

研究ノート | Research Notes

e スポーツ関連図書の分類記号と件名標目

Library Classification Numbers and
Subject Headings in eSports

八木 慶太郎
YAGI, Keitaro

尚美学園大学
総合政策学部
非常勤講師

Shobi University

2020年12月

Dec.2020

研究ノート

eスポーツ関連図書の 分類記号と件名標目

八木 慶太郎

Library Classification Numbers and Subject Headings in eSports

YAGI, Keitaro

Abstract

When library users are looking for material about something at the library, they often use subject retrieval. Considering the need for locating information by subject, classification numbers and subject headings as the standard access points are used by almost all libraries to show the subjects of library materials. They are assigned to all items listed in the online catalog, which makes it easier for library users to find books on the same or similar topics. Therefore, they can serve as very useful and important data items for library users to retrieve relevant information and identify resources efficiently and effectively. This means, they provide university students with several vital clues to understanding the topics in connection with their subject area and this is especially true in the case of newly emerging topics such as “eSports”.

Through the bibliographic data available from NDL-Bib, this paper verifies which class numbers and subject headings are being assigned to the literature on eSports. Furthermore, this paper reviews the extent to which the keywords “meeting” and “competition,” that commonly occur in the definitions of eSports found in books, dictionaries, and websites, are expressed under the subject heading, eSports (Contests) in LCSH. Additionally, the significance of understanding the concept of eSports from the perspective of Library and Information Science is discussed.

抄録

図書館の利用者は、特定の資料のタイトルや著者名を予め明確に念頭に置かず、自らの情報要求に応じた資料を、特定の主題からの検索（主題検索）によって入手することも多いことから、図書館の蔵書目録では、各資料の主題が「分類記号」や「件名標目」といった項目のデータとして明記されるようになっている。実際には、利用者は主題検索の際もタイトルからの検索の設定で検索を行う傾向が強いが、情報検索を効果的に行うためには、これらの項目を利用した検索が有効且つ重要である。

スポーツマネジメント学部で教育・研究の対象となる主題には、新しい事象が多く含まれているが、分類記号や件名標目は、特にこのような新しい主題の学問分野の中での位置付けや他の主題との関連の理解に有益という考えから、本稿では「eスポーツ」の分類記号と件名標目を例に用いて、新しい主題についての理解を深める方法について考察した。

また、eスポーツを主題とする図書や各種辞典、ウェブサイトで示されているeスポーツの定義にほぼ共通する「対戦」、「競技」というキーワードが米国議会図書館件名標目表にあるeSports (Contests) という件名標目で端的に表現されていることについても言及した。

キーワード

eスポーツ (eSports) / 主題検索 (subject retrieval)

日本十進分類法 (NDC : Nippon Decimal Classification)

国立国会図書館件名標目表 (NDLSH : National Diet Library Subject Headings)

米国議会図書館件名標目表 (Library of Congress Subject Headings (LCSH))

はじめに

図書館の利用者は、特定の図書のタイトルや著者名を予め明確に念頭に置かず、自らの情報要求に応じた図書を、特定の主題からの検索（主題検索）によって入手することがある。特に大学図書館の場合、学生は各科目でレポートを課された際に主題検索によって図書を探すことが多いことから、学生に対して主題検索を効率的且つ効果的に行う方法についてのガイダンスを行う必要性が極めて高いといえる。

図書館の図書には利用者の主題検索に資するよう、主題に関わるデータが大別して2種類、付与されている。1つは基本的に3桁の数字の組み合わせで主題を記号化している「分類記号」であり、もう1つは主題を端的な言葉で表現している「件名標目」である。最近は多くの図書館の蔵書検索システムでこれらが検索項目として利用可能になってきているので、各学部の初年次教育科目や図書館の利用ガイダンスの機会に、1年生のうちから学生にこれらについての基礎的な知識についても言及するようになれば、特に自分でテーマ（＝主題）を設定してレポートを書くことが求められている場合の文献収集に有効な技法の習得に資することができるだろう。これらのガイダンスを通して、①図書館所蔵の図書は基本的に主題に基づいて分類順に並んでいるので、設定したテーマに対応する分類記号を予め把握しておけば、その分類記号の図書が並んでいる書架に直行して参考になりそうな資料（それ自体）を1点1点直接確認する形で検索できること、②図書館で所蔵されている図書には、主題に基づく上述の分類記号と共に、件名標目という、個々の図書で取り上げられている様々な主題の概念を表す語彙を統一的に定めた一種の用語集（「件名標目表」）に基づいたキーワード（「統制語」と称される）が付与されているため、タイトルに主題を表す語が入っていない図書も、主題を表すキーワードである件名標目での検索によって視野に入るようになり、選択の幅が広がること、の2点を実感できるようになると、その延長で自分の日常生活で生ずる問題の解決や何らかの意思決定に必要な情報や趣味に関する情報の収集などにもこの技法を活用することができるようになり、生涯学習の見地からも有益であると考えられる。

スポーツマネジメント学部で教育・研究の対象となる主題には、新しい事象も多く含まれているが、分類記号や件名標目は、特にこのような新しい主題の学問分野の中での位置付けや他の主題との関連の理解にも有益という考えから、本稿では「eスポーツ」の分類記号と件名標目を例に用いて、新しい主題についての理解を深める方法について考察していくことにする。

1. eスポーツを主題の例として選定した理由

(1) スポーツマネジメント学部の中核的な対象領域の1つであること

2018年は「eスポーツ元年」といわれるが、eスポーツに特化した内容の科目が複数の他大学でも開講されるようになった2020年は「大学でのeスポーツ教育元年」ともいうべき年であるといえよう。eスポーツはスポーツマネジメント学部の中核的な対象領域として明確に位置づけられている上、尚美学園大学は2020年のスポーツマネジメント学部新設以前から、スポーツとゲームについての教育・研究が大きな柱の1つとなっており、スポーツは総合政策学部ライフマネジメント学科、ゲームは芸術情報学部情報表現学科や総合政策学部総合政策学科での中核的な対象領域でもあったという経緯がある。それぞれ豊富な実績と人的資源を有していることから、今後、この両面からeスポーツの本格的な教育・研究の展開を図ることができる点は、他大学に比して大きな優位性があると考えられる。

eスポーツは新しい領域であるため、eスポーツの教育・研究に資する文献はまだ豊富に存在しているとはいえないが、この2年間で着実に増加してきていることも確かであり、またeスポーツを主題にレポートや論文を書きたいという学生も潜在的に数多く存在することが予想されることから、今後、尚美学園大学の図書館としてのメディアセンターには、この領域をも明確に視野に入れた学術的な情報基盤を形成し、情報・資料面での教育・研究支援を推進していくことが望まれる。

(2) 「日本十進分類法 (NDC)」10版で「eスポーツ」が明記されていること

NDC10版 (NDC10) は「eスポーツ元年」とされる2018年よりもはるかに以前である2014年12月に刊行されたものである。世間ではまださほど話題になっておらず、関連図書もほとんど存在していなかった時期に既に対応する分類記号が想定されていたことは特筆に値するといえよう。

この「eスポーツ」は、後述するように、「7類 芸術」の中に位置づけられており、この「7類 芸術」の構成要素は、芸術情報学部全学科とスポーツマネジメント学部の対象領域のかなりの部分をカバーする (ほとんどの分類記号がこれらの学部の対象領域と対応している) 「芸術」、「スポーツ・体育」、「諸芸・娯楽」の3つから成っている。つまり、尚美学園大学の最も象徴的な領域はこの「7類 芸術」に属する領域であり、「eスポーツ」という新しい主題もこの象徴的な領域の中でも最も象徴的な位置付けにあるということが、このNDCからも明確に読み取れるのである。

スポーツマネジメント学部の学生を対象としたガイダンスでは、このような点についても言及することで、スポーツマネジメント学部での学び、あるいは尚美学園大学での学びへの興味・関心をさらに喚起させることができるものと考えられる。

2. eスポーツ関連図書の分類記号と件名標目

(1) 分類記号

NDCではあらゆる主題を3桁の数字で表すことを基本としており、1桁目は「第一次区分表」(大きく10区分で表された主題の一覧表)、2桁目は「第二次区分表」(第一次区分の主題のさらなる10区分で表された主題の一覧表)、3桁目は「第三次区分表」(第二次区分の主題のさらなる10区分で表された主題の一覧表)に基づいているが、具体的な個々の主題に対応する分類項目・分類記号が掲載されているのは「細目表」であり、実際の資料の分類作業は、この細目表に基づ

いて行われる。主題によっては3桁目の主題がさらに細分化されて3桁を超えた分類記号に収められることもあり、その場合は3桁目の後に . (ピリオド) を置いた形で4桁目以降の数字が続いている。細目表で示されている分類項目には必要に応じて、そこで示されている分類記号を付与する際の参考事項が* (アスタリスク) の記号に続き、「注記」という形で記載されるが、NDC10で新しく加えられた主題は「…は、ここに収める」という「包含注記」の文型でこの注記の部分に載ることも多い。

「eスポーツ」もNDC10から取り入れられるようになった新しい主題である。「798.5」という分類記号が充当されており、1桁目は「7 芸術」に属していること、2桁目は「79 諸芸. 娯楽」に属していること、3桁目は「798 室内娯楽」に属していることを、それぞれ意味しているが、「細目表」で3桁目の主題がさらに細分化され、「室内娯楽」の下位区分の1つである「798.5 コンピュータゲーム<一般>」という分類項目の中で位置付けられていることが、注記で明記されている。

(2) 件名標目

「国立国会図書館書誌提供サービス (NDL-Bib)」でeスポーツ関連図書の書誌データを検索したところ、「国立国会図書館典拠データ検索・提供サービス (Web NDL Authorities)」を介して参照できる「国立国会図書館件名標目表 (NDLSH)」で「eスポーツ」が件名標目として2020年9月17日に新設されたばかりであることが判明した。また、この件名標目がNDCの分類記号「798.5」に完全に対応していることも確認できた。

ちなみに、このNDL-Bibで件名標目が「eスポーツ」となっている日本語の図書を検索した結果、表示された図書は、以下の10点であった (9月30日時点)。出版年月順に列挙する。

- (1) 笈誠一郎 (2018) 『eスポーツ論：ゲームが体育競技になる日』ゴマブックス.
- (2) 岸大河 (2019) 『プロのeスポーツプレイヤーになる!』河出書房新社.
- (3) 笈誠一郎 (2019) 『eスポーツ地方創生：日本における発展のかたち』白夜書房.
- (4) 但木一真 (2019) 『1億3000万人のためのeスポーツ入門』NTT出版.
- (5) 黒川文雄 (2019) 『eスポーツのすべてがわかる本 = All about eSports!: プロゲーマー、業界のしくみからお金の話まで』日本実業出版社.
- (6) 岡安学 (2019) 『みんなが知りたかった最新eスポーツの教科書』秀和システム.
- (7) eスポーツ問題研究会 (2019) 『eスポーツの法律問題Q&A：プレイヤー契約から大会運営・ビジネスまで』民事法研究会.
- (8) 日経クロストrend (2019) 『eスポーツマーケティング：若者市場をつかむ最強メディアを使いこなせ』日経BP.
- (9) 青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」(2020) 『eスポーツ産業論』同友館.
- (10) すいのこ (2020) 『eスポーツ選手はなぜ勉強ができるのか』小学館.

現在のところ、eスポーツ関連図書はまだ少なく、全てメインのタイトルに「eスポーツ」と銘打たれているので、タイトルからの検索でも、件名標目での検索との大差があまり無いが、今後、さらに出版点数が増加すると、メインのタイトルに「eスポーツ」という語が含まれないeスポーツ関連図書も少なからず出現してくると予想されるので、その際にはこのような分類記号や件名標目を手掛かりとした主題検索がより大きな意味を持つようになるだろう。

なお、Web NDL Authoritiesでは、米国議会図書館件名標目表 (LCSH) に掲載されている件名標目も参照可能である。eスポーツについては、eSports (Contests) という件名標目となっており、LCSHではこの件名標目の適用範囲がスコープノートで次のように規定されている。

Here are entered works on electronic gaming in which individuals or teams compete in leagues or tournaments.

この規定は、あくまでも図書に件名標目を付与する際の留意事項として記されているものではあるが、「個人あるいはチームがリーグあるいはトーナメントで対戦する電子的なゲーム競技」というeスポーツの定義を示す一文として捉えることも可能であろう。この定義はまた、他のeスポーツ関連図書で言及されている定義とも整合性のあるものと考えられる。

なお、件名標目の括弧の中に記されている Contests は eSports の上位概念としても位置付けられており、独立した件名標目として用いられることもある。LCSH のサイトで件名標目としての Contests を別途検索してみると、eSports は Chess--Tournaments や Shogi--Tournaments などと同列で Contests の下位概念となる件名標目が多数列挙されているが、下位概念となる件名標目には Sports tournaments もある。このことから、LCSH における Contests という概念は、筧 (2019) などで示されている「マインドスポーツ」と「フィジカルスポーツ」の双方を視野に入れたものであることが分かる。

一方、スポーツ科学の領域では、Guttman (1977) が、どのような活動がスポーツとみなされるかということを検討する際の基準の1つとして、Competitive Games (CONTESTS) を挙げており、それを「マインドスポーツ」に相当する Intellectual Contests と「フィジカルスポーツ」に相当する Physical Contests とに区分して、スポーツとみなされるのはもっぱら後者のみであるとしている。Guttman (1977) に依拠してeスポーツのスポーツ性について検討を加えている Jonasson & Thiborg (2010) も、eスポーツが知的な競技か肉体的な競技かということについては議論の余地があるとしており、知的な競技をスポーツとして捉えることは全く想定していないように見受けられる。現時点でもまだ見られるeスポーツをスポーツとして認知することへの懐疑も多くはこの点に起因しているようである。

ちなみに、contest と competition という競技に関わる2語は、以下に示す複数の英語辞典での語義からも、関連度が高いことが分かる。

『ロングマン現代英英辞典』(オンライン版)

contest

a competition or a situation in which two or more people or groups are competing each other.

competition

- the people or groups that are competing against you, especially in business or in a sport
- an organized event in which people or teams compete against each other

以下の代表的な英語辞典3点に掲載されているeスポーツの語義も、eスポーツのコンピュータゲームを用いた対戦の競技性に注目したものとなっている。

Cambridge English Dictionary (オンライン版)

e-sports

the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events

Collins English Dictionary (オンライン版)

esport

a video game played competitively in front of spectators

Oxford English Dictionary (オンラインデータベース)

e-sport

A multiplayer electronic or video game competition organized as a spectator sport, typically involving professional contestants and watched by viewers online (frequently in plural). Also: such games or competitions collectively.

日本語の表記では「eスポーツ」ではほぼ統一されているが、英語の場合は上記の通り、辞典によって見出し語の表記が異なっている。英語では、①electronicの語形短縮としてのeで大文字と小文字、②eとsportの間のハイフンの有無、③sportで単数形と複数形、といったように表記のバリエーションがいくつも存在するからである。件名標目の利点は、このように表記が複数存在する場合に、件名標目表によって1つの標準的な表記の形が定められており（このことは「統制」と称される）、利用者がどの表記で検索しても、またタイトルでどの表記が用いられていても、この標準的な表記の形で検索したのと同様の結果が得られることにもある。

そして、以下に列挙する日本語の文献によるeスポーツの定義もまた、eスポーツのコンピュータゲームを用いた対戦の競技性に注目したものとなっている。ここまでの英語辞典で参照してきたのは特に「競技」に関わる語であったが、「対戦」という語に最も適合すると考えられるmeetingという語の語義も『ロングマン現代英英辞典』（オンライン版）ではa sports competitionと説明されており、「競技」と「対戦」というこの2語は、LCSHのContestsという限定語の語義に含まれるcompetitionとも一致していることが分かる。

一般社団法人日本eスポーツ連合 (n.d.)

「eスポーツ (esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

eスポーツ問題研究会 (2018)

コンピュータゲームやビデオゲームで行われる競技

寛 (2018)

陸上競技と同様に、電子上でおこなわれるさまざまなジャンルの競技を総称してエレクトロニックスポーツ=eスポーツと呼んでいる

寛 (2019)

競技性の高いコンピュータゲームやパソコンゲームを使った電子上で行われる対戦

大岩 (2020)

対戦型ビデオゲーム作品のプレイを競技化したもの

『大辞林』第4版

コンピュータ・ゲームを用いた競技。パソコンや家庭用ゲーム機、スマート・フォンなどのゲーム・ソフトで対戦する。シューティング・ゲームやスポーツ・ゲームを使用することが多

い。エレクトロニック - スポーツ。

3. おわりに

「学術情報基盤の今後の在り方について（報告）」（科学技術・学術審議会2006）の「2. 学術情報基盤としての大学図書館等の今後の整備の在り方について」には、「今後の電子化を踏まえた大学図書館の強化すべき機能」の1つとして「大学の特色等を活かした戦略的な紙媒体資料の収集・保存の必要性」が挙げられ、「従来型の紙媒体による資料の収集・保存・提供については、それぞれの大学の教育研究の特徴にあわせて、大学図書館としてその充実に努めることが必要である。（中略）学術図書資料の安定的な供給を行うという視点から、例えば、特定の分野ごとに紙媒体資料の収集拠点を戦略的に設定し網羅的に収集することも考えられる」とある。また、「さまざまな学術資料の収集・保存体制の確立・強化」という機能についての言及の部分では、「大学図書館の本来の目的である、教育研究上必要な資料・情報を系統的に備えるためには、着実な学術図書資料・情報の選定・収集・契約とともに、各大学の特色を活かした資料の体系的な収集・保存に努めることが重要である」とも述べられている。

尚美学園大学にとっての「特定の分野」とは、やはりNDCでいうところの「7類 芸術」に属するものが筆頭格であり、スポーツマネジメント学部ほとんどの対象領域も、また「eスポーツ」という新しい主題もそれに属しているということ、ここで改めて強調しておきたい。「7類 芸術」にスポーツが属しているのは、全ての学問分野を0から9までの10区分に収めざるを得ない「十進分類法」としての制約に因るところが大きいのであるが、この措置は、「スポーツはアートと呼びうるし、また、アートはスポーツでもありうる」という北澤（2020）のテーゼにも整合しているものとしてポジティブに再解釈することもできるのではないだろうか。さらに、北澤（2020）では「アートとしてのビデオゲームのスポーツ性は、eスポーツにおいて累乗的に際立つことになるだろう」とも述べられているが、これは「アートとしてのビデオゲーム」を追求する芸術情報学部情報表現学科と、「ビデオゲームのスポーツ性」を考究するスポーツマネジメント学部の双方を擁する尚美学園大学におけるeスポーツの教育・研究の意義を端的に示すものでもあるといえよう。

また、文学部や経済学部などといったような伝統的な学問分野に立脚した学部構成となっておらず、3つの学部はそれぞれの独自性を強く持っていながらも、学部間の密接な連携を指向している点で、他の芸術系・スポーツ系の学部ないし学科を擁する大学や、芸術大学・体育大学などとも一線を画しているということは、尚美学園大学の「大学の特色」として大きなものといえる。

「eスポーツ」は、このような「大学の特色」を学外に最も象徴的に示すことのできる「特定の分野」の主題でもあることから、尚美学園大学の大学図書館であるメディアセンターが今後、上述の2つの大学図書館の機能を意識的に担っていくことには極めて大きな意義があり、それは学生向けのレポート・論文の作成支援にも資することになるだろう。

なお、本稿で述べた内容は、メディアセンター発行の「レポート作成ガイド：Webを活用した資料収集から参考文献の書き方まで」の「STEP1 課題を理解する」に示されたレポートのタイプの1つである「報告型レポート（あるテーマについて、複数の資料を調べ、整理して解説する）」を特に意識したものでもあるが、現時点でこのガイドには各学部の科目で取り上げられる主題を想定した分類記号や件名標目についての言及が見られないので、今後の改訂版でこれらの項目についての言及が加えられることを期待したい。

参考文献

- 青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」(2020)『eスポーツ産業論』同友館。
- eスポーツ問題研究会(2019)『eスポーツの法律問題Q&A:プレイヤー契約から大会運営・ビジネスまで』民事法研究会。
- 大岩雄典(2020)「ゲーム×アートを考えるためのキーワード解説 3_文化・概念 eスポーツ」『美術手帖』2020年8月号, p.35, 美術出版社。
- 岡安学(2019)『みんなが知りたかった最新eスポーツの教科書』秀和システム。
- 寛誠一郎(2018)『eスポーツ論:ゲームが体育競技になる日』ゴマブックス。
- 寛誠一郎(2019)『eスポーツ地方創生:日本における発展のかたち』白夜書房。
- 岸大河(2019)『プロのeスポーツプレイヤーになる!』河出書房新社。
- 北澤憲昭(2020)「スウィングとスピン」中尾拓哉『スポーツ/アート』森話社。
- 黒川文雄(2019)『eスポーツのすべてがわかる本 = All about eSports!: プロゲーマー業界のしくみからお金の話まで』日本実業出版社。
- 尚美学園大学メディアセンター(2018)『レポート作成ガイド:Webを活用した資料収集から参考文献の書き方まで』尚美学園大学。
- すいのこ(2020)『eスポーツ選手はなぜ勉強ができるのか』小学館。
- 但木一真(2019)『1億3000万人のためのeスポーツ入門』NTT出版。
- 日経クロストrend(2019)『eスポーツマーケティング:若者市場をつかむ最強メディアを使いこなせ』日経BP。
- 日本図書館協会分類委員会(2014)『日本十進分類法 本表・補助表編 新訂10版』日本図書館協会。
- Guttman, A. (1977) *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports* Columbia University Press.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010) Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13(2), p.287-299.
- 一般社団法人日本eスポーツ連合 anon. n.d. 「eスポーツとは」
https://jesu.or.jp/contents/about_esports/ (accessed 2020-09-30)
- 科学技術・学術審議会(2006)「2.学術情報基盤としての大学図書館等の今後の在り方について(報告)」
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/toushin/1213896.htm (accessed 2020-09-30)
- 国立国会図書館書誌提供サービス (NDL-Bib) anon. n.d.
<https://ndl-bib.ndl.go.jp/F?func=login&RN=924785312> (accessed 2020-09-30)
- 国立国会図書館典拠データ検索・提供サービス (Web NDL Authorities) anon. n.d. 「eスポーツ」
<https://id.ndl.go.jp/auth/ndlsh/001355532> (accessed 2020-09-30)
- 米国議会図書館件名標目表 (LCSH) anon. n.d. “eSports (Contests)”
<https://id.loc.gov/authorities/subjects/sh2019102850.html> (accessed 20-09-30)
- 米国議会図書館件名標目表 (LCSH) anon. n.d. “Contests”
<https://id.loc.gov/authorities/subjects/sh85031543.html> (accessed 020-09-30)

辞典

- 松村明・三省堂編修所編(2019)『大辞林(第4版)』三省堂。
- 『ロングマン現代英英辞典』(オンライン版) <https://www.ldoceonline.com/jp/> (accessed 2020-09-30)
- Cambridge English Dictionary (オンライン版) <https://dictionary.cambridge.org/> (accessed 2020-09-30)
- Collins English Dictionary
<https://www.collinsdictionary.com/> (accessed 2020-09-30)
- Oxford English Dictionary (オンラインデータベース) (accessed 2020-09-16)