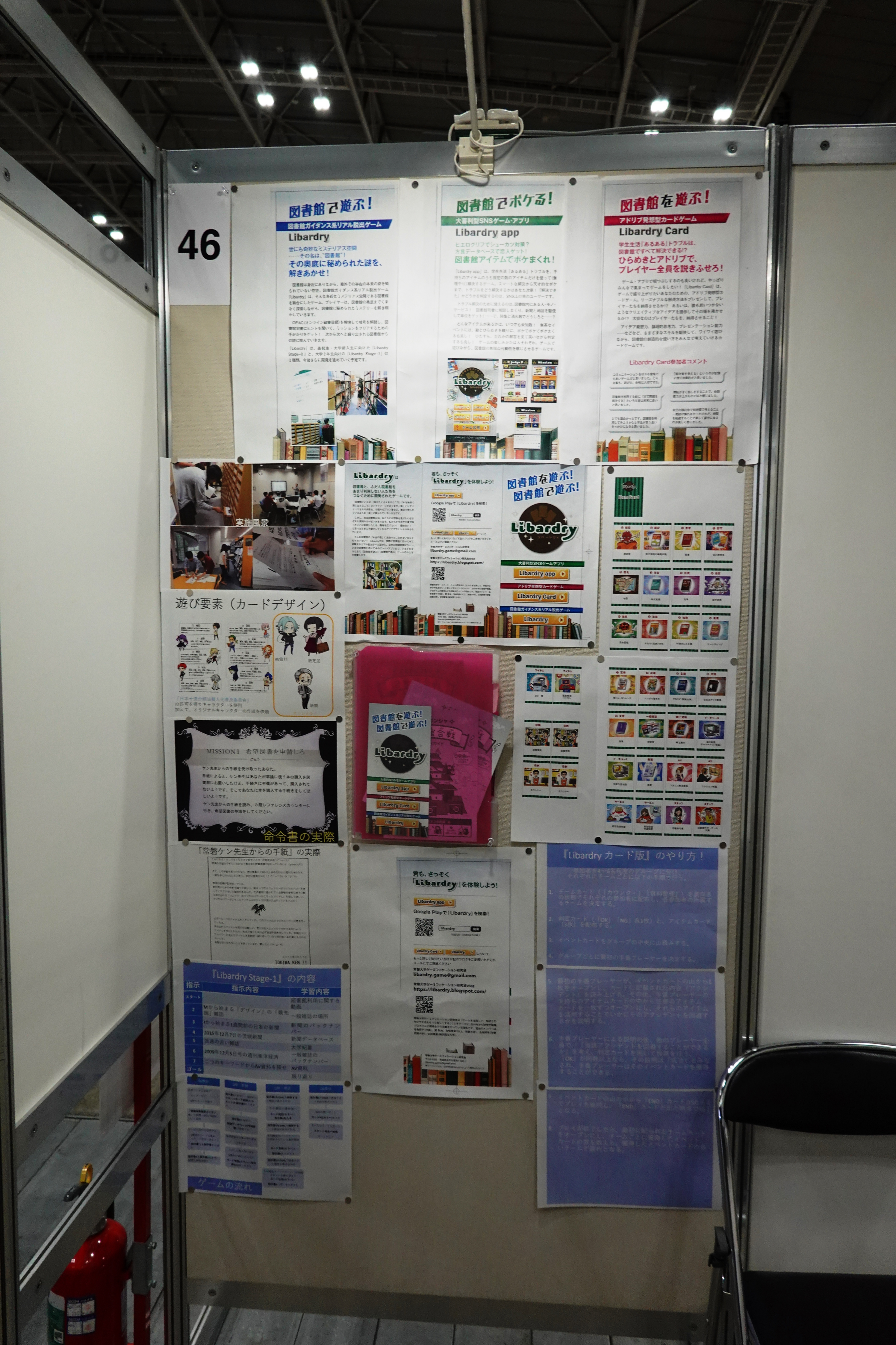

46

図書館で遊ぶ！

図書館ガイダンス系リアル脱出ゲーム

Libardry

世にも奇妙なミステリアス空間
……その名は、"図書館"！

その奥底に秘められた謎を、解きあかせ！

図書館は身近にありながら、案外その存在の本来の姿を知られていない存在。図書館ガイダンス系リアル脱出ゲーム「Libardry」は、そんな身近なミステリアス空間である図書館を舞台にしたゲーム。プレイヤーは、図書館の奥底までくまなく探索しながら、図書館に秘められたミステリーを解き明かしていきます。

OPAC（オンライン蔵書目録）を検索して暗号を解読し、図書館司書にヒントを聞いて、ミッションをクリアするための手がかりをゲット！　次から次へと繰り出される図書館からの謎に挑んでいきます。

「Libardry」は、高校生・大学新入生に向けた「Libardry Stage-0」と、大学２年生向けの「Libardry Stage-1」の２種類。今後さらに開発を進めていく予定です。

図書館でボケる！

大喜利型SNSゲーム・アプリ

Libardry app

ヒエログリフでシューカツ対策？
方言データベースで恋人ゲット！

図書館アイテムでボケまくれ！

「Libardry app」は、学生生活「あるある」トラブルを、手持ちのアイテムのうち指定の数のアイテムだけを使って（無理やり）解決するゲーム。スマートな解決から天才的なボケまで、トラブルをどう解決するかはあなた次第！「解決できた」かどうかを判定するのは、SNS上の他のユーザーです。

トラブル解決のために使えるのは、図書館内にある人・モノ・サービス！　図書館司書に相談しまくり、新聞と地図を駆使して単位をゲット！――って、辞書と消火器でどうしろと――？

どんなアイテムが来るかは、いつでも未知数！　無茶なイベントには、勘とひらめきを頼りに、ボケてボケてボケまくるも良し！　ひたすら、だれかの解答を見て笑いながら判定するも良し！　ゲームの楽しみかたは人それぞれ。ゲームで遊びながら、図書館の無限の可能性を感じさせるゲームです。

図書館を遊ぶ！

アドリブ発想型カードゲーム

Libardry Card

学生生活「あるある」トラブルは、
図書館ですべて解決できる!?

ひらめきとアドリブで、プレイヤー全員を説きふせろ！

ゲーム・アプリで暇つぶしするのも良いけれど、やっぱりみんなで集まってゲームをしたい！「Libardry Card」は、ゲームで盛り上がりたいあなたのための、アドリブ発想型カードゲーム。リーズナブルな解決方法をプレゼンして、プレイヤーたちを納得させるか!?　あるいは、誰も思いつかないようなクリエイティブなアイデアを提示してその場を沸かせるか!?　大切なのはプレイヤーたちを、納得させること！

アイデア発想力、論理的思考力、プレゼンテーション能力――などなど、さまざまなスキルを駆使して、ワイワイ遊びながら、図書館の創造的な使い方をみんなで考えていけるカードゲームです。

Libardry Card参加者コメント

コミュニケーションをはかる意味でも良いゲームだと思いました。どんな事も、遊び心、余裕は大切ですね。

「解決策を考える」というのが認識に残り効果的だと思いました。

図書館を利用する前に「本で問題を解決する」という主旨に非常に良いと思いました。

積極的に話しをすることで、会話能力が上がるのではと感じました。

とても面白かったです。図書館を利用してみようかなと学生が思う良いきっかけになると思いました。

自分の頭の中で短時間で考えること一般的には慣れなかったけれど、時間を経過することで楽しく夢中になるのが楽しく感じました。

実施風景

Libardryは

図書館と、ふだん図書館をあまり利用しない人たちをつなぐために開発されたゲームです。

君も、さっそく「Libardry」を体験しよう！

Libardry app

Google Playで「Libardry」を検索！

Libardry 検索

Libardry Card　Libardry　について、
もっと詳しく知りたい方は下記のブログをご参照いただくか、メールにてご連絡ください

常磐大学ゲーミフィケーション研究会
libardry.game@gmail.com

常磐大学ゲーミフィケーション研究会blog
https://libardry.blogspot.com/

図書館を遊ぶ！
図書館で遊ぶ！

Libardry

大喜利型SNSゲーム・アプリ
Libardry app

アドリブ発想型カードゲーム
Libardry Card

図書館ガイダンス系リアル脱出ゲーム
Libardry

Item Card

遊び要素（カードデザイン）

AV資料
紙芝居
新聞

「日本十進分類法擬人化普及委員会」
の許可を得てキャラクターを使用
加えて、オリジナルキャラクターの作成を依頼

MISSION1　希望図書を申請しろ

ケン先生からの手紙を受け取ったあなた。

手紙によると、ケン先生はあなたが卒論に使う本の購入を図書館にお願いしたけど、手続きに不備があって、購入されてないようです。そこであなたに本を購入する手続きをしてほしいようです。

ケン先生からの手紙を読み、３階レファレンスカウンターに行き、希望図書の申請をしてください。

命令書の実際

「常磐ケン先生からの手紙」の実際

TOKIWA KEN !!

『Libardry Stage-1』の内容

指示	指示内容	学習内容
スタート		図書館利用に関する動画
2	Mから始まる「デザイン」の「最先端」雑誌	一般雑誌の場所
3	1から始まる1週間前の日本の新聞	新聞のバックナンバー
4	2015年12月7日の茨城新聞	新聞データベース
5	[illegible]の古い雑誌	大学紀要
6	2009年12月5日号の週刊東洋経済	一般雑誌のバックナンバー
7	二つのキーワードからAV資料を探せ	AV資料
ゴール		振り返り

ゲームの流れ

『Libardry カード版』のやり方！

参加者を4～6名程度のグループに分け、それぞれにチームごとに以下の手順で行う。

1. チームカード（「カウンター」「資料整理」）を裏向きの状態でそれぞれの参加者に配布し、各参加者の所属するチームを決定する。
2. 判定カード（「OK」「NG」各1枚）と、アイテムカード（3枚）を配布する。
3. イベントカードをグループの中央に山積みする。
4. グループごとに最初の手番プレーヤーを決定する。
5. 最初の手番プレーヤーが、イベントカードの山から1枚をオープンし、カードに記載された内容（アクシデント）を読み上げる。その後、手番プレーヤーは手持ちのアイテムカードの中から任意のアイテムカードを一枚ずつオープンにし、それらのアイテムを活用することでいかにそのアクシデントを回避するかを説明する。
6. 手番プレーヤーによる説明の後、他のプレーヤー全員で、「当該アクシデントを回避することができるか」を考え、判定カードを用いて投票を行う。「OK」が過半数以上なら、その説明は「成立」とみなされ、手番プレーヤーはそのイベントカードを獲得することができる。
7. イベントカード[illegible]「END」カード[illegible]までプレイを継続し、「END」カード[illegible]となる。
8. プレイが終了したら、最初に配られたチームカードをオープンにし、チームごとに獲得したイベントカードの数を数え、獲得したイベントカードの多いチームが勝利となる。