

米中における大学図書館の情報リテラシーゲームの比較研究

The comparison of Information Literacy Games between Chinese and American university libraries

学籍番号：201821647

氏名：李 皓

Li Hao

近年、人々の取り巻く環境が変化しつつある情報社会において、情報リテラシー教育が欠かせないものであるとの認識が広がっている。各国は情報リテラシーの重要性を認識し、それに関する教育を重視し、小中学校から大学まで様々な形式の教育活動を行っている。その中で、特に大学図書館は大学生の情報リテラシー教育に対して重要な役割を果たしている。しかし、大学図書館における大学生の能動性は引き出せないという問題があるため、大学図書館の教育方法の改善を求められているのが現状である。この問題を解決するため、海外においてゲームを活用することが解決策の一つとして考えられている。

これらを踏まえ、本研究では、すでに情報リテラシーゲームを導入している国からアメリカと中国を選び、ゲームを用いた大学図書館の中で代表的な事例として比較研究を行い、共通の運営要素をまとめ、さらに各国に特有な運営の要素を抽出することで、情報リテラシーゲームを運営していない大学図書館が役立てることができる内容にすることを研究目的とする。

調査方法は文献調査とインタビュー調査を行った。文献調査による米中の大学図書館が運営している情報リテラシーゲームの現状を明らかにした。また、米中における4館の大学図書館を対象とし、情報リテラシーゲームの担当者である図書館員1名に情報リテラシーゲームの運営についてインタビュー調査を行った。

調査の結果として、両国の情報リテラシーゲームに対する共通の要素としては、「簡単な技術の利用」、「多様な宣伝方法」、「メインストーリーの面白さ」、「ゲームのテストの実施」、「利用対象の分析」、「図書館の支持」、「ゲーム教育方法に対する認識」、「各国の文化の影響を受ける」の8つの要素となった。また、各大学図書館が作った情報リテラシーゲームの特徴も示した。本研究によって、今後の情報リテラシーゲームを運営したいと思っている大学図書館の役に立つことを期待している。

本研究の結論は2つある。1つ目はアメリカの情報リテラシーゲームを行った大学図書館は相当数あるが、一部の大学図書館はゲームを運営できないという事実もある。2つ目は中国において情報リテラシーゲームを行っている大学図書館は少ないが、運営している大学図書館の数は増えているという実態が明らかになった。情報リテラシーゲームを運営したいと思っている大学図書館に対して、ゲームを長く運営するために、本研究が抽出した共通要素だけでなく、各大学図書館におけるゲームの独創性も必要だと考えられる。

今後の課題としては、より多くの事例を調査し、一般化の検討が必要である。

研究指導教員：逸村 裕

副研究指導教員：鈴木 佳苗