

【予稿集】

公共図書館におけるゲームの受容に関する国際調査

池内淳*, 末益朋佳**

*筑波大学図書館情報メディア系 **筑波大学情報学群知識情報・図書館学類

* atsushi@slis.tsukuba.ac.jp

近年、公共図書館において、さまざまなゲームが受容されるようになってきている。その一方で、事例報告や地域を限定した統計調査はあるものの、こうした実態については必ずしも明らかになっていない。そこで本研究では、2019年のInternational Gaming Weekに参加した5カ国（アメリカ、イタリア、オーストラリア、イギリス、カナダ）の公共図書館を対象として、ゲームイベントの開催やゲームの収集・保存・貸出についての質問紙調査を実施し、国際的な視点から、公共図書館におけるゲームの受容の実態を明らかにすることを試みた。

International Survey on the Acceptance of Games in Public Libraries

Atsushi Ikeuchi *, Tomoka Suemasu**

*Institute of Library, Information and Media Science, University of Tsukuba

**College of Knowledge and Library Sciences, School of Informatics, University of Tsukuba

1. はじめに

1.1. 研究背景

近年、図書館においてゲームイベントの開催が行われたり、ゲームの貸出が行われたりなど、図書館サービスとしてのゲームが注目されつつある。日本でゲームを図書館資料として扱う図書館数はいまだ多いとは言えないものの、国際的に見れば図書館がゲームを収集・提供する動き自体は昔から存在している。Nicholson[1]によれば、北米においては19世紀からゲームが図書館サービスの一環として提供されていたという。

国際的な図書館でのゲームイベントであるInternational Games Weekの参加図書館数の推移を見ると、図書館においてゲームを扱うことに対する注目があらわれている。2019年には1,500館以上が参加しており、コロナ下で減少しているものの2020年に326館、2021年には504館にまで上っている[2][3]。

日本においても2019年には図書館流通センタ

ーが23種と少ないながらもボードゲームの取り扱いを始めており[4]、2022年には富山県の市立図書館がボードゲーム購入費として100万円の寄附を受け取るなど[5]、公共図書館においてゲームが受容されつつある。

1.2. 先行研究

2016年には井上[6]が国内外のゲームイベント事例を紹介し、図書館の役割とゲームの親和性についてまとめている。文化・教育、教養、レクリエーションなどゲームの効用を6種類に分け、それぞれTRPG、伝統ゲーム、ボードゲーム、デジタルゲームにおいて親和性の有無について考察を加えている。

2021年には日向[7]が図書館においてゲームを収集することの課題について論じている。ここでは、図書と比べてまとまった情報が少なく、収集する際の選択に困難が生じること、ボードゲームにおけるコマやカード、説明書等の資料管理の難しさ、権利問題などの課題を提示している。

また、ゲーム自体の効用に関して、2015年に西森[8]が図書館におけるゲームの普及から、大学図書館におけるデジタルゲームによる情報リテラシー教育の可能性について論じている。

一方、米国では、2007年にNicholson[9]が無作為に選択した400の公共図書館を対象にしてゲームの提供や利用に関する調査を行なっている。質問項目としては「図書館がゲームをサポートしているか」、「ゲームプログラムで使用しているゲームの種類はなにか」、「図書館でゲームを提供しているか」、「図書館内のコンピュータを使用しゲームをすることを許可しているか」などであった。Nicholsonの研究では、調査対象とした400の図書館のうち77%の図書館がゲームに関する何らかの取り組みをしていると回答しており、同じく82%が図書館内のコンピュータを使用してゲームをすることを許可していると回答した。さらに、全体の43%の図書館がゲームプログラムを実施しており、20%の図書館がゲームの提供を行っていた。

また、Slobuskiら[10]は2017年に公共図書館や学校図書館を含めた119の図書館にオンラインでアンケート調査を実施している。ここでは、とくに卓上ゲームの目録について注目しており、OCLCの書誌レコードからでは件名やジャンルの表記が不十分になってしまうことを指摘した上で見つけやすい卓上ゲームのコレクションを形成する必要があるとしていた。

1.3. 研究目的と意義

図書館とゲームについての先行研究はゲームプログラムや取組等の具体例から考察を行うものが多く、NicholsonやSlobuskiらのような調査を行なっているものは少ない。また、多くは自国の図書館でゲーム収集や提供が普及することを目的としたものだった。

本研究では数か国に渡る図書館を対象としてアンケート調査を行うことによって、より広く図書館とゲームの関係を捉え、国によって図書館におけるゲームの受容に違いがあるか、あるとすれば

どのような違いなのかについて考察する。公共図書館が具体的にどのようなゲームを所蔵しており、利用者からはどのようなゲームが求められているのかということを考察し、今後図書館とゲームの関係を考える際に一助となるような国際比較を行うことが目的である。また、各国における現状と課題を分析することで、これからの図書館におけるゲームサービスの普及や発展、それらに付随する課題の解決に寄与することを目的とする。

2. 研究方法

2.1. ゲームの定義

ゲームの定義について、JLA図書館実践シリーズの『図書館とゲーム』[11]では“ルールに基づいて対立および協力しながら、一定の結果を目指すもののうち、肉体的な活動を主要な手段としないもの”と示されている。また、ブリタニカ辞典によるとgameとは“a physical or mental activity or contest that has rules and that people do for pleasure”[12]であり、オックスフォード辞典によると“an activity that you do to have fun, often one that has rules and that you can win or lose”[13]であった。

これらを参考として、本研究ではゲームを「主に娯楽を目的とし、運動を除いた肉体的あるいは精神的な活動であり、ルールに基づいて一定の結果を目指すもの」と定義した。

次に、ゲームを以下の3種類に分けた。

卓上ゲーム：電源を伴わず盤やカードを用いて遊ぶもの。ボードゲーム、カードゲーム等。

デジタルゲーム：コンピュータを用いて遊ぶもの。PlayStation, Switch, Wii等。

TRPG (テーブルトップロールプレイングゲーム/マードーミステリーを含む)：複数のプレイヤーが用意されたシナリオやギミックに沿って会話を通じて遊ぶもの。特にTRPGにおいてはシステムごとの「ルールブック」が必要となる。

また、本研究におけるゲームイベントとは、上に示したゲームを利用した図書館主催の図書館プ

プログラムとした。これには、図書館が主催しているボードゲーム大会やTRPGセッション、ゲームをプレイすることでそのゲームのルールやその他特定の知識を学ぶための学習支援プログラム等が該当する。

2.2. 研究対象

International Games Week（国際ゲーム週間；IGW）は、2008年にアメリカ図書館協会（ALA）が、11月15日をNational Gaming Day（図書館でゲームをする日）としたことから始まったイベントである[14]。その後、このイベントはIGWとなり、2022年にはInternational Games Month（国際ゲーム月間）にまで拡大した[15]。

IGWに参加するには、開催期間中やその周辺時期に図書館やコミュニティの好きなゲームに関連した活動を行うだけで良い。ALAは、参加する場合Games in Librariesの無料で登録出来るブログに登録を行うことも推奨している[16]。

本研究の調査対象館については、IGWに参加している公共図書館を選定した。公共図書館については、国によって図書館の種類に多少の違いがあるが、「一般市民に広く開かれた図書館」とする。

IGWの参加館に限定した理由としては、イベントに参加している図書館は、図書館がゲームを取り扱うことについて関心があり、収集や提供まで行っている可能性が高い。加えて、このイベントには多い年で30ヶ国以上から合計2m000館近くの図書館が参加しており、2022年には15周年を迎えるなど長く開催されていることから、多くの図書館から国際的に認知され参加もあるゲームイベントであると判断した。

最終的な対象図書館は、アメリカ800館、イタリア233館、オーストラリア139館、イギリス75館、カナダ36館の5ヶ国合計1,283館となった。これらの図書館の内、実際にアンケートを送ることが出来た図書館は合計1,240館である。

2.3. 質問紙調査

質問紙では、まず基本情報として「図書館名」、

「国名」、「所蔵している物理的な本の冊数」を尋ねた。所蔵している物理的な本の冊数については、図書館の規模を測るという目的で加えている。

その後、「ゲームイベント」、「収集・保存」、「貸出」の3つのトピックについて調査を行った。

2022年11月18日から12月19日にかけてGoogle formを利用したアンケート調査を行った。アンケートは対象となった各図書館にメールで送付し、メールアドレスが公開されていない場合はFacebookやホームページから問い合わせた。

アンケートの設問への回答は全て任意とし、該当しない設問や答えたくない設問、答えにくい設問は無回答のまま提出可能にしている。

3. 研究結果

アンケートの回答数は71館であった。回収率は5.7%である。アメリカが47館（67.1%）、オーストラリアが8館（11.4%）、イタリアが8館（11.4%）、イギリスが6館（8.6%）、カナダが1館（1.4%）である。無回答が1館あった。

3.1. ゲームイベント

回答を得られた図書館の内、過去5年間でゲームイベントを開催したことがある図書館が69館（97.2%）、開催したことの無い図書館が2館（2.8%）であった。この2館については、アンケートに回答した図書館員が2019年度のイベントを把握していなかった可能性や、IGW map 2019に登録した後イベントが中止になってしまっていた可能性などが考えられる。

3.2. ゲームの収集・保存

ゲームの収集・保存を行っている館は50館（71.4%）であり、行っていない館は20館（28.6%）であった。無回答が1館ある。ゲームの収集・保存を行っている館は全てゲームイベントの開催もしていた。ゲームイベントを開催しているがゲームの収集・保存は行っていない図書館は18館であった。

3.3. ゲームの貸出

ゲームの館外貸出を行っている館は 46 館 (64.8%) であり、行っていない館は 25 館 (35.2%) であった。「ゲームを収集・保存している」と回答した図書館のうち、「館外貸出はしていない」と回答した図書館は 10 館である。しかし、いずれも館内での利用は許可していた。

参考・引用文献

- [1] Nicholson, Scott. *Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*. *The Library Quarterly*. 2013, 83(4), p. 341-361.
- [2] “International Games Week 2020 – A Virtual Success”. *Games in Libraries*. <https://games.ala.org/international-games-week-2020-a-virtual-success/>, 参照 : (2023-10-14).
- [3] “IGW 2021 Wrap-up and announcement!”. *Games in Libraries*. <https://games.ala.org/igw-2021-wrap-up-and-announcement/>, (参照 : 2023-10-14).
- [4] “図書館流通センターでボードゲームのお取り扱いを開始しました”. 図書館流通センター. 2019-11-15. https://www.trc.co.jp/information/191115_boardgame.html, (参照 : 2023-10-14).
- [5] “砺波市立図書館 (富山県)、ボードゲーム購入費の寄附者に感謝状を贈呈 : ボードゲームを楽しむイベントも開催”. *Current Awareness Portal*. <https://current.ndl.go.jp/car/167305>, (2023-10-14).
- [6] 井上奈智. “図書館で「ゲーム」を行う”. *Current Awareness Portal*. <https://current.ndl.go.jp/ca1888#ref>, (2023-10-14).
- [7] 日向良和. “図書館情報資源としての「ゲーム」”. *J-stage*. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jkg/71/8/71_344/_pdf-char/ja, (参照 : 2023-10-14).
- [8] 西森哲也. “ゲームの手法を用いた情報リテラシー教育の可能性 : 海外の事例を中心に”. *J-stage*. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jcul/102/0/102_238/_pdf-char/ja, (参照 : 2023-10-14).
- [9] Nicholson, Scott. “The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse”. <https://scottnicholson.com/pubs/pulse2007.pdf>, (参照 : 2023-10-14).
- [10] Terasa Slobuski, Diane Robson, PJ Bentley. “Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection”. <https://journals.library.ualberta.ca/eblip/index.php/EBLIP/article/view/27785>, (参照 : 2023-10-14).
- [11] 井上奈智, 高倉暁大, 日向良和. 図書館とゲーム. 日本図書館協会, 2018, 170p.
- [12] “game”. *The Britannica Dictionary*. <https://www.britannica.com/dictionary/game>, (参照 : 2023-10-14).
- [13] “game”. *the Oxford Advanced Learner's Dictionary*. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=game, (参照 : 2023-10-14).
- [14] “11月15日は「図書館でゲームをする日」(米国)”. *Current Awareness Portal*. <https://current.ndl.go.jp/node/8867>, (参照 : 2023-10-14).
- [15] Jennifer Taylor. “International Games Month Check-In”. *ALA Games and Gaming Round Table*. 2022-11-16. <https://games.ala.org/international-games-month-check-in/>, (参照 : 2023-10-14).
- [16] American Library Association. “Games in Libraries”. *ilovelibrariaes*. <https://ilovelibraries.org/games-in-libraries/>, (参照 : 2023-10-14).