

KLIS TODAY

No.
12

筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類

〒305-8550 つくば市春日 1-2 Tel 029-859-1110 Fax 029-859-1162
URL <http://klis.tsukuba.ac.jp/> E-mail klis-info@inf.tsukuba.ac.jp

普通の大学生が創る大学説明会2010

松野 渉

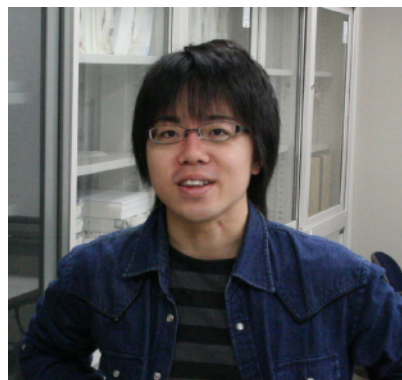
7月29日に知識情報・図書館学類 大学説明会が行われました。昨年同様、今年も学生による企画・実施となった本説明会は、2年生主体の大学説明会実行委員会によって運営されました。委員長の水上柚香子を筆頭に奮闘する2年生を少しでも助けることができたらの思いで、私をはじめ、多くの3年生が実行委員会に参加しました。

当日は、キャンパスツアー、相談コーナーなど、昨年同様の企画に加え、院生の先輩方を巻き込んだフリートークなどの新しい企画も用意し、参加者の方に大学生活を想像してもらえたと思います。

また、本物の教室を彷彿とさせるリアルな模擬講義では、私をはじめ何人かの学生が受講生の役を演じました。さらに、Twitterによる事前告知やUstreamによる生中継など、少しでも多くの方に大学説明会を知っていただけるような取り組みも行いました。

私は、全体説明の部で司会を務めました。今年入学した1年生による受験体験談や、その後の大学生活についての座談会など、参加者や視聴者の方に本物の学生の声を届けることができたのではないかと考えています。私自身は特に何の強みもない「普通の大学生」ですが、特に大学説明会という場にそういった人間が出ていくことで、大学生をより身近に感じてもらうことができたと考えています。このような「普通の大学生が創る大学説明会」の運営に、今回の説明会に参加した未来の筑波大生も積極的に加わってきて欲しいと思います。

(まつの・わたる 知識情報・図書館学類3年次)



学生参加型の模擬講義

宇陀 則彦

昨年度までの模擬講義は普通に先生が話をするものでしたが、過去の経験からそれでは高校生にうけないと感じていました。そこで、今回はバラエティ番組を参考に娯楽的要素を加えようと考えました。アイデアは複数あったのですが、最終的に「宇陀則彦のそうなんだ！図書館情報学」という企画になりました。どこかで聞いたようなタイトルです。

舞台設定は大学の講義風景を再現することとし、舞台上に椅子を並べ、大学生6名を聞き役に配し、適宜質問をうけるという形にしました。進行方法ですが、与えられた時間が90分と、高校生にとっては長すぎるので、1時間目、2時間目、3時間目と20分ずつ区切る方式を導入し、途中で10分の休憩時間をはさみました。ただし、本当に休憩をとるわけではなく、舞台上での演出です。

講義は1時間目が「公共図書館」、2時間目が「大学図書館」、3時間目は「図書館情報学」とし、休憩時間は学生のみによる演出としました。講義の進行はたとえばこんな感じです。

「公共図書館は日本にいくつあるか知っていますか？」「うーん、5千ぐらいですか？」「惜しい。現在約3千です」「では、これは世界的にみて多いほうでしょうか、少ないほうでしょうか？」。



受講生役の学生たち



先生役の宇陀准教授

このように一般には意外と知られていない素朴な質問から入ることで、徐々に図書館の世界に誘導していく手法をとりました。そして、それぞれの講義の締めくくりには「ビジネス支援」や「ラーニングコモンズ」など最新の話題を紹介し、図書館はこれから変わるのだということ的印象づけようと努めました。

休憩時間の演出も手が込んでいます。最初の休憩時間は学生同士で「蔵書数の最も多い図書館はどこだっけ？」などと会話をかわし、授業内容をおさらいするようにしました。そして2

回目の休憩時間では、図書館にまつわるおもしろエピソードを4択クイズとして客席の高校生に出題し、場を盛り上げました。学生たちのすばらしい役者ぶりに感謝します。

このような方式は初めてでしたが、予想以上にうまくいったと自負しています。これはすべて綿密なリハーサルの成果であり、会話のタイミングや内容を何度も打ち合わせたからだと思っています。来年の企画は未定ですが、アイデアは他にも色々あるので、楽しみにしてください。

(うだ・のりひこ 知識情報・図書館学類 准教授)

大学説明会を全世界へ発信！ 大学説明会Ustream中継の試み

小野 永貴

私は学群、大学院を通して宇陀研究室で学ぶかたわら、学生起業家として情報通信を通じて図書館をつなぐ会社を運営しています。今回の大学説明会では初の試みとしてUstreamを用いたインターネット生中継を行いました。Ustreamではリアルタイムに生中継映像を視聴できるだけでなく、視聴者同士がTwitterを通して発言することもできます。

これまで、「遠方に在住するため大学説明会に参加できなかった」という声が多数ありました。そこで大学説明会実行委員会からの依頼を受け、今回の中継に至りました。

当日の中継は、講堂での説明と模擬講義を中心に高品質な配信を心がけました。Twitter上では、説明会を遠隔視聴できることへの感激の声が多数あったうえ、少人数制の大学院生トークでは視聴者からの質問の声にリアルタイムで答える試みも行いました。

最終的に延べ561人が視聴し、ユニーク接続数でも359人のアクセスがありました。これは筑波キャンパス春日エリアの講堂収容人数に匹敵し、来場者数とほぼ同数の遠隔参加者が存在したことになります。また、大学院生トークには会場での参加者の約6倍の視聴者がいました。

大学説明会は学類の重要な情報発信機会であり、その新たな実践事例を作るのに協力できたことを有意義に思います。

(おの・はるき 図書館情報メディア研究科 博士前期課程2年次)



中継準備中の小野さん



近未来書籍カフェ

— 宇陀研究室・松村研究室・附属図書館 雙峰祭合同企画 —

宇陀 則彦・松村 敦



筑波大学の学園祭「雙峰祭」（10月9日～11日）において、宇陀研究室と松村研究室は、附属図書館と力を合わせて「近未来書籍カフェ」を実施し、雙峰祭グランプリの最優秀賞を受賞しました。本企画は、研究室の活動の一部を、学園祭という機会を利用して一般に披露することを意図したものです。同時に、誰もがリラックスして書籍を自由に読めるカフェのような空間を提供することも目的としました。

展示のコンセプトは「近未来の書籍空間」、いいかえるなら「リアルとバーチャルが融合したスペース」です。紙の書籍と電子書籍を融合させた書棚、会場とUstream中継での同時イベント、筑波大学附属図書館マスコット「がまじゃんぱー」の着ぐるみ制作、物語世界へ迷い込む参加型おはなし会など、すべての企画はこのコンセプトのもとに形づくられました。

本企画は四つのサブ企画からなり、それぞれにチームを編成しました。教員のわれわれは、事務的なアドバイスや諸方面への協力依頼等を行ったものの、本企画の準備はそのほとんどが学生主体で進められてきました。

初日は雨で出足が鈍かったものの、天気回復した後半の2日間は、客足が途絶えることなく、3日間で2千人以上の方が足を運んでくださり、大盛況となりました。

書籍空間をプロデュース

本を魅力的に展示することで、本と人のよりよい出会いの場を作れることをめざしました。書棚ごとに旅、時間、絶滅、音楽、料理といった独自のテーマを与え、紙の書籍、iPadによる電子書籍、関連するオブジェ、照明、BGMなどさまざまな要素を組み合わせ、魅力的な書籍空間を作りあげました。椅子に座ってじっくり本を読む方、iPadを操作しながら見る方など、それぞれの楽しみ方をしてこの空間でリラックスしていただけたようです。



近未来書籍カフェ全体の様子（上）と音楽、料理の書棚（下）

また、国立国会図書館館長の長尾真先生から推薦いただいた本の棚、さらに筑波大学学長・理事の方の本の棚も作成したところ、大変好評でした。

知的書評合戦ビブリオバトル

思い入れのある本について聴衆の前で語り、どの本が一番読みたくなったかを聴衆の投票によって決める競技がビブリオバトルです。サークル対抗戦と、図書館情報学関係者対抗戦の2回を実施しました。愛を語る人、歴史を語る人、夢を語る人、マンガを語る人など、テーマもさまざまで、衣装も含めて個性的なプレゼンテーションが繰り広げられました。

がまじゃんぱー

筑波大学附属図書館には「がまじゃんぱー」というマスコットキャラクターがいます。今回の企画でこれを着ぐるみにして表現しました。がまじゃんぱーはUstreamでの生中継放送に出演したり、街頭で記念撮影に応じたりと、仕草や表情豊かに本企画の宣伝活動を行いました。最優秀賞受賞の影の功労者でもあるがまじゃんぱーは、授賞式にも壇上に姿を現し、一緒に喜びの声をあげてくれました。

お絵描き掲示板&おはなし会

iPadを組み込んだ参加型お絵描き掲示板を図書館のエントランスに設置しました。iPadで落書きをして楽しんだあと、それらは大きなねこばすの窓に表示されます。子ども向けに用意したものでしたが、年齢層に関係なく楽しんでいただけました。

おはなし会は、「すてきな三にんぐみ」をプロジェクタ、iPod touch20台を利用して、幻想的な世界として再現しました。おはなし会の会場が絵本の世界になる演出に、子どもたちは大喜びでし

た。また、宝探しやお絵描きも組み合わせ、物語の世界に入り込める参加型の企画としました。

なお、今回の企画に関する情報は、Twitter がまじゃんぱー（近未来書籍カフェ）
http://twitter.com/gama_jumperを通して発信してきました。来年の雙峰祭では、みなさんをさらなる未来へ誘う書籍空間を作ります。進化し続ける図書館・近未来書籍カフェに、ご期待ください。

（うだ・のりひこ 知識情報・図書館学類 准教授
まつむら・あつし 知識情報・図書館学類 助教）



受賞を喜ぶ代表の重田さんとがまじゃんぱー



お絵描き掲示板



おはなし会で宝探しを
楽しむ子どもたち



がまじゃんぱーと研究室のメンバー

ビブリオバトルに参加して

高山 愛美

今回、雙峰祭「近未来書籍カフェ」のビブリオバトルに参加したきっかけは、所属しているサークル「筑波文学の会」に来た「サークル対抗ビブリオバトル」への参加募集メールでした。私はビブリオバトルについて知らず、最初は興味もあまりなかったのですが、サークル内で行った予選で1位をとったことから、ビブリオバトルの本戦に参加することになりました。

私は人前で話すのが苦手で、授業でのプレゼンテーションなどにもあまり積極的に参加していなかったのですが、ビブリオバトルは発表する対象が自分の好きな本であることや、あまりかしこまらずに和やかな雰囲気の中で発表できることなどから、気軽な気持ちで参加できました。また、今までに体験したプレゼンテーションはクラスメイトなど、ある程度私を知っている人の前での発表だったのですが、今回の企画では私を知らない人



「魔女」に扮した高山さん

に向かってプレゼンテーションを行い、普段とは違う雰囲気を体験できました。さらに、知らない人たちの本に対する思いを聞くことができたのも大きな収穫です。

本番ではアクシデントもあり、あまりよい結果を出すことはできませんでした。しかし自分のスキルアップのため、また純粋に本について語り合う楽しみのため、次の機会があればもう一度参加してみたいと思っています。

(たかやま・まなみ 知識情報・図書館学類3年次)

図書館情報学若手の会ALIS

有元 よしの

図書館情報学若手の会 ALIS とは

ALIS (Around Library and Information Science) は図書館情報学に携わる地域・所属を越えたすべての学生・若手研究者・社会人の交流の機会となることをめざして作られたコミュニティです。ALIS という名称には、前に名詞や動詞がくることの多い Around の前にあえて何も置かないことにより、Around の前にくる何かを ALIS にかかわるみんなで作っていきたいという思いが込められています。今年の6月から、知識情報・図書館学類の学生が中心になって活動しています。

ALIS は「図書館情報学」や「若手」と銘打っていますが、これらの言葉によって参加者を制限するものではありません。現在も、学生を中心とした活動ではありますが、研究者や社会人の方でも ALIS の活動に興味をもつ方に広く参加を呼びかけていきます。他に、図書館情報学を学びたての方や、他分野を専攻していて図書館情報学に関心のある方、さらにこのような若手を積極的にサポートしたいと考えるより上の世代の方の参加も期待しています。

第3回 ALIS 定例会について

ALIS はこれまで月1回のペースで定例会を行ってきました。9月2日の第3回定例会には、活動に興味をもたれた国立国会図書館の長尾真館長が筑波キャンパス春日エリアまでお越しください



国立国会図書館 長尾真館長

ました。第1回・第2回の定例会では、特にテーマを設けませんでした。第3回の定例会では、「若手の夢」をテーマに掲げ、8名の登壇者によるライトニングトーク（5分程度のショートプレゼンテーション）が行われました。会場からの質疑のあとには、登壇者以外の方にも夢を語ってもらいました。

ユニークな夢の発表と活発な意見交換には長尾先生も感服され、今後は特定のテーマについて深く掘り下げて話しあうような会を開催することをご提案いただきました。

筑波大学の学生は、おとなしく控えめだとよくいわれてきました。しかし、社会人や他大学の仲間たちに触発されて、生き生きと夢を語っている姿を見ると、全然そんなことはないのだと感じました。私自身も ALIS の活動を通してずいぶん積極的になったと思います。

今後は、長尾先生の提案にあったようなテーマを設けた勉強会など、さまざまな形で ALIS の活動を展開していきたいと考えています。

ALIS の活動を通して人と人が出会い、刺激しあうことで、図書館情報学の世界を変えていけたら嬉しいと思います。

<http://libalis.blog133.fc2.com/> に

ALIS の活動記録のブログがありますので、ご覧ください。



第3回 ALIS 定例会の様子

（ありもと・よしの 知識情報・図書館学類 4 年次）

知識情報演習Ⅰ 優秀作品賞

鈴木 伸崇



さる9月1日、鈴木康平さんと水本弘貴さんに「知識情報演習Ⅰ 優秀作品賞」をお贈りしました。知識情報演習Ⅰは、図書館情報学の基本的な考え方とシステム構築技法を同時に習得する、本学類で最も重要な科目のひとつです。この賞があることで受講者のモチベーションも一層高まり、優れたシステムが多数作成されました。とりわけ、鈴木さんと水本さんは高度な技術を自ら積極的に取り入れて優秀なシステムを作り上げ、今回の受賞となりました。

鈴木さん、水本さん、そして受講者のみなさんが、この演習で学んだことを活かしつつ、今後も互いに切磋琢磨していくことを期待しています。

（すずき・のぶたか 知識情報・図書館学類 准教授）

受賞者の言葉

鈴木康平さん

私が作成したOPACでは、検索したい文字列に「%」の記号を追加して、中間一致検索を実現しています。しかし、「%」はすべての語に一致する性質をもつため、単純に「%」を追加するだけでは正しい検索を実現できません。たとえば「100%の～」といった「%」を含むタイトルが指定された場合、「%」の部分を変な語におきかえた「100人の～」や「100匹の～」のような結果も出力されてしまいます。私は検索したい「%」と検索のために付与される「%」を区別するプログラムを作ることで、「%」を含むタイトルも正しく検索できるようにしました。

（すずき・こうへい 知識情報・図書館学類2年次）

水本弘貴さん

1年次のプログラミング演習で私が作ったプログラムは、コマンドプロンプト上で文字だけが動くものでした。しかし今回は、プログラムをWeb上で動かすことができました。普段見慣れている環境でプログラムが動くということは、私にとってとても新鮮で楽しかったです。せっかくrubyとHTMLで自分の好きなようにOPACが作れるのなら、使いやすいようにデザインに凝ってみよう、プログラムを少し工夫して色々な検索ができる機能を足してみようとやっているうちに、自分の納得のいくものができました。

（みずもと・ひろき 知識情報・図書館学類2年次）



水本さん（左）と鈴木さん（右）