

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/seikatsublog/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・ドラフツ・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/files/20200117181408.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：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 🎲

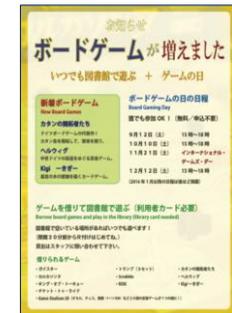
～各地の事例～



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

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>

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

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/>

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