

全国初！県内の複数大学・短期大学等の図書館で 【謎解きゲーム】を同時開催！

津田 ひろ子（信州大学附属図書館工学部図書館）

キーワード：謎解きゲーム、図書館間連携、共同制作、利用者教育、図書館広報

1. 本稿の目的

平成 27 年度第 65 回長野県図書館大会・第 10 分科会（大学専門図書館部会）において問題を共同制作した【図書館謎解きゲーム】を、県内の複数大学・短期大学等の図書館で同時開催した経緯を振り返り、その意義を考察する。

2. 長野県図書館協会と長野県図書館大会について

本題に入る前に、長野県図書館協会と長野県図書館大会について概略を説明したい。

長野県図書館協会は図書館法の成立を機に、県内の公共図書館、学校図書館、公民館図書室等が一体となり、連絡提携を図り、図書館活動の主体となることを目的として、昭和 25 年 12 月に設立された。当初から公共図書館と学校図書館がその母体であり、全国的にも稀な学社一体の全県的な図書館協会として、設立から数年の内に全県下に支部組織が設立され、昭和 28 年に学校図書館法が成立すると更に活動内容が充実した。

昭和 30 年代後半に公共図書館部会、小中学校図書館部会が設置され、P T A 母親文庫活動と相まって事業・活動が本格化した。また、昭和 50 年代後半には、高校、大学も参加し研究会が発足した。

このような経緯の中で協会設立以来、毎年、長野県図書館大会を開催し、各研究会においてもそれぞれ独自の事業、活動を行ってきた。

この間、図書館を取り巻く環境は、生涯学習の進展とその対極にある子どもの読書・活字離れの深刻化への対応策としての読書活動の推進、社会の情報化・デジタル化への対応等、大きく変化してきた。

このため、設立から 55 年を迎えた平成 17 年 8 月、県下の図書館振興のために時代の方向性を見据え、県民の教育文化の向上に寄与し、図書館の進歩発展に貢献することを目的に、新しい「長野県図書館協会」が設立された。^(*)

大学専門図書館部会は当初、短期大学図書館主体の研究会として発足し、その後、四年制大学図書館や企業図書室等も参加するようになり、平成14年に現在の大学専門図書館部会となった。

長野県図書館大会（以下、大会）においては毎年、大学専門図書館部会でひとつの分科会（以下、分科会）を持ち、司会・発表館と企画・記録館がそれぞれ2館ずつの合計4館が担当することになっている。司会・発表館を担当した2館が翌年の企画・記録館を担当することで、分科会の継続性と円滑な運営を図っている。

3. 平成27年度分科会に向けての準備

(1) 分科会実施体制

大学専門図書館部会（以下、部会）による長野県図書館大会・分科会の実施体制は、大会実行委員会との連絡・調整を企画館が行い、分科会のテーマや発表形式、進行は司会・発表館の2館で相談のうえ決定、実施する。分科会当日の記録は記録館がA4版1枚程度の報告書に取りまとめ、企画館を通して大会実行委員会へ提出することになっている。

平成27年度分科会は、企画館が長野女子短期大学図書館（以下、長野女子短大）、司会・発表館が飯田女子短期大学図書館（以下、飯田女子短大）と信州大学工学部図書館（以下、信大工学部）、記録館が信州大学医学部図書館（以下、信大医学部）、大会実行委員会・第10分科会担当は佐久大学図書館（以下、佐久大学）であった。

(2) テーマ決定まで

図書館職員（司書）、特に大学・短期大学図書館に勤務している職員は仲間意識が強く、全く面識のない相手との初めての電話でも会話がスムーズに進むことが少なくない。司会・発表館の飯田女子短大・小池美津貴氏と信大工学部・津田（筆者）も全く面識がなく、互いに相手の興味の在り処、発表できる手持ちのテーマの有無、など事前の知識が一切ないまま打合せを行うこととなったが、分科会での大きなテーマは『図書館の広報について』とし、単なる事例発表ではなくワークショップ形式での実施に挑戦しよう、と2週間の間に交わした2本の電話と1通のメールで5月下旬には合意していた。

その後、日常業務に追われて具体的なテーマや内容等の検討がなかなかはかどらずにいたところ、信州大学教育学部図書館から「職場体験で受け入れた附属中学校の生徒たちの一人から『謎解きイベント：ナナちゃん^(*)を救い出せ！（終わるとあら不思議、図書館の使い方がわかるようになっている）』をやったら面白いと思う、と提案があった」との興味深いニュースが届いた。

おりしも、インターネット上や実際の建物等を使った脱出ゲームや謎解きゲームなどが話題を呼んでおり、調べてみるといくつかの大学図書館や公共図書館でも館内を舞台に開催していることが判明した。^(*)

そこで、大学・短期大学図書館の広報手段の一つとして【謎解きゲーム】の問題をワークショップ形式で作成することを分科会の具体的な内容とした。

【謎解きゲーム】の目的は、『図書館利用上ぜひ知ってほしいことを謎解き形式で出題し、全部回答すると図書館サービスの基礎知識が身についている』とした。

(3) 分科会事前準備

分科会に向けて、ワークショップのための事前準備と当日の進め方について、大筋の手順は下記①～③とし、④を最終目標とした。

- ① 大会前に、部会会員館から【謎解きゲーム】の問題素材にしたい図書館サービスや規則（利用者に「最低限、これは知っておいてほしい／守ってほしい」こと）を提案してもらう。
- ② 分科会当日、①で提案してもらった問題素材から4～5つをピックアップし、素材と同数のグループに分かれて各グループで1問ずつ作成する。
- ③ ②で作成した問題をほどよい順序に並べて【謎解きゲーム】を完成させる。（会員館の状況によっては、その館オリジナルの問題を追加／差し替え、問題数の絞り込みも可とする。）
- ④ 出来上がった【謎解きゲーム】を使い、
 ≪謎解きイベントWeek：「図書館にまつわる〇つの謎を解き明かせ！」≫
 として、実施に賛同する会員館で同時開催することを目指す。

上記①の準備として、大会実行委員会からの大会案内通知が部会会員館に届いたタイミングを見計らい、飯田女子短大と信大工学部の連名で、分科会の司会・発表を担当する挨拶とともに、分科会のテーマと実施形態・目的、事前に問題素材を募ることを含む「周知メール」を配信した。このメールにより、問題素材の収集と兼ねて分科会への参加意欲を高めることも目指し、堅苦しい事務連絡文書ではなく、極力平易な言葉づかいでの記述を心がけた。

次に、②の準備として、①の周知メール配信から約2か月の間に提案された問題素材を、カテゴリー別に区分けしてエクセルファイルにまとめ「分科会開催リマインダメール」に添付し、ワークショップの進め方と共に参加者に事前周知を図った。あわせて、ワークショップのグループ分けはくじ引きで行い、どのカテゴリーのグループになるかは当日のお楽しみであることも予告し、義務的な参加意識を少しでも払しょくするよう努めた。

また、③の準備として、完成した【謎解きゲーム】の問題を会員館で共有するために、インターネット上に共有サイトを開設した。長野女子短大、信大医学部、佐久大学に、試験的に開設した共有サイトのアクセス状況や使い勝手の点検を依頼し、サイトの目的や使用ルールを追加するなどの修正を行った。

4. 分科会当日

分科会参加者 19 名中 9 名が信州大学の職員であったため、同じ大学が固まらないように信州大学用と他の参加者用の 2 種類のくじを飯田女子短大が用意し、5 つのグループに分かれた後、アイスブレイクも兼ねて全員で机・いすの移動などの会場設営を行った。

信大工学部からワークショップの進め方について改めて説明を行い、最終的に大きく下記のカテゴリーに分けた問題素材を紹介してから、問題形式が偏らないよう、各グループがどの問題形式にするかを早い者勝ちの申告制で決めた。

- ① 情報検索（論文・記事検索、ウェブ検索との違い、オープンアクセスなど）
→クロスワードパズル形式
- ② 図書館の使いこなし方（複写、レファレンス、予約など）→○×クイズ形式
- ③ 利用ルール・マナー（飲食、通話、書き込みなど）→文字列組み合わせ形式
- ④ 図書の利用（貸出冊数・日数、延滞罰則、禁帯出など）→3 択クイズ形式
- ⑤ 図書検索（OPAC、分類番号、書架配置など）→暗号解読形式

その後、各グループに 1 台ずつ用意したノートブック PC を使い、テーマが解答になるように逆算して問題を作成する作業に入った。この作業中に、テーマに関連した互いの館の状況を話し合ったり、抱えている問題などを相談したりする場面もあり、よい情報交換の場ともなった。

作業時間終了後、グループ代表者が問題と解答をプロジェクタで投影しながら発表、解説を行った。全グループが問題を完成させており、発表が終わった時には自然と拍手が沸き起こり、参加者全員で達成感を味わった。

最後に、以下の点を確認して分科会のワークショップを終了した。

- (1) 作成した問題は、飯田女子短大と信大工学部で出題順序を検討し、また、統一感を出すために文言等を整形して、各館が改変可能なひな型を作成する。
- (2) 部会共有サイト URL を、分科会に参加した会員館以外の参加者も含めて、全会員館に周知する。この共有サイトに整形した問題ひな型をアップロードして、全員で共有・利用する。また、各館で作成した PR 用のポスターなども共有サイトにアップロードし、他館が流用することを可として準備作業の省力化を図る。
- (3) 会期を平成 27 年 12 月 7 日（月）～18 日（金）の 2 週間として、実施に賛同する図書館で一斉に【図書館謎解きゲーム】を開催する。
- (4) 開催館の規模や状況によって【図書館謎解きゲーム】の問題の差し替えや増減ができることとし、全問正解者や参加者への表彰や副賞を出す・出さない、等も各館の判断にゆだねることとする。

なお、大会実行委員会で行った参加者アンケートの分科会へのコメントは以下の通りであった。

- ・いろいろなアイデアが出され、大変刺激を受けた。
- ・今回みたいなワークショップはまたやりたい。面白かった。（同様 2 件）
- ・大変充実した分科会でよかった。（同様 2 件）

- ・今年の分科会はとても満足する内容だった。(同様 2 件)



グループでの問題作成の様子



作成した問題の発表

5. 【図書館謎解きゲーム】開催

分科会后 1 週間の間に、飯田女子短大と信大工学部が中心となり、長野女子短大、佐久大学、信大医学部からも助言を得ながら、問題冊子、解答・解説冊子、ポスターのひな型原稿を完成させ、共有サイトに順次アップロードした。

その後、共有サイトの完成報告と URL の周知とともに、【図書館謎解きゲーム】開催は義務ではないが「県内の大学・短大等の図書館が一斉に開催する」という話題性も狙っているので、できるだけ参加してほしいという趣旨のメールを部会会員館と会員館以外の分科会参加者に配信した。

さらに、信大工学部では他館より一歩先行する形で、開催予告や開催中の状況、開催後の総括等を HP や Twitter、会員館向けメールなどで周知してゆき、【図書館謎解きゲーム】開催館がどのように取り組んでいけばいいか、先導役を務めた。

また、開催館の意欲を高めるために、国立国会図書館ポータルサイト「カレントアウェアネス(CA-R)」に記事掲載を依頼した。^(*)

上述の呼びかけや下準備などにより、【図書館謎解きゲーム】同時開催館は 15 館となり、また、ポスターから HP の掲載文までひな型が用意されたので何とか開催に間に合わせる事ができた、という開催館からの声も寄せられた。

各館でのゲーム参加者(学生)からは、以下のような感想が多数寄せられた。

- ・実際に図書館にこないとわからない問題は、普段、図書館を利用しない自分にとっては、来館する良いきっかけになった。
- ・普段あまり意識しない図書館の細かい使い方などについて学ぶことができるいい機会になった。
- ・難しかったが、内容は面白かった。図書館内を歩き回ったのは初めてだった。
- ・知らないことをクイズ形式で知れてよかった。

- ・図書館のルールを再認識する良い機会になりました。
- ・わくわくしながら解くことができました。とても楽しかったです。



会員館にメール配信した画像（一部）

6. 考察

この【図書館謎解きゲーム】は、当初は図書館の広報手段の一つとして作成することを目的としていた。しかし、分科会に向けて準備を進めていく中で、次の2点も目的として浮上した。

- ①職員の能力向上：職員の異動・退職時の引継ぎにはイベント企画のノウハウなどは含まれず、実際に経験しないと身につかない面もある。分科会参加者が互いに持っているノウハウを出し合い共有することで、スキルアップを図る。
- ②イベントの開催：職員の人的余裕がない小規模図書館では単独企画・開催が難しいイベントを、複数館が協働して企画・準備することで「労力は半分、効果は十倍」の成果をあげる。

まず、①への取り組みであるが、本稿執筆に際し改めて筆者のメーラーを確認したところ、平成27年5月13日～12月25日の間に延べ251通のメールを交わしていた。司会・発表担当者同士でのやり取り、企画・記録・運営委員も交えた検討、会員館からの質問・意見・提案等、様々な内容であるが、関係者に同報を原則とすることで情報の共有に努めた。特に【謎解きゲーム】開催予告から終了までの期間は、メールにポスター掲示状況などの画像を添付することでPR方法やイベント開催の手順について、具体的なイメージを持って取り組めるよう方向付けることができたと思う。

②への取り組みに際し、問題ひな型や参加館が自主的に作成した PR ポスター原稿を共有サイトにアップロードすることで、他館がそのひな型等をダウンロードし、アレンジして利用することができた。これにより、何も無いところから全てを作成する労力を省き、開催主体である図書館職員自身が余裕を持って、楽しみながらイベントを実施することにつながった。

①②とも、ICT 抜きには成し得なかった取り組みである。今後も、さらに進化していく ICT をしっかりと理解し日常業務に活用していくことが、効率的、効果的な図書館運営につながっていくものと思われる。

また、ワークショップ形式での分科会が参加者に好評だったのは、事前の周知を複数回行うなどの下準備と共に、くじ引きによるグループ分けや早い者勝ちによる問題形式の決定、グループ規模を 3~4 名の話し合いやすい人数にしたこと、等、ワークショップ自体にゲーム性を持たせた点が要因といえる。

最後に、分科会参加者から筆者あてメールに記されていた感想を以下に紹介する。

- ・分科会作業中に、各グループから笑い声起きるなど、これまでにない《楽しさ》がプラスされた内容だった。
- ・これまでの分科会は、発表者の話を聴いて終わりだったが、今回ゲームとバージョンアップしたような気がする。
- ・最初はイメージがつかめていなかったが、問題完成まで行けたので達成感があった。
- ・小規模館だけではハードルが高かった【謎解きゲーム】が参加者の力で形になり、開催できたことがとても嬉しい。職員自身が楽しませてもらった。
- ・講演などの事例紹介では、図書館での企画立案と盛り上げ方等々のノウハウは見えてこないの
で、本当に勉強になった。

謝辞

本稿執筆に当たり、改めて平成 27 年度第 65 回度長野県図書館大会・第 10 分科会参加者のみなさまに感謝申し上げます。また、諸般の事情により分科会不参加でありながら、事前のテーマ募集やゲームの開催にご協力くださった部会会員館各位にも感謝申し上げます。みなさまの協力のお陰で、ゲーム問題作成から【図書館謎解きゲーム】の同時開催まで無事に実施できました。ありがとうございました。

最後に、本文では触れませんでした。ゲーム問題の作成ノウハウについては、千葉大学附属図書館亥鼻分館の武内八重子氏から懇切丁寧にご教示いただきました。この場を借りて厚く御礼申し上げます。

注

- * 1 長野県図書館協会 HP「協会紹介」より抜粋、要約
<http://www.nagano-la.com/kyoukai.html>（最終アクセス日時：2017.1.4,16:10）
- * 2 「ナナちゃん」とは、信州大学附属図書館マスコットキャラクター『信大ナナちゃん』のこと。附属図書館全体のマスコット「信大ナナちゃん」のほか、附属図書館を構成する 6 館それぞれの「ナナちゃん」も存在する。（例：工学ナナちゃん）
- * 3 この分科会開催のために参考にした主な事例は下記のとおり。
開催時のルールや参加者の反応など大変に参考になりました。厚く御礼申しあげます。
（掲載順不同）
京都大学吉田南総合図書館（最終アクセス日時：2017.1.4,16:10）
<http://yoshidasouthlib.hatenablog.jp/entry/2015/07/07/114611>
早稲田大学附属図書館（最終アクセス日時：2017.1.4,16:10）
<http://www.wul.waseda.ac.jp/CLIB/livs/201410escape/>
江戸川区立東部図書館（最終アクセス日時：2017.1.4,16:11）
<http://tokyo-toshokan.net/00000924.htm>
岸和田市立図書館（最終アクセス日時：2017.1.4,16:11）
<https://www.city.kishiwada.osaka.jp/site/toshokan/event-12.html>
RMIT University（オーストラリア）（最終アクセス日時：2017.1.4,16:12）
<http://www1.rmit.edu.au/library/quest>
信州大学工学部（最終アクセス日時：2017.1.4,16:12）
<http://www.shinshu-u.ac.jp/faculty/engineering/nazotoki2015/>
- * 4 「長野県の大学・短期大学等の図書館で、「謎解きゲーム」を同時開催」
<http://current.ndl.go.jp/node/30158>（最終アクセス日時：2017.1.4,16:13）
なお、カレントアウェアネス・ポータルサイト担当の国立国会図書館関西館 図書館協力課調査情報係・葛馬氏には、当該ゲームの開催情報のみならず、長野県図書館大会や「謎解きゲーム」関連の記事等、過去にポータルサイトに掲載した記事もあわせて紹介いただきました。丁寧な対応に深謝いたします。