

第18回図書館総合展 ポスターセッション出展！！ 図書館Quest快挙なるか？！

来る11月8日からパシフィコ横浜において開催される「図書館総合展」に今年もポスターセッションに参戦！2014年・2015年と2年連続で「優秀賞」を受賞した桃山学院大学の勝算やいかに？！

桃山学院大学の今年のテーマは「図書館Questってどうやねん?!」。「図書館Quest」とは2016年4月からスタートした図書館プログラムのこと。新入生オリエンテーション、文献探索ガイダンス、大学生のための読み方レッスン講座、国際教養学部大学入門セミナーⅡ図書館ガイダンスにゲーム的要素を取り入れた。

これはゲーミフィケーションというビジネスや教育分野の強化学習の概念を取り入れたもの。桃山学院大学では2014年にライブラリースタッフ(らいすた)による学習支援活動にゲーム的要素を入れることに挑戦した。そんな彼らは今年でも図書館での数々のイベントのご意見番として重要な役割を果たしている。ライブラリースタッフと図書館運営スタッフが織り成す図書館プログラムが学内でどのように評価されたのか。また、図書館総合展での評価はどう出るのか。乞うご期待!!



2014年6月に開催された米国でのALA総会に図書館スタッフが参加。ゲームデザイナーのジェイン・マクゴニカル氏による講演やゲームに関するブースなどを見学。



図書館Quest 誕生秘話



2015年1月、第2回新聞活用セミナーをライブラリースタッフが実施。パズルクイズなどゲーミフィケーションを取り入れた内容に変更。

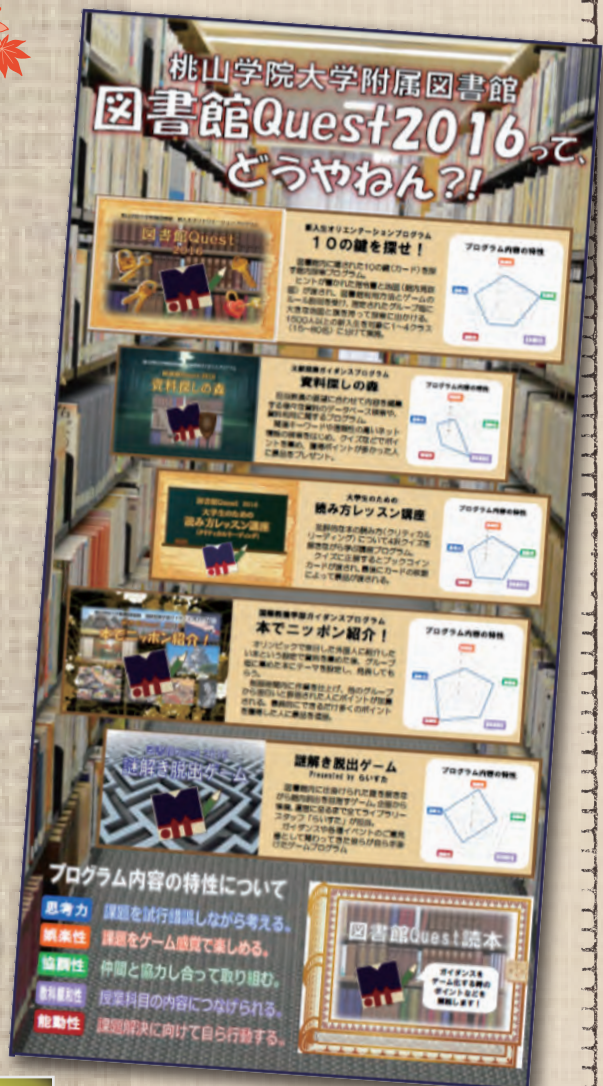


2015年3月、オリエンテーションをはじめ、図書館イベント全体をポイントゲーム制にした「MOTT王国の秘宝を探せ」を提案したが実施体制が整わず断念。

2015年4月に新入生オリエンテーションにおいて、OPACでの検索結果件数を当てるクイズを実施。

2016年2月、諸事情により新入生オリエンテーションが従来の方法では実施不可となる事態となったため、前年提案した内容を部分的に実施することを提案。

ゲーム的演出のため地図や動画、ナレーションを入れて名称を変更。ライブラリースタッフによるリハーサルを経て……



重要キーワード： 「ゲーミフィケーション」 Gamification

「ゲーミフィケーションとは、非ゲーム的文脈でゲーム要素やゲームデザイン技術を用いること」*1)あるいは「まったく新しいエンゲージメントモデルをつくり出し、新たな特定のコミュニティを動機づけて、目標を達成させる」*2)ことをいう。

ゲーミフィケーションは「理屈抜きに人を夢中にさせるゲームづくりのノウハウを、ゲーム以外の分野に応用して、楽しみながら自ら進んで取り組む仕掛けをつくり出すこと」*3)であり、エンゲージメントという「質の高いやる気」を引き出す手法としてビジネスや教育分野で用いられている。

【引用・参考文献】

- 1) ケイン・ワーバック・ダンハンター、渡部典子訳『ゲーミフィケーション集中講義』、阪急コミュニケーションズ、2013年
- 2) ブライアン・パーク、鈴木素子訳『GAMYFYゲーミファイ』東洋経済新報社、2016年
- 3) 長尾一洋著『「仕事のゲーム化」でやる気モードに変える』実務教育出版、2013年

図書館Quest

シリーズ紹介

図書館オリエンテーション 「10の鍵を探せ！」

最初にミッションが言い渡され、それをクリアするための謎と地図が渡される。そのあとにヒントとなる図書館利用方法やゲーム上のルール説明を受け、指定されたグループ毎に大きな地図と旗を持って探索に出かける。探し物は館内の書架に置かれた「鍵」のカード。「鍵」カードは学生がこれから学習上必要と思われる資料の本棚に置かれており、それを探しながらどんな時に館内のどんな場所を利用すれば良いのかを体験的に知ってもらうゲーム。



動画や音楽にもゲーム的演出を取り入れ、退屈しやすい説明の時間を大幅に短縮したのが特徴。

国際教養学部図書館ガイダンス 「本でニッポン紹介！」

国際教養学部の大学入門セミナーⅡ(1クラス20名程度)の一コマを使って実施するガイダンス。1クラス3～5のグループに分かれ、オリンピックで来日した外国人に紹介したい本という設定で資料を集め、自分たちでテーマを設定し他のグループに紹介する。全グループが発表した後、どのグループが選んだ資料が面白く感じ、一番投票が多かったグループに景品が渡される。



課題の意図を正しく理解させ、課題に沿ったテーマを設定し、そのテーマを他の人に説明することを目標に実施。



桃大図書館通信 MOTT 第11号はいかがでしたか。今回は、「図書館総合展特別号」として発行しました。図書館総合展とは、読書・学習・研究環境に関する最新技術と知見が一堂に会する、図書館関連で国内最大の展示会です(MOTT第8号参照)。今回のポスターセッションでは図書館が行っている情報リテラシー教育の一端を紹介させていただきました。図書館では、これからもさまざまなプログラムを行いますので、楽しみにしてください。(k)

文献探索ガイダンス 「資料探しの森」

担当教員の希望により授業(ゼミ)の中で1クラス5名～30名程度で行う資料の検索方法に関するガイダンス。基本は資料全般の探索コースと雑誌・記事を重点に探索する2つのコースがある。内容は、教員ごとに要望するデータベースやテーマに合わせて編集する。データベースを検索しないと解答できないクイズを出題し、クラスによってはポイント制を導入して獲得したポイントによって景品を用意。情報・メディアの種類や特性に留意することを推奨し、情報の出所や信頼性を点検・確認させ、課題の解決に適した信頼性の高い情報源を推測することを目標に実施。



大学生のための 「読み方レッスン講座」

本の内容を批評しながら自分の論考を加えていく読み方(クリティカルリーディング)について4択クイズを解きながら学ぶ講座。テーマに沿って資料を紹介するブックトーク手法を応用し、館内にある資料の内容を解説していく形式。2～5のグループに分かれて実施し、4択クイズに正解するとブックコインカードが渡され、最後にカードの枚数によって景品が渡される。

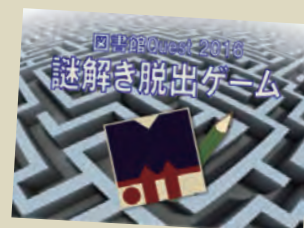


入手した情報、データおよび意見を比較・分類して、自らの考えと類似する点や違う点を説明することを推奨。複雑で難しい内容でも4択クイズを用いることで楽しみながら理解を促すことを目標に実施。

「謎解き脱出ゲーム」

Presented by らいすた

毎年開催の図書館オリエンテーションの館内ツアーをはじめ、ビブリオバトル、新聞活用セミナーと数々の図書館イベントを手がけてきたライブライースタッフ「らいすた」。そんな彼らが図書館内で謎解きゲームを仕掛ける。参加者は一般常識問題をベースに「らいすた」自身が考えた難易度の高いクイズを解かねば図書館を脱出することができない。



ガイダンスや各種イベントのご意見番として関わってきた彼らの成果が垣間見られるゲームとなっている。