

## 大学生の利用促進を目的とした 図書館を題材としたゲーム型 SNS の開発

寺島哲平<sup>†1</sup> 名城邦孝<sup>†2</sup> 関敦央<sup>†1</sup> 宮崎雅幸<sup>†1</sup> 石田喜美<sup>†3</sup>

本報告では、大学生が大学図書館に興味を持つことを目的として開発したスマートフォン向けアプリケーションについて報告する。本アプリは大学図書館を題材にして、人と人がつながることを目的としたゲーム型 SNS である。本アプリの利用者は、大学生活で起こる様々なトラブルを大学図書館にある資料やサービス等を用いて解決するためのアイデアを投稿したり、他人が投稿したアイデアを見て評価することを楽しむ。今回は、このアプリを体験できる形で展示する。

### Development of Social Networking Service using game system to promote the use of university library

TEPPEI TERASHIMA<sup>†1</sup> KUNITAKA NASHIRO<sup>†2</sup> ATSUHISA SEKI<sup>†1</sup>  
MASAYUKI MIYAZAKI<sup>†1</sup> KIMI ISHIDA<sup>†3</sup>

The aim of this presentation is to introduce the ideas for designing a game application for mobiles, the purpose of which is to enhance students' interest in university libraries. The app has 2 salient features: gamification design and social networking system (SNS). By playing the game app, players can experience flashes of inspiration to create new way of using various resources in college libraries, or enjoy looking at someone's creative ideas to use them and evaluate them by rating. We will exhibit the game app, so you can play them.

#### 1.はじめに

近年、大学の教育現場では、従来から行われている講義形式の授業にとどまらず、学生が能動的な活動を授業内で行うための教育手法が求められている。授業内で学生が能動的な活動を行う教育手法の例として、課題研究やディスカッション、PBL型授業等が挙げられる。このような状況の中、ソーシャル・ネットワーク・サービス(以下 SNS)やゲームを授業に導入した実践例が報告されている。

まず SNS を授業に導入した実践例を示す。中田[1]は、司書に関する授業のなかで、グループ学習・反転学修・ビデオによる復習学習・SNS を利用した振り返りを実施した。SNS と成績に相関はなかったが、情報機器やインターネットに接する機会を増やすことで、情報機器に興味をもてる度合いが高まったと述べている。

次にゲームを授業に導入した実践例を示す。小林・荒川・山本[2]は、90 分の講義を①説明と実習 (60 分) ②ゲーム方式での「振り返りチェック」(20 分) ③まとめ (10 分) の3部構成で行った。授業内でゲームの採点と上位者の発表を行うことで、モチベーション向上にもつながったようである、と述べている。

これらの先行研究から、大学での学習用教材として SNS やゲームを導入することで、興味をもてる度合いが高まり、学習に対するモチベーションを向上させる効果が見込まれ

る。そこで本研究では、大学図書館の利用促進を目的としたゲーム型 SNS を開発した。本 SNS は、筆者らが開発したカードゲーム[3]を基盤とし、大学図書館の活用方法に関するアイデアを学生間で共有するゲームをデザインした。近年の学生の傾向として、情報収集のための環境として、大学図書館ではなく Web を選好する傾向がある。特に公立図書館も含め、そもそも図書館を利用した経験の少ない学生にとって、大学図書館は未知の施設である。そのような学生を想定して開発した今回のゲーム型 SNS では、大学生活でよくあるトラブルを大学図書館のサービスで回避するためのアイデアを、学生が即興的に発想し、それらを投稿する。このゲーム型 SNS を通して、学生は大学図書館の活用方法について考え、学生同士が「大学図書館」というキーワードで交流することがねらいである。

#### 2.ゲーム型 SNS 「Libardry(リバードリィ) アプリ版」の内容について

今回開発したゲーム型 SNS の概要について説明を行う。本 SNS では「ミッション」と「ジャッジ」の二つの機能が存在する。

##### 2.1 ミッション機能

「ミッション」では、学生に対して「大学生活で起こるピンチな状況」と「アイテムカード」が提示される(図1)。

<sup>†1</sup> 常磐大学 Tokiwa University

<sup>†2</sup> 常磐短期大学 Tokiwa Junior College

<sup>†3</sup> 横浜国立大学 Yokohama National University

「大学生活で起こるピンチな状況」は、「大学生活」「授業・試験」などに関するピンチな状況が提示される。図1のピンチな状況は、「授業で無茶な課題が出た」である。このピンチな状況を回避するために、学生は「アイテムカード」を使用したアイデアを考えなければならない。「アイテムカード」は、大学図書館の機能が書かれたカードであり、毎回ランダムに3枚提示される。これら「アイテムカード」は、書籍やAVなどの資料だけではなく、「希望図書申請制度」など大学図書館に実際にあるサービスや「コピー機」など大学図書館内にある機材も存在する。図1では、「昆虫図鑑」、「映画」、「時刻表」の3枚の「アイテムカード」が提示されている。これらの「アイテムカード」から2枚のカードを選んで、学生はピンチな状況を回避するアイデアを考える。



図1. ミッション画面

Figure1.Screen to check player mission

ミッション画面で提示された「大学生活で起こるピンチな状況」に対して、学生は「アイテムカード」を用いてピンチな状況を回避する文章を投稿する画面が図2である。投稿する文章は、真つ当な解決方法となるアイデア、ウケを狙って面白おかしいアイデア、苦し紛れのアイデアなど、どんなアイデアでも良い。投稿されたアイデアは、他の学生から「納得できる」または「納得できない」と評価される。そのため、どんなアイデアであっても、他の学生が「納得できる」アイデアを投稿することが重要である。



図2. 投稿画面

Figure2.Screen for Posts

## 2.2 ジャッジ機能

「ジャッジ」では、他の学生が投稿したアイデアについて「ピンチな状況を回避するのに納得できるアイデアか否か」を考える。納得できる場合は、「OK」を、納得できない場合は「NG」を選択する。図3では、「先生と対等に議論したい」というピンチな状況に対して、「図書館司書」と「法律の本」を用いたアイデアが投稿されている。アイデアを投稿した学生は、自分の考えたアイデアに対して、「OK」を選択した学生数と「NG」を選択した学生数を確認することができる。



図3. ジャッジ画面

Figure3.Screen to Judgement

## 3.おわりに

今回、大学図書館をテーマにしたゲーム型 SNS を開発した。現時点では、本 SNS を開発しただけであり、学生は本 SNS を利用していない。今後、本 SNS を学生が利用することで、大学図書館の活用方法について考え、学生同士が大学図書館と言うキーワードでの交流を促すことが可能なのか、といった効果を検証する必要がある。

## 付記

本稿の執筆のために、JSPS 科研費 16K13571 の助成を受けた。

## 参考文献

- 1) 中田美喜子(2016)「図書館情報技術論」におけるアクティブラーニング-SNS とグループ学習を利用した学習効果についてー広島女学院大学国際教養学部紀要 3号 pp.27-33
- 2) 小林晴子 新川美木子 山森孝彦(2013) 教員との連携によるゲーム方式を導入した情報リテラシー教育：愛知医科大学医学情報センター（図書館）の事例 医学図書館 60 巻 4号 pp.435-440
- 3) 寺島哲平 名城邦孝 関敦央 宮崎雅幸 石田喜美(2017) 図書館利用のための学習環境を創造する：即興的発想に基づくコミュニケーション・ゲーム導入の試み 人間科学 35 巻 1号 pp.39-48