

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

日外アソシエーツ

はじめに

「図書館」と呼ばれる場所・施設に対して、みなさんはどんな印象、イメージをお持ちでしょうか？

20世紀末にコンピュータが急速に発達・普及し、情報がデジタルデータとして保存され、インターネットを中心としたコンピュータネットワークを通じて全世界で検索、利用できるようになりました。これはこれまで図書が果たしてきた社会的役割の多くを代替するようになり、図書館においても収集、提供する情報の形式としてデジタルデータが増えつつあります。Googleに代表される検索エンジンはそれまで図書館が担ってきた情報の検索、提供の機能を代替し、情報利用の中心となっています。

21世紀になり、図書館の社会的役割の多く（情報の収集、保存、提供、学習情報の提供、娯楽、社会課題などの情報共有）がコンピュータネットワーク上のデジタルデータが果たすようになり、図書館はデジタル社会での新しい役割を模索することになります。2010年代中頃からは、日本においても「場としての図書館」という言葉が図書館界を問わず聞かれるようになりました。図書館の社会的役割にさまざまな試行や体験といった、身体的な活動の場、コミュニケーションの場という役割が提案されています。一方で、本書執筆の2024年ではまだ図書館での活動の多くは図書の提供によっておこなわれています。本書がこれまでの図書館の社会的役割とデジタル時代の新しい図書館の社会的役割を結びつける一助となることを目標として執筆、編集させていただきました。

▷ 目次 < 図書館にゲームを！——図書館の新しい可能性 >

はじめに.....3

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).....8
- 2 市区町村立図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和).....16
- 3 都道府県立図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和).....34
- 4 国立国会図書館でのゲームの収集・提供 (日向良和).....39
- 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).....42
- 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).....51

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).....60
- コラム トレカを用いた読書推進企画「Book: The Gathering」(篠原圭介).....90
- 2 海外の図書館の事例 (オーレ・ベリー、日向良和).....94

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).....128

2 図書館目録でゲーム資料を記述する (福田一史).....157

3 ゲームの展示 (尾鼻崇).....187

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).....202

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).....220
- 2 余暇の場でのASDのある子どもたちとのTRPG活動 (加藤浩平).....227
- 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).....236
- 4 ゲーム・ツーリズム (岡本健).....248
- 5 ゲームにおけるMLA連携 (尾鼻崇).....254

あとがき (日向良和).....262

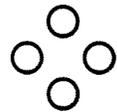
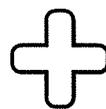
執筆者一覧.....264

索引 | (用語索引・ゲームタイトル索引).....266



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

▶ 簡単な図書館史

本書は図書館の新しい情報資源（資料）として各種の「ゲーム」を提案しています。その前提として本章では現在の図書館の概要、図書館の種類、図書館の数等について簡単に紹介したいと思います。

「図書館」の社会的役割は複数あります。まず古代から、おそらく人類がなんらかの形で記録を始めたころから続いている社会的役割が、記録（情報）を収集・保存し将来の利用に備えるという役割です。それまで個人の記憶で技術や経験が保存されていた時代では、その個人が亡くなるまでに経験等が引き継がれなければ、せっかくの経験が失われてしまい、また0から試行錯誤をしなければなりません。特に寿命が短かった先史時代では重要な問題であったと考えられます。しかし、岩壁、粘土板、石、草、木、骨、金属などに記録がおこなわれると、実際に経験をした人が亡くなった後も、技術や経験を残すことができ、問題に対して過去の経験をふまえた対応をおこなうことが可能となりました。これにより人類の文明の発達速度は急激に速くなりました。記録を収集、保存し将来の利用に備える図書館的システムは古代社会から存在しています。

時代が下り、蓄積された各種の記録を元に人はさまざまな学習をおこなうようになりました。宗教的概念、哲学的概念、自然科学や技術、文学、芸術などのさまざまな思索や作品が図書館に集められるようになりました。さまざまな課題、困難に直面してから図書館を利用するだけでなく、事前に図書館にある情報を学習することで、人材の育成に資する教育的役割が図書館に加わるようになりました。

さらに時代がくだり、紙や出版という技術が一般化、工業化され安価に図書が手に入るようになると、娯楽や心の平安などを目的とした図書が出版されるようになります。冒険小説や恋愛小説などフィクションが多数つくられ、人びとの余暇に利用されるようになります。これらの利用が心と身体を癒やし、カタルシスを与え、社会の安定に寄与することになります。また図書は大衆の知識を増やし、社会課題について社会の多くの人が共有することで社会運動を拓げる一助になりました。18世紀以降の近代民主主義制度が広がる一つ背景として、図書の役割があり、これらを収集しだれでも利用できる近代的公共図書館の役割の一つとなりました。

最後に、20世紀末から21世紀初頭にかけて急速にコンピュータとインターネットが発達し、社会における情報利用の中心となりました。その中で図書館の新しい役割が模索されています。デジタル時代における情報の利用の仕方を学ぶ場としての役割（情報リテラシー教育）、さまざまな原因による情報格差を是正する役割（デジタルデバイドの解消、読書バリアフリー）、地域コミュニティの維持、多世代交流の場としての役割（コミュニティのコア）、さまざまな体験、試行の場としての役割（メイカースペースの設置）などです。それは図書館の情報が多様でさまざまな活動に利用できるポテンシャルがあるからです。「場としての図書館」という概念が21世紀以降図書館界で検討されてきましたが、デジタル空間では提供しきれない、身体的経験を含む多様な文化的体験やコミュニケーションの場というのが、これからの図書館の役割と本書では提案します。

▶ 日本の図書館の種類

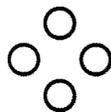
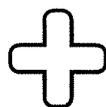
（公共図書館、大学図書館、学校図書館、専門図書館）

みなさんが住む街にある図書館は、図書館の種類としては「公共図書館」とよばれる図書館で、誰でも利用できることが大きな特徴となっていま



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

▶はじめに

2023年、韓国現代美術館で珍しい企画展示が行われた。そのタイトルは「ゲーム・社会 (Game Society)」である。展覧会では社会に影響を与えた複数のゲームタイトルが紹介され、来場者が直接プレイできる形式の展示が大きな反響を呼んだ。ゲーム産業の発展と共に、ゲーム文化は徐々に形成されてきた。現在では、プレイそのものの享受にとどまらず、eスポーツやゲーム実況といった他人のプレイを楽しむことも高い人気を集めている。こうした変遷もあって、ゲームは現代社会における重要な要素として認識されつつある。

展示会のほか、美術館、博物館、図書館などの社会教育施設におけるゲームを活用した教育イベントやワークショップも増えている。ゲームは新たな学びの体験を提供し、知識を伝達するだけにとどまらず、創造的思考や異なる地域や時代を越えた体験を可能とするものとなってきている。世界で最も成功したインディーゲーム¹の一つである『Minecraft』(Mojang 2011)はSTEAM²教育や異文化理解に資するものだし、1960年代の台湾の占領下の民衆弾圧時代を舞台とする『Detention』(Red Candle Games 2019)は歴史教育のみならず、歴史をアーカイブするメディアとしての役割も果たしている (Bae 2019)。ゲームを通じて社会問題の解決策を考えたり、議論を促したりする場面も増えてきているのである。

1 個人もしくは、小規模な開発チームによって制作されるゲームを意味する。

2 科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術 (Art)、数学 (Mathematics) を統合的に学ぶ教育を指す。

その中で、特にエンターテインメント性を超えて教育、医療、訓練など特定の目的を持ち、活用されるゲームは「シリアスゲーム (以下、SGs)」と呼ばれている。SGsは、アメリカの研究者C. Abtによって1970年にその著書Serious Gamesで初めて提案された。SGsという概念が広く普及するきっかけとなったのは2002年に設立された「Serious Games Initiative」であり、同年に登場した『America's Army』(United States Army 2002)はSGsの初期の例として挙げられている。SGsが当初注目された背景には、デジタルゲームの普及とそれに伴う青少年に対する潜在的な悪影響に関する社会的な議論が盛り上がりを見せたことがあった。こうした議論を受けてSGsはネガティブな認識を改善する有効な提案と見なされるようになったのである。

しかし、SGsを含むゲームの教育分野への活用の試みは高まっているものの、その活用を巡ってはいくつかの問題が存在する。特に、似通った教育観を持つ日本・韓国をはじめとする東アジア地域では、ゲームに対する否定的な見方が根強く残っており、SGsを取り巻く社会文化的な文脈や受容に関する研究が求められている (シン 2024)。



図1 「ゲーム・社会 (Game Society)」の様子。展示ゲームを真剣にプレイする小学生。(2023-08-12 韓国・ソウル、筆者撮影)

あとがき

最後までお読みいただき、ありがとうございます。あとがきから読む方、図書館司書の方ありがとうございます。

本書は図書館でさまざまな「ゲーム」を利用者が楽しみ、ゲーム文化の発展と図書館の拡大を目標として、図書館界だけでなく社会のさまざまな場面でゲームを活用している方々に声をかけさせていただき、従来の図書館の外側から図書館にゲームという方向でアプローチを試みていただきました。それにより、読者の「図書館」という言葉に込められているイメージを少しでも広げることができたら幸いです。

図書館のイメージを広げることは、少子高齢化時代を迎え、縮小しつつある日本において、図書館を維持、継続していくために必須だと考えております。公共図書館はそれまでの単独、一目的での設置から、地域のニーズに合わせ、さまざまな機能、目的を合わせて複合施設として整備されることが多くなっています。学校図書館は、子どもたちの多様化により、居場所としての機能など、さまざまな役割が求められていますが、少子化による学校の統合や教職員の問題など課題が山積しています。大学図書館も大学での学びが変わっていく中で学修支援や研究支援に力を入れる同時に、20代の学生の成長のための支援も求められていますが、全体的な運営予算の縮小や職員数の減少などに直面しています。このように、社会の変化で図書館に求められる姿が変わる中で、「図書館」という言葉に込められたイメージを広げられないと、社会からの期待に応えることが難しくなってしまいます。本書の企画ではゲームが日本の文化の一つとして重要な位置を占めていることを踏まえて、『図書館にゲームを』受け入れるための意義からノウハウまで示し、図書館界だけでなく、これまで図書館を利用してこなかった利用者さんにも変わりつつある図書館を知ってもらうことができたらいいなと考えています。

さて、「図書館総合展」という少しマニアックな展示会が、毎年神奈川県横浜市のパシフィコ横浜にて行われております。そこに「図書館とゲーム部」というブースが2017年の第19回から図書館を場としたゲームの展示や導入を目標として出展しています。総合展事務局の積極的な支援もいただき、ゲーム部のブース出展およびフォーラムを毎年おこなうことができます。この活動で生まれたつながりから、各地の図書館でゲームの導入が進み、2023年からはゲームの導入において優れた図書館を表彰する「ゲーミング図書館アワード」も始まっています。そして、本書の出版企画も図書館とゲーム部の活動から生まれました。ぜひ読者の皆様にもゲーム部の活動に賛同いただき、近隣の図書館にゲームが導入されるように意見などを出していただけたら幸いです。

最後に、これからの課題について改めて示したいと思います。それはデジタルゲームの導入です。現在日本の図書館で導入が進みつつあるのはアナログゲームが中心です。しかしゲーム文化の中でデジタルゲームは大きな位置を占めており、アナログゲームだけでは片手落ちです。本書がデジタルゲームの導入の一助となればいいと思っていますが、図書館に関わる人たちの意識や法制度、ビジネス慣行なども考えると、まだまだ解決すべき課題は多いと本書を作った後も感じています。次はデジタルゲームが図書館にこれだけ導入されたよ！という報告を読者の皆様にお届けできますよう、活動していきたいと考えています。終わりに、大変お忙しい中で本書企画に賛同いただき執筆いただいた著者の皆さまと、ゲームを愛し、本書を読んでいただいた読者の皆さまに感謝申し上げます。

2025年（令和7年）3月

日向良和

〈執筆者一覧〉

【編著者】

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書を経て、現職。共著に「図書館とゲーム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。

【執筆者】

井上奈智（いのうえ・なち）

近畿大学専任講師。修士（法学）。一般社団法人アナログゲームミュージアム運営委員会理事、一般社団法人ゲーム寄贈協会理事、公益社団法人著作権委員会委員。元国立国会図書館職員。著書に「図書館とゲームイベントから収集へ」（日本図書館協会、共著）などがある。

岡本 健（おかもと・たけし）

近畿大学教授。総合社会学部／情報学研究所。博士（観光学）。専門はメディア・コンテンツ研究、観光社会学。VTuber「ゾンビ先生」としても活動。著書に「アニメ聖地巡礼の観光社会学」（単著、法律文化社）、「ゾンビ学」（単著、人文書院）、「VTuber学」（編著、岩波書店）などがある。

尾鼻 崇（おばな・たかし）

一般社団法人日本ゲーム展示協会理事。独立行政法人国立美術館中間生成物保存活用委託事業リサーチャー。博士（学術）。ゲーム資料の収集・収蔵に携わる他、文化庁のメディア芸術事業等においてもゲーム展のキュレーションに従事。

オーレ・ベリー（Olle Berg）

スウェーデン出身。University of Borås（ボロース大学）図書館情報学マジスター課程修了。山中湖情報創造館、株式会社図書館流通センター（本社、千代田区立日比谷図書文化館、文京区立小石川図書館）に勤務。ボードゲームを使った図書館サービスの普及・支援を2015年より行う。

加藤浩平（かとう・こうへい）

金子総合研究所所長。東京学芸大学教育学研究科研究員。博士（教育学）。編著書に「発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援」（金子書房）。

篠原圭介（しのはら・けいすけ）

丸善雄松堂株式会社（近畿大学中央図書館ビブリオシアター勤務）。

シン・ジュヒョン（SHIN Juhyung）

立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員。博士（学術）。日本デジタルゲーム学会代議員。著書に「シリアスゲームの社会的受容を問う—韓国事例にみる「ゲーム」と「教育」の社会文化的研究」（福村出版）。

濱田隆史（はまだ・たかし）

ギフトエンディングストリ株式会社代表取締役。視覚障害者と晴眼者が共に遊べるボードゲーム「アラビアの壺」、VR(仮想現実)とボードゲームを組み合わせた「アニュビスの仮面」、Nintendo Switch®と印刷した間取り図を組み合わせた「マドリカ不動産」などの開発と出版を行う。

用語索引

▶ あ行

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
英米目録規則 … 172
江戸川区立図書館 … 64
えんぱーく … 19, 20, 136
沖縄県立図書館 … 136
奥付 … 166, 177
桶川市立中央図書館 … 80
オンラインゲーム … 55, 123

▶ か行

学習指導要領 … 44
確認する権利 … 240
貸出ライセンス … 119
学校司書 … 36, 45
学校図書館 … 9, 11, 12, 33, 36, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 57, 77, 78, 121
学校図書館ガイドライン … 44
学校図書館法 … 11, 44
カードゲーム … 52, 55, 72, 79, 95, 149, 157, 163, 170, 263
川南町立図書館 … 65, 66, 67, 68, 69
キスタ図書館 … 22, 23
近畿大学アカデミックシアタービブリオシアター … 90
クリエイティブ・コモンズ・ライセンス … 208
クレジット … 169, 177, 180

ゲーミング図書館アワード … 65, 78
ゲーム依存症 … 27, 28, 29
ゲームカード … 164, 176
ゲーム資料目録作成ガイド … 160, 173
ゲームセンター … 30, 32, 40, 85, 192, 223, 241
ゲームタイプ … 170, 180, 181
ゲーム展TENII … 190, 191, 193
ゲームブック … 136, 137, 155, 163
ゲームプラットフォーム … 161, 164, 167
ゲーム保存協会 … 159, 185, 256
ケンビル … 73, 74
権利制限規定 … 207, 209, 218
県立長野図書館 … 20
公共図書館 … 9, 10, 12, 13, 17, 19, 23, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 42, 48, 51, 52, 57, 77, 105, 106, 107, 112, 115, 118, 121, 122, 124, 125, 128, 143, 154
公立図書館 … 10, 13, 16, 17, 18, 34, 55, 227
国立国会図書館 … 12, 39, 40, 41, 42, 82, 83, 84, 85, 157, 162, 163, 256
国立国会図書館ジャンル・形式用語表 … 162
国立国会図書館法 … 12, 39, 157
ココフォリア … 132
子ども読書活動推進計画 … 47
子ども読書活動の推進に関する基本的な計画 … 47
コンテンツディスクリプターアイコン … 165
コンピュータエンターテインメントレーティング機構 … 165, 186
コンポーネント … 35, 102, 124, 169, 170, 179, 180, 181

▶ さ行

佐賀県立図書館 … 70
サードプレイス … 227, 233, 234, 235
視覚障害者向けゲーム … 236
市区町村立図書館 … 12, 13, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 26, 34, 35, 36, 37, 38, 45, 125
司書教諭 … 36, 45
実用新案権 … 202, 203, 210, 211, 212
実用新案法 … 203, 210, 211
社会教育施設 … 10, 27, 52, 53, 220
収集方針 … 16
趣味トーク … 227
上映権 … 32, 205, 206, 209

生涯学習 … 17, 51, 52, 53
障害者差別解消法 … 233
商標権 … 202, 203, 212, 213, 214
商標法 … 203, 212, 213
情報構造 … 160, 171, 172, 181
情報資源 … 8, 14, 16, 17, 19, 23, 33, 36, 87
情報要求 … 160, 161, 163, 164, 166, 167, 168, 171, 172, 173, 181, 182, 183
情報リテラシー教育 … 9
書誌データ … 158, 160, 166, 167, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 182
シリアスゲーム … 18, 56, 220, 221, 222, 223, 226, 253
シリアスボードゲーム … 223
すごろくや … 154
スタンフォード大学図書館 … 165, 256
3Dプリンタ … 20, 22, 23
聖学院大学総合図書館 … 79, 80
専門図書館 … 9, 11
総合目録 … 158, 165
ゾーニング … 26, 78, 141, 145, 147, 151
ソルトレイクシティ公共図書館 … 120, 122

▶ た行

大学設置基準 … 10, 42
大学図書館 … 9, 10, 11, 12, 42, 43, 44, 48, 49, 50, 57, 79, 86, 87, 121
体現形 … 160, 171, 176, 178, 180, 181, 182
ダイソー … 140, 150, 155
丹後緑風高校久美浜学舎図書館 … 76, 78, 79
地域指定 … 167
地域資料 … 17, 35, 125, 252
筑後市立図書館 … 73, 74, 75
著作 … 160, 171, 172, 178, 181, 182
著作権 … 31, 97, 175, 177, 179, 182, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 217
著作権法 … 31, 32, 203, 204, 205, 207, 208, 209
著作者人格権 … 204, 206, 207
著作隣接権 … 206
デジタルゲーム … 12, 18, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 51, 52, 55, 72, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 94, 123, 124, 133, 135, 157, 190, 195, 202, 206, 207, 208, 209, 211, 221, 223, 236, 241, 250
データ構造 … 160, 171, 173

データモデル … 160, 181, 182, 186, 260
伝統ゲーム … 18, 95, 110, 163, 170
統制語彙 … 164, 165, 167, 170, 174, 180, 186
読書推進活動 … 27, 42, 43
読書バリアフリー … 9
特別支援教育 … 233
図書館×ゲームブログ … 151
図書館でゲームをする日 … 79
図書館DEボードゲーム … 61
図書館の設置及び運営上の望ましい基準 … 36
図書館法 … 10, 12, 13, 16, 18, 51, 57, 152
図書館流通センター … 69, 155
特許権 … 202, 203, 210, 211, 212
特許法 … 203, 210, 211
都道府県立図書館 … 13, 16, 34, 35, 36, 37, 38, 42
砺波市立砺波図書館 … 60, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 70, 158, 186

▶ な行

日本十進分類法 … 162
日本点字図書館 … 237, 238, 241, 247
日本目録規則 … 160, 172, 173, 174, 176, 178, 180, 181, 186
ニンテンドークラシックミニ … 114
年齢レーティング … 165
納本 … 12, 39, 40, 41, 157, 256

▶ は行

博物館法 … 188, 198
パシラ図書館 … 23
バーチャルリアリティ … 23, 77, 114
発達障害 … 227, 235
場としての図書館 … 9, 19, 63
バリアフリー … 17, 29
バリアフリーゲーム … 55
バンクーバー公共図書館中央館 … 120, 123
ビデオゲーム … 95, 96, 105, 108, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 157, 159, 161, 162, 163, 164, 166, 167, 168, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 181, 182, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 195, 196, 197, 198, 199, 216, 255, 256, 260
ビデオゲーム資料 … 157, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 169, 174, 176, 177, 188, 196, 197
ひなたボードゲーム会なんども* 2 … 69

ゲームタイトル索引

▶ あ行

アソビ大全51 … 133
あたまとり … 241
アテッコ … 87
アラビアの壺 … 238, 239
ウイングスパン … 103
うみがめのスープ … 242
エクリプス … 102
横暴編集長 … 138
弟切草 … 250
おばけキャッチ … 146

▶ か行

ガイスター … 146, 151
カタカナシー … 77
カタンジュニア … 87
カタンの開拓者 … 66
かまいたちの夜 … 249, 250
枯山水 … 66, 155
クトゥルフ神話TRPG … 67, 205
広辞苑カルタ … 80
こじつけレファレンサー … 80
コメンテーター … 222

▶ さ行

作戦名、ソウオン … 224
三国志 … 257, 258, 259, 260
三国志大戦 … 257
三国志中原の覇者 … 257
じゃんけんゴリラ … 150, 152
真・三國無双~荊州争奪戦IF … 257
神奏三国志 … 257
人狼 … 128, 149, 243, 247
スティッキー … 146, 149
スマブラ … 110
世界の七不思議 … 103
ゼルダの伝説ブレスオブザワイルド … 158
ソードワールド2.5 … 67

▶ た行

ダツタカモ文明の謎 … 239
テラフォーミング・マーズ … 102
天穂のサクナヒメ … 81
天地を喰らう … 257
図書館たほいや … 80

ドミニオン … 243
ドラゴンをさがしに … 137
ドラゴンカリバー … 155
ドラゴンクエスト … 187, 198
トワイライトインペリウム … 108
トワイライトストラグル … 102

▶ な行

にじいろのへび … 149
にゃんたんのゲームブック … 137
ノイ … 146, 149

▶ は行

パンデミック … 242
犯人は踊る … 134, 135, 150
ビヨンド・ザ・サン … 102
風雨来記4 … 251, 252
ふしぎ探偵キミ&ユメ … 155
ぷよぷよ … 81
ブラックストーリーズ … 242
ブロックス … 149
ホーガンズアレイ … 83
ボブジテン … 80

▶ ま行

マイクラフト … 115
マジック・ザ・ギャザリング … 95
街 … 250
マリオカート … 110
みんなで本をもちよって … 70
目我手 … 240
桃太郎電鉄教育版Lite ~日本っておもしろい! ~ … 222
モンスターメーカー … 71

▶ や行

やるドラ … 250, 251

▶ ら行

ルービックキューブ … 77
レッツプレイ! オイニングゲームズ … 133

▶ 英数字

America's Army … 221
Book: The Gathering … 90, 93
D&D … 85, 95, 96, 100, 110, 113, 205
Detention … 220, 226

図書館にゲームを!

—図書館の新しい可能性

2025年5月25日 第1刷発行

編著者 / 日向良和・高倉暁大・福田一史

発行者 / 山下浩

発行 / 日外アソシエーツ株式会社

〒140-0013 東京都品川区南大井6-16-16 鈴中ビル大森アネックス

電話 (03) 3763-5241 (代表) FAX (03) 3764-0845

URL <https://www.nichigai.co.jp/>

組版処理 / 松岡羽 (ハネデザイン)

印刷・製本 / 株式会社平河工業社

©HINATA Yoshikazu, TAKAKURA Akihiro,
FUKUDA Kazufumi 2025

不許複製・禁無断転載

《中性紙北越淡クリームキンマリ使用》

<落丁・乱丁本はお取り替えます>

ISBN978-4-8169-3048-5

Printed in Japan, 2025