

はじめに：久慈市

♣ ボードゲームの貸出

- ♣ 「ボードゲームとは、卓上でコマやカードなどを使って遊ぶゲームのことです」



<http://kuji-library.sakura.ne.jp/wp/>

5

はじめに：被災時にも



<https://www.nhk.or.jp/seikatsu-blog/1100/307942.html>



2011年、東北（筆者撮影）

6

はじめに



どうも図書館とゲームが
結びついているようだ...

これ以外にも、東北だけでも
さまざまな事例があります

7

コラム：すごろく

「ボードゲーム？ 人生ゲームみたいなもの？」

→人生を模したすごろくは世界各地にある

☆さいころを振ってコマを進める

国立国会図書館「本の万華鏡」<https://www.ndl.go.jp/kaleido/entry/12/>



8



ユーロゲームとは

～現代のボードゲーム～



9

ユーロゲームとは

- ★ 「変えたいやき」「はあって言うゲーム」
→人生ゲームではなさそう
- ★ お茶会で遊んでいる
→短そう・多人数で遊べそう

こうしたゲームを「ユーロゲーム」と呼びます
(ドイツゲーム・現代ゲームとも)



10

ユーロゲームとは：特徴

- ★ 多人数で遊べる
- ★ 覚えやすい
- ★ 1ゲームが短め
- ★ 運の要素もあることが多い
- ★ 途中であまり脱落しない



11

ユーロゲームとは：特徴

- ★ ひとつひとつ独自のパッケージ
 - 作家性
 - シチュエーション⇨「トランプ」でできる多様なゲーム
- ★ 1990年ごろから広まる
- ★ 現在はユーロ圏以外でも多数



12

ユーロゲーム以外：「トランプ」

- ★ ポーカー・ハーツ・大富豪・ナポレオンなどなど遊んだことがあると思います
- ★ 多人数
- ★ 同じカードでいろいろな遊び方

なお「トランプ」は「切り札」の意味です
(カード1セットは"playing card")



13

ユーロゲーム以外：「伝統ゲーム」

- ★ 囲碁・将棋・チェス・ドラフト・バオなどなど世界各地に面白いゲームがあります
- ★ 通常1対1
- ★ プレイ時間は長め
- ★ 独自のパッケージ
(だが、「作者」は不詳)



14

ユーロゲーム以外：「先行例」

- ★ 「モノポリー」「ディプロマシー」など20世紀前半から
- ★ 多人数
- ★ 独自のパッケージ
- ★ 長い
- ★ 途中で脱落することが多い

食われたら脱落です
(人狼ゲーム)



15

ユーロゲームとは：まとめ

- ★ 多人数で遊べる
 - ★ すぐに遊べる
 - ★ 途中脱落があまりない
- ∴ 「コミュニケーションのためのゲーム」
という性質が強い

16

コラム：ウォーゲーム

☆軍のシミュレーションから民間へ

☆RPG（ロールプレイングゲーム）の先祖でもある

国立国会図書館「本の森を歩く」



『国立国会図書館月報』
694号（2019年2月）

17



図書館で、ゲーム？

～図書館とゲームの意外な関係～



18

図書館で？：図書館法

- ★ 図書館法第2条「図書、記録その他必要な資料を収集し、整理し、保存して、一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資することを目的とする施設」
- ★ 「必要な資料」は紙の図書だけでなく、雑誌や新聞、CDやDVD、障害者サービス資料など多様
→「目的」に沿うか？

19

図書館で？：図書館法

- ★ 「レクリエーション」
- ★ 「教養」
- ★ 「調査研究」

……に、役に立つ

※ とはいえ、各図書館で状況はさまざま

20

図書館で？：イベントとして

- ★ ユーロゲームのコミュニケーションを促進する性質
→人を集める
- ★ 既存資料の利用につなげる
- ★ 外部団体の協力も



21

図書館で？：図書館資料として

- ★ 長期的に所蔵する
- ★ このご時世にはイベントより貸出がよいかも
- ★ コマなどの管理がある点では「図書」より大変
- ★ 遊び方を説明できる？



<https://www.ozu-lib.jp/files/home/files20200117181408.pdf>

22

図書館で？：図書館資料として

- ★ ニューヨーク公共図書館「ネクタイ貸します」
- ★ 図書など→知る自由の保障
(買う余裕のない人も資料＝情報に触れられる)
→ゲーム体験も？
- ★ 「文化的体験」



<https://edition.cnn.com/2018/09/18/health/new-york-library-loans-ties-handbags-trnd/index.html>

23

図書館で：保存の必要性

- ★ コマなどがなくなりやすい……という以前に
- ★ 公共図書館の資料は基本的に入れ替わるもの
(ボードゲームに限らず)
- ★ 「二十年前のゲームが知りたい」ときどうする？
- ★ 国立国会図書館の納本対象ではない……
※コンシューマゲームは対象

24

図書館で：保存の必要性

- ★ 「アナログゲームミュージアム」設立準備委員会
- ★ 特定非営利活動法人「ゲーム保存協会」
- ★ 国立国会図書館の納本制度

一 図書 二 小冊子 三 逐次刊行物 四 楽譜 五 地図 六 映画フィルム
七 前各号に掲げるもののほか、印刷その他の方法により複製した文書又は図画
八 蓄音機用レコード
九 電子的方法、磁気的方法その他の人の知覚によつては認識することができない方法により文字、映像、音又はプログラムを記録した物〔ゲームソフトが納本されるのはこれ〕

……に、書き加えられないか

25

図書館で：目録

- ★ 図書における「選書リスト」「書評誌」のような情報が乏しい

→選択が個々人の素養ベースになってしまう

- ★ T R C（図書館流通センター）での取り扱い
- ★ 家電量販店等でも



26

図書館で：目録

- ★ 今のところは
 - すでに所蔵している図書館のリスト
 - イベントを実施した図書館の事例
 ……などを活用する

- ★ 「目録規則」の必要性

□遊び方・対象年齢・プレイ時間などが分かれると選びやすい



<https://twitter.com/nakasatsunailib/status/1243781007376961536/>

27

図書館で：作者への還元

- ★ 現状、割増価格はない⇔DVD（「ボードゲームカフェ」等の営利でも同様）
- ★ 販売数が減るデメリットより、プレイ人口を増やすメリットがあると考えられる？
- ★ 中長期的には課題かも
- ★ 作者・業界への敬意は大切

28

図書館で：まとめ

- ★ 図書館の「資料」にはさまざまな種類がある
→ゲームに触れることも「知る自由」のひとつ？

必要な場合には「資料」に加える

- ★ 保存も大切だが道半ば
- ★ （本などと同様）作者や業界への配慮も

29

コラム：モノポリー

☆資産を独占（monopoly）することを目指す

☆すごろくのようにサイコロで盤面を進む

☆しかし運任せではなく「止まったマスで何をするか」「他人と交渉する」といった選択肢がある

☆世界大会も！



https://monopoly-championship-history.fandom.com/wiki/World_Championships

30



🎲 ゲームをする図書館たち 🎲

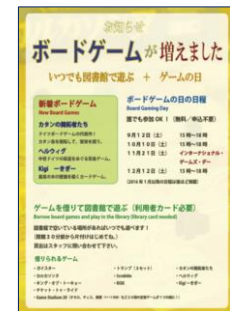
～各地の事例～



31

各地：山中湖情報創造館

- ★ 国内では早い段階から取り組み
- ★ ゲームを借りて館内で遊べる
対象年齢や所要時間がさまざまなタイトル
- ★ 「ボードゲームの日」も



<http://www.lib-yamanakako.jp/library/old/library/games.html>

32

各地：熊本おおづ図書館

- ★ ゲームを館内で遊ぶ
- ★ ゲームを館外に貸し出す
- ★ 「図書館ゲーム部」
YA世代を対象とするボランティアグループ



https://www.ozu-lib.jp/_m/files/home/files20191225102702.pdf

33

各地：大阪府立図書館

- ★ 「図書館でボードゲームをする日」
- ★ ゲームを開発・販売する企業との連携



<http://www.library.pref.osaka.jp/site/central/boardgame2019.html>

34

各地：福岡県立図書館

- ★ ボードゲームイベント
- ★ ゲームの市町村図書館・学校等への貸出
- ★ デジタルゲーム関連の展示も



https://www2.lib.pref.fukuoka.jp/index.php?page_id=1024

35

各地：アメリカ合衆国

- ★ A L A（アメリカ図書館協会）主導
“International Games Week”
- ★ チェス等、19世紀から図書館とゲームの関係
- ★ 70%以上の図書館が何らかの方法でゲームをサポートしている
- ★ デジタルゲームも

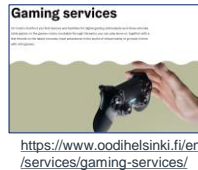


<https://games.ala.org/international-games-week/>

36

各地：北欧

- ★ スウェーデン・フィンランド等
- ★ ボードゲームの貸出・館内利用
- ★ デジタルゲームの貸出・館内利用
(音楽CDなどと同じととらえる)
- ★ 経済的に余裕のない人でもゲームを遊ぶことができるように



37

コラム：ディプロマシー

☆ 20世紀初頭の列強となって外交をする

☆ 英・仏・独・伊・奥・露・土

☆ 約束を守る保証がない
(各国が行動を決めて同時に発表する)

☆ 昔は郵便・今はオンラインでも



38

他の「ゲーム」

～図書館との関わりを中心に～

39

ほか：「TRPG」

- ★ 各プレイヤーがキャラクターを演じる
+ 司会進行役
- ★ 「即興演劇」や、研修の「ロールプレイ」に近い
- ★ 設定やシナリオを考えるために図書館の（従来からある）資料を活用できる
- ★ 「ルールブック」を図書館が所蔵することも

40

ほか：「TRPG」事例

- ★ シナリオ作成のヒントになる本のブックトーク
（大阪市の司書による）
<https://note.com/guutarabunko/n/nebab57eb0b29>
- ★ 「カタシロ×図書館」（TRPGのシナリオをもとに
長野・福岡・熊本など各地の図書館で展示を実施）
<https://henauru.hatenablog.com/entry/2021/07/27/200911>

41

ほか：「TRPG」事例

- ★ 高校図書館とゲーム～TRPGを取り入れてみたいなあという野望～（図書館総合展フォーラム）
<https://www.libraryfair.jp/forum/2021/268>
- ★ 日本図書館協会「図書館員のおすすめ本」でTRPG創始者の伝記が紹介されたことも
<https://www.jla.or.jp/committees/tabid/721/Default.aspx#1986>

42

ほか：「脱出ゲーム」など

- ★ 謎を解いて脱出することを目指すゲーム
→図書館を舞台にしてみる
＝体を動かして図書館の排架や機能を学べる
- ★ LARP（Live Action Roll-Playing game）という
ロールプレイ要素のあるゲームも

43

ほか：「脱出ゲーム」など事例

- ★ 図書館探索型行事「ミステリークエスト」活動報告（江戸川区立東部図書館）
<https://current.ndl.go.jp/e1510>
- ★ 児童書での謎解き企画も（大阪市城東図書館）
<https://www.oml.city.osaka.lg.jp/index.php?key=jofmzygq2-510>
- ★ 図書館LARP ～Book World～
<http://library.closs-larp.com/>

44

ほか：「コンピュータゲーム」

- ★ 西洋では多くの図書館で所蔵されている
- ★ 国立国会図書館の納本対象だが、プレイは困難
どんなゲームだったか知るためには？
- ★ オンラインゲームの保存はもっと困難……
- ★ CRPGで図書館案内を作る例はある

45

ほか：「コンピュータゲーム」事例

- ★ 「ゲームで知る歴史～Ghost of Tsushimaと蒙古襲来～」
(福岡県立図書館)
<https://current.ndl.go.jp/node/44934>
- ★ 図書館で攻略する「天穂のサクナヒメ」
(三原市立大和図書館)
<https://current.ndl.go.jp/node/43589>
- ★ 城西大学水田記念図書館の利用者支援RPG
『TOSHOKAN QUEST』
<https://libopac.josai.ac.jp/rpg/>



46

ほか：トレーディングカードゲーム

- ★ 伝統ゲームからユーロゲームまで、通常は1セットで遊べる→こちらは大量のカードがある
- ★ 「Magic: The Gathering」「遊戯王」など
図書館のフリースペースで遊ばれていたりも……
- ★ 購買（コレクション）要素のためか、図書館資料
やイベントとしてはあまり見かけない？

47

ほか：まとめ

- ★ イベントとしての例はみられる
- ★ TRPGの「ルールブック」、コンピュータゲームのソフトなどを所蔵した場合は、どう活用していくか
- ★ 「資料と利用者をつなぐ」図書館として

48

コラム：カタン

☆島を開拓する

☆ランダム性・戦略・交渉のバランス

☆ユーロゲーム普及の先鋒

☆世界大会も！



写真AC

49

🎲 おわりに 🎲

～各地の図書館で……？～



50

おわりに

★ 図書館にあるのは……

□本だけではなく視聴覚・デジタルなど
→ゲームも？

★ 図書館の……

□イベントに活用する
□資料として長期的に所蔵する

図書館とゲームは
結びつくようだ



51

おわりに

★ 「知る自由の保障」のひとつとして

★ 住む場所や財産にかかわらず

★ 文化的体験



52

コラム：ラブレター

- ☆和製「ユーロゲーム」
- ☆姫にラブレターを渡したい
- ☆少ないカード枚数で奥深い
- ☆「ロストレガシー」
「シークレットムーン」
など 派生作品も



53

参考文献

井上奈智,高倉暁大,日向良和『図書館とゲーム：イベントから収集へ』日本図書館協会,2018

「特集：図書館とゲームのいま」『情報の科学と技術』
Vol.71 No.8

井上奈智「図書館で「ゲーム」を行う」『カレントアウェアネス』CA1888

高橋浩徳「ボードゲームの近現代史」『大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要』第20号

54