

◆実践報告②〔図書館とゲーム〕◆（講師：高倉 暁大）

質問1

TRPG、ボードゲーム及びゲームソフトについて、貸し出しにあたり、ビデオや DVD 等のように貸出用のものがあるのでしょうか。

また、ポケモンカードのようなカードゲームを活用した事例はあるのでしょうか。

回答

ご質問ありがとうございます。

確かに権利処理は気になる部分だと思います。ポケモンカードもご存じのようで、興味を持って頂き嬉しいです。

【貸出用の物があるか】

上映権などが処理されたDVDのように、メーカーとの協議のうえで権利処理された図書館での貸出専用のものがあるか。という事だと理解してお答えします（違っていたら申し訳ないです）

「TRPG」

ありません。

基本的に書籍として販売されていますので、図書館で貸出すため権利処理された専用の本が無いように、TRPGにも貸出用として権利処理がされた専用で作られた本はありません。

「ボードゲーム」

ありません。

DVDと違い、著作権的に許諾の必要ない事もあり、権利処理された貸出専用のボードゲームはありません。著作権のお話が出てきましたので、図書館でのボードゲーム利用が著作権的にどうなっているのか、というお話もしておきます（質問の答えとは関係なくしていません）

・ボードゲームの館内利用

映画を除く著作物には貸与権があり、著作権者は無断で貸与されない権利を有します。図書館内でのボードゲームの利用は、著作権法上の貸与に該当しないと解釈されます。営利目的・非営利目的、有料・無料のいずれでも、著作権者の許諾なく行なうことができます。

・ボードゲームの館外貸出

ボードゲームを貸出する場合は、図書館の外に持ち出すため、貸与権がはたらきます。著作権法38条4項により、非営利目的で無料であれば、著作者の許諾なく行なえます。書籍やCDと同じ扱いです。なお、テレビゲーム、DVDは、著作権法上は映画の著作物です。館外貸出にあたって、著作権者の許諾を要します。

「テレビゲーム」

ありません。

上の著作権のお話で、「テレビゲームは映画の著作物で、貸出には著作権者の許諾を要します」とお答えしているので、権利処理された図書館での貸出専用のテレビゲームソフトがあるのではないかとおもわれますが、まず前提として、私の知る限り日本でテレビゲームを館外貸出している図書館はありません。

日本国内でテレビゲームを館外貸出しているのは、米軍基地内にある図書館だけとされます（他にご存じの方がいたら教えてください）ので、日本の図書館でテレビゲームの館外貸出の事例自体がなく、結果的に権利処理された専用のテレビゲームソフトはありません。というお答えになります。合わせて、まだ日本の図書館では、「ゲームの貸出をするのにメーカーと、どのように協議すべきか」という議論が始まる以前の段階ですので、図書館でのテレビゲーム貸出は相当先の話になりそうです。

なお、米軍基地内は日本の法律が適用されないため、アメリカの図書館と同じように、通常販売されているゲームソフトを貸出していると聞いております。

個人的には、日本の図書館で将来的に本・ボードゲーム・テレビゲームを貸し出す時には、北欧の図書館のように権利者に利益が入るシステムになると良いなと思っています。

#### 【ポケモンカードのようなカードゲームを活用した事例】

私の知る限り日本の図書館での事例はありません。

ポケモンカードに代表される、いわゆるTCG（トレーディング・カード・ゲーム）というシステムは、新しいカードの買い足しが前提となるゲームですので、図書館での活用が難しいからではないかと考えています。

TCGに詳しい方に聞いたところ、TCGの楽しさの多くは「事前に収集したカードを組み合わせ、自分ならではのカードセット（デッキと言います）を作り、それで遊ぶ」部分にあり、お店であるイベントなども、事前に準備した自分のカードセットを持って行く場合が殆どだそうです。図書館が事前にカードセットを準備するのは難しく、逆にすでに遊んでいる子達に自分のカードセットを図書館に持って来て貰って遊ぶというのは、町のカードショップでおこなっている事の場所が、図書館になる以外の変化がなく、図書館で行う意義が見出しにくいのではないかと感じています。上記のような理由で、日本の図書館での事例が無いのでは無いかと考えています。

ですが、個人的には図書館でのポケモンカード企画は、機会があれば是非やってみたいと思っています。

ポケモンカードには25年以上の歴史がありますので、例えばデザイナー（イラストレーター）さんを図書館にお呼びして、ポケモンカードのデザインの変遷や、カードデザイナーとしてのお仕事について話して貰うという内容でしたら、図書館と相性が良いのではないかと思います。

また、日本の事例はありませんが、アメリカの図書館では遊戯王というコミックを原作としたTCGのイベントが行われています。

以前、アメリカの図書館に視察に行かれた方から、遊戯王の販売メーカーさん協力の元、図書館で大々的に企画を行っていたお話と、画像を見せてもらった事があります。

少し調べたところ、以下のような情報もありましたので、参考になりましたら幸いです。

[https://www.winonapost.com/news/international-games-day-yu-gi-oh-tournament/article\\_2bf63997-e331-5c67-9fca-b21cde507e68.html](https://www.winonapost.com/news/international-games-day-yu-gi-oh-tournament/article_2bf63997-e331-5c67-9fca-b21cde507e68.html)

## 質問2

コロナ禍前に、ボードゲームを図書館事業で行ってみたいと考えていました。現在の公共図書館での開催状況がわかれば教えてください。また、開催している場合に注意している点や工夫している点などあれば、ご教示ください。

## 回答

ご質問ありがとうございます。

開催を考えられてるとの事で嬉しく思います。以下、開催にあたっての基本的なポイントをお答えしていますので、参考になると幸いです。

### 【現在の公共図書館での開催状況】

コロナ前に一度大変盛り上がりまして、コロナ禍では殆ど開催されていませんでしたが、去年くらいから少しずつ開催されてきて、体感的なお答えで申し訳ありませんが、現在は最盛期の6~7割ほどに戻ってきていると感じています。

また、新規で図書館でのボードゲーム企画をやってみようという図書館よりも、コロナ前に何回か開催しており、ボードゲーム企画のノウハウがあり、企画の楽しさを経験している図書館がいち早く戻ってきているようです（もちろん新規で始めた図書館もあります）

最近では、大学図書館でのボードゲーム企画も多く見かけるようになりました。ツイッターで検索すると、月に1回程度は、全国のどこかの大学図書館で開催されています。

定期的にボードゲーム活動をされている公共図書館としては、江戸川区立東葛西図書館や、宮崎県の川南町立図書館などがあります。

ボードゲームではありませんが、図書館でのリアル脱出ゲームや、マörderミステリー（推理小説の登場人物になれるゲーム）なども最近増えてきています。

### 【注意している点や工夫している点】

#### ・ゾーニングの徹底

本を読んでもの方に、ゲームの盛り上がりで発生する音（声）が聞こえないように、図書館の読書スペースと、ゲームを遊ぶスペースは完全に切り離すようにしています。

視聴覚室や会議室など、隔離されたスペースでボードゲーム企画は行うようにしています。

また、中学校図書館や高校図書館など隔離された部屋が無い状況では、例えば第2木曜はボードゲームの日、という風に、曜日や時間でのゾーニングをオススメしています。

- ・事前告知をしておく

上記のゾーニングと近いお話ですが、公共図書館でも完全な隔離が難しい状況があります。そういった時は、ボードゲーム企画の一ヵ月ほど前から「〇月〇日はボードゲーム企画を行いますので、館内が少し騒がしくなります」という館内告知を出すときがあります（効果は不明）

- ・年齢に合ったゲームの選択

読み聞かせの絵本を選ぶときも、聞きに来るのが就学前の子たちなのか、小学生なのかで選ぶ絵本が違うように、ボードゲームも年齢に合わせて選びます。

図書館でのボードゲーム企画は、参加者の年齢層の幅が広い傾向にありますので、各年齢に合ったゲームが提供できるように、小さい子向けから大人向けまで、なるべく多くの種類のゲームを準備しています。

ゲームの種類を多くそろえるのが難しい時は、逆に企画の時点で対象となる年齢層を指定する事もあります。

- ・個人の資質にあったゲームの選択

上記の年齢によるゲームの選択から少し踏み込んだ部分として、個人の資質をさりげなく確認しながらゲーム選ぶようにしています。

例えば、私は色弱なので色を主体にしたゲームを遊ぶと疲れますし、調子が悪い時は簡単な暗算が出来なくなりますので、計算が必要なゲームは難しくなります。

他にも、手が上手く動かせない方は、コマを慎重に置いていくバランス型のゲームなどは、楽しさよりも緊張が先にきます。

そういった mismatch がないように、最初にゲームの内容を説明して、希望する方に参加して貰うようにしています。

『幸せな未来は「ゲーム」が創る』（2011年/早川書房）という本にも書いてありますが【ゲームは自発的な参加が大事】ですので、無理な声掛けなどもしないようにしています。

- ・人数合わせ用スタッフの確保

ボードゲームには「5～8人用」という表示があり、遊べる人数が書いてありますが、「遊べる人数」と「楽しく遊べる人数」（適正人数）は別なので、なるべく一番楽しい人数で遊べるように、人数調整用のスタッフは多く準備するようにしています。

- ・消毒について

コロナ禍でのボードゲームは、コマやカードの共有が気になりますので、プラスチックなど消毒できる材質でコマが作られてるゲームを使うようにしたり、紙製のカードを使うゲームなど消毒が難しい物については、スリーブと呼ばれる薄いビニールに入れる事で、紙製のカードも消毒できるようにしています。

### 質問3

本市学校図書室との連携会議の中で、中学校教諭から学校文化祭で図書部がイベントを行うが、何かいいイベントはないか考えてほしいと依頼されているところです。TRPG ゲームがいいのではないかと、本日の講義を聞いて思いました。お恥ずかしながら私も本日初めて聞いたので、中学校教諭に説明する際にどのように説明をしたらよいでしょうか。また、動画やパンフレットなどがありましたら、URL 等教えていただくと幸いです。

### 回答

ご質問ありがとうございます。

TRPGに興味を持って頂きありがとうございます。まさにご質問されているように、TRPGの説明は、TRPG業界でも長年の悩みとなっておりますが、わかりやすい動画や資料も増えてきましたので、ご紹介いたします。

#### 【動画】

『なんとなくTRPGがわかる動画』（2：45）

すいません、リンクの許可が間に合いませんでしたので、動画のタイトルのみになります。上記タイトルで検索して頂けると、見る事ができます。

ダイス（サイコロ）やシナリオ（物語）など、少し専門用語は出てきますが、短い時間で丁寧に説明されており、最後に実際に遊んでいる様子がわかるオススメの動画も出てきますので、とても分かりやすいです。

説明にある「あなただけの物語」は、まさにTRPGを一言で表しています。

中学校の文化祭でやる場合は、まず学校司書の方を通じて、生徒のなかにTRPGが好きな子達がいなかったかを確認するのをオススメします。TRPG好きな子達がいれば、積極的に活動してくれる生徒さん達でしたら、その子達を軸に文化祭のイベントを進めると良いと思います。学校でのTRPG企画は、私も力を入れている部分ですので、何かありましたらお気軽にご相談ください。参考に、以前私が行いました、生徒さん主催による【高校図書館TRPG交流会】の様子が分かるツイッターのURLを貼っておきます。

[https://twitter.com/i/moment\\_maker/preview/951084364820983808](https://twitter.com/i/moment_maker/preview/951084364820983808)

#### 【資料】

『TRPGはいいぞ』（PDFファイル）

このページの一番下にある、データ置き場右上のダウンロードマークをクリックすると、PDFファイルをダウンロードすることができます。

<https://www.libraryfair.jp/forum/2021/268>

皆様に配布されてる講義資料にも印刷されていると思います。

全体的な説明や、オンラインでの遊び方、オフラインでの遊び方に加え、実際のTRPG本へのQRコードが付いているなど、かなり丁寧に作られています。

こちらのデータは制作者様より、配布の許可を頂いております。

#### 【サイト】

『TRPG 初心者だけど『ダンジョンズ&ドラゴンズ』は最高のゲームだった』（サイト名：ジモコロ、記事執筆者：オケモト様）

<https://www.e-aidem.com/ch/jimocoro/entry/okemoto07>

こちらの記事は、初心者の方が初めてTRPGを遊ぶ様子を、文字と会話ベースで紹介しておりますので、とてもわかりやすいです。

カッコよく演じたけど、サイコロの目が悪くて攻撃が外れるなど、TRPG あるあるもしつかり書かれていたり、キャラクターになりきって遊ぶ事で、正反対の性格になる。などは、まさに TRPG の楽しさのひとつである「知らない自分に出会える」部分がよくわかると思います。

文章も読みやすく面白いので、是非読んでみてください。リンクの許可は頂いています。

#### 【口頭での説明】

上記の資料が無く、口頭だけで説明する場合は「みんなで物語をつくるゲーム」「ストーリーテリングのゲーム」「ルールのあるごっこ遊び」という言い方をしています。

#### 質問4

発表お疲れさまでした。特に後半の最近の事例が興味深かったです。質問が二つあります。

①最近のおすすめボードゲームを教えてください（当館でも1~2か月に1回のボードゲーム会と、館内貸出をしており、そろそろ新しいものを、と考えているため参考にしたいです）

②吉田先生のご発表の北欧の図書館を聞いて振り返るに、日本の図書館でのデジタルゲームの取り組みの無さは異常とも思えました。今後どうあって欲しいか、まずはどこから手を付けられるのか、個人的意見で結構ですので示唆をいただければ幸いです。

#### 回答

質問ありがとうございます。

おすすめボードゲームは、趣味に走りつつ、図書館的にも使いやすい物を3点選んでみました。

#### 【最近のおすすめボードゲーム】

『57577』（ゴーチチゴーチチチ）

<https://www.gentosha-edu.co.jp/book/b584749.html>

5音と7音のカードを組み合わせて短歌をつくるボードゲームです。

・カードの組み合わせなので、誰でもそれっぽい短歌が作りやすい。

- ・勝ち負けがあまり関係ないゲームなので、のんびり遊べます。
  - ・図書館の本と繋げやすい（短歌や俳句の本など）
  - ・ウケ狙い、エモい短歌作りのどちらにも対応できる。
  - ・一回あたりが15分程度で終わるので短い時間で出来ます（人数にもよります）
  - ・高校や中学の図書館で人気で、机に置いておくと自発的に遊んでくれます。
  - ・情緒に訴えかける何とも言えない（言語化できない）面白さを体験してもらえる。
- という理由でおすすめします。

リンクと画像掲載の許可を、幻冬舎様より頂きましたので、ご紹介しておきます。



### 『トロイカ』

<https://oinkgames.com/ja/games/analog/troika/>

設定的には、遠い星から宝石を持ち帰る。というもので、ゲームのシステムとしては「数字の書いてあるカードをランダムにめくり、同じ数字のセットを作る」という、シンプルなルールです。

ですが、これが非常に面白いのです。

おそらく数字カードの枚数が絶妙なのと、ある程度自分の持ち数字を公開しないといけないルールのせいだと思いますが、以下のような面白さがあります。

- ・何回か繰り返し遊ぶ事で、考えるべき事が少しずつわかってきて、戦略を考えるのが徐々に楽しくなってくる。
- ・相手の手札がある程度見える事で、相手の狙いを予測するなど、読み合いが発生する。
- ・プレイ人数によって、遊ぶ感覚や戦略がガラッとかわり、常に新しい面白さがある。

・『ボックス』などの名作ゲームによくある感覚の、(次はもっと上手くできるから)「もう一回しよう」と言いたくなるゲームです。

『じゃれ本』

<https://jarebon.com/>

みんなで小説を書いていく、ストーリーテリング(?)のゲームです。

最初にお題を決めて、1番目の人がお題に合った物語を2分程度で書きます。2番目の人は、題名と前の人の物語を読んで、その続きを書きます。3番目の人が読めるのは、題名と2番目の人の物語だけです。

そうやって、書いて渡す、書いて渡すを繰り返すことで、みんなが勝手に書いた物語が集まって、一つの物語になります。

文章ですといまいち面白さが伝わりませんが、みんなで物語を作る楽しさ、その結果うまれる無茶苦茶な物語の面白さなど、とても面白いゲームです。

実際に遊んで出来た小説を読み上げる動画をご紹介しますので、ご興味がありましたら見て貰えますと嬉しく思います。

<https://www.youtube.com/watch?v=l6hdo6EJByA&t=201s>

動画及び、公式サイトへのリンク許可は頂いています。

「最近のおすすめボードゲーム」というご質問でしたが、ゲームの発売的には最近というより、「私が最近あそんで面白かったボードゲーム」という感じになりすいません。とはいえ、全て購入が容易ですし、各年代への対応や、書籍との相性も考えた上でご紹介しましたので、おすすめです。なにより面白いのです。

本当は『ナショナルエコノミー』というゲームもご紹介したかったのですが、現在入手不可でプレミアム価格でないと買えなくなっているので、除外しました。少し話がずれますが、図書館がボードゲームを収集・保存することで、絶版のプレミア本が図書館で読めるように、絶版のボードゲームが図書館で遊べるようになると、文化体験として良い事かなと思っています。

【デジタルゲームはどこから手を付けるか】

残念ながらタイミングが合わず、吉田先生の講義は視聴できませんでしたが、日本の現状が異常とも思えるほどのお話が出たようで、お聞きしたかったです。

確かに北欧の図書館、オーディなどでは通常のデジタルゲームに加えて、VRといった最新のゲーム体験もできますし、スーパーファミコンなど昔のデジタルゲームも出来るようです。以前に、知り合いの学生さんがオーディに行かれた時に色々確認してきてもらって、ブログに纏めておりますので、北欧図書館のゲーム事情の参考になるかもしれません

(<https://henauru.hatenablog.com/entry/2020/03/11/211918>)

さて、質問のお答えですが、まずは「日本におけるゲームのイメージを変える」のが大事かなと思っております。

まだ日本では、ゲームは子供遊びというイメージや、特に得る物もなく時間を消費するコンテンツという認識の方が多いと感じています（おそらく、これを読まれているゲーム好きの方は、違和感を感じると思いますが、図書館界にいますと、やはりそう思われているのを感じます）

最近ではNHKの『ゲームゲノム』(<https://www.nhk.jp/p/ts/LJWWVGY6J2/>)や、Youtubeの『ゲームさんぽ』(<https://www.saynum.com/>)のように、様々な視点からゲームを見て、ゲームという総合芸術の奥深さを知るという動きがあったり、フランス国立図書館の「ビデオゲームはグラフィックアート、ナラティブアート、ストーリー構造が組み合わせられた総合芸術と見なすことができます」という発言が日本でも記事になるなど、少しずつですが日本でもゲームの文化的な認知度が高まってきていると感じています。

では、具体的にどういった事をして「日本におけるゲームのイメージを変える」のか、というお話では、手前味噌で恐縮ですが、元寇をモチーフにしたデジタルゲームを使った企画【“ゲームで知る歴史～Ghost of Tsushimaと蒙古襲来～”】

(<https://henauru.hatenablog.com/entry/2022/08/24/225055>)のように、知的好奇心を刺激する企画や展示をおこなっています。

船橋市西図書館さんでは、デジタルゲームと翻訳を合わせた企画「ゲームが好き！英語が得意なあなたに！ゲーム・ローカライズの魅力に迫る！」

([https://twitter.com/nishi\\_library/status/1488308616696193024?s=20&t=pH7OI\\_KGGjz5GQNzJPXBYg](https://twitter.com/nishi_library/status/1488308616696193024?s=20&t=pH7OI_KGGjz5GQNzJPXBYg))も行われており、こういった企画や展示を地道に続けるのが良いと考えています。

## 質問5

①図書館のボードゲームは資料費で購入するのですか？

資料費で購入しているところは、あまりなかったと思います。福岡県立図書館さんと、あと1館くらいしか聞いた事がないです。

多くの図書館では、消耗品費や雑費で買っています。これは、資料費で買うと管理が大変になるといった理由（バーコードを付けないといけなくなる）や、本を買う予算を使ってボードゲームを買うのは難しい、という状況があると聞いています。

珍しいところでは、イベント費（企画費用）を使って購入している例を聞いたことがあります。考え方としては、イベント費を使って何かしらのイベントをすると一回で終わるが、イベント費でボードゲームを購入し、職員にゲーム説明などの技術があれば、複数回イベントが出来る。というものです。

福岡県立図書館さんのお話が出たので、全国的に珍しい事例を紹介しておきますと、福岡県立図書館さんでは、県内の図書館向けに団体貸出として、ボードゲームセットを貸し出

しています。貸出し申し込み用のページと、詳しい説明の動画を貼っておきますので、興味のある方はご覧ください。

貸出し申し込みページ：[https://www2.lib.pref.fukuoka.jp/?page\\_id=1024](https://www2.lib.pref.fukuoka.jp/?page_id=1024)

動画による説明：<https://www.youtube.com/watch?v=PN8Iwf9rqbs>

②伝統ゲームも図書館で貸し出しをしたり、大会を開いたりしているのですか？

#### 回答

すいません、私が伝統ゲームに詳しくないので、あまり事例を知らないのですが、館内の利用に限定であれば、兵庫県の豊岡市図書館さんで、囲碁・将棋・オセロの館内貸出をされているようです (<https://lib.city.toyooka.lg.jp/topics/post-39.html>)

館内で利用できる場所が制限されていますので、やはりゾーニングの必要性がわかります。あとは以前、確か福岡の水巻図書館さんで館内利用の将棋を見た記憶があります。

#### 質問6

事前の講義で、北ヨーロッパでは当たり前のように図書館でのデジタルゲーム利用が可能との話を聞きました。静かに書物を読む前提の図書館で、スペースも限られた中での取り組みは難しいですし、前例がありませんので取り組むにあたり、どのようなところに注力したか教えていただきたいです。

#### 回答

ご質問ありがとうございます。

事前の講義は、吉田先生の講義でしょうか、他の方も言われてましたので、やはり私も見たかったですね。

【前例がない状態での、図書館でのデジタルゲームに取り組むのに一番注力したところ】にお答えいたします。

色々ありますが、一番注力して丁寧に進めたのは【身近な図書館関係者への理解】になります。

やはり、ゲーム、それもデジタルゲームに対する図書館関係者の心証は良くなく、読書や学びとは対極に位置するものと考え方もいます。

図書館で企画や展示を行うにあたって、まずは、一番近い同僚や上司に理解して貰うのが大事ですので、そこに注力する必要がありました。

具体的には。

- ・なぜ図書館でデジタルゲームを扱うのかを説明
- ・海外の図書館でのデジタルゲーム活用の事例紹介
- ・読書や学びとのつながり
- ・図書館に興味薄い層へのリーチ効果

などを丁寧に説明したり、常にアピールするなどの努力を行いました。

恐らくですが、質問者様は『スペースや騒音問題、コンテンツの選定』といった部分をお聞きしたかったのかもしれませんが、まだ日本の多くの図書館では、それ以前の『ゲームとはどんな文化なのか?』を伝える段階だと感じています。

あまり参考にならないお答えで申し訳ないです。