

公共図書館におけるゲームの受容に関する国際比較

末益 朋佳

近年、図書館でのゲームイベントやゲームの貸出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。日本でゲームを取り扱う図書館は未だ少ないものの、2019年には図書館流通センターでもボードゲームの取り扱いが始まるなどこれから少しずつ利用が広がっていくことが予想される。一方で、図書館とゲームについての先行研究で統計を取ったものは少ない。そこで、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い、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を目的とする。また、各国の現状と課題を分析し、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も目的としている。

国際ゲーム週間に参加した公共図書館からアメリカ、イタリア、オーストラリア、イギリス、カナダの5カ国1,240館にアンケートを送付し、71館から回答を得た。アンケートでは卓上ゲーム、デジタルゲーム、TRPGの主に3種類のゲームについて、ゲームイベントの開催や収集・保存、貸出の有無などを尋ねた。

調査の結果、ゲームイベントの開催、ゲームの収集・保存、ゲームの貸出とすべてのサービスを行っている図書館は40館(56.3%)であった。ゲームイベントとゲームの収集・保存を行っている図書館は10館(14.1%)、ゲームイベントとゲームの貸出を行っている図書館は5館(7.0%)であった。ゲームイベントの開催のみの館が13館(18.3%)、ゲームの貸出のみの館とどのサービスも行っていない館が1館ずつ(各1.4%)あった。各国の図書館について、どの国についても調査館の半数以上はトピックとした3つのゲームサービスすべてを行っていた。国ごとの大きな差異はほとんど見当たらなかった。

ゲームの種類に着目すると、どのトピックにおいても卓上ゲームが主流であり、図書館がゲームを扱う際に最も取り入れやすいゲームであるということが伺えた。また、ゲームイベントの課題では利用者やスタッフ等イベントに関わる人たちに関連したものが、貸出の課題では破損や紛失が多く挙げられた。図書館同士の協力は勿論のこと、地元のゲームショップとの協力など地域ぐるみでゲームという新たなサービス提供に向けて尽力していく必要がある。加えて、ゲームを取り扱っているが収集・保存方針や貸出規則ではゲームに触れていない図書館も多くあった。ゲームが図書館のスタンダードなサービスとして普及するためには、このようなルールを少しずつ定めていくことも重要となってくるだろう。

本調査で得られた回答は、ゲームに関する図書館の統計調査が少ないことを踏まえると、現在ゲームを取り扱っている図書館やゲームの取り扱いを検討している図書館全般に対して非常に有意義なものになると考えられる。しかし、カタログ化などの細かな課題や研究対象としている国の偏りにはまだ検討の余地がある。

(指導教員 池内淳)