

63

桃山学院大学附属図書館

図書館Quest2017

～学生 1500 人のアンケート調査結果報告～

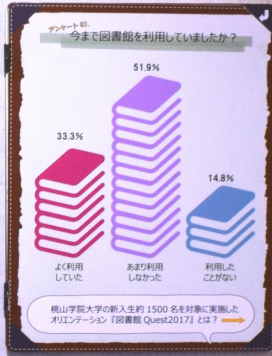
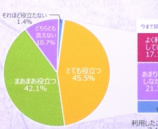
なぜゲーム化した図書館オリエンテーションは受け入れられたのか？その秘密に迫る！

Activity 主体的な学び

「アトラクション感が出ていておもしろかった！」
「案内だけでなく、自分たちで探すからこそ覚えられし、楽し感じた人は多かったと思う」

図書館 Quest の醍醐味は何よりも自分自身の体験によって得られる効果。未知の場所を探索しながら図書館の利用方法を学ぶ楽しさは、これから習得すべき学問の世界へ主体的に飛びこもうとする勇者のみ体験できます。

アンケート 65 今後の学習に役立ちますか？

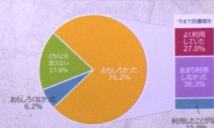


Goal 目的への集中

「宝箱をあけることができてうれしかった。」
「自分たちで本やキーワードを探して見つける作業は今後、図書館を利用するにあたって役に立つと思います。」

図書館 Quest はゲーム化によって設定されたゴールを目指して、図書館利用に関する謎を解いていきます。今まで図書館を利用していた人はもちろん、利用していなかった人も自然と謎に集中せざるを得ない状況になってしまうところが図書館 Quest の怖いところ。そのプロセスの中でいつの間にか図書館の使い方を知っています。

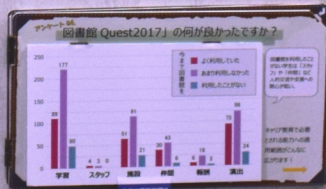
アンケート 62 ゲーム的な演出はどうでしたか？



Engagement 活動への関与

「班で協力するというのが大学に来てからなかったので、新鮮でした」
「普段なら行かないスペースも、ゲーム形式にすることでその場所を知ることができた」
「楽しませてくれようとする気持ちがあった」

図書館 Quest に参加すると図書館を利用するうえで色んな人が関わってサポートしていることを実感できるはず。右のグラフを見て図書館を少しでも利用した経験がある人ほど、このオリエンテーションのゲーム的「演出」や宝箱を開けるという「報酬」が、「学習」「スタッフ」「施設」「仲間」への関与につながっていることに気づいています。大学での学びの中で孤独を感じることがあっても、受け入れてくれる施設や協力する仲間、そして図書館スタッフといった学生の皆さんの学習を応援しサポートしてくれる人や場所が存在することを覚えてほしいです。



アンケート 64 今後、図書館を利用したいと思いませんか？

