

サノタン版図書館ガイダンス教材の開発

Development of SANOTAN library guidance learning materials

佐藤佳子*

SATOH Keiko

Abstract:

We developed learning materials of library guidance oriented on the library of our college in order to learn how to use libraries and skills of research articles. We have conducted literature research, inspections and interviews of other libraries which are advanced in this field in Japan. Based on the results, we made a mystery solving game which participants try to escape out of the library of the college. Using gamification methods, students can learn about the rules in the library, the distribution of books, how to use OPAC, copyrights, etc. Based on the results of the verification, it is considered that this is useful as a library guidance learning materials at our college.

キーワード：

図書館ガイダンス、謎解きゲーム、アクティブ・ラーニング、ゲーミフィケーション

I. はじめに

インターネットの発展、スマートフォンの普及により年々学生たちの本・活字離れが進んでいる。レポート作成のための資料やキーワード、授業で説明した内容であっても記憶を思い起こすことなく、すぐにスマートフォンで検索し、卒業論文でさえも参考文献にURLが並んでしまう現状がある。

そのようななかで、近年、大学図書館、大型書店、地域の図書館を舞台とした謎解きゲームが流行している。これはアクティブ・ラーニング及びゲーミフィケーションの手法を用いたゲーム型学習である。正しい情報を正しく活用するためには、図書館や資料活用の楽しさを知り、検索技術を向上させる必要がある。そこで図書館の活用と資料検索技術

の習得につながるのではないかと考え、本学図書館を会場とした図書館ガイダンス教材を開発することとした。

II. 教材開発の経緯と用語について

1. 経緯

本学は、多数の専門領域をもつ短期大学である。これらに関する書籍は、時代の変化や最新技術の進化・開発にともない、次々と出版される。司書は、教員と連携し、書籍の選定、発注・受入を業の1つとしている。

本学の図書館は学生会館3階にあり、どちらかというと目立たない場所で、学生たちの利用が少ないことが課題である。図書館では、利用を促す工夫として、季節ごとの装飾、特別展示、学生による選書ツアー、図書館サポー

*佐野日本大学短期大学 総合キャリア教育学科 Sano Nihon University College Associate Professor

トサークル「本の虫」との協働などを行っている。

学生の図書館利用の導入は、入学時オリエンテーションで司書による入館の仕方、図書の借り方・返し方の説明を受けることである。さらに詳しい説明を希望する場合は、クラス担任が個別に司書に依頼して、OPAC、文献複写、マナーとルール、AVコーナー、自習室の利用について図書館で説明を受けるスタイルをとっている。後者がなければ、図書館に行くきっかけもつかみにくいのが実情だ。

本稿において、図書館の使い方やルール、資料検索の方法を学ぶことを以下、「図書館ガイダンス」と呼ぶこととする。

筆者は、1年生前期の担当授業のなかで独自に大学での学び方として、授業の受け方、レポートの書き方、図書館ガイダンスを8年ほど実施してきた。図書館ガイダンス後は、実践練習として自分で図書を探したり、借りたりする演習を行っていたが、自らの学びのために図書館を利用したり、図書を借りることにはつながらなかった。図書館を身近に感じ、図書の活用を促進させ、楽しく学ぶことができる演習を検討していたところ、他大学図書館等で図書館脱出謎解きゲーム（以下、「謎解きゲーム」）を取り入れていることを知り、作製に取り組むこととした。

初年度、第1作は平成29年4月に実施した。他大学の実施事例の情報は少なく、わずかな事例を参考に作製した。「脱出」の概念設定が難しかったことと、ストーリー展開が乏しく、難易度も高すぎて、ゲーム完了者は、15名中1名であり、その1名もゲーム終了（＝脱出）したことがわからないままだった。

第2作は、「さのまる救出大作戦」というタイトルで平成31年5月に実施した。佐野市のゆるキャラであるさのまるが図書館書庫に閉じ込められた設定でストーリーを作り、4～5名のグループ対抗戦とした。グループ対抗戦にしたことには、館内での参加者の動

きを分散するためである（注1）。前回の反省や先行事例、文献をもとに謎解きゲームの研究も進んだことで、ストーリーの作り方、謎の考え方、脱出の設定もでき、「脱出」した感覚のあるゲームになった。学生たちの評価も概ね好評で、グループ活動をしたことで「友達になれた」、「初めての人もたくさん話すきっかけになった。」と入学後早い段階での実施が友達作りという副産物を生んだ形になった。またストーリーに入り込み、「本当にさのまるが閉じ込められているのかと思った」「本当に会えると思っていた」などの感想が聞かれた。しかし、図書館に関する謎に特化しすぎたため、謎とストーリー、その展開を無理に結びつける結果になったことと、謎解きの初心者、ひらめきを使う思考にならず、謎解きが進むグループと進まないグループで進行に差が開きすぎてしまい、図書館や謎解きに苦手意識を持って終えてしまう学生がいたことが気がかりだった。

第3作は、令和2年12月に実施した。実施がこの時期になってしまった理由は、新型コロナウイルス感染拡大防止のため休校や分散登校、授業形態に制限があったためである。

本稿では、第3作の完成に至る研究結果と実施結果について述べる。

2. 倫理的配慮

本研究は令和2年度佐野日本大学短期大学研究倫理審査委員会の承認を得て進められた（承認番号第20－10号）。

3. 謎解きゲームに関連する手法とゲームの定義

謎解きゲームに関連する手法及び定義について述べる。謎解きゲームは、本研究においては、図書館活用のための教育的効果を期待した演習教材として位置付けている。これは教育手法の1つである「アクティブ・ラーニング」に分類される。アクティブ・ラー

ニングは、学修者が受け身ではなく、自ら能動的に学びに向かうよう設計された教授・学習法のことである。グループ活動、ディスカッションを行い、発見、問題解決学習を目指すことが主に知られている。

2つ目は、「ゲーミフィケーション (gamification)」である。ゲーミフィケーションとは、2010年代から使われるようになった言葉で、ゲーム以外の分野にゲーム要素を盛り込むことで、参加者の動機づけや積極的学習の促進を高める手法で、利用者が楽しみながら意図せずそれらと関わっていくことを目的としたものである(北村 2017)。ゲーム型学習は、主に能動的に問題解決型であるという点でアクティブ・ラーニングと類似しており、その手法の1つとして扱われることが多い(西森 2015)。そしてこのゲーミフィケーションを用いたものが「脱出ゲーム」である。脱出ゲームとは、様々な場所を舞台に、閉じ込められた空間で、謎を解いてそこから「脱出」することを目的とした体験型ゲームイベントである。

ゲーミフィケーションの手法に関し、杉谷は「自らの枠組みに閉じるのではなく、多様な機会に開放する仕組みを備えなければならない。」「ゲーム内での成功や熟達ゲームの外に参加者を誘導するような仕組みを持つ「開かれたゲーム」が検討されなければならない」と述べている(杉谷 2018)。本研究で開発する教材も実施後に図書館活用につながるものでなければならぬと考える。

III. 研究1 図書館ガイダンス謎解きゲームの予備的研究

研究Iの目的は、大学図書館等を舞台として実施されている謎解きゲームや文献を調査し、その特徴や案、作製方法を学ぶことである。

1. 先行事例・文献研究

1-1. 方法・手続き

ゲームの要素を取り入れたガイダンスを実施している大学図書館の報告書、ツール、論文、関連文献を収集し、分析する。大手検索サイト、CiNii、図書館大会報告書等から、「図書館」「大学」「謎解き」「脱出ゲーム」及び関連するキーワードで文献、先行事例を収集し、分析する。実施報告や謎解きゲームの問題用紙、ツール、開催要項、掲示物等を中心に平成29年3月より検索・収集を開始した。謎解きに関する書籍も参考にした。

1-2. 結果

収集できた資料は実践報告、謎解きゲームの説明書、問題用紙、開催チラシ、学会発表抄録、関連書籍である。資料が少ないためあらゆるものを収集した。10大学・協議会、5の公立図書館の19例を収集することができた。実施主体と事例数が一致しないのは、1つの大学で複数回実施しているケースがあったためである。同一地域の大学図書館が連携し、謎解きゲームを考え実施しているケースが2ケースあった。実践報告には、各図書館で謎解きゲームを取り入れた経緯と目的、ゲーム作製過程、対象者、参加者数、脱出率、開催期間、教育効果等が記載されていた(表1参照)。説明書と問題用紙は、実際の図書館の様子がわからないこともあり、内容を捉えきれないものもあったが、図書館内の構造、ルール、しくみなどをゲームに組み込むアイデアを得ることができた。

謎解きの構成は、はじめに「オープニング」という閉じ込められた背景となるストーリーや謎を解いて脱出しなければならないという目的と、脱出ゲームの設定やルールを説明する部分があり、最後には「エンディング」という脱出完了を伝える部分がある。ゲームは、謎が手元にあり、ヒントを探しながら進行するパターンと謎を探し出しながら進行するパ

ターンがあり、おおむね「手掛かりと謎探し」→「謎解き」→「新手掛かりと謎入手」という段階を繰り返す。「手がかり探し」は、ゲームの参加者が謎の元になる「問題文」や「ヒント」を入手すると「謎解き」へと移行する。参加者が「謎解き」で正解すると、新しい謎解きのために必要な「新手掛かり」が入手できる。参加者は、これを判断しながら、謎解きを行って行くことになる(田中 2018)。

これらから分かったことは、①図書館の使用方法を学ぶ教育効果を目的にしているとは限らない。②図書館内を歩き、ブースの名前や掲示物、置物なども含めて館内の様子を把握させることが含まれている。③図書館ガイダンスが目的の場合は、学内図書検索サイト(OPAC等)を使わせ、ISBNや請求記号の仕組みを学ぶことが含まれている。④ストーリーがともなう。⑤独自のキャラクターがストーリーテラーとして登場し、参加者が「ぼく」「君」と呼ばれ、ストーリーに入り込むように作られている。⑥多くの場合、自由参加だが、教育効果が認められ、新入生に授業の一環として行われているケースがある。⑦自由参加の場合、開催期間は約1カ月以内である。⑧作製者は図書館職員または図書館を支援する学生グループ、あるいは両者の協働である。⑨対象者は、大学図書館にあっては、在学生、学内者、児童(出前授業の一環として)だった。公立図書館にあっては、地域住民(利用者)であり、単発のイベントとして開催した場合は、概ね小学校高学年以上となっていた。

⑩参加者の参加形態は個人またはグループであった。⑪ゲームの予想所要時間は30分から90分程度であった。⑫脱出成功率は概ね50%以下であった。⑬脱出完了者にはプレゼントを渡している。⑭謎は、3を基準に展開する。1場面あたり、3つの謎、これを3場面の設定が参加者を飽きさせず、展開しやすい(田中 2018)からである。⑮年齢層

に合わせたレベルの謎の設定が必要であることがわかった。

2. 視察研究

2-1. 方法

謎解きゲームの実際を知るため、謎解きゲームを実施している図書館と団体への視察を行うこととした。視察先は、大学図書館、公立図書館、大型書店とした。多様な場を選択したことには、それぞれが実施目的、立地条件、利用者の属性等が異なりそれが謎の作製にも影響すると考えたためである。各視察先で謎解きイベントへの参加またはインタビューあるいはどちらかを行う。インタビューの内容は、実施の目的、謎解きゲームの作製者、謎の作り方・考え方、実施回数、参加者数、参加状況、効果である。

2-2. 結果

(1) A 大学図書館へのインタビュー

謎解きゲームを4年ほど継続して実施している。謎作りとツールの作製も1名の職員が担当している。年間を通して、さまざまな図書館内イベントを実施しており、謎解きゲームもその1つとなっている。開催期間中、自由参加の形態をとっており、学内者であれば、誰でも参加できる。一度に成功しなくても少しずつ進めることができ、複数回図書館に足を運ぶきっかけになっている。謎の内容は、図書館ガイダンスに特化したものではない。挑戦者・脱出完了者は館内専用掲示板に氏名を書くなどして、他の学生の参加者促進をはかっていた。毎年、謎とストーリーテラーや登場人物が変わるため、新入生以外も楽しむことができる。脱出完了者には、オリジナル文房具(付箋)のプレゼントがあった。

(2) B 市立図書館 謎解きゲームの体験とインタビュー

平屋づくりで、老若男女が来館する地域の

表 1

種別	企画・運営	キャラクター	対象	制限時間	内容	実施年月	参加人数	脱出成功率	賞品	収集物・及び収集先
1	職員フューリング ルールブック 学生図書館ボランティア、職員と協働	あり	新入生中心だが 学内者も可	なし	ガイダンス	2016,2017ガイダンス 期間2018年は授業内		H28 (12.7%) H29 (26.3%)		報告書
2	学生図書館ボランティア、職員と協働		学生	なし	ガイダンス	2014.1				報告書
3				なし	ガイダンス	2014.11.4-13		54.30%		チラシ・HP
4	学生スタッフ・図書館運営スタッフ		新入生中心だが 学内者も可		ガイダンス	2014～				図書館通信
5		あり	在学生	なし	ガイダンス	2015.12				図書館通信・問題
6	脱出ゲームプロジェクトチーム		学生		イベント	2017.10.2～10.6		45% (33組 96名中 15組 45名)	USB メモリー	特設サイト
7	脱出ゲームプロジェクトチーム		学生		イベント	2018.10.1～5		8%	レジヤ バック	特設サイト・ 問題
8	脱出ゲームプロジェクトチーム	あり	学生		イベント	2019.9.30～10.4	45組 83名	グループ36%、人数 45% (15組 37名)	オリジナル グッズ	特設サイト
9	学生		小学高学年	30分	小学生向け イベント	2010.4	32名 4人グループ 8組		缶バッジ	報告書
10			新入生		ガイダンス	毎年前期必修	2013年度 166クラス			学会発表・HP
11			新入生中心だが 学内者も可		イベント	2016.4.6～4.28				図書館協議会誌
12					イベント	2015.10.26～11.6				大学図書館学生サポ ーターブログ
13	職員				イベント・ ガイダンス 要素含む	2015.12.7～18				図書館研究紀要
14	大学				イベント	2017.5.29～6.7	19名 (11組)			問題・特設サイト
15	公立図書館	あり			イベント	2016.2.2～3.31			シール	ツール
16	公立図書館		15～30歳		イベント	2015.9.7と10.5	*グループ参加	15%		チラシ・HP
17	公立図書館		中高生		イベント		*グループ参加			チラシ・HP
18	公立図書館		小学高学年	60分(行事)	イベント	2018.12.1～28				チラシ・HP
19	公立図書館			60分(行事)	ガイダンス	2013.10.27		100%		報告

図書館である。年間通して、映画上映、図書館司書体験、作品展示などのイベントを行っており、謎解きゲームの開催は、2日間の図書館まつりの1イベントであった。謎は、図書館職員で作製し、主に子どもを対象としたものの、少し難しいものは保護者の方も一緒に参加することを想定したとのことだった。図書館への来館を促すことが目的であったが、合わせて館内を知ってもらうことを意図した。初めての試みであり、試行錯誤だったが、親子連れが多く参加する様子が見られ、目的はある程度達成できているのではないかと考えているとのことだった。

体験では、受付で、謎の書かれた問題とヒントのありかを表示した館内地図を受け取り、ゲームを開始する。館内探索と、簡単な資料検索ができるようになる仕組みで、図書館ガイダンスの内容が含まれていた。図書館ガイダンスとそれ以外の謎を混在させた作りであった。掲示物や装飾、請求記号、図書館職員の存在なども謎に盛り込まれていた。終盤には、子ども向けの本検索サイトを活用して、本を探し、謎を解くという流れになっている。最後には解読した番号を入力して宝箱のカギを開けることになっており、子どもたちの期待感を膨らませる工夫があった。脱出完了者には、文房具（鉛筆）のプレゼントがあった。

(3) 大型老舗書店での謎解きゲーム体験

創業150年の老舗書店であり、地下1階、地上3階建ての建物全体を使い、謎解きゲームイベントが開催されていた。対象は顧客であり、参加は無料、1階レジカウンターでパンフレットを受け取り、開始する。営業時間内で参加者は出入り自由、制限時間なし（数日かけて参加しても良い）であり、ゲームには、自分自身のスマートフォンを利用する。このゲームの目的は当該書店等が提供する電子書籍を読むためのアプリを利用させること

だからである。ゲームの過程で、ストーリーテラーが語りかけ、参加者を誘導したり、ヒントを与えてくれる。ゲーム中、次の謎の解読につながるツール（ゲーム終了後はしおりとして再利用可）を入手できたり、売り場の本棚のなかから次の謎を見つけだしたり、書店の歴史を刻んだ壁画や装飾物がヒントになっていたりと多様な作り込み方だった。何度も1階から3階を行き来し、滞在時間は2時間ほどになった。座る場所も用意されているが、満席で空気がなかった。難易度が比較的高く、歩き回りながらでは、じっくり考えることができなかった。

3. 考察

研究Iでは、他図書館等で実施されている謎解きゲームを調査し、その特徴や案を学ぶことで、本研究での謎解きゲーム作製に活かすこととした。作製者及び参加者としての2つの視点で謎解きゲームを分析することができた。

大学図書館においては、毎年度春に行うもの、時期的なイベント（大学祭等）で行うものがある。前者は新入生や進級に合わせたガイダンスの意図があり、後者は、ゲームの会場を図書館と設定し、利用率向上やイベントとして開催し、ガイダンスの要素は必ずしも含まれない。謎解きの場として、図書館が選ばれることには、図書館が閉鎖的で広さや死角、掲示物、装飾があり、従来の雰囲気、機能を壊すことなく謎解きのヒントを設置することが可能であることが考えられる。必ずしも謎の全てが、図書館ガイダンスの意図を含んだ謎に特化しておらず、適度にガイダンス以外の要素を盛り込むことで、謎解き独特の思考を意識させたり、ストーリーの展開が容易になる。実施形態は、指定された期間内に自由に来館し、個人または1～2名程度の少人数で行うもの（主催者によっては「セルフツアー」と呼ぶ）と授業内で新入生対象にグ

ループワークとして行われているものがある。授業内で行う場合は、20名程度の学生が一度に館内で移動するため、できるだけ館内に分散するように謎解きに時間差ができるようにし、ストーリー展開を多様にするなどの工夫がされている。独自のキャラクターを登場人物として、ストーリーや進行を語らせ、参加者をストーリー展開の一部として参加させている。謎を解くにあたり、館内で学びたい事柄（館内の各ブース、図書の配架場所、請求記号の仕組み、検索ツール、外部文献検索サイト等）に触れるよう誘導している。

以上を踏まえ、本研究における謎解きゲームは、①図書館のもつ機能、要素を謎に盛り込む。②図書館ガイダンスを目的として行うが、必要に応じてガイダンス以外の謎も取り入れる。③司書による館内説明の時間を設け、復習や実践を兼ねてゲームに取り組む。④説明から脱出成功まで90分以内で終わるものとする。⑤オープニングからエンディングまでのストーリーを設定する。⑥ストーリーを進行するキャラクターを設定する。⑦脱出成功者にはプレゼントを用意する。⑧対象者は大学生とし、学生のその後の図書館活用意欲の向上を含み脱出成功率は80%以上と高めに設定する。以上8つの項目を設定した。

IV. 研究Ⅱ サノタン版図書館ガイダンス謎解きゲームの作製

1. 目的

研究Ⅰの結果を踏まえ、サノタン版図書館ガイダンス謎解きゲームの作製を行い、有用性について検証を行う。

2. 方法

教育的効果、図書館活用促進を主軸とし、筆者と司書で謎とストーリー展開の検討を重ねた。佐野市のゆるキャラである「さのまる」をストーリーテラーに使用することとし、佐野市に使用承諾許可をとった。試案を学生に

実施してもらい、有用性をはかるためアンケート調査、分析を行った。

3. 結果

3-1. 結果①謎解きゲームの作製と検証

本稿の謎解きゲームは「さのまると図書館巡り」と題し、さのまるが学生とともに図書館内を探検するストーリーになっている。司書による説明の復習と実践的要素を含むものとした。具体的には、図書館のマナーやルール、OPACの使い方、本学図書館が使用しているブクログ（注2）の使い方を盛り込むことを必須とした。対象は新入生だが、2年生でも1年次図書館ガイダンスを受講していない場合は、実施可能な内容とした。

手順は、図書館司書により説明を受講後、オープニングストーリーと第1の謎と注意事項を配布し、ルール説明を行う。具体的なゲームの流れは、表2の通りである。謎の構成は、1場面あたり3つの謎とし、3場面設定した。ただし、第3場面は時間の都合上、謎1つにした。難易度は、学生の意欲向上や達成感を与えるため脱出率80%程度に設定した。

3-2. 結果②実施検証

謎解きゲームの実施検証は、1年生を対象とし、2回行った。新型コロナウイルス感染拡大防止対策として、1回あたりの人数を少なくして行った。これにより個々のグループ及び個人の動きに目が行き届き、細かな課題を抽出し、修正を重ねることができた。

1回目の検証では、司書による図書館ガイダンスにヒントがあることを伝え、開始した。ゲームについては、多くのルール説明をせず、第1の謎と注意事項の配布に留めた。

第1の謎の謎Aは、比較的簡単な謎ではあるが、グループメンバーに配布した問題用紙に個々に異なるヒントが書かれていて、参加者はヒントを見せ合い協力しなければならない。学生たちは、5分程度でそのことに気

表2

場面	謎	問いの内容	学習目的
第1場面	謎1	・ウォーミングアップ	グループのアイスブレイク 謎解き思考の練習
	謎2	・館内探索 ・ISBNの数字のしくみ	図書館内のブース配置がわかる
	謎3	・ISBNを知る ・請求記号の見方 ・図書の配架場所を探す	OPACによる図書検索 請求記号のしくみを理解する 館内の場所、図書の配架場所を把握する
第2場面	謎1	・持ち込める飲料の種類 ・館内におけるコピーの方法と範囲 ・図書分類方法・請求番号 ・OPACの正式名称 ・借し出し冊数の上限	図書館内のルール 著作権法 図書の分類の方法と意味 通常借し出し期間と特別借し出し期間の違いを知る
	謎2	サノタンブクログの閲覧	サノタンブクログの使い方を知る
	謎3	新聞配置場所の理解	新聞の配置場所と閲覧の仕組みを知る
第3場面	—	OPACを使用した本の検索	OPACの活用 他の専門分野への理解

づき、謎解き思考に頭を切り替え、協力して謎にとりかかることができた。ウォーミングアップの意図としては効果があったと言える。またこの謎の解答に行きつくまでにグループごとの進行に時間差が発生し、その後の謎も1つの場所に複数のグループが集まってしまうことなく動きを分散させることができた。

請求記号とISBNを使った謎は、事前説明だけでは、両者の違いが分からないようだったが、自身でISBNを調べ、請求記号で本を選び、借りることで区別がついていた。

1回目の検証では課題がいくつかみつかった。1つ目は、本格的に謎解きに入った際、司書のガイダンスをしっかりと聞いていた学生のグループが、謎を解ききる前に解答に気づいてしまい、先を急ぐあまり手順を飛ばしてしまった。2つ目は、わからないことはすぐにスマートフォンで検索する様子が見られ、事前の司書のガイダンス内容を思い出す機会を失っていたことである。スマートフォンの利用については、OPACやブクログの検索に使用するため、他の謎の場面でも特に使用制限をかけていなかった。参加学生の知識習得状況により二極化したことが起こった。

2回目の検証では、検証1回目の改善策と

して、第1の謎と注意事項の用紙を配布した上で、筆者が読み上げ、説明を丁寧に行った。早さを競うのではなく図書館の使い方を学ぶゲームであるため、順番通り謎を解くこととスマートフォンは許可した問題のみ使用可と付け加えた。スマートフォンが使用できる謎を限定したところ、わからないことは、館内を歩き回り、館内のツールや掲示物などからヒントを探す様子が見られ、図書館の隅々まで見て、活用する理想的な図書館ガイダンスの形となった。

3-3. アンケート結果

検証で収集したアンケート結果を以下に示す。2回の検証でアンケートに影響する内容に修正および変更は加えていないため2回の合計を結果とする。

アンケートは、無記名、自記式で行った。回答者は、全員1年生で、20名で回収率100%である。

質問は、1. 図書館使用の理解度を「とても理解できた」から「全く理解できなかった」の5段階、2. ゲームの感想を「とても楽しかった」から「全く楽しくなかった」の5段階、3. 難易度を「とても簡単だった」から「とても難しかった」の5段階で評価しても

らった。また本ゲームで学んだことを自由記述で最大3つ挙げてもらった。

「図書館の使い方を理解できたか」において、20人(100%)が「とても理解できた」または「理解できた」を選択した。「ゲームの感想」では、20人(100%)が「とても楽しかった」または「楽しかった」を選択した。「難易度」は、「とても難しかった」4人(20%)、「難しかった」13人(65%)、「どちらでもない」3人(15%)という結果だった(表3)。

「ゲームで学んだこと」では、「OPACの使い方」が16人、「図書の配架場所と図書の並び方」10人、「ブックログの使い方」9人、「本の探し方」7人、「図書館のルールやマナー(飲

食含む)」6人、「本の背ラベル(請求記号)について」3人、「新着図書コーナー」2人、「本の借り方」2人という結果だった(表4)。

4. 考察

研究Ⅱでは、図書館ガイダンス謎解きゲームの作製と2回の実施検証を行った。2回とも館内説明から脱出成功までほぼすべてのグループが90分以内で脱出完了した。脱出成功グループは、6グループ中5グループ(83.3%)であった。

謎解きゲームの内容は、研究Ⅰの結果から導き出された8つの項目を柱とした。ウォーミングアップやストーリー展開に応じてガイ

表3 ゲームの感想

(1) 図書館の使い方を理解できたか					20人
とても理解できた	理解できた	どちらでもない	理解できなかった	全く理解できなかった	
11(55.0%)	9(45.0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	
(2) ゲームの感想					
とても楽しかった	楽しかった	どちらでもない	楽しくなかった	全く楽しくなかった	
18(90.0%)	2(10.0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	
(3) 難易度					
とても難しかった	難しかった	どちらでもない	簡単だった	とても簡単だった	
4(20.0%)	13(65.0%)	3(15.0%)	0(0%)	0(0%)	

表4 ゲームで学んだこと

複数回答(人)

OPACの使い方		16
図書の配架場所と図書の並び方		10
ブックログの使い方		9
本の探し方		7
図書館のルールやマナー(飲食含む)		6
本の背ラベル(請求記号)について		3
新着図書コーナー		2
本の借り方		2

ダンス以外の謎も取り入れた。司書による館内説明の復習や実践を兼ねるため、説明の内容とゲームのすり合わせを行い、学生の思考や傾向、館内での動きを想像しながら、検討を行った。ストーリーテラーであるさのまるの使用許可を謎解きゲーム一式を提出して佐野市より承諾を得た(注3)。脱出完了者には、さのまるとともに脱出するという意味で、さのまるが描かれたプレゼントを用意した。

事後アンケートの結果、全員がこの謎解きゲームが楽しかったと解答しており、このゲームの主旨である図書館の利用の知識・技術について学ぶことができていた。

以上のことより、本謎解きゲームは、本学図書館における図書館ガイダンスの教材として、有用性があると考えられる。

IV. 全体のまとめと課題

筆者は図書館の専門家でも教育分野の専攻でもない。今回は大学での学び方を教える教材のひとつとして謎解きゲームの開発に取り組んできた。

手探りで始めた教材開発であったが、その過程で、これまでに知りえなかった図書館の業務やしくみ、イベントを企画・実施、学びのためのサポート、多くの役割を備えていること、それらを図書館独自に研究している大学があるなど多くのことを知った。他大学ではこれらの活動を専門の職員、図書館支援団体の学生、または両者が協働で行っている例もあった。大学における図書館の必要性と可能性を大いに感じた。

OPACが手元のスマートフォンで使用できる時代になり、いつでも気になったときにあらゆる資料を検索することができる。スマートフォンの小さな画面を通して、図書や資料を発見し、手元に取り寄せる。そこから広がる世界の大きさ、自分が必要とする知見に出会えたときの喜びを知ってほしいと思う。第3作の検証時、こんなことがあった。最後の

第3作第3の謎では、自分の専攻する領域のみならず、他領域の図書を検索し借りることを体験させた。あらゆる領域の本があることやその面白さに気づきメンバーたちと談笑していたり、自分の借りたい本を探してなかなか戻ってこない学生がいたり、ゲームの一環で借りた本であるのにそのまま借りていく学生、保護者の仕事(職種)に関する本を見つけて一緒にみたいとゲーム終了後改めて探しに行く学生がいた。このようなできごとを見るにつけ、学生たちには図書館をもっと利用してほしいと思った。

今後は、学内の教材の1つとしてアピールし、他のクラスでも活用してもらうことと、学生と共に改定版や新規のゲームを開発したいと考えている。

謝辞

1作目から3作目までのゲームには、多くの学生が参加し、アンケートのみならず、貴重な意見を伝えてくれた。

また本学図書館司書吉井和子氏には、多くの専門的アドバイス及び率直なご意見をいただき、視察先の紹介、ゲーム実施の協力等、4年間に渡るこの研究を精力的に支えていただいた。彼女なくしては、この教材は完成しなかった

たくさんの力添えに心から感謝したい。

参考・引用文献

- 長谷川敦史(2014)「早稲田大学図書館ボランティアスタッフ LIVS」発足の経緯と今後の学生協働」『ふみくら 早稲田大学図書館報』(85), 10-11.
- 長谷川敦史(2015)「大学図書館における「脱出ゲーム」とゲーミフィケーションの可能性」『ふみくら 早稲田大学図書館報』(87), 2-4.
- 北村貴広・角康之(2017)「ゲーミフィケーションによる図書館利用者の行動変容」『マル

- チメディア, 分散協調とモバイルシンポジウム 2017 論文集』621-628.
- 神谷純子 (2017) 「謎解きリアル脱出ゲーム: 「夢の体験教室」における大学施設体験型講座の実践報告」『地域連携研究: 帝京科学大学地域連携推進センター年報』1, 61-65.
- 西森哲也 (2015) 「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」『大学図書館研究』102 (0), 22-33.
- 尾城友視 (2018) 「平成 29 年度一橋大学附属図書館脱出ゲーム「ガーゴイルからの挑戦状」実施報告」『一橋大学附属図書館研究開発室年報』(6), 6-03-1-6-03-9.
- SCRAP 著・篠原菊紀編 (2019) 「脳が喜ぶ新刺激がたくさん! 謎解きドリル 70 問」SCRAP 出版.
- SCRAP 「リアル脱出ゲームとは」(検索日: 2020.12.25) <https://realgame.jp/about.html>
- 田中一広 (2018) 「テンプレート式 脱出ゲームの作り方」総合科学出版.
- 津田ひろ子 (2017) 「全国初! 県内の複数大学・短期大学の図書館で【謎解きゲーム】を開催!」『信州大学附属図書館研究』(6), 123-130.
3. さのまるの使用にあたっては、さのまるは一人称の使用が決まっていないため「ボク」などが使えない。またさのまるは言葉を話さない設定など制限があり、教材一式を提出し、チェックを受けたうえで、佐野市から使用許可を得た。

(注)

1. 限られた館内スペースで、参加者の動きを分散するためには、ストーリーや謎を複数作成し、展開させなければならない。個人よりもグループにした方が、それは少数で済む。
2. ブクログは外部サービスである。本学図書館では、来館するきっかけ作りとして、新着図書をブクログに登録している。図書のパッケージを見ることができ、わかりやすく好評である。司書が随時更新し、月に1回全学生に URL をメールで配信している。

