敦賀市 知育・啓発施設

書籍エリア
コンセプト・選書方針案

丸善雄松堂株式会社
株式会社編集工学研究所

2021.10.21

1．知育・啓発施設の基本方針

**敦賀市 知育・啓発施設が、未来の敦賀を支える各世代の人々にとって、
様々な知的活動や体験に触れることで、学びのよろこびを発見し、
「敦賀で暮らすことが楽しい」と思える場を目指します。**

1. 敦賀市民の好奇心を刺激し、
   「知りたい ・ 学びたい」意欲をもつ人を増やします

2. 良質な情報へ触れるきっかけを提供し、
   「知を求め続ける ・ 学び続ける」人を増やします

3. 良質な「知とまなび」を求めて集まる人々をつなぎ、
   コミュニティを形成して、まちを活性化します

“本屋”でもない“図書館”でもない、新しい知の拠点づくりへ

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

2．知育・啓発施設の機能・活動の背景となる考え方

「BOOKWARE」（ブックウェア）

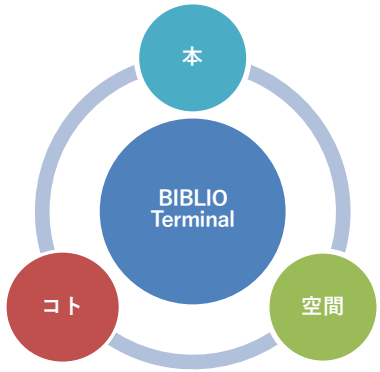
本を中心に、生き生きとした場が生まれる

本の新しい可能性

「BOOKWARE」とは、外側からやってくる情報と自分の中の欲求や動機づけ、自分の内外にあるあらゆるものを「本」を軸にして結びつけ、世界を見ていく編集的な方法です。

「BIBLIO Terminal」（仮）

様々な人と本が行き交いつながることで
新たな体験を生む本棚空間



本
知の構成を「世界知」「日常知」「共読知」の三つで構造化し、それぞれの「知」を文脈的に体系化して示します。

空間
本を通じた、成長、多様性、つながりを、枝葉の広がる大きな「木」（World Tree）をモチーフにした本棚で構成します。

コト
本や空間を用いて、人と人のつながりや地域を知るイベント、ワークショップを企画・実施していきます。

「本」「空間」「コト」それぞれが連関し、本から得られる創発や、人と人とのふれあい・つながりを生み出します。

※上記コンセプト図の「BIBLIO Terminal」（仮）は施設名称が決定すれば　その名称に差し替わるものです。

生命に学ぶ　歴史を展く　文化と遊ぶ

編集工学研究所は、
「生命」の動的なモデルや有機的なふるまいから未来へとつながる方法を学び、「歴史」のなかの社会モデルにひそむ知恵や世界観の変遷に課題とともに立ち戻り、「文化」が培われる過程で生まれた豊かな意味や表現の多様性を胸に、未知へ挑んでいます。

生命・歴史・文化がもつ可能性を活動の足場にし、思い切った「仮説」や新たな「問い」に向かい続けます。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

3．空間コンセプト　基本方針等を踏まえて

- 基本方針等を踏まえ、子どもにとっての“知育”と大人にとっての“啓発”、これらが響きあってこその、この敦賀の成長であり、この成長過程を大きな一本の木に見立てて空間コンセプトとします。
- 個人の知、世界の知、そしてコミュニケーションから生まれて共有される知によって、多くの市民が繋がり、生き生きとした成長と地域の発展を願う気持ちを「World Tree」のイメージに重ねてデザインモチーフとしました。

［空間コンセプト］　World Tree～世界樹～

【世界樹】
インド・ヨーロッパ、シベリア、ネイティブアメリカンなどの神話にも登場する、世界が一本の大樹で成り立っているという概念、モチーフです。また、古代神話世界から「木」は、木は豊穣な生命力、生産力の象徴とされており、これをモチーフとすることで、敦賀に根差し、その成長と発展を支えていく「知の拠点」という当施設のコンセプトを表します。

成長	多様性	つながり
樹木の強い生命力・成長力をイメージ	様々な種を持つ植物は、多様性を象徴	延びる枝のような本棚で、人や知のつながり、そして、敦賀と世界とのつながりを表現

「木＝World Tree」をモチーフに、本を通じた、市民の成長、多様な価値観、そして市民同士のつながり、敦賀と世界とのつながりを、空間としても表現していきます。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

4．選書方針：ポリシー

1．大都市でなくても 本を介し世界の知と遭遇できる書籍空間

日本中で街中から書店が消えています。書店は知との接点として地域の成長・発展に不可欠なものです。本施設は、本を通じて世界の知とつながる場となります。

2．読書の楽しさを知る機会が少ない世代に 本との接点を創出

書店の減少に伴い、本と触れ合う機会そのものも減っています。とくに子ども時代や学生時代にある敦賀の若い世代に豊かな読書体験が育まれる施設を目指します。

3．より多くの市民の方々に 本を通じた育児や暮らしの支援

ネットを通じた様々な情報があふれる中、正しい知識や、ほんとうに役立つ情報は本を通じて確かめられるものです。本棚で敦賀市民の方々の子育てや暮らしを支援します。

- 雑誌／文庫／新書／コミック／学参／新刊　を一般書店がコーナーとして集積するような展開は行いません。（上記ポリシーの中でそれぞれが選定される場合はあります。）

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

MARUZEN-YUSHODO
編集工学研究所 EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY

BIBLIO Terminal（仮）は３つの「知」で構成されます

世界知

- より不透明な未来を生きる世代のために、わたしたちができることを、生命・歴史・文化から、人類の英知を文脈的に辿る知の集積エリア。
- 15,000冊
- 生命・科学／歴史・社会／文化・暮らし
- 編集工学研究所による企画構成、選書、コピーライティング

日常知

- 身近な暮らしを支え、より豊かにするための知恵や、最新の情報、実用的なノウハウなど、日常に寄り添ったジャンル・分類構成によるエリア。
- 15,000冊
- 暮らしのヒント／絵本ワンダーランド／遊んで学ぶ／稼ぎと務め／Art & Life
- 丸善ジュンク堂書店の販売データも参考に、書店員と編集工学研究所による選書、構成

共読知

- 共に暮らす市民が、それぞれの読書を通じて得た知や思いを表現することで、それを共有し本を通じて繋がりを深めていくことを目的としたイベントや展示スペース。
- 数百冊（企画中心）
- 市民本棚、地域関連書籍、読書イベントやワークショップの展示棚
- 編集工学研究所による企画構成、選書。市民とのコラボによる構成。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』1Fゾーニング

世界知

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』ジャンル構成

**生命・歴史・文化から、人類の英知を文脈的に辿り、
思い切った「仮説」や新たな「問い」に向かい、
今と未来のための気づきが起こる。**

世界知

もう一度、「豊かさ」について考える	呼び起こすべき、刻まれた記憶・綴られた記録	わたしたちは、どこから来てどこへ行くの？
[文化・生活]	[歴史・社会]	[生命・科学]

**「人と世界」「過去と未来」を
新しいモノの見方や社会への考え方を文脈棚で構成し、
世界を本でつなぐ「新しい教養」**

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[文化・生活] 構成

世界知

[STAGE 1]

もう一度、「豊かさ」について考える

[文化・生活]

「欠乏」や「不便」の解消が「豊かさ」に通じる時代が終わり、
経済的な「成長」がひとりひとりの暮らしとの関係性を失いつつある現代。
わたしたちの手で今と未来の「豊かさ」を創造するための
「方法」を探すためのセレクションです。

§ようこそ、アート
§居場所のゆくえ
§世界をデザインする
§めでるニッポン
§生活はつづく　……
§光と影
§エンタメ鑑賞
§サブカルにっぽん
§ファンタジーの贈り物
§建築さんぽ
§音楽が好き
§野生の思考
§ブンガクのすすめ

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[文化・生活] 選書コンセプト例

STAGE 1 | 文化・生活　は「豊かさ」の意味を探るためのいくつかのテーマで構成され、それぞれユニークな視点で選書されます。その中のひとつ、「ようこそ、アート」の選書コンセプトをご紹介します。

テーマ|ようこそ、アート

世界はアートにあふれている。アートを切り口に人間の「創造力」の 豊かさを探ります。

1）かたち誕生

線をたどれば、カタチが動き出す。
一本の線から、丸、三角、四角の図形まで。カタチの根元から、カタチの展開までを見つめます。線から生まれる、カタチ誕生の物語を紐解きます。

2）色っぽい物語

世界は色彩に満ちている。
色の感覚は、年齢や地域によっても異なります。
ヴィヴィットな原色体験から、あわいのグラデーションまで。
色彩の魔術師たちと、色の世界を冒険します。

3）これもアート

アートは美術館のみにあらず。
森にも街にも家の中にも、あらゆる場所にあふれている。
マンホールの蓋もTシャツもパンツも昆虫も。
見方次第で、そんなものまでアートです。

4）生の芸術

アートは専門教育を受けずともできるもの。
子供も障がい者も、自由にのびのびと表現します。
ありのままの姿を写す鏡の数々・・・。
人間の「生の芸術」を見つめます。

5）ニセモノ注意！

偽札に偽文書、贋作にモノマネまで。
模倣から生まれる作品の数々は芸術そのもの。
真似て似せて擬いて生まれるものの世界を探訪します。
ニセモノの中のホンモノを探します！

6）語り出すアート

画家に染色家、デザイナーに音楽家に詩人。
表現者たちは何を思い、何を考え、何を目指すのか。
さまざまな表現活動をする人たちのことばを辿り、
アートの急所を目撃します。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[歴史・社会] 構成

世界知

[STAGE 2]

呼び起こすべき、
刻まれた記憶・綴られた記録

[歴史・社会]

わたしたちの社会が「構成」されてきた過程を学び、
それぞれの時代における人の生き方や社会システムの構造を辿ります。
資本主義や民主主義が曲がり角にある現在、わたしたちの生きる社会が
どのような仕組みと価値観を必要とするかを探ります。

§神話の森へ	§神々の饗宴	§神秘とヴィジョン
§文明の奥へ	§歴史をひもとく	§戦争の記憶
§革命を辿れば	§日本人の物語	§アメリカざんまい
§欧州の消息	§紳士も淑女も。	§独裁と民主のはざまで
§哲学する人間	§ポストモダンの系譜学	§ニュース探訪　……

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[歴史・社会] 選書コンセプト例

STAGE 2 | 歴史・社会では未来の社会像を探るため、太古からの歴史と社会の歩みを辿ります。
その中の二つのセクションのテーマと選書コンセプトをご紹介します。

テーマ|神話の森へ

神を描き、神話を語り、信仰が生まれる。
人類がつくり出した神話のカタチを紐解きます。

1）聖なるものを求めて

ユートピアに桃源郷に聖地巡礼。
洋の東西を問わず、地上の楽園は、
どこかに必ずあるはずだと信じられてきました。
幻想の土地と場所を辿ります。

2）神々のかたち

神に仏、天使に天女、神社仏閣に教会に。
聖なるイコンは、想像力を結実したカタチの王様。
世界に点在する聖なるイコノロジーを研究します。

3）世界の神話物語

ギリシャ神話に北欧神話、マハーバーラタもアイヌのカムイも。
世界各地の、その土地に根ざした神話の数々。
太古の昔から現代まで語り伝えられし神話を紐解きます。

テーマ|文明の奥へ

文明のまなざしが未来を築く鍵。
人類の英知が生み出した文明を俯瞰します。

1）文明のはじまり

文明のあけぼのへ。太古の昔へとタイムスリップします。
考古学が紐解く、太古の文明の姿。
古代遺跡に古代都市、ピラミッドもツタンカーメンもミイラも。
悠久の歴史が、ここに出現します。

2）文明の闇

人類の文明が抱える暗い闇。
殺人、虐め、惨殺、拷問、人種差別、被差別部落・・・。
時代は進んでも、差別の歴史は今も更新されています。
文明とともにある深い闇を見つめます。

3）語られし文明

文明の歴史という、人間が語るものがたり。
歴史的事実を踏まえて、どのように解釈し物語るのか。
過去への眼差しと、未来への提言のバランス感覚。
知識人が物語る文明という物語を読み解きます。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[生命・科学] 構成

世界知

[STAGE 3]

わたしたちは、
どこから来てどこへ行くの？

[生命・科学]

「進化」したわたしたちの起源に遡り、生命の働きや「進化」の意味を
探ります。わたしたち「自身」と取り巻く世界と宇宙をより深く知ると、
そこには、AIや環境問題まで、未来の課題に立ち向かうための
ヒントが見つかります。

§宇宙を夢見て
§あゝ、地球
§子供も大人も
§フラジャイル
§数に魅せられて
§センス・オブ・ワンダーを探して
§自然は語る
§人間を知る
§脳と心とわたしと。
§発明の世紀　……
§生きものワンダーランド
§旅する宇宙船地球号
§五感でさぐる
§デジタル・ネイチャーへ

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』[生命・科学] 選書コンセプト例

STAGE 3 | 生命・科学では、過去から未来へと向かう私たち自身と私たちの住む宇宙や地球について考えていきます。
その中の二つのセクションのテーマと選書コンセプトをご紹介します。

テーマ|旅する宇宙船地球号

人類と環境の来るべき哲学へ。
新たな共存の可能性を探ります。

1）エコロジーへの旅

これからの地球環境を考えるための知恵を身につけます。
過去の環境汚染を振り返りつつ、未来のエコロジーへ。
環境と経済との密接なる関係にも目を向けながら、
現実との狭間で、人間と環境の新たな関係性を築きます。

2）清貧のすすめ

豊かな世界の片隅の、清貧という名の静かなる抵抗。
巨万の富を築くだけが幸せにあらず。
静かに、貧しく、清らかな暮らしを求めて。
ミニマル思想へとつづく、小さな哲学の数々を紐解きます。

3）人新世を生きる。

人間の活動は、後戻りできないまでに地球環境を変えた今、
改めて人類を問う視点から未来を考えます。
人類ならざるものから人類へ・・・。
人類を頂点とする時代を生きるための哲学を考えていきます。

テーマ|生きものワンダーランド

地球は生きものの楽園。 微生物から動物まで、
不思議な生きものを観察します。

1）微生物という名の小さな巨人

微生物は土の中、体の中、家の中に食べ物の中に。
あらゆるものとともに生きる菌は、
人間を守るものでも、人間を危険にさらすものでもある。
コロナとの共存時代に、改めて菌の世界を検証します。

2）虫の神殿

昆虫の世界へようこそ。
美しい姿、鮮やかな色彩に驚きと好奇心が刺激される。
こどもの昆虫採集から、昆虫を愛しすぎた昆虫学者まで。
あらゆる角度から昆虫の生態を捉えます。

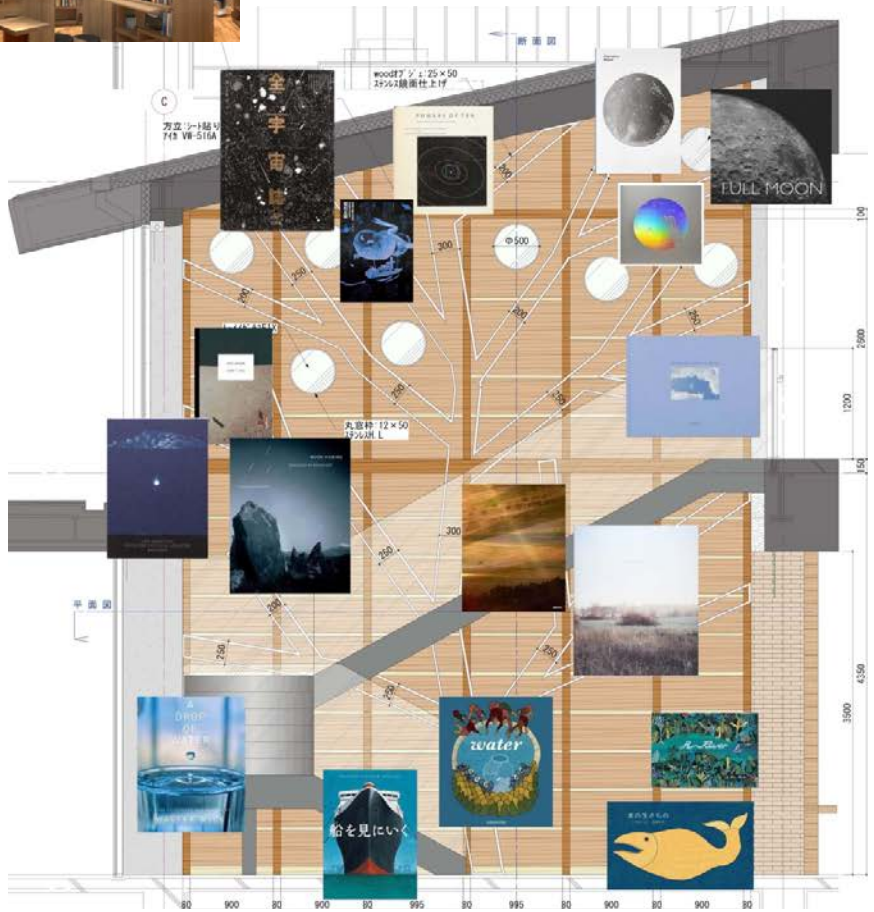
3）動物の王国

地球に暮らす、さまざまな動物たちを観察します。
絶滅危惧種にシートン動物記、動物園にペットまで。
地球の中でともに生きる動物の姿を見つめることで、
人間が人間である意味へも思考が開きます。

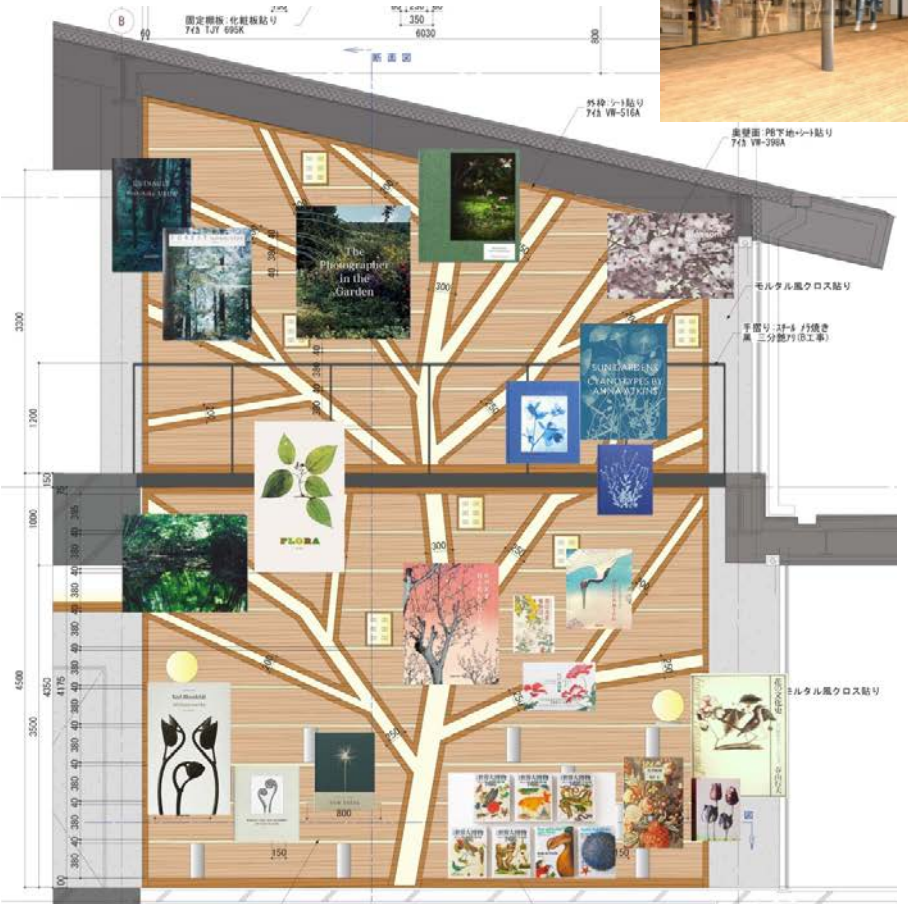
Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

6．『世界知』吹き抜け部分イメージ

宇宙・月・星・空・雲・
風・川・海・魚・水



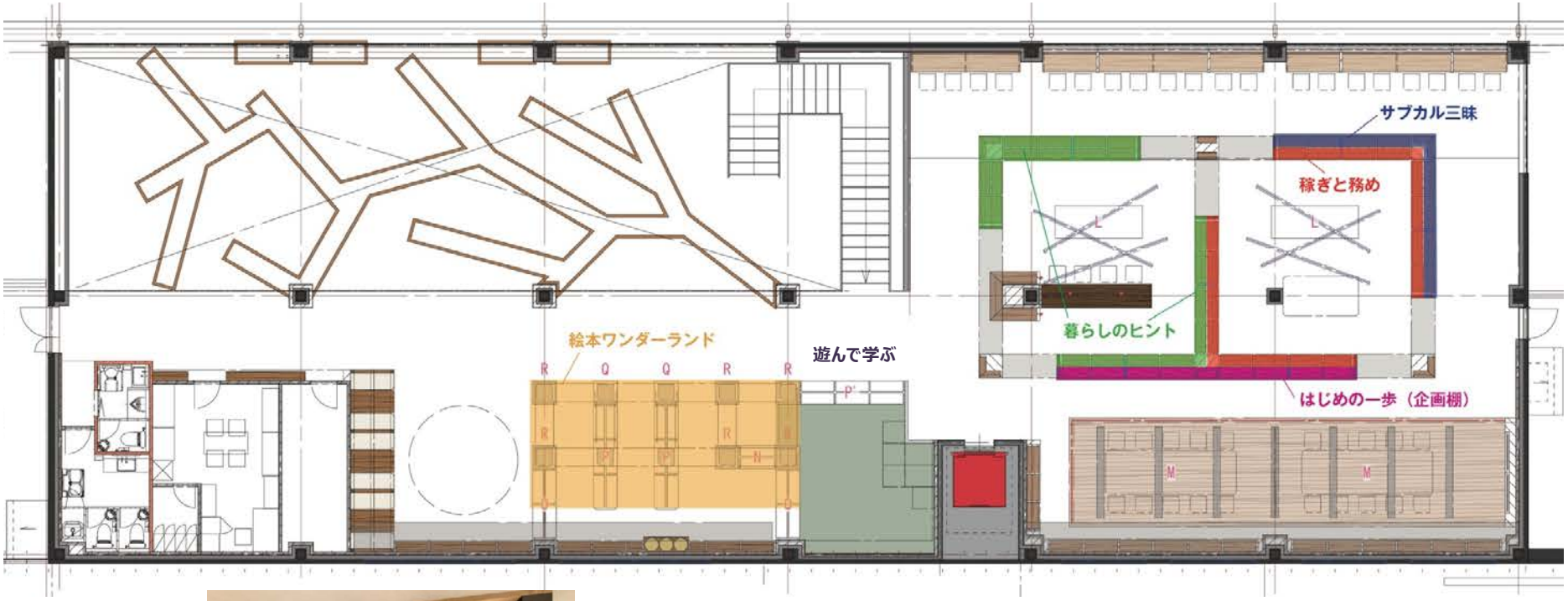
山・森・樹木・鳥・花・
草・虫・動物



Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』２Ｆレイアウト

日常知



Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』構成

日常知

□ 身近な暮らしを支え、より豊かにするための知恵や、最新の情報、実用的なノウハウなど、日常に寄り添ったジャンル・分類構成によるエリア。[15,000冊]

§ 暮らしのヒント

□ 子育て・健康・美容・料理・食育・掃除・収納・インテリア・園芸・趣味・スポーツ　[5,000冊]

§ 絵本ワンダーランド

□ 年齢別絵本・世界の絵本・仕掛け絵本・課題図書・子供向け・アート・大人の絵本。　[3,000冊]

§ 遊んで学ぶ

□ 知育教材（語学、プログラミング、探求型教材）、ボードゲームなど。

§ 稼ぎと務め

□ 経営・経済・金融・ソーシャルイノベーション・地域創生・ワーク＆ライフ・自己啓発。　[4,000冊]

§ Art & Life

□ アニメ・映画・演劇・スポーツ・ファッション・デザイン・建築・アート。　[3,000冊]

※記載の各ジャンルは内容を分かりやすく表示したもので、実際は気づきや興味を惹くタイトルで分類します。
選書は編工研でテーマ・ジャンル設定し、丸善ジュンク堂書店の販売データも参考にし、
書店員を選書メンバーに加えるなど販売面にも注力します。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』選書・構成の考え方

『日常知』のエリアは、前ページのジャンル構成で、暮らしに役立つ情報やヒントが「分かりやすく」並ぶ書棚とします。
さらに、見出しや陳列の工夫で書棚を回って楽しくなるようなディスプレーと、ジャンルごとに「トピック」コーナーを設けて新しい気づきや、より豊かな暮らしに役立つエリアになります。

暮らしに役立つジャンル構成 ＋ 探し易く親しみの湧く陳列 ＋ 気づきが起こるトピック

【トピック例】

［暮らしのヒント］
もしものときに

世の中にあふれているいろんな『もしも』。
いつかはやってくるかもしれない『もしも』に、
備えるために読んでおきたい本を揃えました。

［稼ぎと務め］
これからの仕事を考える

毎日目まぐるしく変わっていく私たちの労働環境。
これからどう働くか、
あらためて考えてみたくなる本たちです。

［Life & Art］
あれもこれもデザイン

あらためて周りを見渡すと、あんなところにも、こんなところにもデザイン。普段はあまり意識していない、でもすごいデザインたちを集めてみました。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』親子の本棚「絵本ワンダーランド」選書コンセプト

親子一緒に本とともに豊かな時間を過ごせる場所を作ります。年齢別の児童書、定番の絵本・課題図書だけでなく、仕掛絵本や大型本、海外翻訳本などもセレクトし、大型書店並みの充実した品揃えを目指します。

親子で楽しむ

色彩やデザイン、物語性に富んだ大人も読みたい児童書を揃えます。親子で一緒に楽しんだり、驚いたり、考えたり。アートとしても評価されている美しい印刷の絵本など、大きな書店でもあまり扱っていないタイトルも手に取って楽しめます。

好奇心を育てる

本を読むことは、世界を広げる「心の旅」。子どもたちの「なぜ？」「どうして？」「へぇー！」「ビックリ！」がたくさん生まれる書棚になります。本を介した疑問や驚きから、これからの社会に必要な「学び」にも通じる好奇心が芽生えていきます。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

日常知　企画コーナー『はじめの一歩』（仮）

書店に行ったことのない人にも、読書がもっと身近に感じられるために

- 本に元から興味がある人は、何気なく書店に立ち寄ってしまうものです。
- ただ、中には、これまで書店になかなか足を運ばない、読書にはあまり興味がない、という人も大勢いるはずです。
- そういった方々、とくに青少年向けに読書のきっかけとなる本や、学習に資する本を集めたコーナーを定番企画として設置します。（P5の「選書ポリシー２」）

テーマを設定した企画コーナーを設定して、
定番および新刊に加えて、月ごとのトピックなど、
学生が手に取りやすい、「はじめの一歩」を拡げていきます。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』［企画コーナー］

❖定番企画 1

「本はなんでも教えてくれる」

**学習参考書でなくても、本はいろんな学びにつながっています。
様々な視点で学びにつながる本を集めて、楽しみながら知識を身に着け、
中高生にとって、本を通じて世界が広がっていく棚をめざします。**

§「ビジュアル系は好きですか？」

図鑑、地図帳、自然写真集など、「読む」より「見る」本を選書。楽しみながら知らず知らずに、いろんな知識を吸収し学べる本が揃う。

§「コトバに学ぶ」

古今東西の偉人の言葉、格言、名言集、辞典、辞書など、最初から読んでいくのではなく、パラパラとメクリながら気が向くままに言葉の世界を巡ってみる。

§「授業のその先へ」

ジュニア新書、新書、ブルーバックスなどを教科ごとに編集して、学校で勉強したことをさらに深めることができる棚。目次読書法とあわせて提案。

❖定番企画2

「本が好きじゃない君に」

**10代をメインターゲットに、読書がどうも苦手、、、という層に対し、
気軽に読める本、こんな本から挑戦したら？という本を、学生のお小遣いでも買える「文庫」を中心に構成。**

§「1本5分で読む小説」

読書入門にちょうどいい短編、ショート・ショートを集める。赤川次郎、星新一、乙一、恩田陸など、短編の名手と言われる作家を揃える。

§「観てから読むか、読んでから観るか。」

読書嫌いでもとっつきやすい映画の原作や原案を文庫を中心に集める。
（一部コミックも含む、DVDも検討）

§「ポケットに文庫本を。」

短めの名作・話題作の文庫本を中心に、持ってお出かけするのにちょうど良い文庫本を集める。
表紙がユニークだったり、かっこいい文庫も。

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

7．『日常知』自主売場～[遊んで学ぶ]

これからの学びは「探求的学習」に代表されるように、自ら課題を考え、「問い」を立て、そして1つとは限らない「解」に向かう力が大事になります。そんな探求力を遊びながら身に付けられる知育教材をグループ内の取引先の協力を得て販売だけでなく、手に取って体験できる空間を作ります。

❖STEAM教育

壁（かべ）で立体的な“ビー玉ころがし（＝マーブルラン）”を楽しみながらSTEAM教育に結びつく“学ぶ力”が身につく

❖プログラミング

コーディングの基礎を学ぶボードゲーム型から少し上級者向けの動くロボット作りまで、プログラミングの基礎を身につける知育玩具

❖語学

アルファベットが読めなくても、絵や図を通じて、幼児期から楽しく英語が学べるゲーム

「ZINGO」By ThinkFun

❖SDG s

ボードゲームで限りある資源と共有の大切さを体験することで、SDGsの考え方を学ぶ

子どもと大人のSDGs学習ゲーム「Get The Point」　原案：NPO法人Board Game Japan　企画制作&プロデュース：すなばコーポレーション株式会社

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

8．『共読知』構成

共読知

**「共読」とは、本を薦め合い、読み合い、評し合う読書の形です。
普通の読書が自己完結型とするなら、「共読」は発展的循環型の読書です。
「共読」によって情報は共有され、交換され、
その価値と効果を相互に高めることを可能とします。**

§ 地域関連書籍

- 敦賀、福井に関わるテーマや、
  地域創生やコミュニティ活性化に関する書棚

§ 企画展示

- 敦賀の物産や文化的資料などの文物と書籍を併せて展開

§ 敦賀市民本棚

- 市民から募集したお勧めの本3冊を展示、紹介
- ワークショップで作成した帯を巻いた書籍の紹介 など

ほんびと
➡「本人」

［私達の街、私達の世界］

**それぞれの読書を通じて得た知や思いを共有し、
本を通じて繋がりを深めていく市民参加型の共読スペース**

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

8. 『共読知』企画案

市民参加型の企画をメインに構成し、より多くの市民に参加してもらえる空間を作ります。

企画例｜本人（ほんびと）ー書物と暮らす人々ー

日々の読書を多彩に展開する憧れの読者人を棚で紹介。
本を愛し、本と生きる、未来の読者モデルたちのランウェイ・シェルフ。

参考事例：MUJIBOOKS　アトレ恵比寿店

⇒敦賀みらい会議の参加者など、本を愛する市民が本を紹介する企画棚

-手離せない大切な本、思い出の一冊を紹介する「イチオシ棚」

-興味のあるテーマを3冊で紹介する「おススメ三冊棚」など

⇒読書ワークショップで制作した帯を巻いた、「私の太鼓判棚」

※リコメンド文と、顔写真やプロフィールをPOPにして、あわせて展示します。

例：恵比寿の地元に密着したウェブ版の新聞を制作している
恵比寿新聞の高橋ケンヂさんが紹介する棚

恵比寿で働く方や恵比寿出身の方など、土地や街にゆかりのある
「本とくらす人=本人」 が手離せない大切な本を紹介する企画棚を展開

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.

9．陳列・サインの考え方

既存の書店とは一線を画す目的の本だけを見つける効率性よりも、
本との偶発的な出会いや探し出す機能を付加することで
利用者の知的好奇心や感性を刺激する仕掛けを作ります。

好奇心や感性を刺激する「本」をいきいきと見せる陳列

全体のテーマやサブテーマがパッと分かるサイン計画

Copyright © EDITORIAL ENGINEERING LABORATORY CO., Ltd All Rights Reserved.