

# 『TOSHOKAN QUEST』冒険の軌跡

近藤倫史

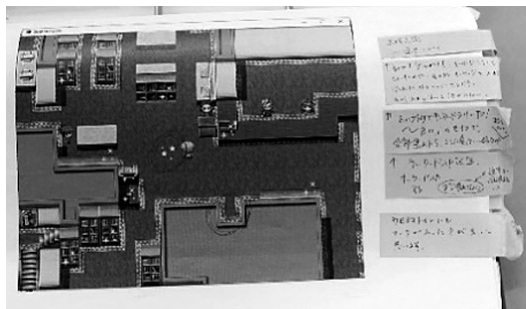
利用者支援RPG TOSHOKAN QUESTについて

城西大学水田記念図書館ホームページで公開中のTOSHOKAN QUEST<sup>1)</sup>は、Gotcha Gotcha Games販売のゲーム制作ツール「RPGツクール」を使用して作られた、見下ろし視点型RPG（ロールプレイングゲーム）です。2020年のコロナ禍における利用者支援を目的として、「オンライン上で動かして体験できる図書館利用案内」というコンセプトで開発されました。開発時は『RPGツクールMV』、現在はスマホ対応が強化された『RPGツクールMZ』製にアップデートしています。

実際の図書館と同じように探検するならば3Dのほうが適しているのですが、筆者が激しく3D酔いするため断念しています。

制作にあたっては、「オンライン上で完結すること」「オリエンテーションの内容を完全に含むこと」の二点を念頭に置きました。しかし利用案内という性質上、どうしても説明箇所が多くなるので、ゲームが冗長になる可能性があります。そこで、締切鉄球を振り回すレポート仮面など、登場キャラクターには時折奇抜な行動やセリフを言わせて印象付けるようにしています。

基幹部分は筆者が単独で開発していますが、デバッグ、表記ゆれのチェック等は図書館員全員で行っています。



▲開発資料。改善点が付箋で提案されている。

ゲームをどう活用するか、活用するにあたって何が必要になるか、より良いものにするにはどういう要素を追加すべきか、ということを図書館員全員で考え、それを実行できる体制が整っていることが、TOSHOKAN QUESTを特異なコンテンツたらしめている要因かもしれません。

## 反応と反映

教育ゲームの失敗例として「チョコレートで包んだブロッコリー」という言葉があります。甘いチョコレート（ゲーム）だと思ったら中からブロッコリー（教育）が出てきてガッカリしてしまう、という例えです。TOSHOKAN QUESTが水田記念図書館の魅力を詰め込んだものであるという自負はありますが、作られたゲームがプレイヤーの手に渡るまで、どのような評価がされるのか全く分かりませんでした。

ありがたいことに、公開時はTwitter（現：X）を中心として、大きな反響がありました。実況動画で取り上げていただいたり、取材を受けたりと、予想以上の反応に戸惑い（と動揺）を感じたほどです。

しかし、ゲームを作っただけでは一時的に話題になるだけで終わってしまいます。得られた反応や学生からのアンケート、図書館員の意見は常にフィードバックし、ゲームに反映させています。

特に実況動画や学生のプレイ風景は、改善すべき点を声に出してくれているので、開発者からすると貴重なデータの宝庫です。プレイヤーが判断に迷った箇所には、用語の解説やルートの明示など可能な限りフォローを入れるよう改修を加えています。同様に、館内で書架の移動やコーナーが新設された場合にも、速やかにゲームにも登場させるようにしています。

## 主な活用例

コロナ禍での利用者支援のために開発されたTOSHOKAN QUESTですが、現在では学習ツールの一つとして活用の幅を広げています。

図書館ガイダンスでは、2020年度の薬学部医療栄養学科のオンライン授業内で図書館ツアーの代替手段として使用し、好評を得ました。プレイを楽しんでもらえただけでなく、攻略法をチャットでシェアする等、コミュニケーション面でも思わぬ効果がありました。

本年度は新規コンテンツ『本の探し方編』を追加し、授業時間を使った新入生向けガイダンスに組み込んでいます。10分程度のショートストーリーで、プレイヤーは新入生「城 西太郎」となり、図書館の概要から検索・貸出までを体験できます（もちろん城西大学以外の方もプレイ可能です）。

学習ツールとしてゲームを活用することの利点は、遊んで楽しいというだけでなく、現実へのフィードバックがあるという点です。新入生が『本の探し方編』をプレイした直後、迷いなくカウンターでのOPACを使って本の検索をし始めたことは、一つの成果でした。



▲『本の探し方編』の1シーン

また、新たな試みとして図書館について学ぶ授業と連携し、学生からの意見をフィードバックする形で2年生以上を対象としたガイダンス用コン

テンツ『レポートの書き方編』も開発中です。

4・5月に新入生を対象に行っているビンゴ企画では、60キロ離れた紀尾井町キャンパスの学生も楽しめるよう、ゲーム内で両キャンパスを訪れながら進められる仕組みにしました。

オープンキャンパスではキーワードラリーのモチーフとして利用されているほか、配布した用紙にはゲームへのQRコードも掲載しており、「大学図書館とはどのような場所なのか?」を知ってもらうきっかけとしています。

過去の図書館ゲームイベントとしては、図書館学生アドバイザー<sup>2)</sup>の発案による、課題に対して合意形成を目指すコンセンサスゲームや、教員の協力を得てSDGsゲームなどのイベントも開催しています。これらはTOSHOKAN QUESTとは直接的な関係にはありませんが、楽しみつつ学ぶ、という点において同じラインに立ったものと言えるでしょう。

## おわりに

未知の領域に踏み入り、学び、(時に手痛い失敗もして)成長する。限られたリソースをやりくりし、虚実交えた駆け引きで相手を出し抜く。思考によって仕組みを理解し、反覆によって行動を最適化し、状況に適應する。そういった体験ができるゲームとは、形を変えた学習です。

今回の特集のように、図書館ではゲーム(とりわけアナログゲーム)を導入し、それを通してコミュニケーションや学びに結び付ける動きが活発化しています。TOSHOKAN QUESTは、そうした流れにおける変化球とも言えるものですが、根幹はアナログでもデジタルでも変わりません。その最大の目的は、プレイヤーにきっかけや気づきを得てもらうことです。図書館におけるゲームが、これからも楽しさや体験を通じて、奥深い知の領域へ一步踏み出すきっかけであってほしい、と願ってやみません。

## 参考文献

藤本徹『シリアスゲーム：教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局、2007.2

## 注

1) <https://libopac.josai.ac.jp/rpg/rpglogin.html>

2) <https://libopac.josai.ac.jp/apply/adviser.html>

(こんどう ともふみ：城西大学水田記念図書館)  
[NDC10：017.7 BSH：城西大学水田記念図書館]