

図書館にゲームを！

図書館の新しい可能性

日向 良和・高倉 暁大・福田 一史 編著

A5・270頁 定価2,420円(本体2,200円+税10%)

ISBN978-4-8169-3048-5 2025年5月刊行



導入・実践に役立つ最新情報・研究成果が満載

- 「図書館とゲーム部」(図書館へのゲームの取り入れ方を探究、提案する事を狙いとした実践家・研究者ネットワーク)を中心とした幅広い11名の執筆陣により、図書館・関連施設での導入・収集・イベント・研究に欠かせない論考と、実践に役立つ事例・アイデアなどを分かりやすく紹介する画期的な一冊です。
- 最新動向を踏まえ、ゲームの社会的可能性として教育、福祉、観光、博物館等との関連も言及、図書館の未来と可能性を示唆する内容となっています。

【編著者プロフィール】

日向良和 (ひなた・よしかず)

都留文科大学教授。図書館情報大学図書館情報学部卒業、慶應義塾大学文学研究科図書館・情報学専攻修了。都留文科大学附属図書館司を経て、現職。共著に「図書館とゲームーイベントから収集へ」(日本図書館協会)。

高倉暁大 (たかくら・あきひろ)

日本図書館協会認定司書。「格闘系司書」として、全国の図書館で、アナログ・デジタルゲームを中心とした様々な企画を実施し、ゲームを活用した読書推進を行っている。共著に「図書館とゲームーイベントから収集へ」(日本図書館協会)など。

福田一史 (ふくだ・かずふみ)

立命館大学映像学部准教授。立命館大学大学院先端総合学術研究科修了。博士(学術)。日本デジタルゲーム学会副会長・研究委員長、メディア芸術データベース有識者タスクチーム員。ゲームなど現代的な文化資源を対象に、それらのアーカイブ構築・データ設計・システム開発ならびにデータ分析をテーマとする。

目次

はじめに

第1章 図書館がゲームを収集・提供する意義

- 1 図書館の種類・役割 (日向良和)
- 2 市区町村立図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和)
- 3 都道府県立図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和)
- 4 国立国会図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和)
- 5 大学図書館・学校図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和)
- 6 図書館がゲームを収集・提供する必然性と社会的意義 (日向良和)

第2章 図書館のゲーム提供事例

- 1 国内図書館の事例 (高倉暁大)
コラム トレカを用いた読書推進企画
「Book:The Gathering」(篠原主介)
- 2 海外の図書館の事例 (オーレ・ベリー、日向良和)

第3章 ゲームの選定・収集・整理

- 1 ゲームの選定・収集 (高倉暁大)
- 2 図書館目録でゲーム資料を記述する (福田一史)
- 3 ゲームの展示 (尾鼻崇)

第4章 ゲームの知的財産権と図書館

- 1 ゲームの知的財産権と図書館 (井上奈智)

第5章 ゲームの多様な社会的可能性と図書館

- 1 ゲームと教育：シリアスゲームの可能性を考える (シン・ジュヒョン)
- 2 余暇の場でのASDのある子どもたちのTRPG活動(加藤浩平)
- 3 バリアフリーゲーム 目が見えない方と、共に作る、あそびの場 (濱田隆史)
- 4 ゲーム・ツーリズム (岡本健)
- 5 ゲームにおけるMLA連携 (尾鼻崇)

あとがき (日向良和)

執筆者一覧

索引 (用語索引／ゲームタイトル索引)

*「内容見本」は裏面をご覧ください。

202504

お問い合わせは… 日外アソシエーツ 営業局

TEL.03-3763-5241(代) FAX.03-3764-0845

〒140-0013 東京都品川区南大井6-16-16 <https://www.nichigai.co.jp/>

注文書

図書館にゲームを！
一図書館の新しい可能性

定価2,420円(本体2,200円+税10%)

ISBN978-4-8169-3048-5

冊

取扱書店



9784816930485

『図書館にゲームを！—図書館の新しい可能性』

内容見本

第2章 コラム

トレカを用いた読書推進企画 「Book: The Gathering」

篠原圭介

今回ご紹介する「Book: The Gathering」（ブック・ザ・ギャザリング）という企画は、近畿大学アカデミックシアター内のビブリオシアターという革新的な図書空間において、2023年6月の開始以降、多くの利用者に好評を博し、2024年11月現在も継続開催中です。学生や研究者に上質なリベラルアーツ体験を提供したい。普段本を読まない学生にも、気軽に、楽しみながら、本に触れてもらうことはできないか。そのような思いからスタートしました。

▶本を読んでトレカを集める!?

Book: The Gathering（以下BTG）をあえて一言で表すと「本を読んでトレカを集めるゲーム」です。トレカのコレクション感覚で読書を進めるうちに、**新しい興味分野との出会い、読書技法の習得、そして読書の楽しさと知的興奮を味わう**ことができるようデザインされています。BTGでは、課題本それぞれに「クエスト」を設定しており、それを達成することで課題本の要素を盛り込んだトレカ「目録カード」（図

第2章 図書館のゲーム提供事例
コラムトレカを用いた読書推進
企画「Book: The Gathering」
（篠原圭介）

第3章 ゲームの選定・収集・整理 1節「ゲームの選定・収集」 （高倉暁大）

1

ゲームの選定・収集

高倉暁大

▶図書館でボードゲーム企画を行うまで

「あなたは、地方の公共図書館で働く司書です。

ある時、図書館の専門誌で紹介されていたボードゲーム企画を知り、自分でもやってみたいとなりました。とりあえずいくつかのボードゲームを自費で購入し、館長を説得し、勤務する図書館で日曜日に開催する事にしました。

企画当日、中高生や一般の人たちが来てくれると予想していたので、図書館内の10代の子向けのコーナー（いわゆるYAコーナー）に、朝から企画スペースを作り、ワクワクしながら開始時間を迎えました。しかし、実際に多く来たのは就学前や小学校低学年の子供たちでした。イメージしていた年齢層ではなかったので、年齢にあった遊べるボードゲームも少なく、待ち時間が発生して、待ってる子たちが退屈しています。

更に、想定よりも多くの子供たちが来て、一人ではとても対応できない状態となりました。親子で来た人の中には、子供だけを企画スペースに置いて買い物に行っている人もいます。数少ない中学生の子たちは、置いてあった『人狼』のボードゲームを独自に遊びはじめ、盛り上がって声が大きくなっています。本を読んでいた利用者からは「ゲームの音がうるさいのだけど」というクレームがカウンターに入っています。遊ばなくて泣く子供、盛り上

目している大人たち、箱から出されて

索引

用語索引

▶ あり

アーカイブ … 34, 41, 43, 49, 89, 159, 165, 183, 188, 190, 191, 198, 217, 220, 254, 255, 256, 260
アーケードゲーム … 30, 85, 121, 192
アストロシティミニ … 85, 86, 87
アナログゲーム … 26, 27, 29, 30, 36, 37, 41, 43, 52, 55, 85, 133, 170, 202, 205, 207, 209, 223, 247
アナログゲームミュージアム … 41, 159, 173, 185
アメリカ議会図書館 … 163
意匠権 … 202, 203, 215, 216
意匠法 … 203, 215, 216
e-スポーツ … 43, 220
インストラクション … 37
インターネット … 9, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 37, 45, 46, 48, 54, 92, 112, 205
上田女子短期大学附属図書館 … 85, 86
映画の著作物 … 31, 32, 207