

BKCメディアライブラリー3階 「平成を振り返る30冊」コーナー 図書リスト
 <第3期:1~4月>

出版年		図書	著者	出版社
平成元年	1989	消費税はエスカレートする	北野弘久	岩波書店
平成2年	1990	セブン-イレブン流通情報戦略	緒方知行	三笠書房
平成3年	1991	大卒ホワイトカラーの人材開発	小池和男	東洋経済新報社
平成4年	1992	日本の広告：人・時代・表現	山本武利, 津金澤聰廣	世界思想社
平成5年	1993	はばかりながら「トイレと文化」考	スチュアートヘンリ	文藝春秋
平成6年	1994	図書館が面白い	紀田順一郎	筑摩書房
平成7年	1995	神戸難民日誌	津村喬	岩波書店
平成8年	1996	「男らしさ」から「自分らしさ」へ	メンズセンター	かもがわ出版
平成9年	1997	マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法	夏目房之介	日本放送出版協会
平成10年	1998	メダルへの伴走者：スポーツ用具開発に携わる者たちの熱きドラマ	石田雄太	出版文化社
平成11年	1999	ふたりっ子	大石静原作； 葉月陽子ノベライズ	文藝春秋
平成12年	2000	ポケモン・ストーリー	畠山けんじ, 久保雅一	日経BP社
平成13年	2001	大学変革哲学と実践：立命館のダイナミズム	中村清	日経事業出版社
平成14年	2002	なぜみんなスターボックスに行きたがるのか？	スコット・ベドベリ	講談社
平成15年	2003	「おまけ」の博物誌	北原照久	PHP研究所
平成16年	2004	夜回り先生	水谷修	サンクチュアリ・パブリッシング
平成17年	2005	ドラえもん学	横山泰行	PHP研究所
平成18年	2006	プロジェクトX新・リーダーたちの言葉：ゼロからの大逆転	今井彰	文藝春秋
平成19年	2007	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	サイトウ・アキヒロ, 小野憲史	秀和システム
平成20年	2008	アップルの法則：驚きのアイデアと戦略の秘密	林信行	青春出版社
平成21年	2009	浅田真央age15-17	宇都宮直子	文藝春秋
平成22年	2010	桐島、部活やめるってよ	朝井リョウ	集英社
平成23年	2011	大災害の経済学	林敏彦	PHP研究所
平成24年	2012	大学生がえがく脱原発の未来マニュアル：検証！自然エネルギーのチカラ	フェリス女学院大学 エコキャンパス研究会	東京新聞
平成25年	2013	瞬間の記憶力：競技かるたクイーンのメンタル術	楠木早紀	PHP研究所
平成26年	2014	レゴはなぜ世界で愛され続けているのか： 最高のブランドを支えるイノベーション7つの真理	デビッド・C・ロバートソン, ビル・ブリーン	日本経済新聞出版社
平成27年	2015	ロスジェネの逆襲	池井戸潤	文藝春秋
平成28年	2016	MUJI式：世界で愛されるマーケティング：無印良品	増田明子	日経BP社
平成29年	2017	電卓四兄弟：カシオ「創造」の60年	樫尾幸雄	中央公論新社
平成30年	2018	朝ドラには働く女子の本音が詰まってる	矢部万紀子	筑摩書房