



な 世 界



~Gaming World~



-はじめに-

現代を読み解くキーワードのひとつである「ゲーム」。

個人や集団の合理的な意思決定をモデル化する「ゲーム理論」はあらゆる学問分野で応用され、課題解決のためにゲームデザインの技術を利用する「ゲーミフィケーション」の考え方は世界規模でビジネスの枠組みを変えつつあります。

オランダの歴史家ホイジンガは、著書『ホモ・ルーデンス』（配架場所：大学図・書庫 請求記号：208/9/1）の中で遊びこそが人間活動の本質であり、文化を生み出す根源だと主張しました。

考えてみれば、勉強・スポーツ・恋愛・就職など、私たちのあらゆる活動にはゲームの要素が含まれています。

そこで、今回は「ゲーム」をキーワードに私たちの社会を考えるための48冊を揃えてみました。この展示をきっかけに、図書館を遊びつくしてもらえれば幸いです。



ゲームな小説



ゲームをモチーフにした小説を集めてみました。

日常から離れた一種の異世界で展開される、スリリングな物語がいっぱいです。

タイトル	著者	配架場所	請求記号	モチーフ
ひらいたトランプ	アガサ・クリスティー	大学図・1F開架	Hayakawa/ク/13	トランプ
スペードの女王； パールキン物語	プーシキン	大学図・書庫	081.2/33D/1184a	トランプ
猫を抱いて象と泳ぐ	小川洋子	大学図・1F開架	Bunshun/お 17/3	チェス
ノーライフキング	いとうせいこう	大学図・1F開架	Shincho/い 39/1	TVゲーム
クラインの壺	岡嶋二人	大学図・1F開架	Shincho/お 30/2	TVゲーム



ゲームな歴史



ゲームの歴史は人類の歴史と同じくらい古いのです。

将棋やチェス、トランプなど古今東西様々なゲームにまつわる本を集めてみました。

タイトル	著者	配架場所	請求記号	テーマ
盤上遊戯の世界史： シルクロード遊びの伝播	増川宏一	大学図・1F 開架	384.8A/Ma67b	ボードゲーム
宝くじの文化史： ギャンブルが変えた世界史	ゲイリー・ヒックス	大学図・1F 開架	676A/H54t	宝くじ
チェス	増川宏一	大学図・1F 開架	795/13	チェス
将棋	増川宏一	大学図・1F 開架	795/4 795/4/2	将棋
碁	増川宏一	大学図・1F 開架	795/8	囲碁
すごろく	増川宏一	大学図・1F 開架	796/5 ア/1 796/5 ア/2	すごろく
花札	江橋崇	大学図・1F 開架	797A/E12h	花札
スポーツの歴史と文化： スポーツ史を学ぶ	新井博, 榊原浩晃, スポーツの歴史と文 化研究会	大学図・1F 開架	780.2A/A62s	スポーツ
古代エジプトの遊びとスポーツ	ヴォルフガング・テ ッカー	大学図・1F 開架	780.24/1	スポーツ



ゲームな哲学



ゲームは人類にとって本質的なものであるがゆえに常に哲学の対象となってきました。哲学書を片手に遊びの世界にどっぷり浸かってみるのも一興です。

タイトル	著者	配架場所	請求記号
遊びと人間	R.カイヨワ	大学図・書庫	104/62
遊びの哲学： エゴイズムと無我の協奏	小島隆司	大学図・1F 開架	104/338
「あそび」の哲学	別宮貞徳	大学図・1F 開架	081.2/61/647
規範とゲーム：社会の哲学入門	中山康雄	大学図・1F 開架	361.41A/N45k



ゲームな恋愛



恋愛はしばしばゲームにたとえられます。

ゲーム理論では恋愛も合理的に分析されてしまいますが、あなたは納得できますか？

タイトル	著者	配架場所	請求記号
恋愛の社会学：「遊び」とロマンティック・ラブの変容	谷本奈穂	大学図・1F 開架	367.3/145
ゲーム理論	ケン・ビンモア	大学図・1F 開架	331.19A/B44g



ゲームな日本



1980年代より、テレビゲームという世界的カルチャーの中心地となってきた日本。
古来から様々なゲームを楽しんできた私たち日本人について考えてみましょう。

タイトル	著者	配架場所	請求記号
遊ぶ日本： 神あそびゆえ人あそび	高橋睦郎	大学図・1F 開架	910.2/154
日本遊戯史： 古代から現代までの遊びと社会	増川宏一	大学図・1F 開架	384.8A/Ma67n
江戸の小判ゲーム	山室恭子	大学図・1F 開架	332.105A/Y32e
ファミコンとその時代： テレビゲームの誕生	上村雅之， 細井浩一，中村彰憲	大学図・1F 開架	589A/U42f
ゲーム大国ニッポン神々の興亡：2 兆円市場の未来を拓いた男たち	滝田誠一郎	大学図・1F 開架	335/543
ニンテンドーDS が売れる理由：ゲ ームニクスでインターフェースが変 わる	増川宏一	大学図・1F 開架	798A/Sa25n
ポケットの中の野生： ポケモンと子ども	中沢新一	大学図・1F 開架	Shincho/な 23/2
原っぱが消えた： 遊ぶ子供たちの戦後史	堀切直人	大学図・1F 開架	384.5A/H89h
テレビゲーム文化論： インタラクティブ・メディアのゆくえ	ヴォルフガング・ デッカー	大学図・1F 開架	796/8
テレビゲームと癒し	香山リカ	大学図・書庫	370.14/862/17



ゲームなビジネス



ゲームの面白さやダイナミズムをビジネスに取り入れる「ゲーミフィケーション」の動きが広がっています。ゲームを余計なものとする時代は終わったのかも知れません。

タイトル	著者	配架場所	請求記号
幸せな未来は「ゲーム」が創る	ジェイン・マクゴニガル	大学図・1F 開架	798A/Ma15s
ゲーミフィケーション： 「ゲーム」がビジネスを変える	井上明人	東 2 法経図・開架	007.3A/I57g//K
ソーシャルゲームはなぜハマるのか： ゲーミフィケーションが変える顧客満足	藤本徹	東 2 法経図・開架	798A/F71s//K
シリアスゲーム： 教育・社会に役立つデジタルゲーム	藤本徹	大学図・1F 開架	379A/F62s
ゲームストーミング： 会議、チーム、プロジェクトを成功へと導く 87 のゲーム	Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufo	大学図・1F 開架	336.2A/G79g
プレイフル・ラーニング： ワークショップの源流と学びの未来	上田信行, 中原淳	大学図・1F 開架	379.6A/U32p
なぜ人はゲームにハマるのか：開発現場から得た「ゲーム性」の本質	渡辺修司, 中村彰憲	大学図・1F 開架	798A/W46n
つなげる広告：共感、ソーシャル、ゲームで築く顧客との新しい関係性	京井良彦	東 2 法経図・開架	674.1A/Ky4t//K
アイスブレイク： 出会いの仕掛け人になる	今村光章	北 1-2F 教育・書庫	361.45A/144a
白井博士の未来のゲームデザイン： エンターテインメントシステムの科学	白井暁彦	大学図・1F 開架	798A/Sh81s



ゲームな宇宙



19世紀にチャールズ・ダーウィンが自然選択というゲームを発見したことで、私たちの宇宙観は一変しました。進化という神様のゲームについて考えてみましょう。

タイトル	著者	配架場所	請求記号
ライフ・ゲーム： 生命の起源と進化	N.コールダー	大学図・1F 開架	463/25
生き物の進化ゲーム：進化生態学最前線：生物の不思議を解く	小島隆司	大学図・1F 開架	468A/Sa29i
自然と遊戯(ゲーム)： 偶然を支配する自然法則	M.アイゲン, R.ヴィンクラー	大学図・1F 開架	404/67
神さまはサイコロ遊びをしたか：宇宙論の歴史	小山慶太	大学図・1F 開架	081.2/61/1271



ゲームな図書館



知の集積所である図書館は、巨大なゲーム空間です。
図書館を遊ぶ方法を見つければ、勉強も楽しくなることうけあいです。

タイトル	著者	配架場所	請求記号
ビブリオバトル： 本を知り人を知る書評ゲーム	谷口忠大	大学図・1F 開架	081.2/67/901
図書館を遊ぶ：エンターテインメント空間を求めて	渡部幹雄	大学図・1F 開架	016/87

人間のあらゆる状態の中で、まさに遊戯こそは、ただ遊戯だけが人間を完全なものにし、
そしてその二重の天性を一度に発展させる*

ーフリードリヒ・フォン・シラー

* フリードリヒ・フォン・シラー『人間の美的教育について』2003, 法政大学出版局 p.98
(配架場所：大学図・書庫 請求記号：701/258)



「ゲームな世界 ～Gaming World～」

発行日：平成27年2月23日

担当：学習院大学図書館情報サービス課 関

本冊子は大学図書館ホームページでも公開しております。

<http://www.gakushuin.ac.jp/univ/glim/collection/exhibition.html>