

## 世界の図書館におけるゲームの所蔵調査

古瀬川 将真

図書館とゲームの関係は国際的にも注目されており、その一例として International Games Month (IGM) が挙げられる。IGM は 2007 年に開始され、2023 年には 719 もの図書館が参加するまでに至った。図書館がゲームを取り入れることは、教育や文化交流、さらにはコミュニティ形成の促進につながる可能性を秘めている。しかしその一方で、ゲームの収集や活用状況を国際的に把握するデータは不足している。

本研究は、このような背景を踏まえ、図書館におけるボードゲームおよびカードゲームの国際的な所蔵状況を明らかにすることを目的とした。データ収集には、世界最大の図書館目録である WorldCat を使用し、所蔵館数、使用言語、フォーマット、出版年などを分析した。また、得られたデータと有名なゲームとを比較することで、図書館と世間との人気なゲームの差についても調査した。

その結果、所蔵されているゲームの多くは英語で記録され、特にアメリカなど英語圏の図書館での収集が活発であった。しかしその一方、非英語圏のゲーム所蔵は少なく、地域的な偏りが見られた。また、「Robot Turtles」や「Games Boxes on Table」といった教育的価値や文化的意義が認められるタイトルが多く所蔵されており、公共図書館や大学図書館での評価が高いことが確認された。さらに、出版年の分析では、2000 年代以降の新しいタイトルが圧倒的に多く、現代においてゲームが教育的・文化的な意義を持つ資料として認識されていることが示唆された。また、所蔵館数が 1 館のみのゲームが大半を占めており、図書館ごとの収集基準や利用目的の違いが影響していると思われる。「Monopoly」や「UNO」などの有名タイトルにおいては、バージョンやフォーマットの多様性により登録データが分散し、検索結果にばらつきが生じる問題が確認された。これらの結果は、ゲームの所蔵基準や目録化の統一が進んでいない現状を反映している。

一方で、本研究にはいくつかの限界が存在する。WorldCat に登録されていない図書館や非英語圏のデータが十分に反映されていない点、デジタルゲームを対象に含めなかった点などが挙げられる。今後は、非英語圏の資料やデジタルゲームを含めた分析を進めるとともに、利用実態やユーザーの視点を考慮した調査を行うことで、図書館におけるゲームの社会的・教育的・文化的意義をより具体的に明らかにしていくことが求められる。

(指導教員 池内 淳)