

## 図書館におけるゲームに関する実態調査

尾又圭祐

図書館においてゲームを提供するというサービスは海外では長く行われており、米国では、150年以上図書館がゲームを提供し、北欧ではコンピューターゲームがコレクションの中で揺るぎない位置づけを占めている。そういった海外の動向から、日本でも、アウトリーチ活動を始め様々な側面での「図書館におけるゲームの効用」を指摘する声が上がりにつつある。そのため、最近では、日本でも図書館でゲームの提供が行われ始めている。

そこで本研究では、図書館でのゲームの提供に関する議論のための基礎材料を提供する目的で、図書館でのゲーム提供の実態を調査した。調査対象は国内の公共図書館 300 館である。研究手法としては、アンケート調査と統計調査を行った。アンケート調査では調査対象の図書館に回答を依頼し、300 館中 104 館から回答を得た。さらにアンケート調査において、図書館でゲームを提供しており、かつゲームの提供開始年について回答があった図書館を対象に以下のような統計調査も行った。すなわち、ゲームを提供した図書館に関して「日本の図書館：統計と名簿」を用いて、ゲームの提供開始年の直前・直後 2 年間ににおける(1)登録者数、(2)個人貸出総数、(3)参考業務受付件数の各数値を分析し、ゲームを提供することで数値に見られる変化を調査した。

調査の結果、ゲームを提供している図書館は 19%(20 館)となった。提供しているゲームとしては将棋や囲碁などの伝統ゲームが最も多く、次いでボードゲームが多かった。TRPG・デジタルゲームについては持ち込みを許可している館を除いて提供している図書館はなかった。提供形式としては、ゲームを提供している図書館のうち 55%が館内貸出およびイベントによる提供を行っていた。また、ゲームを提供している図書館の統計数値の変化に関しては、提供開始年前後で、86%の図書館で登録者数が、71%で個人貸出総数が、67%で参考業務受付件数が増加していた。増加率の中央値としては、登録者数が 20%、個人貸出総数が 19%、参考業務受付件数が 48%の増加という結果が得られた。およそどの調査項目でも数値の増加傾向が見られたが、提供開始年前後のデータが存在しないなどの理由からサンプル数が少なかつたため、サンプル数の増加は今後の課題としたい。さらに、個人貸出総数の増加についても年代別の差が見られ、これが年代によるものなのかという調査も課題である。また、提供開始年の分布から、図書館でゲームを提供するという文化を海外から輸入する以前から図書館において交流の場を提供していた可能性が見られた。図書館職員の意見から、図書館におけるゲームの障害としては意識的問題と現実的問題の二種類が存在し、それぞれの図書館において必要に応じて解決していくべきだと考えた。

(指導教員 辻慶太)