

【報告】

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

尾城 友視

(学術情報課レファレンス係)

一橋大学学術・図書部

1. はじめに

一橋大学附属図書館（以下、当館）では、平成28年度及び平成29年度の春季ガイダンス期間に「ガーゴイルからの挑戦状」と題した脱出ゲームを館内で実施した。学部新入生を対象とした情報リテラシー教育の新たな方法を模索した試みであり、2年間の実施を通じて成果と課題の双方が得られた。本報告では、脱出ゲームの実施に至る経緯をはじめ、実施概要、ゲーム中で出題した問いの内容や実施結果についてまとめる。

なお、脱出ゲームの発案から企画・運営は、当館の情報リテラシー教育ワーキンググループ（以下、リテラシーWG）¹全体で取り組んだ。情報リテラシー教育のあり方について様々な議論がなされる中で、一つの事例とみていただければ幸いである。

2. 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」

2.1 脱出ゲーム実施の経緯

当館では、リテラシーWGのメンバーを中心に、新入生を対象とした図書館ガイダンスや館内ツアーを毎年4月に実施している。このうち館内ツアーは、全館の協力体制を得て、図書館職員が実際に館内を案内しながら基本的なサービスや資料の所在について説明するものであるが、平成27年度における参加者数が前年度の205人から100人へと半減した。この結果を受けて、新入生への利用指導の機会を損なわないようにするため、より新入生の関心を惹く方法はないか検討していく中で、「脱出ゲーム」の実施が提案された²。この提案がリテラシーWG内での賛意を得て、勉強会や検討を重ね、新入生の中でも学部生をターゲットとした「脱出ゲーム」の実施案としてまとめられた。さらに館内での合意を経て、平成28年度の実施が決まった。

2.2 実施概要

平成 28 年度および平成 29 年度の実施概要は次のとおりである。

期間	平成 28 (2016) 年 4 月 1 日 (金) ~4 月 28 日 (木) 平成 29 (2017) 年 4 月 3 日 (月) ~4 月 28 日 (金)
会場	一橋大学附属図書館内
対象	学内者
形式	館内に設置された「脱出のしおり」を入手し、指示に従って館内に設置されたパネル (大問) を巡り、謎を解くクイズラリー形式。

企画のターゲットは学部新生であったが、図書館で実施するイベントとして、広報物や掲示物に記載した「対象者」は広く「学内者」とした。ターゲット設定に加え、実施初年度である平成 28 年度の脱出成功率の目標値を 20%と定めた。図書館のサービスや資料検索に関する基本的な知識を身に付けてもらうことが目的ではあったが、本学の学生の参加意欲・知的好奇心を刺激するためにも、問題の難易度は高めにしたとの意図があった。

具体的なゲームの進め方は次のとおりである。全体を通して、当館の建物入り口に配置されている 2 体のガーゴイルが、新生の「ぼく」を導くストーリー展開になっている。

- ① 館内に設置されたスタート地点で「脱出のしおり」を入手し、ゲーム開始。しおりには、ストーリーの導入部分、小問 10 問、大問を解いて得られたキーワードの記入欄、アンケートと賞品応募欄 (氏名・学籍番号・メールアドレス・希望賞品) が記載されている。
 - ② しおりのストーリーを読み、まず小問 10 問を解く。小問を解くと、館内の特定の場所が示される。
 - ③ ②で示された場所へ行くと、大問パネルが設置されている。問題を解くとキーワードが入手でき、次の大問パネルに誘導される。
 - ④ 大問を 5 問解き、5 つのキーワードを入手したら、しおりの所定の場所にキーワードを記入する。しおりの指示に従い、各キーワードから 1 文字ずつ抜き出して得られた文字列から、脱出ゲームの最終的な回答となる「脱出の合言葉」を導き出す。
 - ⑤ 合言葉をローマ字に変換し、しおりに記載されている URL の足りない部分を補いアクセスすると、回答の正否が確認でき、ストーリーのエンディングを読むことができる。
 - ⑥ アンケートと賞品応募欄を記入し、しおりを館内の応募 BOX に投函し、終了。
- * 後日「解答編」として、各問の解答をスタート地点に掲示した。
- * 賞品の当選者には個別にメールで連絡し、当館で賞品の授与を行った。



写真1 スタート地点



写真2 館内パネル



写真3 参加風景

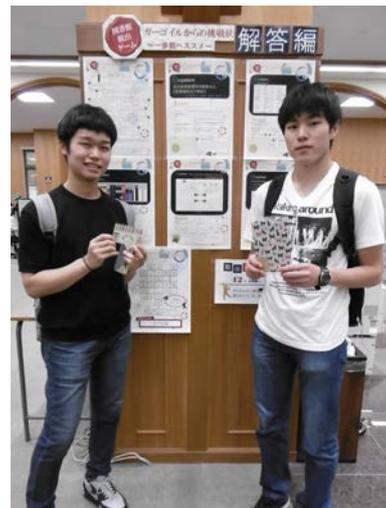


写真4 解答編掲示と賞品授与

2.3 平成29年度の実施方針と準備作業

各年度の参加者数は後述するが、平成28年度の参加者数は平成27年度の館内ツアー参加者数を大きく上回った。さらに、提出されたしおりのアンケート結果や、解答編と共に設置した感想コーナーへの書き込みから、学生が楽しんで参加していたことが伺えた。また、ゲームに参加している学生の行動や表情から、講義形式のガイダンスとは異なる反応を目にすることができ、手応えを感じる部分も大きかった。

一方で検討事項も散見された。まず、脱出成功率が目標値の20%に届かなかった。参加した職員からも「問いの内容というよりも、ゲームの仕組みが難しすぎる」「脱出ゲーム慣れ

していないと難しい」といった声が上がった。さらに、開催期間中にかかる手間は少ないものの、事前の作問やしおり、パネル作成には大きな労力がかかることもわかった。

これらの結果を受けて、平成29年度においても引き続き脱出ゲームを実施することになったが、内容を刷新することはせず、「再演」という形を取ることにした。平成28年度と同じ問題構成のまま脱出成功率20%という目標は据え置き、細部での改良を図ることとした。

具体的には、職員の声を参考に、しおりやパネルの表現・レイアウトを見直し、出題の意図や解答の手順が伝わりにくいと思われる箇所を修正した。この作業の中で、ある問題を解く上でポイントとなる大型本の別置書架が見つかりにくいのではないかと思ったり、書架の表示を目立つよう変更した。脱出ゲーム内に留まらず、実際のサービスにおける問題点の発見・改良に繋がるという思わぬ収穫となった。

これに加えて広報として、4月に入ってから当館の公式 Facebook ページにおいて「アナザーストーリー」を6回に分けて連載した。これは脱出ゲームの舞台となる「異世界の図書館」がなぜ生まれてしまったのか、その秘密をガーゴイルが新人図書館員に明かすというストーリーになっている。本編である脱出ゲーム自体の内容、設定は変更しなかったため、アナザーストーリーを展開することで新たな要素を追加し、ゲームの雰囲気や世界観を醸成させることをねらった。

2.4 問題構成とねらい

小問・大問には、それぞれ図書館に関する基本知識を身に付けてもらう工夫がなされている。平成29年度の実施に際し、各問いの内容と、その問いを解くことで身につけることが期待される知識・能力を可視化できるよう、表にまとめた(表1)。これによって、脱出ゲームを情報リテラシー教育のツールの一つとして位置づけることを改めてリテラシーWG及び館内で確認できた。

小問は、貸出冊数の上限から機関リポジトリの名称等、図書館が提供しているサービスを中心に、館内で配布している「利用案内」を読むことで比較的容易に回答が得られるような内容になっている。大問は、実際にOPACを使って資料を検索し、書架や資料の現物を確認させるなど、初歩的な情報検索行動を体験できるような構成となっている。更に、請求記号を用いた計算問題や、館内に置かれている銅像を実際に見なければ解けない問題など、いわゆる脱出ゲームらしいクイズ要素も加えられている。

表1 各問のねらい

	問いの内容	身につけられる知識
小問0	学部生の貸出冊数の上限	利用者区分によって借りられる資料の冊数が違うことを理解する。
小問1	グループ学習室の入室者数の上限	グループ学習のための施設の存在を知る。
小問2	当館 OPAC「HERMES」の正式名称	所蔵資料を検索するためのデータベースの存在を知る。
小問3	各種図書館サービスを WEB 上で利用できるサービスの名称	各種図書館サービスを WEB 上で利用できるサービスの存在を知る。
小問4	図書館内でコピーする際に遵守すべき法律	図書館内での複写行為は法律により定められていることを理解する。
小問5	館内に持ち込める飲料	館内の飲食ルールを知る。
小問6	本館1階にあるエリア	館内のエリアを知る。参考図書がまとめて置かれていることを知る。
小問7	一橋大学機関リポジトリの名称	機関リポジトリの存在を知る。
小問8	ラテン語レリーフ「TEMPUS FUGIT」の意味	図書館にまつわるエピソードを知り、大学の歴史に触れる。
小問9	ゲーム内の「今日」の日付	資料を借りられる期間について理解する。
	問いの内容	身に付けられる知識・能力
大問1	図書館資料の検索	資料を検索し、請求記号を手がかりに書架から資料を見つけることができる。
大問2	新聞記事の検索	特定の日付の新聞記事を、縮刷版を使って見つけることができる。
大問3	書架ブラウジング&大型図書の所在確認	様々な参考図書があることを知る。大型図書が別置されていることを知る。
大問4	大閲覧室の胸像のブラウジング	大閲覧室の存在を知る。胸像を通じて大学の歴史に触れる。
大問5	複数の請求記号を用いた計算	請求記号の仕組みを理解する。

2.5 実施結果

平成 28 年度及び平成 29 年度のそれぞれの参加者数は以下のとおりである。

表 2 平成 28 年度及び平成 29 年度参加者数／脱出成功者数／脱出成功率

		平成 28 年度	平成 29 年度
参加者数		213 人	160 人（前年比△53 人）
脱出成功者数		27 人	42 人（前年比+15 人）
	学部新入生	13 人	14 人
	大学院新入生	0 人	8 人
	在学生	13 人	13 人
	その他	1 人	1 人
脱出成功率		12.7%	26.3%（前年比+13.6）

参加者数は、「脱出のしおり」がスタート地点から減った数をカウントした。脱出成功者数は、提出されたしおりのうち、正しい「脱出の合言葉」が記入されている数をカウントした。しおりを提出しない限りカウントされないため、実際に「脱出の合言葉」まで行き着いた参加者の数は正確には把握できていない。

平成 29 年度の実施結果を見ると、参加者数が平成 28 年度に比べ大幅に減少している。この要因を特定することは難しいが、身分を知ることができる脱出成功者のうち、在学生の割合が下がっていることから、在学生全体の参加者数が減ったと考えられる。再演、つまり平成 28 年度と同じ内容であるために参加を敬遠した在学生が一定数いたものと思われる。一方で脱出成功者数は 15 人増加し、脱出成功率は目標値である 20%を上回ることができた。

しかしながら、脱出成功者のうち学部新入生はわずか 13～14 人に留まり、これは一橋大学の学部新入生全体³から見ればわずか 1.3～1.4%に過ぎない。脱出ゲームの当初からの目的は、学部新入生に図書館の基本的な知識を身につけてもらうことであり、平成 29 年度においては情報リテラシー教育のツールとして機能することも示したいと考えつつ実施したことに照らし合わせると、この数字は十分とは言えない。これらの数字から、脱出ゲームは情報リテラシー教育のツールとして有効かもしれないが、十分にその機能を果たすためには、まず学部新入生に参加してもらう仕組みを作ることが必要であるという課題がリテラシーWGで確認された。

ただし、在学生の参加が予想以上に多かったことは一つの収穫であった。2.3でも触れたようにアンケートの反応も好意的なものが多く、「脱出ゲーム」というコンテンツによって学生の関心を惹くことはある程度可能であるという感触を得た。

3. 図書館総合展ポスターセッションへの出展

3.1 出展の経緯とねらい

平成29年度の実施準備を行う段階で、脱出ゲームの取組みについて図書館総合展⁴のポスターセッションに出展してはどうかという声がリテラシーWG内で上がっていた。平成29年度の実施結果の成否次第ではあったが、出展料とポスター印刷にかかる費用の支出も含め、出展については平成28年度中に館内で合意を得た。

平成29年度の実施を終え、2.5で述べたとおり、成果と課題がそれぞれ得られた。この結果を受け、2年間の取組みをまとめ、ポスターセッションに出展することが決まった。ポスターセッションへの出展によって、他館との情報交換を行う機会にもなり、今後の展望に対するヒントが得られるかもしれないという期待もあった。

ポスター制作は、リテラシーWGから3名の職員が担当した。6月に展申込みを行い、7月～10月にかけて内容の検討、ラフ案の作成、原稿作成を行った。内容においては、来場者から率直な意見をもらえるよう、当館の問題意識や現場の動き、また前掲の「各間のねらい」や参加者数もそのまま掲載するよう心がけた。更に、来場者が後に参照できるものを用意したいと考え、実際に使用した「脱出のしおり」や、3パターン用意したエンディングストーリー、平成29年度に新たに作成したアナザーストーリーをそれぞれ小冊子にまとめ、会場で配布した。なお、出展したポスターのPDFは一橋大学機関リポジトリ HERMES-IRで公開している⁵。

3.2 反響と受賞

図書館総合展会期中の3日間は、なるべくリテラシーWGのメンバーが会場に在席するようにした。メンバーの報告を総合すると、多くの来場者が足を止めてくれた印象であった。会場では、「ガイドランスの代替ツールとするため、各間に意図をもたせているのがよい」「作問は誰が行ったのか？大変ではなかったか？」といった感想や質問を受けた。大学図書館のみならず公立図書館、学校図書館の関係者から声をかけていただくことも多く、脱出ゲームを図書館で実施することへの関心の高さを感じた。

なお、ポスターセッションでは来場者の投票により授与される「最優秀賞」「優秀賞」「運営委員会特別賞」が設けられているが、光栄なことに当館から出展したポスターが最優秀賞を受賞した。会期を終えて3週間ほど経った11月末、突如館内に飛び込んだ明るいニュースとなった。この場を借りて投票してくださった皆さま及び運営事務局にお礼を述べたい。



写真5 ポスター展示風景

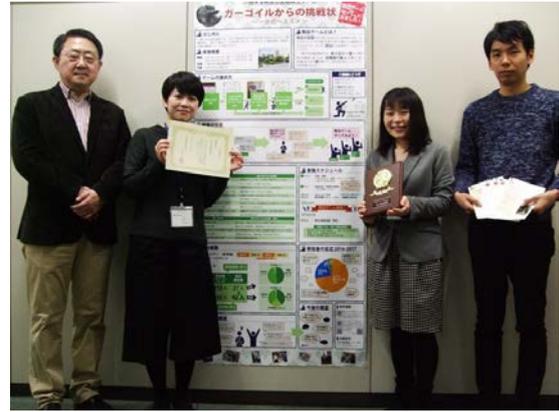


写真6 最優秀賞授与式後、館長（左）と担当者

4. 平成30年度の実施について

脱出ゲームを再演する一方で、平成29年度の春学期には、法学部及び社会学部における導入ゼミ（学部新生が履修するゼミナール科目）での図書館ガイダンスを試行しており、平成30年度以降は、実施学部の拡大や内容の充実を目指すこととなった。もし導入ゼミにおける図書館ガイダンスの実施が定着すれば、学部新生全体に対してより画一的な情報リテラシー教育活動を行うことができる。実際には導入ゼミの履修要件は学部によって異なるため、「学部新生全員」とは言い切れないが、そうであっても図書館が独自に集客・開催するガイダンスよりも遥かに効果が高いことは明らかである。

脱出ゲームは2年続けて実施したことで、運営面では要領を得てきたが、学部新生の捕捉率を向上させない限り情報リテラシー教育活動の中で位置づけていくことは難しい。一方で導入ゼミでのガイダンスを拡充していく方向性が固まっており、限られた人員であらゆるコンテンツに注力していくことは難しいとも思われた。ポスターセッションへの出展の段階では、例えば学生との協働や他館との連携、また、より簡略化したセルフツアーに転換するという案もあったが、導入ゼミでのガイダンス拡充を最優先とすることとし、平成30年度の春のガイダンス期間において脱出ゲームは実施しないことを決定した。

5. まとめ

以上、当館において平成28年度及び平成29年度に実施した脱出ゲームと、図書館総合展ポスターセッションへの出展、さらに今後の当館の情報リテラシー教育活動の方向性について概観した。脱出ゲームは、当館の情報リテラシー教育活動として位置づけ2年にわたり実施し一定の成果も得られたが、今後は授業と連携した初年度教育の拡充が優先されること、初年度教育が行き渡れば脱出ゲームの内容はカバーされることから、平成30年度は実施しないこととなった。しかし、脱出ゲーム自体は、目的や対象、実施するタイミングを適切に企図することで十分に成果を上げられるコンテンツであると実感している。例えば、普段あまり図書館を利用しない層をターゲットとし、脱出ゲームを契機に図書館に足を運んでもらいつつ、図書館の利用方法を復習してもらおうといったことも考えられるかもしれない。他館の実施例を見れば、学生協働に主眼をおくことも十分に可能であろう。当館に限らず、本報告が今後の新たな取組みの参考となれば幸いである。

¹ 当館では、情報リテラシー教育に係る活動をワーキンググループ体制で行っている。平成28年度においては、レファレンス係職員3名及び他係の職員4名の計7名で活動した。

² 平成28年度の情報リテラシー教育活動の全体や、その中における脱出ゲームの位置づけについては、より詳細な報告が既にあるためそちらを参照されたい。匂坂佳代子. 平成28年度情報リテラシー教育活動報告：ゲーミフィケーションやアクティブ・ラーニングを取り入れた能動的ガイダンスへの転換と、情報リテラシー教育活動のリデザイン. 一橋大学附属図書館研究開発室年報. 2017, (5), p. 124-140. <http://doi.org/10.15057/28671>, (参照 2017-01-12).

³ 平成28年度の学部新入生は1,014人、平成29年度は1,012人であった。“一橋大学データ集”. 一橋大学. http://www.hit-u.ac.jp/guide/information/data/33_students_U.html, (参照 2018-02-07).

⁴ 第19回図書館総合展は平成28年11月7日(火)から9日(木)の3日間、パシフィコ横浜にて開催された。

⁵ “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～一步前へススメ～”. 一橋大学附属図書館. <http://hdl.handle.net/10086/29021>, (参照 2018-02-27).

[Report]

A Report on the Real Escape Game "A Challenge from Gargoyles" at Hitotsubashi University Library

Ojira, Tomonori.

Reference Service Section, Academic Services Division, Department of Library Affairs,
Hitotsubashi University