

## ナゾトキゲーム×早稲田大学図書館 2023 春 Library Week 実施報告

奥村 絃美・中嶋 更紗・蓮沼 明子（利用者支援課）

中央図書館を舞台にした物語に沿って、謎を解きながらゴールを目指すナゾトキゲーム。これは、過去に図書館ボランティア団体 LIVS が実施して好評を博した企画<sup>1)</sup>を、現在の図書館サービスにあわせてアレンジしたものであり、Library Week 期間中の平日 10 日間実施した。簡単ではあるが、イベントの実施報告を行う。

## ①参加方法

QR コードを読み取り、特別 WEB サイトにアクセスしてもらい、ゲームに参加する形式とした。また、アンケートもオンラインで実施した。前回までは紙のシナリオや問題用紙の準備・補充作業が発生していたがその手間が省け、作業の効率化につながった。一方で、ゲーム前後に参加者がレファレンスカウンターに立ち寄る形をとり、注意事項の説明などを通じて図書館員とコミュニケーションをとる機会を意識的に設けた。

## ②シナリオ・出題内容

前回に引き続き、本学の図書館に関する知識を得られる内容にした。特に新入生の参加を想定し、本の検索方法、貸出・返却ルール、図書館の歴史、契約データベースの利用などを盛り込むことで、今後の図書館利用に有益となるようなものにした。

## ③ LA（ラーニング・アシスタント）の活用

LA に相談できるヒントタイムを設けた。また、ナゾトキのルートにも LA カウンターを順路に組み込み、気軽に質問・相談ができる場所であることをアピールできた。

## ④事前準備

イベントが滞りなく実施できるよう事前の周知や準備を徹底した。各関係者へ写真付きのマニュアルを配付・説明したり、掲示を各箇所を設置したりすることで、大きなトラブルなく終えることができた。

## ⑤ゴールした参加者からの感想

参加者のうち約 4 割がゴールし、アンケートでは「図書館の新しい機能や施設を知ることが出来た」「ストーリー仕立てになっていたのが面白かった」「パスワードを打ち込まなければ次の問題に進めない点が本格的なゲームだと感じた」など、多くの好意的な評価をいただいた。

最後に、今回最終問題をクリアした参加者には、レファレンスカウンターで物語の最終章を手渡した。実は、この最終章は次のストーリーへの誘いである。ヒントはすでに隠されている。中央図書館か、図書館 Web サイトか、あるいはこの『ふみくら』に？

You see, but you do not observe. The distinction is clear.<sup>2)</sup>

## 注

- 1) 長谷川敦史. 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. 2015, no.87, p.2-4
- 2) Doyle, Arthur Conan. "A Scandal in Bohemia." Adventure of Sherlock Holmes. Penguin Books, 1981, p.11-12



特別 Web サイトの画面



LA のヒントタイムの様子