

IFLA2017参加体験記

免許資格課程センター教授の原田隆史と司書課程受講生の堀井映子、安田さくら、横関美佳は、2017年8月19日から25日にかけてポーランド・ヴロツワフで開催された83rd IFLA World Library and Information Congress (IFLA2017)に参加し、2016年度の図書館演習で行ったグループワークの成果についてポスター発表を行った。

IFLA2017ウェブサイト
<https://2017.ifla.org>

以下に掲載するのは参加学生のIFLA2017に関する体験記である。原田らの発表抄録とポスターは参加体験記の後ろに掲載する。

IFLA2017に参加して

文学部美学芸術学科 堀井映子
文学部哲学科 安田さくら
文学部国文学科 横関美佳

はじめに

2016年に1年間図書館演習で行った子どもの読書を推進するゲーム開発についてのポスター発表を行うため、ポーランドのヴロツワフで行われたIFLA WLIC 2017 (The International Federation of Library Associations and Institutions World Library and Information Congress 2017)に参加した。8月21日から22日にはIFLA WLIC 2017のポスターセッションに参加し、23日にはヴロツワフの図書館見学を行った。以下、IFLA参加記と図書館見学記と市内観光について記す。

IFLA 参加記

国外での研究発表会のようなものに今回初めて参加したが、あまりの人種の多さに驚いた。開催地のポーランドがあるヨーロッパの国々の人々だけではなく、我々のようなアジア人や南大西洋の国々の人々も多く見受けられ、世界の様々な国の人々が「図書館」という繋がりをもって集っているのかと思うと感慨深かった。

ポスター発表は会場の百周年記念会館の一角に設けられたポスターセッションブースで行われ、実に188ものポスターが展示されていた。8月21日と22日の12時から14時が責任時間となっていたため、ポスター前に立って質問などを受け付けていたが、英語力が足りず歯がゆい思いをすることも多かった。質問への対応の多くは原田先生にお願いしたが、何歳を対象にしたゲームなのか、英語でプレイできるのかななどの簡単な質問にはつたない英語で答えることができ、充足感を覚えた。様々な国の方が興味を持ってくれたが、ポスターの中にあるゲームに登場するキャラクターに関心を持つ方が多く、日本のキャラクタービジネスはやはり世界で通用するのだなと感じた。

自身のポスター以外では、コーヒーカップが浮き出た印象的なデザインのポスターが気にか

かり近づいてみると、マレーシアで公立図書館司書をしているという男の方が話しかけてくれた。図書館での次世代リーダー育成の取り組みを、コーヒー豆が成熟して一杯のコーヒーになるまでに例えているのだと熱心に説明してくださり、若い世代を図書館に集めて国を担うリーダーを育てるための様々な取り組みをしているとのことだった。公共図書館での人材育成というのは今までに考えたこともなかったのでもともと興味深く感じた。

IFLA では会期期間中、様々な分科会も行われた。私は、21日の12時から行われた「BOOKS GO」というヴロツワフ市立図書館の取り組みを発表する分科会に参加した。ポケモンGOのようなアプリを開発し、ヴロツワフを舞台にした探偵小説と連携させて、読書離れの進むヤングアダルト層がアプリゲームを楽しみながらヴロツワフ市内を散策し、小説を読み進めるという取り組みだった。公共図書館が主体となってスマートフォンを用いた屋外型イベントを開催するというのがとても先進的で、やってみてほしい！と思わせてくれる取り組みだった。

IFLA に参加しなければ、人生でこんなに様々な国の人と話す経験はしなかっただろうと思う。私のつたない英語でも様々な人と会話することができ、とても勉強になった。さらに、IFLA ではポスターセッションや分科会のほかにも様々な面白い取り組みが行われていて、参加しているだけでとても楽しかった。また機会に恵まれたら、ぜひ参加したいと思う。

ヴロツワフ市内図書館見学記

Dolnośląska Biblioteka Publiczna

ポーランドはヴロツワフを訪れて最初に目にし、見学したのは、旧市街の広場に面した図書館、Dolnośląska Biblioteka Publiczna である。ピンクや緑、黄色などかわいらしい色合いの建物が並ぶ中に、大きく“BIBLIOTEKA”の文字が張り付いたレンガ造り風の建物があり、一目で図書館であるとわかった。入り口にはアメリカとフランスの国旗が掲げられ、デフォルメされた小さな自由の女神像がたたずんでいる。館内に入っただけのフロアでは、パネル展示が行われていた。「本と私」というテーマだろうか、本と共に写る人の写真がインスタグラム風のデザインのパネルで紹介されている。職員の方に案内を受けて見学をしている団体もいたが、自由に館内を歩き回って見学することにした。3階ほどの建物で、一つの階に二部屋ほどあり、部屋ごとに児童書、マルチメディア、外国語資料などコーナーが分かれているようである。フロアの広さに限りがあるためだろうか、児童コーナー以外の書架は、背も高く密集している印象を受けた。書架の合間を縫って窓から外を見下ろせば、広場のにぎやかな様子がうかがえる。外国語資料が充実しているようで、児童室の隣には韓国語のコーナーもあり、韓国の民族衣装を着た人々のイラストが飾られており、目を引いた。しかしさらに目を引いたのは、慣れない言語の資料が並ぶ書架の中に、当たり前のように存在する日本の漫画（翻訳されたもの）であった。

ヴロツワフ大学図書館

ヴロツワフに到着してから4日目の8月23日は、一日使ったヴロツワフ市内の観光兼図書館ツアーを敢行した。Dolnośląska Biblioteka Publiczna のある旧市街広場から、ヴロツワフ大学図書館を目指したが、一筋縄ではいかない道りであった。ヴロツワフ大学は、旧市街広場のほぼ真北に位置する。どこからがキャンパスなのかが曖昧で、街に溶け込んでいるような大学である。地図によればこのキャンパス(?)内に大学図書館があるはずなのであるが、見当たらない。そこで、大学附属と思いき書店に入り、店員の方に大学図書館の所在地を尋ねたところ、移転して別の場所にあるとのことであった。移転先までそれなりの距離があるため、道すがら教会の見学もしつつ新設の大学図書館へと向かう。新しいヴロツワフ大学図書館は、旧市街をぐるりと囲む川に面した四角い箱のような建物である。中に入ろうとしたが、人の気配がない。移転中のためか、夏休みのためか、閉館中の様である。どうしたものかと思ったが、幸いなことに警備員の方を介して関係者の方と話をすることができ、館内を案内していただい

ることになった。新設中であることと人のいないこともあるが、館内は広々としており、ガラス窓の面積も広いので外からの光も入って開放的な印象である。見学当時すでに機能していた雑誌室には、何十何百というタイトルの雑誌が、表紙を見せて整然と並べられていた。閲覧や学習のための机といすもすでに並べられていたが、パソコンを持ち込んで使用するための設備も整っているとのことであった。貴重資料コーナーも案内してもらい、見るからに貴重そうな古い書物を、遠巻きに眺めた。この図書館の完成にはまだまだ年単位で時間がかかるとのことであったが、実際に機能して人々が集まった状態を見てみたいものである。

メディアテーク

メディアテーク (mediateka) は、旧市街広場から南に下った場所に位置する図書館で、紙媒体の資料に負けず、DVD、CD、はたまたボードゲームなど豊富な種類の媒体を所蔵し貸出している。館内に入る前に、石段の隅にちょこんと腰掛け本を読むドワーフ像が来館者を出迎えてくれる。石造りにガラスがはめられた外観だが、中はモダンな雰囲気、真っ赤なオブジェがぐるぐると館内に渦巻いている。そのオブジェの一部も書架になっていて、資料が並べられている。書架の背は低く、白と赤を基調とした空間と相まって親しみやすさとワクワク感があるように思った。これまた赤いカウンターの前にはイベントのチラシやグッズを置いたテーブルがあり、IFLAのセッションでも紹介されていた、ヴロツワフの図書館主体のスマートフォンを用いたゲームイベントで使ったという冊子、“MOCK”が積まれていたのでもらっていく。職員の方に、地下のレクリエーションルームを案内していただいた。地下も赤と白の空間に統一されている。スクリーンが設備されており、講演会などが行えるようになっていて、様々なイベントが行われているとのことである。見学した図書館の中で最も先進的な印象を受ける図書館であった。

ヴロツワフ中央駅内図書館

メディアテークからトラムに載ってさらに南下し、ヴロツワフの中央駅へ。駅の2階に、図書館が設置されているのである。駅舎の広間にたたずむ、古本を串刺しにしたような謎の門を横目に、エスカレーターを上って図書館へ向かう。館内はきれいで明るく、広々としている。木目調の落ち着いた色調の空間で、書架と書架の間も広く、ゆったりとした雰囲気である。児童コーナーには寝転がることのできそうな、大きな円形のソファがあったりして、のびのびと過ごせそうである。そんな図書館の一角に、偽物のオープンを備えたキッチンのような空間があったのであるが、いったい何に使われるのか、尋ねなかったのが悔やまれる。一番驚いたのは、翻訳された日本の漫画の多さである。他の図書館でも日本の漫画は見かけたが、この図書館の漫画の多さは群を抜いていた。しかも、古く有名な漫画だけでなく、比較的新しい漫画もカバーしており、日本の図書館でも見かけない場合のあるボーイズラブも所蔵していた。くつろげる空間の中で様々な文化の提供をする、人々の行き交う駅の中の図書館としての役割をきっちりと担った場所であると感じた。

ヴロツワフ観光

滞在中は、IFLAの参加証でバスやトラムを自由に利用することができたので、市街地へ観光に行った。旧市街は、ヨーロッパらしいきれいな街並みで、パステルカラーのかわいらしい建物が並ぶ。街のあちこちには200以上のドワーフの置物が設置され、見つけては写真を撮って楽しんだ。スーベニアショップではミニチュアのドワーフの置物が販売されており、店によって品ぞろえも違ったので、欲しいドワーフを探し求めて歩き回ることもあった。小人マップも販売されていたので、再び訪れる機会があれば、それを見ながらすべて見つけ出すことに挑戦したい。

教会にもいくつか訪れた。洗礼者ヨハネ大聖堂という教会では、塔に上ることができた。狭

い螺旋階段を上り、エレベーターに乗って、外に出るとそこから街を見渡すことができる。建物の色や形に統一感があり、とても美しい景色だった。ヴロツワフの街のほとんどは戦争で焼けてしまったので、建物は再建されたものが多いそうだ。歴史ある建物に見えるものが多いので驚いた。

ヴロツワフの市街地は観光客が多いという印象を受けた。物価も高くなく、ドイツから飛行機で1時間で行くことができるため、周辺国からの観光客が多いのだろう。一方でアジア系の観光客はほとんど見かけなかった。日本ではあまりポーランドに観光へ行くというのはあまり聞くこともなく、行く人も少ないと思うが、とてもきれいな場所で観光にお勧めである。機会があればまた訪れたい。

おわりに

今回、世界中の図書館関係者が集まり情報交換をしあう IFLA に参加して、様々な国の図書館が、課題を解決したり図書館を盛り上げたりするために様々な取り組みをしていることを知ることができ、刺激を受けた。また、様々な国の人々と交流ができたという意味でも良い経験であった。ヴロツワフ市内の図書館は、見学できたのは4館のみであったが、それぞれの館が個性を持ち、異なる役割をしっかりと担っている印象を受けた。カラフルで華やかながらも古き良き景観のヴロツワフの街並みのなかで、文化が守られ継承されている様子を見ることが出来た。

Development of the reading guidance system: Growing game in accordance with impressions after reading

Takashi Harada

(Professor, Center for License and Qualifications, Doshisha University)

Sho Sato

(Assistant Professor, Center for License and Qualifications, Doshisha University)

Sakura Yasuda

(Undergraduate Student, Faculty of Letters, Doshisha University)

Hitomi Tomita

(Undergraduate Student, Faculty of Commerce, Doshisha University)

Mika Yokozeki

(Undergraduate Student, Faculty of Letters, Doshisha University)

Eiko Horii

(Undergraduate Student, Faculty of Letters, Doshisha University)

Miki Hori

(Undergraduate Student, Faculty of Letters, Doshisha University)

ABSTRACT:

Fostering children's interest in books is one theme of reading guidance. Even children who do not like reading often enjoy reading their favorite books

consistently. Thus, consistent book recommendations that match a reader's interests are important for effective reading guidance. It is not easy, however, to recommend which books are good to read because every child has her or his own interests. In this study, we classified impressions after reading, assigning one or more of 15 book feeling parameters based on expressions in book reviews, and developed the growing game using them as growing elements.

A game character grows by answering questions about a book or characters in it. Through the game, children's interests will be understood by chosen questions and answering patterns. After each child plays the game, the system displays a list of books that have similar book feeling parameters to the child's interests. In this way, the growing game serves as a mechanism for recommending books in accordance with children's interests. The game allows children to choose among books for which they had similar impressions. This will help children keep their reading interest.

We had undergraduate students at the age of 18 to 19 play the game to examine the system, and found that the students enjoyed the game when the level control of the questions was appropriate. The students also had favorable impressions that the game, in many cases, recommended books that attracted/matched their interests. Moreover, they think this system is effective for reading guidance. However, some students pointed out that the details of questions in the game were not satisfactory. For example, some questions might be too difficult for students. Those statements suggested that the system would be more effective with questions from various perspectives and at appropriate student levels.

Biblio Game KOKORO Saver X

The Lab of Library
Information Science at
Doshisha University
with DUALIS

- Outline
- How to Play
- Expected Effects
- A Vision of the Future



➤ Outline

Fostering children's interest in books is one theme of reading guidance. Even children who do not like reading often enjoy reading their favorite books consistently. Thus, consistent book recommendations that match a reader's interests are important for effective reading guidance. It is not easy, however, to recommend which books are good to read because every child has her or his own interests. In this study, we classified impressions after reading, assigning one or more of 15 elements (an book feeling parameters) based on expressions in book reviews, and developed the growing game using them as growing elements. Assigned elements were set as pairs for sensitivity, such as happy/sad, funny/serious, safe/disturbing, expected/unpredictable, larger than life/down to earth, and so on.

Production Period : 14 April 2016 to Present
Target Age: The Higher Grades of Elementary School to Middle School

Quiz/Adventure Game × Rearing × KANSEI Parameter
The New Generation of Reading Support Games is Born!

➤ How to Play

① Solving Quizzes or Choosing Adventure



The player answers questions about a story or game characters in a novel, or gets to choose how the adventure will



Book covers of correctly answered books (Quizzes) or related books of selected adventure(Adventure Book) are shown.

② Improving KANSEI parameters



All of about 2,505 books, which are related to the quizzes or adventure, have their own KANSEI parameters. When a quiz is correctly answered, or a story selected, the parameters of the book are improved.

What is a KANSEI parameter?
It is a parameter which expresses impressions of book as pairs of KANSEI words.

Pairs of KANSEI words are contrasting pairs of affective words such as "Excitement - Cool off" or "Fresh - Leaden."

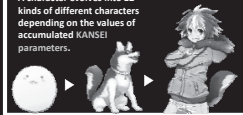
One pair of KANSEI words has from -3 to 3 values which how impressions of a book have elements like "excitement" or "fun."

Parameter	Value
Excitement	1.57
Cool off	-1.57
Fresh	1.57
Leaden	-1.57
Excitement	1.57
Cool off	-1.57
Fresh	1.57
Leaden	-1.57
Excitement	1.57
Cool off	-1.57
Fresh	1.57
Leaden	-1.57
Excitement	1.57
Cool off	-1.57
Fresh	1.57
Leaden	-1.57
Excitement	1.57
Cool off	-1.57
Fresh	1.57
Leaden	-1.57

For example, "The Battery" by Atsuko Asano is a book which has elements like excitement or fun and brings moving impressions, because the value of parameter "excitement - cool off" is 1.57 and the value of parameter "moving - spoiled" is 1.54

③ Rearing

A character evolves into 32 kinds of different characters depending on the values of accumulated KANSEI parameters.



④ Recommended Books

Books are recommended to you which have similar impressions to books which were correctly answered, depending on values of accumulated KANSEI parameters. In addition, you can discover new books because books which have similar but different values are also recommended.



➤ Expected Effects

The growing game serves as a mechanism for recommending books in accordance with children's interests. The game allows children to choose among books for which they had similar impressions. This will help children keep their reading interest. We had undergraduate students aged of 18 to 19 play the game to examine the system, and found that the students enjoyed the game when the level control of the questions was appropriate. The students also had favorable impressions that the game, in many cases, recommended books that attracted/matched their interests. Moreover, they thought that this system was effective for reading guidance.

➤ A Vision of the Future

In the test play, some students pointed out that the details of questions in the game were not satisfactory. For example, some questions might be too difficult for elementary or junior high school students. Those statements suggested that the system would be more effective with questions from various perspectives and at appropriate student levels. We are planning to improve our game by, for example, increasing the number of books for children in quizzes, and by increasing the kinds of quizzes and questioning summaries or genres of books at the same time. In the future, we'd like to publish our game on a homepage, and we hope that it will be played at home or the library and serve for continuous reading support.

- Development System and Used Contents : TyranoScript Language <http://tyrano.jp>, Jewel Saver FREE <http://www.jewel-s.jp> & Amazon.com <http://www.amazon.com>
- If you have any questions related to our game and our project, please contact The Lab of Library Information Science of Doshisha University (URL: <http://www.slis.doshisha.ac.jp>/E-mail : info@slis.doshisha.ac.jp)
- We would like to thank the HAYAO NAKAYAMA Foundation for Science & Technology and Culture, who supported this work.
- DUALIS is the Doshisha University Association of Library Information Science. This body was founded in 2013 and mainly functions as a study meeting for students aiming to become librarians.