

ゲームによる本の紹介事例について

公共図書館・学校図書館等でのボードゲームの活用にあたっては、催事に併せて本の紹介を行うことで、読書推進の効果が高まると考えられます。

ここでは、それぞれのボードゲームに合わせて、ちょっとしたブックトーク形式で行う本の紹介を例示します。図書館等でのボードゲーム活用の参考となれば幸いです。

ゲームによる本の紹介事例_「犯人は踊る」

「犯人は踊る」は探偵が犯人を当てるか、犯人が逃げ切るかのゲームです。

図書館での「犯人探しゲーム」の後に読みたい本と言えば、これです。

①『[図書館の殺人](#)』青崎 有吾／著 東京創元社 2016.1

閉館後の図書館で男子大学生が殺害される事件が発生。残されたダイニング・メッセージの謎に、高校生探偵が挑みます。入館パスワードを知り得る数人の司書が容疑者として浮上したり、凶器が分厚い本だったりするなど、タイトルどおり図書館ならではのミステリー小説です。

②『[のろわれた山荘](#)』P.マガー／原作、福島 正実／訳 国土社 1983.2

“探偵カードの所持者はだれか”という要素が「犯人は踊る」をスリリングにしていました。こちらの本は、「犯人探し」ではなく、「探偵探し」という実験的な試みを成功させたミステリーです。財産狙いの妻が夫を殺した夜、吹雪の中を4人の招かれざる客がやって来ます。殺意に気付いていた夫が探偵を呼んでいたらしいのですが、それは4人の中の誰なのか？というお話です。

③『[その情報、本当ですか?](#)』塚田 祐之／著 岩波書店 2018.2

「犯人は踊る」には情報操作カードやうわさカードがあり、探偵カードも犯人カードも所有者が目まぐるしく変わります。現実の世界でも、情報やニュースには間違いがあったり、意図的に操作されていたりするものです。この本では、情報の読み解き方、事実の読み取り方などを解説しています。

④『[こんなにも面白い探偵業の仕事](#)』金澤 秀則／著 中央経済社 2021.3

隠された情報を密かに集めるのが、実際の探偵です。「さまざまなトラブルに対して、解決のための情報を収集する仕事」と言えます。この本では、そんな探偵業の内容をはじめ、調査を依頼する時の注意事項などもわかりやすく紹介しています。なお、現実の探偵は地味で目立たず、どこにでもいる人のような格好をしているそうです。

⑤『[竹中英太郎 2 推理](#)』竹中 英太郎／[画]、末永 昭二／編 皓星社 2016.8

そんな現実の探偵とは異なる、幻想怪奇趣味の推理小説が流行ったのが大正時代の日本です。代表的な作家としては、江戸川乱歩、横溝正史らが挙げられます。彼らの作品に挿絵を描いたのが、福岡県出身の画家、竹中英太郎です。この本は、その挿絵を楽しめる探偵推理小説を6編収録しています。なお、第1巻は怪奇小説集で、同じく福岡県の作家、夢野久作とのコラボも楽しめます。

ゲームによる本の紹介事例_「モンスターメーカー」

「モンスターメーカー」は剣と魔法と怪物、そして宝物のゲームでした。

こういったファンタジー世界といえば、この本です。ゲームの最強キャラクター「ガンダウルフ」の元ネタ、魔法使いガンダルフも登場します。

①『[ホビットの冒険](#)』瀬田 貞二／訳, J.R.R.トールキン／作 [岩波書店 2002.12](#)

ホビットという小人族の青年ビルボが、仲間と共にドラゴンの住む洞窟へ宝探しに行きます。エルフやドワーフ、ゴブリンなども出てきます。ファンタジー系ゲームの元となった小説で、この続編が『指輪物語』です。「ホビット」「ロード・オブ・ザ・リング」として映画化もされました。

②『[世界の古代遺跡](#)』学研パブリッシング [2013.5](#)

「モンスターメーカー」のような迷宮で宝探しというと、古代遺跡が思い浮かびます。こちらの本では、世界遺産級の物を中心に、古代の巨大遺跡をオールカラーで紹介しています。どんな宝物が眠っていたか、想像力が刺激される一冊です。

③『[これから始める人のためのわな猟の教科書](#)』東雲 輝之／著 [秀和システム 2018.7](#)

ゲームのなかで、イヤだったのがトラップカードです。罠にかかってひどい目に遭います。しかし、罠とはどんな仕組みなのでしょう？ 足を引っかける罠や落とし穴が考えられますが、細かいところはわからないですね。この本では、罠猟、野生動物を捕らえる罠の作り方、扱い方がマンガやイラスト、写真付きで解説されています。ただし、獲物を肉にするまでの過程も載っているので苦手な人はご注意ください。

④『[洞窟ばか すきあそば、前人未到の洞窟探検](#)』吉田 勝次／著 [扶桑社 2017.1](#)

宝探しの迷宮、で洞窟の方を思う浮かべる人もいるでしょう。実際の洞窟にお宝があることはほとんどないですが、それ以上の素晴らしい景観が見られるところもあります。その魅力にとりつかれて、洞窟探検にのめりこむ人がいるほどです。こちらはそんな洞窟探検家の本です。危険を乗り越え、未知の領域へ挑む様子が楽しくかつリアルに書かれています。

⑤『[イマドキ古事記](#)』岩淵 円花／[訳]著 [幻冬舎\(発売\) 2017.1](#)

「モンスターメーカー」は宝探しに行って、帰ってくるゲームでした。日本の神話には、地下洞窟、というか地下の国、黄泉の国に行って戻ってくるお話が2つあります。イザナギ・イザナミのお話と、オオクニヌシのお話です。特にオオクニヌシの方は宝物を手に入れ、黄泉の国の神サノオの娘も連れ帰っているので、モンスターメーカー的と言えます。この本は、そんな日本神話、古事記をラノベ風にアレンジしたものです。原典を大事にしつつ、たいへん楽しく読めるようになっています。

ゲームによる本の紹介事例_「ストーリーライン」

「ストーリーライン」、遊んでみていかがでしたでしょうか。

久しぶりに、昔話、おとぎ話を読んでみたくなったのではないのでしょうか。

① [『夜ふけに読みたい不思議なイギリスのおとぎ話』FLORA・ANNIE・STEEL/\[再話\]
平凡社 2019.3](#)

例えば、ジャックと豆の木も収録しているこちら『夜ふけに読みたい不思議なイギリスのおとぎ話』はいかがでしょう。子供のころに読んで知っているはずの物語も、大人になって読むとまた新たな発見があって面白いものです。「ノロウェイの黒牛」「妖精王の黒い塔」など、あまりなじみのないものも多く収録されていますので、新鮮味もあります。

② [『世界魔法道具の大図鑑』山崎 瑞花/訳 西村書店 2020.3](#)

「ストーリーライン」には、いろんな小道具が出てきました。魔法の力が込められた不思議な道具ですね。『世界魔法道具の大図鑑』は長靴、杖、剣、豎琴、笛、鏡、ランプなどなど、世界中の物語に登場する不思議な道具をまとめて紹介しています。

③ [『だれが幸運をつかむのか』山 泰幸/著 筑摩書房 2015.12](#)

「ストーリーライン」は、昔話やおとぎ話の「よくあるパターン」を利用して作られているゲームです。登場人物や場所、小道具などを入れ替えても成立するように、物語の骨格をナレーターカードで作って、ハッピーエンドへと導いています。そういう物語のパターン、構造などを比較分析する、比較民話学というものがあります。この『だれが幸運をつかむのか』は、その比較民話学の手法を使って、ハッピーエンドの仕組みを解き明かしていきます。幸せになりたい私たちにも、何かヒントがあるかもしれません。

④ [『たった40分で誰でも必ず小説が書ける超ショートショート講座』田丸 雅智/著
キノブックス 2015.12](#)

最後はこちら『たった40分で誰でも必ず小説が書ける超ショートショート講座』です。先ほど「ストーリーライン」を遊んだことで、たいへんユニークで面白い物語ができました。ちょっと自分でも物語、小説などを作りたいと思った方もおられるのではないのでしょうか。この本は、そんな方にうってつけ。いくつかのキーワードを元に、4、5行の超ショートショート小説から、数ページの短編小説まで、書いてみるコツを紹介しています。今日のゲームをきっかけにチャレンジしてみたいはいかがでしょうか。

ゲームによる本の紹介事例_「カタン」

「カタン」は無人島を開拓していくゲームでした。

無人島といえば、『十五少年漂流記』が思い浮かびますが、こちらの本は実話です。

① [『無人島に生きる十六人』須川 邦彦／著 新潮社 2003.7](#)

明治時代の日本人船乗り16人が遭難、サンゴ礁の無人島に流れ着きました。そこで井戸を掘ったり、見張りやぐらを建てたり、生活環境をととのえていきます。食べ物は魚が主ですが、何とアオウミガメがおいしいのだそうです。海鳥やアザラシと交流しながら、力を合わせて危機を乗り切る人々の姿。感動の実話です。

② [『図解 中世の生活』池上 正太／著 新紀元社 2016.10](#)

「カタン」のイメージは中世くらいのヨーロッパのようです。小麦を作り、レンガを焼いています。盗賊が横行する一方、騎士団がいます。農民の暮らしや議会のこと、大学のことなど、カタンに登場する多くのことが、この本では1テーマ2ページで解説されています。「カタン」の世界をよりリアルに感じられる本です。

③ [『中世ハンザ都市のすがた』中島 大輔／訳 朝日出版社 2016.12](#)

「カタン」で造りたいのが、都市ですね。こちらは、無人島ではないですが、中世ヨーロッパ都市のビジュアル本です。「ハンザ同盟」で有名な、北ドイツの都市を描いています。馬車が行く街道、レンガ造りの建物、市場や市庁舎の中、教会の建築現場など、「カタン」の島が発展した後はこんな感じだろうなというのがよくわかります。

④ [『戦国武将の土木工事』豊田 隆雄／著 彩図社 2020.12](#)

「カタン」は中世ヨーロッパの街道や開拓地、都市の建設といった土木工事、建設工事のゲーム。では、同じころの日本は？というのがこの本です。織田信長や豊臣秀吉、武田信玄、今川義元らの行った道路整備、堤防づくり、街づくりなどがわかりやすく解説されています。博多港の工事も登場します。

⑤ [『インフラ・イノベーション』藤井 聡／著 育鵬社 2019.5](#)

道路や堤防、鉄道や水道など、私たちの生活の基盤にあるものをインフラと言います。近年、そういったインフラの老朽化が問題視されているようです。この本には、そんなインフラを改修・改善して、社会をより安全で楽しいものにするアイデアがたくさん書かれています。日本の国も「カタン」の島に負けないくらい、まだまだ発展の可能性があるようです。

ゲームによる本の紹介事例_「Love letter-恋文-」

「Love letter-恋文-」こちらのゲームは、お姫様に恋文を届けるため競い合うゲームです。そんなゲームの世界をより身近に感じてもらう本といえば、こちらです。

①『<萌えすぎて>絶対忘れない!妄想古文』三宅 香帆/著 河出書房新社 2022.10

「Love letter-恋文-」では、お姫様とカードに書かれた人物の関係性が、勝負のカギを握ります。この本では、『枕草子』や『源氏物語』などの古典文学に関連した人物の関係性に注目して解説しています。この本を読んだ後に、関係性に注目してゲームを遊んでみると、違った楽しみ方ができるかもしれません。

②『日本のヤバい女の子 静かなる抵抗』はらだ 有彩/著 柏書房 2019.9

ゲームの中で、重要となるのが「お姫様」です。創作のお姫様は、可愛らしくて美しく優しいイメージがほとんどです。でも実際はどうだったのでしょうか？ この本では、古典作品に登場する女性たちの内面に焦点を当て、解説をした作品です。時代の違いはあれど、彼女たちの考え方に共感する部分も多いかもしれません。

③『こんなにも面白い万葉集』山口 博/著 PHP 研究所 2019.11

日本における昔からのラブレターと言えば「歌」です。そして、日本で最も古い歌集といえば『万葉集』です。万葉集といえば、福岡県にもゆかりのある作品で、年号「令和」の元にもなりました。この本では、万葉集に掲載している歌を、現代語訳でわかりやすく紹介しています。解説も短くまとめられているので、さくさく読むことができます。

④『エモい古語辞典』海島 千本/イラスト, 堀越 英美/著 朝日出版社 2022.7

恋文を渡すことがゲームの目的でしたが、実際に恋文を出すとしたら……。そんな時にオススメするのがこの本です。「エモい」とは、「感動的」などの意味を持つ英語「エモーショナル」が語源となった言葉で、「いとをかし」とよく似ています。本書では季節、意味などの様々なテーマごとにまとめられおり、古語のエモい世界を味わうことができます。

⑤『恋文の技術』森見 登美彦/著 ポプラ社 2009.3

言葉を学んで、さあ恋文を書いてみよう！と思った時に読んで欲しいのがこの小説です。主人公が様々な人物に対して宛てた手紙、という書簡体という形式で物語が進んでいきます。果たしてタイトルのとおり「恋文の技術」は身につくのか！？ と、わくわくしながら読むことができる作品です。

ゲームによる本の紹介事例_「ザ・クルー 第9惑星の探索」

宇宙飛行士となり、全員で協力しながらミッションをこなす「ザ・クルー 第9惑星の探索」。様々なミッションをこなすのは中々大変だったのではないのでしょうか？

①『火星の人』 [小野田 和子/訳, アンディ・ウィアー/著 早川書房 2014.8](#)

「ザ・クルー 第9惑星の探索」のゲームと同じく、この小説では宇宙飛行士のミッションを題材にしています。主人公が連絡を取る手段を失った火星に取り残されるという絶体絶命の中で、限られた物資や食料を元に、様々な知識を駆使して生き延びていきます。『オデッセイ』というタイトルで映画化もされた小説です。

②『銀河帝国は必要か？ ロボットと人類の未来』 [稲葉 振一郎/著 筑摩書房 2019.9](#)

ゲームでは様々なミッションを行っていきますが、実際に宇宙でミッションをこなす際に活躍しているのがロボットです。この本では、小説、映画、アニメなど様々なSF 作品を例に挙げ、なぜ宇宙へ進出する際にロボットが必要なのか、などを解説しています。SF の世界が現実となりつつある今、さらに先の未来に思いを馳せることができます。

③『大学生からの「取材学」他人とつながるコミュニケーション力の育て方』 [藤井 誠二/著 徳間書店 2015.12](#)

ゲーム内では、会話を使わずに通信トークンのみで行うコミュニケーションがミッション達成のカギを握っていました。この本は、ノンフィクション作家の方が語るコミュニケーション力に関する本です。観察する・聞く・調べるなどの様々な要素が詰まった「取材」から学ぶコミュニケーションは、メディア業界以外のみならず、日常でも活用することができます。

④『僕たちはいつ宇宙に行けるのか』 [山崎 直子/著, 竹内 薫/著 青春出版社 2022.6](#)

ゲームをしてみると、「実際に宇宙へ行ってみたい！」という興味がわいた方も多いのではないのでしょうか？ 民間人の宇宙旅行も注目され、近い将来、外国に行く感覚で宇宙に行けるかもしれません。この本では宇宙への行き方、ロケットについて、宇宙飛行士のスケジュールだけでなく、民間人が宇宙へ行く費用や宇宙開発事業についてなど、絵や写真付きでわかりやすくまとめられています。

ゲームによる本の紹介事例_「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」

「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」は、プレイヤーが商会主となって、資源から商品を生産・売買したり、お店や工房を立てたりして商売を大きくしていくゲームでした。

ゲームでは資源カードをもとに良い商品カードと交換して商売を進めていきました。

① [『絵本わらしべ長者』瀬田 貞二／文, 瀬川 康男／絵 岩波書店 1977](#)

役に立つのかわからないようなものでも、使い方によっては大きな成果を得ることができます。こちらは有名なお話です。運のない貧しい男が、1本のわらしべをもとにいろいろな人物と交換をして、最後は裕福になるという話です。「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」でも最初に得られるのは石や木、土などの資材です。それをよい商品と交換して商会を大きくしていくので通ずるものがあります。

② [『写真でみる農耕と畜産の歴史』ネッド・ハリー／著 あすなろ書房 2007.11](#)

「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」では麦から小麦粉、小麦粉と炭からパン、牛や羊から肉のように資源を生産していきます。こちらの本ではその歴史が詳しく書かれています。どうしてこの資材の組み合わせで別のカードと交換できるのか、その仕組みが分かるようになるのではないのでしょうか。

③ [『毎日、牛まみれ』牛川 いぬお／著 KADOKAWA 2019.6](#)

「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」では牛のカードを所持していることを見せると、牛乳のカードを手に入れることができました。さて、牛はどのように飼育するのでしょうか。こちらの本では牛が大好きで酪農をしている著者が、牛の魅力が漫画でわかりやすく描かれています。ゲーム内で牛のカードを使用した人はこのような日々があったのかも想像してみてください。

④ [『10代のための仕事図鑑』大泉書店編集部／編 大泉書店 2017.4](#)

「ファーム・ウィズ・ブラウニーズ」ではお店や工房を立てて商売を大きくしていきます。ゲーム内はファンタジーなので現実と同じお店があるとは限りませんが、知らない名前のお店や工房、仕事があったはず。どのような仕事があるのかをこちらの一冊で調べてみませんか。ゲームの中にあっただお店や工房と似たようなものが見つかるかもしれません。