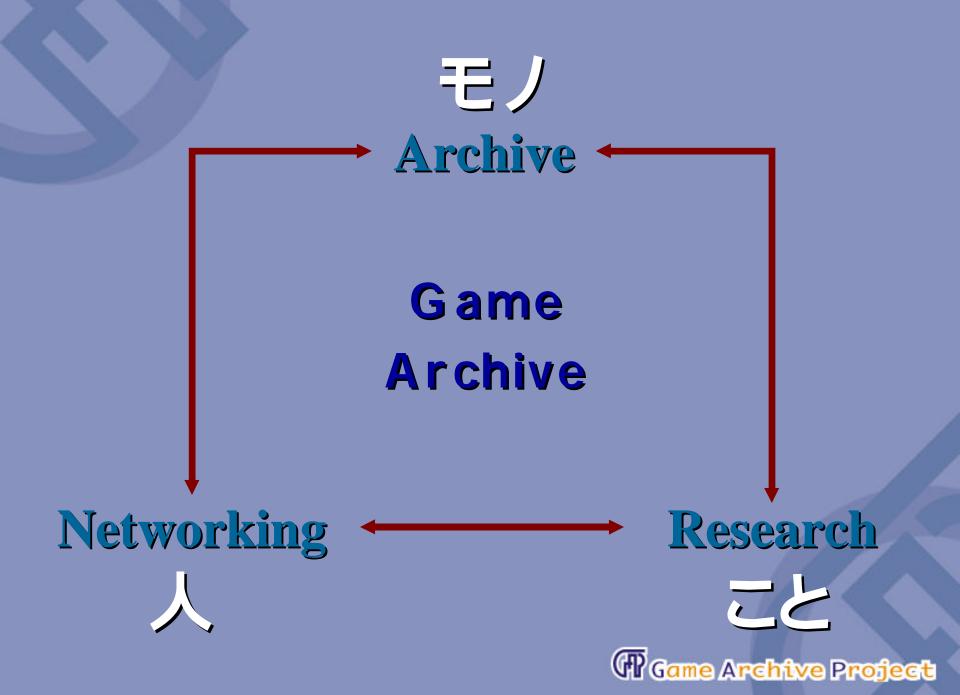
### ゲームアーカイブ・プロジェクト 活動報告

1998年4月~1999年11月



## Archive

depository & database

#### 有機的なアーカイブ

動的デジタル参照システム

Dynamic Digital Reference

現物の収集 保管 整理 Depository

知識循環 Knowledge Circulation

### 現物の収集・保管・整理 (Depository)



成長する/公器 現物の有効性

# Networking

human & resource

#### ゲームサロン













ゲームビジネスの歴史と今後 ゲームの他分野とのかかわり 社会的認知/地位の向上

#### インタビュー





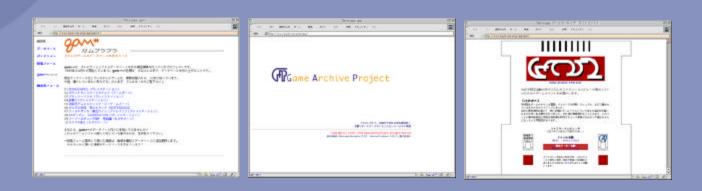






分野の広がり 医療、福祉、心理学、アート リファレンスへの期待 交流への期待

#### **WEBサイト**



プロジェクトの紹介 活動経過と成果の公開 インターネット上での実験

http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/



## Research

knowledge & wisdom



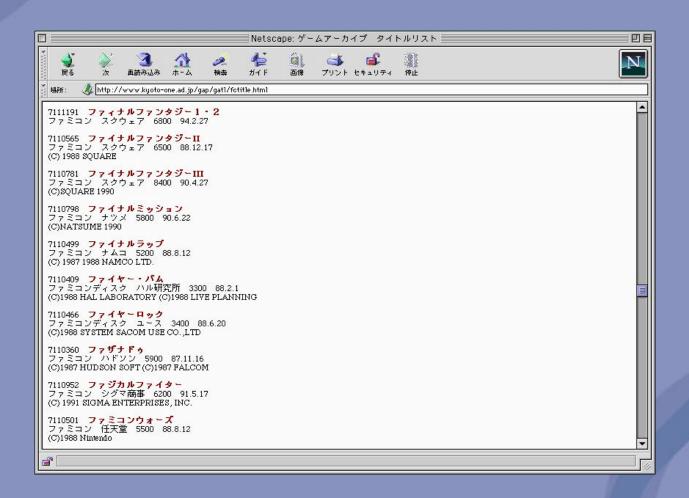
# タイトルデータベース画面







#### **GATL**







#### 内容における類似性

ドラゴンクエストリ

ヘラクレスの栄光 インドラの光 ミネルバトンサーガ > 桃太郎伝説 星をみるひと ファイナルファンタジ ゲゲゲの鬼太郎2 etc



#### 遊びの構成要素と分類項目

#### 遊びとしての構成要素

- A. プレーヤー
- B .ストーリー
- C.デバイス
- D .インタラクション
- E.オペレーション
- F.レギュレーション

#### 分類項目名

- 1.世界観
- 2.時間構成
- 3.空間構成
- 4.キャラクター
- 5.操作パターン
- 6.ルールの可変性





#### 事例研究を通じて

アーカイブを自由に利用できる環境

利用者による分類項目作成の容認

成果のアーカイブへの還元



#### gam++の試み

知識循環に重点を置いたアーカイブの仕組みとは?

第一期 (1999.4 - 1999.10)

10本のゲームソフトをもとに実験開始。

第二期 (1999.11 -)

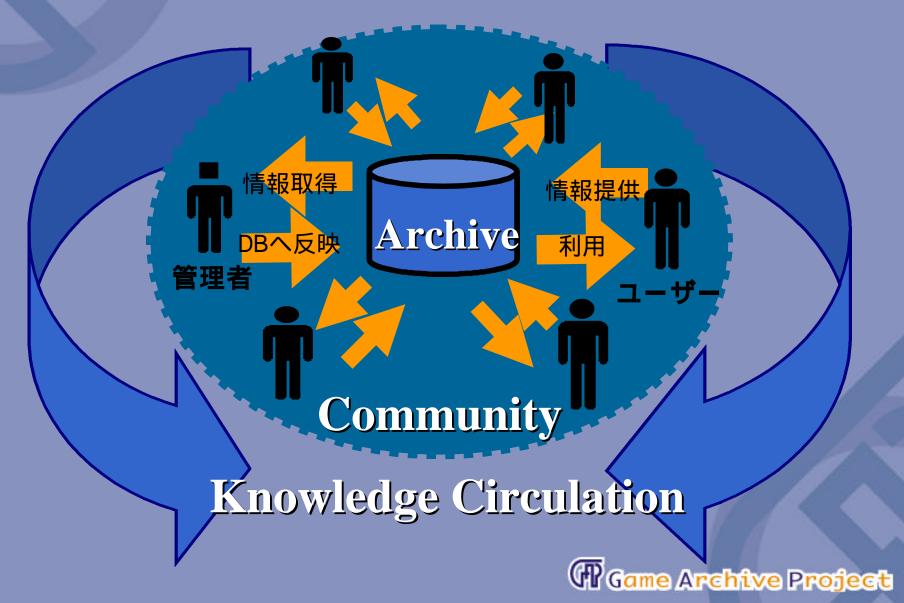
第一期をもとに、約5400本の

データベースを形成。

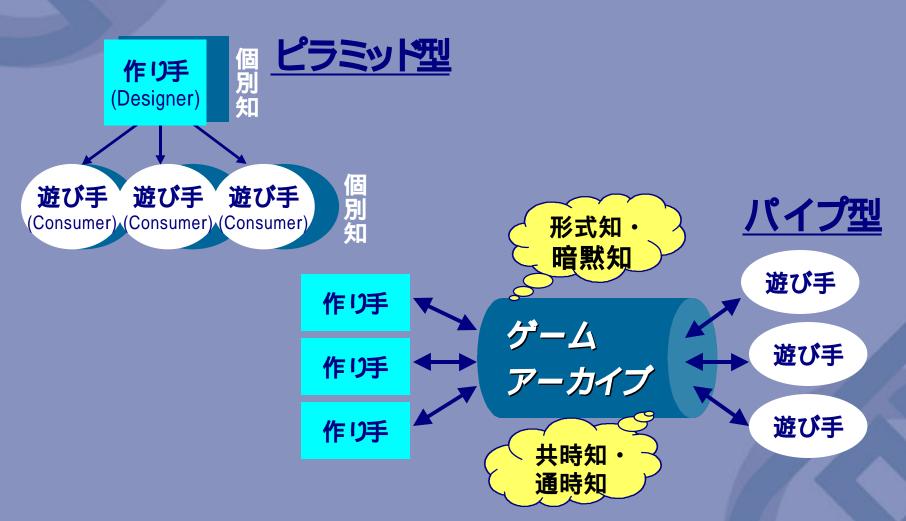
UNCHIKU (蘊蓄)システム搭載。



## gam++の試み



#### 知識交換の場としての ゲームアーカイブ



#### ゲームアーカイブの未来



知識循環型

## Presenter 山根正裕 砂 智久 福井伸一 伊豆田幸司 田口寿子 稲葉光行

Design support 林田 航

Adviser 稲葉光行

Special thanks
平林幹雄 徳田由美 杉恭子

Director 細井浩一

Copyright
1999 Game Archive Project all rights reserved



#### 見学会

このビルの 8F

ファミコンカセットの整理棚 ゲームデータベース gam++&蘊蓄システム