

# 図書館で謎解き?! 「カモからの挑戦状」

## — 湘南藤沢メディアセンターでの館内イベント実施報告 —

いいだ なおこ  
飯田 尚子

(湘南藤沢メディアセンター)

### 1 はじめに

湘南藤沢メディアセンター（以下「メディアセンター」とする）には、図書や雑誌、電子ブックや電子ジャーナルといった学術資料類の提供や検索支援はもちろんのこと、3Dプリンタ・UVプリンタなどを擁すFAB（ファブ）スペースの提供や高機能カメラ機材の貸出など、独自のサービスも存在する。しかし、在学中にそれらを使いこなして卒業する学生はどれくらいいるのだろうか。使いこなすとはいかなくても、それらのサービスの存在だけでも認知してもらうにはどうしたらよいのだろうか。そんな考えから、メディアセンターでは2022年4月1日から5月14日に初めての謎解きイベント「カモからの挑戦状」を、そして翌2023年4月1日から5月13日にもさらに工夫を凝らして同じイベントを開催した。本稿では本イベント開催までの流れを記載し、その成果や今後の展望を報告する。

### 2 イベント開催に至るまで

謎解きイベントとは、参加者自身が物語の主人公として、仕掛けられた謎を解き、与えられた目的を達成するイベントである。2009年頃から普及しはじめ、近年は人的コストをかけずに若年層を取り込む手段として、自治体をはじめ様々な観光地で周遊型の謎解きイベントが企画され、新たな観光誘客に成功しているケースもある<sup>1)</sup>。大学図書館での謎解きイベントの開催は、本学では初めての試みであったが、国内では複数の館<sup>2) 3)</sup>で開催されている。

メディアセンターでは、2015年より毎年新入生向けにキーワードラリー形式の館内イベントを開催していたが、2021年まで内容の大幅変更はされていない状況だった。しかし2022年は、新型コロナウイルスの影響で主流となったオンライン授業から一転し、湘南藤沢キャンパス（以下「SFC」とする）の教室で開催される授業が増加したのをきっかけに、イベ

ントのリニューアルを決めた。図書館のイベントという一見とっつきにくそうなものでも、謎解きというゲーム要素を加えることで大学生の心を掴めるだろうと考えたためである。

イベントを準備・開催する過程で、図書館と謎解きイベントは相性が抜群であると感じたのは、入退館ゲートが設置されているため「メディアセンター内」の定義が明確でありフロアマップがすでにある点、ツールやコンテンツが豊富にあり仕掛けを作りやすい点である。なによりもこの広い空間は、参加者が歩いて謎を解くにはうってつけの場所である。

イベントに向けて、まず参加者に没入感を促すため物語の設定を考えた。メディアセンターが自身のTwitterに、SFCに生息する鴨の写真を無断で載せたことで、鴨が怒り館内各所に謎を出したというものにした。これにはTwitterのアカウントの広報という狙いもあった。参加者は、怒った鴨にメディアセンターを許してもらうことを目的として、仕掛けられた謎を解いていく。

出題した問題は、実際にレファレンスデスクでよく聞かれる質問をもとに、メディアセンターの以下のサービスや利用場所について理解し、親しみが持てるように作成した。

- ・ 図書
- ・ 雑誌
- ・ 電子ブック
- ・ KOSMOS
- ・ FABスペース
- ・ Pブック<sup>4)</sup>

問題の作成は最も骨が折れる作業で、市販の謎解きの問題集を参考にした。謎の難易度は、謎解きに慣れている人はすぐに回答できるが、初心者も少し考えれば解けるレベルを心掛けた。また、SFCには、総合政策学部と環境情報学部ともにGIGA（Global Information and Governance Academic）プログラ

ムを導入しているほか、留学生も積極的に受け入れていることから、外国語話者も参加できるよう、英語や数字の知識のみで解ける問題を作成し、関連する掲示物をすべて日英の併記とした。問題の隣には1つ前の問題で使用したメディアセンターの設備やツールの解説文(図1)を掲示し、解き進める過程で自然にメディアセンターの知識が身につくように設定した。

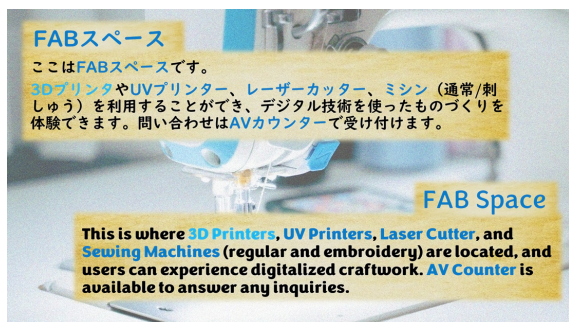


図1 問題の隣に掲示した解説文(日英併記)

1問目を入館ゲート正面の入館者全員が目につく場所に掲示し、参加者は自身のスマートフォンで、1問目の隣に掲示されたGoogleフォームの二次元バーコードを読み取って参加し、答えを入力していく。1問目を解くと2問目の掲示場所が指示されるようにして、問題を解かないと次に進めない形式とした。入館者は誰でも参加可能として、開館中であれば好きな時間に参加できるようにした。また、最終問題である5問目は、1問目から4問目の答えを使って解く問題とすることで、偶然館内で掲示を見つけて途中から参加した人が最終問題の正解者とならないように配慮した。わからない問題については、レファレンスデスクでヒントを得られるように工夫し、「メディアセンターでわからないことはレファレンスデスクに聞けばよい」という印象づくりに努めた。

参加者には、Googleフォーム送信画面と最終問題の答えを1階カウンターのスタッフへ提示してもらい、正解者にはメディアセンターオリジナルグッズ(不織布バッグ、ボールペン、クリアファイル)を進呈した。Googleフォームは日本語と英語で2つ作成し、それぞれの全問正解者数をカウントした。さらに、Googleフォームの末尾で問題の難易度に関するアンケートを実施した。

イベントの広報は、メディアセンターのWebサイト、Twitter、Instagram、Facebookで行ったほか、キャンパス内と館内にポスターを掲示した。

### 3 イベント開催の成果と課題

2022年開催時の全問正解者は61名(内、英語フォームからの回答は2名)であった。2021年に開催されたりリニューアル前のイベントでは40名だったため、2022年は約1.5倍の参加があったということになる。参加者の半数は学部1年生であったが、2年生以上や修士・博士課程、見学者や一貫教育校の高校生など幅広い層からも参加があった。

2022年のイベントが好評だったため、2023年4月にも同一内容のイベントを開催したところ、全問正解者は58名(内、英語フォームからの回答は3名)であった。アンケートには、謎の難易度に関する設問のみではなく、よりイベントの効果を測れるような設問を追加した。その結果、本イベントを通じてメディアセンターを「もっと使いたい」と思った人が全体の88%を占めたことが分かった。さらに、イベントで紹介した施設のうち、前から知っていたもの(複数回答可)は図書(69%)、3Dプリンタ(48%)、KOSMOS(45%)が多く、全て初めて知ったと回答した人は22%いた。今回初めて知って、これから使ってみようと思った施設(複数回答可)は、3Dプリンタ(41%)、Pブック(38%)が多く、すでに全て知っているとは回答した人は7%となった。最も多いコメントは「楽しかった」というものであったが、中には「参加することで知らなかった施設やサービスを見つけることができて楽しかった」や「実際に館内を自分の足で歩いてどこに何があるのか把握できた」といった教育的効果があったことを具体的に伺えるコメントもあった。参加した学生は謎解きを楽しみつつ、副産物としてメディアセンターへの理解を深めることができた様子である。早稲田大学中央図書館で2014年に開催した「脱出ゲーム」では、イベントを通してゲーミフィケーションの効果を得られた<sup>2)</sup>と報告されているが、本イベントでも同様の効果を実感することができた。ほかにも、「ここで謎解きができるとは思っていなかったの、楽しかった」など、メディアセンター内での謎解きイベントの意外性に対する意見も見受けられた。

肯定的な側面がある一方で、課題もあった。誰も

が参加しやすい簡単な問題作成を心掛けていたが、学生の実感や知識とは乖離があったのである。イベント初年度の2022年時は、正解者の約6割が問題の難易度を「難しい」と回答し、レファレンスデスクにヒントを求める参加者が続出した。問題の解き方へのヒントを求める質問もある一方で、図書はどこに配置されているのか、Pブックはどこにあるのかといった場所に関する質問が目立った。これは、フロアマップがすでに頭に入っている参加者は問題を解くことに集中できるが、メディアセンターに慣れていない新生は、問題は解けてもその場所がわからず、正解にたどり着くハードルが上がっているからであるように感じた。そのため、2022年開催時には「この数字の本棚にいけ」としていた問題文を、2023年には「この数字の3階の本棚にいけ」(図2)に変更し、行先の階を絞る文言を追加した。その結果、2023年は場所に関する質問が顕著に減り、アンケート上でも、難易度を「ちょうどよかった」と回答した人が6割となった。

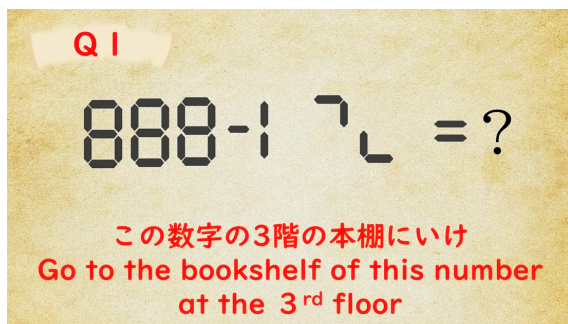


図2 2023年開催時の1問目

#### 4 今後の展望

SFCは、常に新しいことを追い求める感性を育む環境が整っているため、ゲーム要素を盛り込んだユニークなイベントを開催するには適しているといえる。ゲーミフィケーション効果を得られるイベントにもさまざまな形式があり、前述の早稲田大学中央図書館で開催した「脱出ゲーム」では、図書館ボランティア団体の学生と協働で平均3～4時間かかるイベントを開催し、好評を博したという<sup>2)</sup>。大阪電気通信大学図書館では、2020年に謎解きを通して図書館の使い方を学べるオンライン謎解きゲームをWebサイト上で公開している<sup>3)</sup>。今後、こうした事例を参考に、学生の心を掴む新たなイベントを開催

していききたい。たとえば、今回実施したアンケートの中には「次はうなるような問題を待っています!」といった謎解き好きには物足りないといった趣旨のコメントもあったため、難易度を上げるために90分など時間制限を設けて、時間指定の予約制イベントの開催も検討してみたい。そうすれば、メディアセンターが提供するデータベースを活用して解く問題など、施設紹介にとどまらない、より実践的なツールの活用方法を紹介することができるだろう。また、メディアセンターの学生スタッフや学生団体と協働で、学生視点の図書館の活用方法を取り入れたイベントの開催も検討していきたい。

#### 注・参考文献

- 1) 内田有映. “都内でも観光地でもなぜ「謎解き」が流行っているのか?”. Forbes JAPAN.  
<https://forbesjapan.com/articles/detail/26069>.
- 2) 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: 早稲田大学図書館報. 2015, vol. 87, p. 2-4.
- 3) “大阪電気通信大学図書館、ウェブサイト上でプレイして図書館の使い方を学ぶゲーム「図書館×謎ときゲーム OECUを救出せよ!」を公開”. カレントアウェアネス・ポータル.  
<https://current.ndl.go.jp/car/42067>.
- 4) 一般蔵書とは別に、小説や旅行のガイドブック、料理本、ビジネス書など、気軽に読める楽しい本を収集し、配架しているコレクションのこと。  
Pブックコレクション.  
<https://www.lib.keio.ac.jp/sfc/about/cdpolicy/collection.html#A07>.