

大学図書館最新事情

文部科学省では、科学技術・学術審議会に学術情報委員会を設け、大学図書館や情報ネットワーク、学術情報流通など、学術基盤整備のあり方について検討を行っている。同委員会では、2013年8月に「学修環境充実のための学術情報基盤の整備について（審議まとめ）」を取りまとめ、アクティブ・ラーニングに資する環境整備など、大学図書館としても取り組むべき新たな課題に言及している。

各大学図書館における取り組みに関しては、2011年12月に「大学図書館における先進的な取り組みの実践例」として公表されているが、この新たな課題を踏まえ、意欲的な取り組み事例の情報共有に対する要望が強いため、新たに「大学図書館における先進的な取組の実践例（Web版）」を取りまとめ、2013年度から文部科学省のホームページで紹介している。

各大学の図書館では、専門書をひもとくだけでなく、知的活用能力や生涯学び続ける基礎的な能力の育成を目的に、さまざまな環境の整備が行われており、「知識の発

掘」、「黙考」、「対話」、「研究・発信」といったさまざまな要望に応えるべく、日々進化している。

こうした状況を踏まえ、本特集では、大学図書館におけるさまざまな取り組みや活用方法などを紹介していただき、各大学図書館は、より一層の機能充実に向けて整備を進める際の参考にしていただきたい。

ビーコンアプリによる施設利用促進

村居 昌俊

● 共立女子大学図書課担当課長

知の劇場を目指して

—アカデミックシアターを利用した新しい学習環境づくり

岡 友美子

● 近畿大学アカデミックシアター事務室室長
兼 中央図書館事務部次長

図書館建築キャンパスプロジェクト

竹内 康弘

● 学校法人京都女子学園 法人本部長

「学びが見える、学びに触れる、学びあえる」を目指して

板木 雅彦

● 立命館大学図書館長

利用を疑似体験するRPG型ガイドダンス

— 図書館利用教育プログラム「Libardy」

寺島 哲平

● 常磐大学ゲームイノベーション研究会代表、
人間科学部専任講師

ラーニングコモンズを超えて

— 千葉大学アカデミック・リンクのこれまでとこれから

竹内 比呂也

● 千葉大学人文科学研究院教授

ビーコンアプリによる施設利用促進

村居 昌俊 ● 共立女子大学図書課担当課長

はじめに

2016年9月、共立女子学園創立130周年記念事業の一つとして「新2号館」が完成した。コンセプトを共立女子学園の「新たな知の創造拠点」とし、神田一ツ橋キャンパスのハブ的施設の位置付けとした、地下1階地上8階の新教育施設である。建物の2階から5階にプレゼンテーションエリア、図書館、ラーニング・コモンズを有する共立女子大学図書館(KWU Library Commons)とLibCommo(以下、リブコモ)が移転開設。リブコモの利用促進ツールとして、ビーコンと連携したスマートフォンアプリを開発した。本稿ではアプリの導入目的、機能、今後の展望について紹介する。

1 スマホアプリ「リブコモ！」

移転前の図書館は、利用者数が少ないことと図書館サービスが認知されていないことの改善が大きな課題であった。そこで、移転後の大学図書館リブコモの利用促進を目的として、株式会社エム・ソフトとスマートフォンアプリ「リブコモ！」を共同開発した。

2 「リブコモ！」機能紹介

「リブコモ！」はビーコンとの連携により、学生の居場所に応じた情報を発信できる、学生の興味関心の促進や利便性の向上を目指すデジタルな仕掛けである。

ビーコンとは、位置を知らせるためにBluetoothを使うて電波を発信する装置である。学生に最も身近な情報端

末であるスマートフォンを活用することによって、リブ
コモ各所に設置したビーコンと連動した情報配信を行っ
ている。

(1) ビーコンエリア内プッシュ通知

本学では、学生ポータル
システムを使って学生にお
知らせを通知している。し
かし、学生にとって不要な
お知らせまで通知される結
果、重要なお知らせが「ス
ルー」されてしまうことが
増えている。教職員からの
お知らせが迷惑メール化し
つつあるのである。ビーコ
ンエリア内プッシュ通知機
能では、ビーコン電波が届
く範囲内にいる学生に限定
してお知らせを通知してい
る。ラーニング・コモンズ
ではセミナー案内、図書館



図表1 ビーコンイメージ図

エントランスでは新着図書案内といったように、対象エ
リアに関連するお知らせを通知することにより、学生に
気付きを与え、行動を促している。そのエリアに限定し
たお知らせをプッシュ通知して、視認率を上げること
に成功している。

(2) 混雑状況の可視化

ビーコンとスマートフォン
の連携により、エリア内のス
マートフォンの数を把握する
ことが可能であり、この機能
を利用し、ビーコンエリア内
の学生数をリアルタイムに把
握している。アプリで混雑状
況を可視化することにより、
学生は実際に来館することな
く混雑状況を確認すること
ができる。これにより、学生の
利便性は大きく向上し、施設
利用のハードルが下がること
が利用促進につながっている。



図表2 混雑状況把握イメージ図

(3) インストール率向上の仕掛け

前記のプッシュ通知も混雑状況の可視化も、学生がアプリをスマートフォンにインストールしていること（さらにアプリを起動していること）が前提である。特に混雑状況の可視化機能は、アプリ保有者がエリア内に存在しない状況では正確な状況が表示されず、機能として意味を持たなくなってしまう。そこで、学生がアプリを利用したくなる機能をいくつか設定した。

入館証・図書館の入・退館ゲートを通過するには、入館証として学生証が必要であるが、学生証を携帯していない学生がいる。しかし、アプリの入館証機能を利用すれば学生のスマートフォンが入館証となり、スムーズに入・退館ゲートを通過することができる。これは、混雑時に入館証忘れ対応を行うことによる業務の滞りも同時に解消している。

PC利用状況確認・リブコモ内には100台超のパソコンが配備されているが、混雑時には全てのパソコンが利用中となる場合がある。PC利用状況確認機能を利用することにより、来館しなくてもリブコモ内のPC空き状況を一目で確認することが可能となる。前述の混雑状況の可視化と同様に、学生の利便性は大きく向上している。

リブコモポイント・図書館エントリーランスやラーニング・コモンズ各所、セミナー会場などにポイント取得用のビーコンを設置し、スマートフォンをタッチすればポイントが取得できるようにした。ポイントは学修に役立つ各種リブコモグッズと交換することができる。ゲーム感覚で楽しみながら、図書館やラーニング・コモンズへの意欲を向上させるだけではなく、アプリのインストール率向上や、来館前にアプリを起動させるといった役割も担っている。

学内シングルサインオンシステムに対応・学内のシングルサインオンシステムに対応しており、ポータルシステムやメールシステム、図書館システムなどに改めてログインすることなく、ワンクリックで利用することができる。2017年度に実施した「リブコモ！」



図表3 来館ポイントイメージ図



図表4 「リブコモ!」学生配布パンフレット

の利用者アンケートでは、ワンクリックでポータルシステムを利用できるのでアプリケーションを利用しているという回答が予想以上に多かった。

3 今後の展望

「リブコモ!」から学内の各システムを利用するニーズが高いので、将来的には大学ポータルアプリとしての成長を期待することができる。また、アプリのログ（利用記録）から学生の行動分析が可能ではあるが、まだこれらのログ情報を使い切れていないのが現状である。今後、

大学全体のアプリとして、機能拡張を検討していくとともに、学生のニーズの把握やサービス改善にこれを生かしていきたい。

●参考

- 1 共立女子大学・短期大学図書館
<http://www.kyoritsu-wuac.jp/lib/>
- 2 株式会社エム・ソフト 学内施設利用促進ソリューション「ビーコムズ」
<http://biz-ar.jp/ar-service/becommons/>

知の劇場を目指して

——アカデミックシアターを利用した新しい学習環境づくり

岡 友美子 ● 近畿大学アカデミックシアター事務室室長 兼 中央図書館事務部次長

はじめに

近畿大学は14学部48学科・短期大学部を有し、「医学から芸術まで」あらゆる分野を網羅する西日本最大級の総合大学である。東大阪キャンパス、大阪狭山キャンパス、奈良キャンパス、和歌山キャンパス、広島キャンパス、福岡キャンパスの6キャンパスに、学生数約3万3000名を擁し、2025年には大学創立100周年を迎える。

東大阪キャンパス整備計画「超近大プロジェクト」により、建学の精神である「実学教育」と「人格の陶冶」を礎に、人間のあらゆる好奇心を揺り動かす「知の実験劇場」として2017年4月にアカデミックシアターが開館した。そのコンセプトは「文理の垣根を超えて、社会の諸問題を解決に導くための学術拠点」であり、「従来

の大学図書館にない、まったく新しい考え方をもった図書館の「創出」である。ここで学生一人一人が生き生きと脚本を書き、世界中の仲間と集い、演じ、知のイメージネーションを引き起こすためのプラットフォームとして



アカデミックシアター全景

の役割を担う場を目指している。

1 アカデミックシアターの概要

アカデミックシアターは、1号館から5号館まで五つの建物が融合した施設である。1号館には事務フロアと語学関連のエリアがあり、TOEICなどの語学試験対策の資料や多読本を約1万4000冊、語学学習を目的とするDVDを約2000点配架している。また、留学生との交流が可能なラウンジも配置されている。

2号館は350名収容可能であり、研究会や各種イベントに利用できる3面ガラス張りの情報発信型オープンホール、キャリアセンターや社会連携推進センターが連携活動するオープン・キャリアフィールドを設置している。

3号館は専用アプリから座席予約が可能な24時間自習室や講義室を備えており、学生がいつでも利用できる自習環境が整っている。

4号館には国内の大学では初出店となるCNN Cafeがあり、店内では米国のニュース番組が常時放送されている。英語に自然に触れる環境を整えることによって、学生は国際情勢をリアルタイムで学ぶことができる。

そして、中央に位置する5号館はビブリオシアターと

称している。ビブリオシアターには約7万冊の図書を配架する図書スペースと、42室のガラス張りのACT（アクト）と呼ばれる小部屋がある。役割の異なる四つの建物が、図書施設であるビブリオシアターを中心として交わることによって、新たな出会いが生まれ、多様な気付きを可能にする学習空間が創出されている。

2 ビブリオシアターの特徴

(1) 図書の活用

これまで文部科学省は、大学図書館を大学の教育研究学習支援のため、学術情報の体系的な収集、保存、提供を行う学術情報基盤として位置付けてきた。しかし、近年では、ラーニング・コモンズなどの学習環境の整備、充実にも重点が置かれるようになった。本学においては、主として前者を中央図書館、後者をアカデミックシアターが担っている。

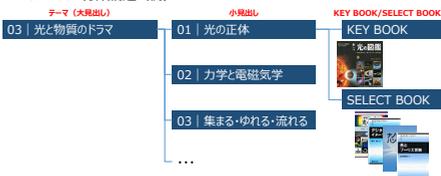
中央図書館は約150万冊の資料を所蔵しており、そのうちの約7万冊の図書がビブリオシアターに配架されている。ビブリオシアターは2階建てで、1階はNOAH 33（ノア33）と名付けられ、約3万冊の教養書を配架している。NOAHとはNew Order of Academic Home



NOAH33の書架

■NOAH33とは
約3万冊の一般図書を中心に分類したインデックス。33のテーマで構成され、各テーマごとに複数の小見出しとKEY BOOKを設定し、知のつながりを表現。

■NOAH33の分類構造（例）



NOAH33の分類構造（例）

の略であり、超近大の明日のために多様な世代が乗り合わせる知の方舟となることを目指している。

NOAH33は、編集工学研究所長・松岡正剛氏の監修による近大独自の分類「近大INDEX」で構成された空間であり、本学に深く関わる33のテーマを選出している。本学の建学の精神である「実学」や、総合大学ならではの「文理の融合」を踏まえており、加えてリベラルアーツをベースとする分類によって、学生が新たな切り口で本と出合う場を目指している。

図書は33のテーマごとに書架に配置され、各テーマご

とにテーマを代表する図書（キーブック：KEY Book）が選書されている。「文脈」という考え方に基づき、キーブックの周りには関連する図書が理系文系を問わずに並び、手に取ることができるとなる仕組みである。分類ごとに本が並ぶ従来の大学図書館ではありえないことであり、大きく異なる点である。学生の驚きや関心を生む本棚づくりによって、新たな本と出合う場を演出している。

また、ビブリオシアターの図書には、テーマに沿った専用ラベルと、中央図書館で使用している十進分類法の分類からなる請求記号ラベルを貼付している。ラベルを2種類貼付することによ

り、ビブリオシアターと中央図書館の連携を図って、気付きの場であるビブリオシアターから、より深い学習の場である中央図書館へと誘う効果を企図している。

2階のDONDEN（ドンデン）は、マンガ、新書、文庫からなる約4



ビブリオシアター2階のDONDEN

万冊の図書を32のテーマに区分して配架している。マンガをきっかけに学生の知的好奇心を刺激し、知の奥へ向かうための「知のどんでん返し」が起こることをねらいとしている。

マンガには、歴史や文学、科学や医学など、さまざまなテーマの優れた作品が数多くある。マンガという広い間口から興味を広げさせ、関連する新書や文庫をマンガの隣に置き、手に取ってもらおう。このような仕掛けによって、学生が新たな読書習慣を身に付けることを目指している。

さらに、棚にLEDを付ける、オブジェを置く、自由に書ける黒板を設置するなど、書架を魅力的に見せる工夫を行い、本棚に近づく学生と本との偶発的な出会いを演出している。本を読まなくなったといわれる学生に、いかに読むきっかけを提示するかを追求した仕組みである。

(2) ACTの活用

ビブリオシアターのもう一つの特徴は、書架の間に設置されたガラス張りの部屋ACTである。これは大小二つの大きさがあり、25名収容(10室)と15名収容(32室)の計42の部屋で構成されている。ガラス張りの空間であ

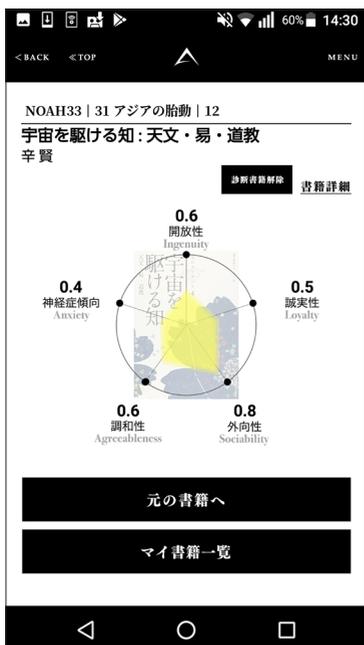
るため、「見る・見られる」という「学習の相乗効果」が期待されており、可動式の机・椅子が配置され、学習の汎用性の高い空間となっている。

ACTでは、社会の諸問題を解決に導くための少人数プロジェクトや、学部の特長性を超えた学生主体の総合的教育、企業とのコラボレーションなどさまざまなプロジェクトが行われている。多様な学部の学生が交錯する総合大学である近大ならではの「実学教育」が実現する学習空間となっている。

ACTで行われているプロジェクトにより、専攻分野とは全く異なる事柄に興味を持つたり、積極的にブレゼンに参加する学生が増えている。また、各学部棟で行われていた学修がACT内で行われ、可視化されることにより他学部間の教職員のコミュニケーションが活発化し、新しい取り組みも生まれ



書架の間に設置されたACT



専用アプリの画面

ている。加えて、スタート時にはACCTの活動を教員が誘導していたが、開館から1年が経過した現在では学生が自発的に行う活動が増加してきた。

(3) ICTの活用

アカデミックシアターでは、リアルな図書空間だけでなくICTによる偶発的な本との出会いも演出している。2017年6月に、本学の公式ウェブサイト上にAIによる本のマッチングサービスを展開した。TwitterやFacebookなどのSNSのアカウントと連携することによって、AIが「外向性」「誠実性」など五つの角度から投稿内容を分析し、個々の潜在意識に最も合致する本を

推薦するサービスである。このサービスにより、新たな切り口による本との出会いを提供している。このサービスは、2018年4月には専用アプリに拡大し公開した。「自分と似た性格の本との出会い」は、学生だけでなく一般の方々の間でも話題になり、これまでに約8万人に利用されている。

おわりに

アカデミックシアターの来館者は、2017年度に130万人(延べ人数)を超え、常に多くの利用者が訪れている。マンガの貸し出しが多いのは当初の想定どおりであるが、マンガを除く図書の貸し出し冊数が、前年度に比べて約1・9%増加した。この結果からも、アカデミックシアターが学生が本に触れる機会や興味を持つきっかけを創出できたと評価している。まだ1年を経過したばかりであるが、開設以来、新しい図書空間、プロジェクト型学修、文理の垣根を取り払った学部横断型の教育など、知的好奇心を刺激するさまざまな工夫により、学生に対する教育的効果が徐々に現れていると考えている。

・学部を串刺しにするコラボレーションフィールドとしての「総合大学の力の結集」

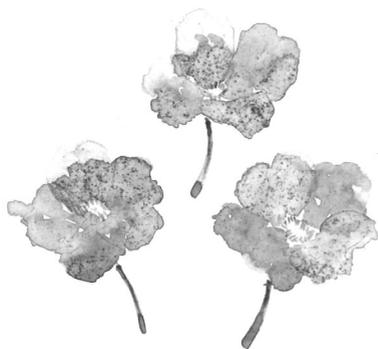
・本を読む仕掛け、近大INDEXの導入による「学生の本離れ対策」

・自習環境の整備による「多様な自習ニーズへの対応」
・ガラス張りのオープン型ホールを活用した「実学成果の情報発信」

これらの活動を継続するとともに、利用状況や学生の声を把握した上で、アカデミックシアターに今後、さらなる機能追加を検討している。

まずは、当初からの目的であるアカデミックシアターの三つの機能、すなわち近大INDEXを利用した図書とライブ러리空間、ACTによる活動を核とした協働をよりいっそう充実させたい。それにより、本学の建学の精神である「実学教育」「人格の陶冶」が育まれ、地域社会から関西、日本そして世界につながる、新しい価値を創造する人材となることを目指し、さらなる「知の劇場」づくりを続けていきたい。

α



α

図書館建築キャンパスプロジェクト

竹内 康弘

● 学校法人京都女子学園 法人本部長

はじめに

京都女子大学（愛称「京女」きょうじよ）は、国際的な観光都市である京都の中でも、清水寺や三十三間堂、妙法院、京都国立博物館などの寺社仏閣、文化施設が散在する東山に位置し、東山三十六峰の一つ、かつて清少納言がその姿を讚えた阿弥陀ヶ峰の山麓に位置している。東山七条の交差点から東に太閤秀吉の廟所に伸びる坂道（豊國廟参道）は、100年にわたって本学園の学生・生徒が通ってきた道であることから、いつかしら京都の市民からは女坂おんなざかと呼ばれるようになった。京女のキャンパスは女坂を挟んで北側に300メートル、南側に300メートルの長さで広がっており、新図書館は女坂を登りきった北側に面し、キャンパスの中心にあって学生の往来が

最も集中する場所にある。

本学は、文学部・発達教育学部・家政学部・現代社会学部・法学部の5学部を擁し、旧図書館には幅広い分野の80万冊を超える図書資料が所蔵され、内容的には充実した図書館であったが、2棟の校舎の中に分散して設けられていた





め、大学らしい図書館棟の趣はあまり感じられなかった。全学部の学生が利用する大規模な図書館棟をキャンパスの中心に設けることは、京女人の夢であったといっても過言ではない。

新図書館は、2015年1月に着工し、約2年の工期で工事が進められ、2017年2月に竣工。その後、図書の移転作業や入退館管理システムの整備などの準備期間を経て、同年9月にオープンした。

新図書館は1棟の建物であるが、外観上は2棟に分かれ、その間を通り抜ける新たな坂道がつなぐ構造となっている。南側建物は風致地区に位置し、建物高さを12メートルに抑える必要があったため、地上は鉄骨造二階建ての軽快な建物

として設計され、地下部分に100万冊規模の自動化書庫空間が設けられた。同建物にはカジュアルスタディスペースやアクティブラーニングコモンズ、メディアコモンズなど、学生が能動的に活動できる空間が整備され、「交流の床」と名付けられた。一方、北側は、外壁をレンガタイルで覆った地上4階・地下2階建ての重厚な建物であり、5層分吹抜けの内部空間は、周囲の壁面を全て書棚が埋め尽くし、30万冊の図書に囲まれた圧倒的な空間の中に静的に学習する環境が設けられ、「知恵の蔵」と名付けられている。

1 図書館建築キャンパスプロジェクトの創設

本学は、2010年度から中長期的なキャンパス整備計画を推進している。耐震化や改組計画への対応を目的に急ピッチで新築工事や改修工事を実施しており、学生にとつては4年間の学生時代の全期間にわたり、キャンパスのどこかで大規模な工事が行われている状況が続いている。そのため、全学生を対象に2年に一度実施している学生生活満足度調査では、「自分たちにはメリットが無いのに、4年間工事ばかりで残念な思いをした」とコメントする卒業生も少なからずいた。

本学において建築計画の推進業務を担当する法人本部経営企画・広報室は、新築工事計画の立案や工事監理を担うほかに、大学の広報計画の策定・実行も所掌している。広報計画の中では、企業などと連携・協力して学生がさまざまな活動にチャレンジする機会を生み出し、そこでの活発な姿勢やユニークな取り組みをニュースリリースによって発信していくアクティブ広報活動を展開している。図書館建築キャンペーンプロジェクトも、その一環として発案したものであり、施工業者との連携を前提にプロジェクト活動を企画・推進した。

プロジェクトの目的は、学内に存在する建築現場そのものを最も身近な社会学習の場として利用することによって、「単なる迷惑な現場」から「学びの現場」に学生の意識を変えていくことや、建築に関わるさまざまな専門家の発想や仕事への取り組み方、あるいは工事に携わる女性の働き方に触れることによって、学生が自らのキャリア形成について考えるきっかけとすること、さらには専門家のサポートを受けながら企画し、実現することによって、プロジェクトに参加した学生に成功体験を与え、その学生を核として新図書館の竣工を待ちわびる学生の気持ちを盛り上げていくことの4点にあった。

本学の家政学部には建築士資格取得課程のある生活造形学科が設けられており、これまでも学科の要望で建築現場を見学する機会を設けたことはあったが、本プロジェクトにおいては、特定の学科・専攻や学年に限らず、全学生を対象に参加者を募り、2年間にわたる活動の中で全学部から合計116名の学生が参加した。その目的もさまざまであり「建築設計やインテリアデザインに興味がある」「建築現場を見てみたい」といった建築に関する目的以外に、「図書館機能や運営に関する興味」「カフェの立ち上げに携わりたい」、あるいは「アイデアコンペやグループディスカッションに参加したい」など、多彩で積極的な学生が集まった。

2 プログラムの概要

プロジェクトの活動プログラムは、施工業者の専門スタッフの提案を基に法人本部担当者との協議して策定し、大きく分けて三つの手法を用いることとした。一つは、さまざまな分野でプロフェッショナルとして活躍する方々を講師に迎えてレクチャーを受ける講義型プログラム。二つ目は、建築現場や製造工場、他大学などを視察して実地で学ぶ体験型プログラム。そして、それらの学びを

生かして学生自身がグループプレゼンテーションを重ね、積極的にプレゼンテーションをする提案型プログラムの三つである。

また、2年間にわたる活動であったことや、全学部の学生の時間を合わせることが極めて困難であったことなどから、講義型および体験型プログラムについては各回完結型で参加できる内容とし、提案型プログラムは各年度でテーマを区切り、年度ごとに継続して参加できる学生を中心に活動するよう工夫した。

講義型プログラムは、新図書館の設計やインテリア・家具デザイン、サイン計画、カフェ運営などについて、それぞれ新図書館建築に携わった専門家などから直接レクチャーを受け、その後それぞれテーマを定めてグループプレゼンテーションを行い、その結果を発表するという流れで実施した。

体験型プログラムは、工事現場や他大学の図書館、レング製造工場の視察機会を設け、それぞれ現場従事者から説明を受けるとともに、塗装やタイル貼り付け体験、刻印体験など、実際に手を動かして体験する機会も設けた。工事現場視察は工事の進捗状況に応じて複数回開催したが、施工業者側が日本建設業連合会が推進する「け

んせつ小町（女性活躍推進）現場に位置付けてくれたこともあって、参加した学生が複数の女性従業員と建築現場で働くことについて直接意見交換する機会が設けられるという、他では経験できない大きな特色を出すことができた。

提案型プログラムについては、交流の

床2階のカジュアルスタディスペースにカフェを設けることを想定していたが、設計段階では具体的な計画がなかったために、当該スペースの活用方法について自由な発想で提案してもらったことを初年度の活動目標とした。

プログラムの進め方については、プロジェクト参加メンバーの中から有志を募ってチームを編成し、それぞれがグループプレゼンテーションを重ねてプレゼンテーショ

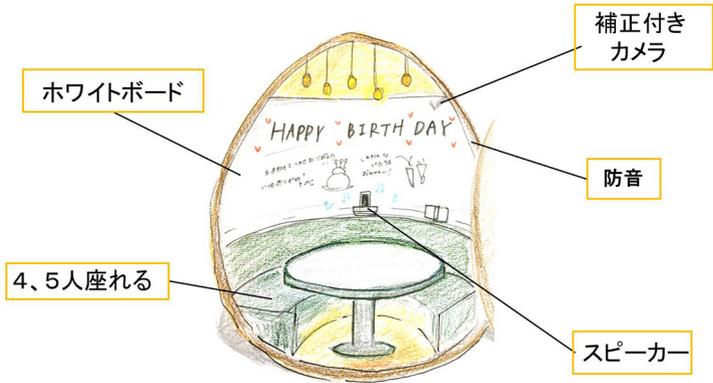


ン用の資料を作成した。最終的に5チームから提案があり、学長や設計者、施工者が審査員となってアイデアコンペを開催し、優秀者には学長から表彰があった。

内容的には、学生が日常的に集い、さまざまな活用できるスペースを作りたいというものがほとんどであり、「学生の居場所」を求める声の大きさを感じる結果となった。

2年目は、講義

型・体験型プログラムと並行して、より具体的にカフェの設置について検討する専門チームへの参加者を募集し、新たに店舗設計や企業内プロジェクト進行の専門家、カ



フェ運営にかかる協力予定者にも加わってもらい、一つのチームとしてワークショップ形式で検討を重ねた。

最終的に、カフェのコンセプトを「OPENなCAF E」に決定し、幅広い交流が生まれる場として活用していくために定期的にワークショップを開催する提案がまとめられた。コンセプトに沿った家具の配置や活用方法と合わせて学内関係者への発表会を開催し、2年間にわたるプロジェクト活動を締めくくった。

3 学生が企画し、運営するカフェの設置

図書館建築キャンパスプロジェクトは新図書館の竣工をもって区切りとしたが、学生の提案によるライブラリーカフェを実現するために、カフェチームとしての活動はその後も継続している。ここでは、新たに募集したメンバーも含めて30数名の学生が参加し、専門家の力を借りながら店名の策定や広報用ビジュアルの制作に取り組んだ。その後は3年生を中心に学生店長、副店長、運営班班長、デザイン班班長などの役割を決め、カフェ用什器や厨房設備の整備、メニューの検討・開発、食器類や衣装の選定、仕入先の調査、値段設定など、開店までに必要となる検討・準備作業を推進した。

仕入れ先の選定にあたっては、京都にゆかりのある企業であることに加えて、提供商品にこだわりや誇りをもった経営者に依頼することを心掛け、そうした経営者との出会いも学生の学びの場とした。特にコーヒーはスペシャリティコーヒーといわれる豆を使用し、世界的な大会で上位に入賞した実績を持つ女性バリスタによるトレーニングを受けて、2017年9月に本格的なカフェとしてライブラリーカフェSORAをオープンさせた。

学生は営業時間中に厨房に入る場合のみアルバイト扱いとし、企画・運営に関わる時間やトレーニングにはボランティアとして参加している。経営面も全て学生と共有し、約半年間の営業成績は人件費も含めて収支ギリギリの運営となったが、その結果を踏まえてメニューや価格の設定、販売目標などを再検討し、2018年度の営業を開始したところである。さらに新3年生の店長・副店長のもと、学内の学長採択型プログラム「らしつよチャレンジ」に応募し採択され、カフェスペースを活用した学生同士や地域住民との交流ワークショップを開催する予定である。

おわりに

図書館建築キャンパスプロジェクトは2年間の活動を終えたが、ライブラリーカフェSORAとしての活動は、新たな世代によって当初設定したコンセプトに基づいて発展を続けている。図書館という完成された建物の中の唯一未完成な空間として、その時点で参加している学生の創意工夫によって、自身の成長とともに発展するライブラリーカフェであり続けることを期待したい。

このように、学生が運営する学内カフェは、UCAFEというキーワードによって他大学にも広がりを見せており、大学間の交流にもつながってほしいと思う。

「学びが見える、学びに触れる、学びあえる」を目指して

板木 雅彦 ● 立命館大学図書館長

2016年4月1日、満開の桜が咲き誇る京都・衣笠キャンパスに、立命館大学図書館のフラッグシップとなる「平井嘉一郎記念図書館」が開館した。和書・洋書の合計約100万冊、和・洋雑誌約1万7000タイトル、閲覧席約2000席の充実した施設である。開館セレモニーに続いて、当日だけで2644人が入館し、学生はスマートフォンなどで館内外の様子を撮影する姿が見られ、SNS上でも大いに話題を呼んだようである。

大学としても長く待ち望んだ新図書館の開館までの歩みを振り返ってみることにしたい。

1 経緯

(1) 新図書館開設の決断

立命館大学図書館は、現在四つのキャンパスに七つの

図書館を展開しており、資料・施設・スタッフ・サービスの四つの学術情報基盤を整備し、本学の教育・研究を支える役割を果たしている。衣笠キャンパスの旧図書館は1967年に開設され、閲覧席約1700、閲覧室は3階建、書庫は地下1階地上5階建の当時としては大規模な施設であった。

1990年代以降、学術情報資源の電子リソース化は流通・管理のあり方の変化および学習・教育・研究スタイルのドラスティックな変化をもたらした。また、アクティブ・ラーニングやフィールドワークといった教え方・学び方の変化など、大学教育のあり方が問い直されるなかで、大学図書館の役割・機能は、単に静かに本を読んだり、勉強をする場というところから、集団で学んだり、ライティングやプレゼンテーションといった「アウ



平井嘉一郎記念図書館全景

トブット」の力を涵養する、アクティブな空間」というように、教育に対するより積極的な関与が期待されることとなった。

一方、立命館大学では、長く「学びの主体形成」という教学上の課題に学生・教職員を交えて取り組んでおり、その実現に向けて学内の全ての機関がそれぞれのポジションからアプローチを行ってきた歴史がある。

そうしたうねりの中で、2008年度に「人文・社系（衣笠）新展開調査検討委員会」の中に「学習図書館分科会」を設置し、新図書館の開設に向けた検討を、吉田図書館長（当時、現・立命館総長）のリーダーシップの下で本格化させることとなった。

(2) コンセプトの決定

「分科会」では、新図書館構想にかかわる教職員が一体となって、国内外の図書館の先進事例を調査・視察するなどした。その結果を踏まえて、館内のゾーニングや設備などに先進的な試みを取り入れるとともに、ラーニング・コモンスの検討をはじめとする、学習図書館構想について多角的な視点から検討を重ね、「衣笠キャンパスにおける『学びのコミュニティ』形成に向けて」答申（2010/3/17）をとりまとめ、教授会をはじめ、全学

教職員の議論に付した。

ここで得られた意見を反映する形で、「学びが見える、学びに触れる、学びあえる」を、新図書館のコンセプトとし、「学びのコミュニティの中心拠点」「長時間滞在したくなる空間や快適さを備えること」「将来にわたって利用者に愛される長寿命型の図書館」を指すこととなった。

(3) 平井嘉一郎氏とのご縁

ここで、新図書館にお名前を冠している平井嘉一郎氏について触れておかなければならない。

平井嘉一郎氏は1907年に京都府にお生まれになり、1940年に立命館大学法学部をご卒業になった本学校友である。卒業後は、ニチコン株式会社の実質的な創業者として社の礎を築いてこられ、社長、会長を歴任なさった。

実業家として活躍するかたわら、教育に対する造詣は深く、1978年秋の叙勲で勲三等瑞宝章なども受章しておられる。嘉一郎氏は惜しくも2001年に亡くなられたが、その遺志をついだご令室の平井信子氏に、吉田館長が「新図書館」の構想へのご協力を打診したところ、信子氏は新しい図書館建設の計画とそのコンセプトに深い理解を示され、嘉一郎氏のご功績と生前のご遺志

を形に残す学術研究の拠点として図書館のご寄贈を決定された。

こうして、2013年に着工、2015年12月に竣工、2016年4月開館の運びとなった。

図書館の3階には、平井嘉一郎氏を永く顕彰する目的で「メモリアルルーム」が設置され、嘉一郎氏の愛用品やゆかりの資料、功績など、貴重な資料を展示している。資料の中には、インキュナブラ（西欧で作られた最初期の活字印刷物、1400年代刊）が含まれており、来館の折には、ぜひ訪れていただきたい。

2 平井嘉一郎記念図書館の特徴

(1) 大学のアカデミックシンボル

図書館は、人類が築き上げてきた学問が集積された場であり、どの大学でも「アカデミックシンボル」としてキャンパスの重要な場所に配置されている。本図書館は、施設デザインにおいては「モダン&クラシック」をコンセプトとし、重厚なたたずまいの中にあつて、なおかつモダンな雰囲気を取り入れた。また、衣笠キャンパスは京都の風致地区にあるため景観上の制約もあったが、それに見事にマッチした格調高い施設が出来上がったと自



ライブラリーバレー

負している。

入館ゲートをくぐったところには、3階までの吹き抜けの空間があり、ここをガラス張りとして左右に書架を配置し、「ライブラリーバレー」（本の谷）とした。旧図書館では閉架書庫に排架していた、本学名誉総長の蔵書「末川文庫」などの特殊コレクションなどを、利用者が直接手にとって閲覧できるようにした。図書そのものの圧倒的な存在感が際立つ空間を演出することにより、図書館で学ぶ気持ちに自然と切り替わっていく効果を狙っている。

(2) 「主体的な学び」の形成を促す環境

平井嘉一郎記念図書館では、コンセプトとした「学びが見える、学びに触れる、学びあえる」を施設面に反映するため、「個人学習環境」と「共同学習環境」の両面から整理をして具体化を行った。

「個人学習環境」としては、平机、キャレルデスク、個人研究ブースなど、多様な閲覧席環境を用意した。全閲覧席の約6割には電源コンセントを設置している。

一方、「共同学習環境」としては、1階の入館ゲート右手にラーニング・コモンズ「ぴあら」（約200席）を配置し、毎日、約1200人が出入りする、大変人気のあるスペースとなっている。「ぴあら」では、エリアを七つに区分し、それぞれのエリアの学びに適した図書を排架している。サポーターエリアでは、クイックレファレンスをはじめ、学部から派遣されたティーチング・アシスタントが、レポートのライティング指導を行うなどしている。イベントエリアでは、学生ライブラリースタッフの発案による「ぴあら講演会」などを実施しており、参加した学生に好評を博している。

グループ学習を行うスペースとして、2階には「セミナールーム」を3室設置した。授業の利用も想定し、可



ラーニング・commons「びあら」

動式の机・椅子・大型モニターを導入している。

「びあら」と「セミナールーム」は、いずれもガラススクリーンで囲まれており、ここで学ぶ姿に刺激されて、他の学生も自然に活発な学びを行うような雰囲気醸成されている。セミナールーム、

プレゼンテーションルーム、個人研究ブースは、施設予約システムで学生が予約利用できる。

(3) 長時間滞在したくなるゆとりと快適性

館内を進んでいくとお分かりいただけると思うが、書架やカーペット、照明の色調を、フロアによって微妙に変化させている。上階に進むほど落ち着いた雰囲気を醸し出し、より静謐な環境を求める利用者のニーズに添えるようにしている。こうしたアプローチを「音量ゾーニング」というが、さらにフロアの奥に行くに従って、キヤレルデスクの形状も個室感覚のデザインとするなど、施設・設備の両面から工夫している。「長時間滞在型図書

館」を目指すなかで、館内に併設したカフェのドリンク類は「びあら」に持ち込めるようにした。

(4) 学術情報拠点としての環境の先進性

この間の図書館をめぐるっては、コンテンツの電子リソースの拡大といった環境変化が挙げられる。

一方、約100万冊を数える従来の「紙」資料の活用をどのように活性化するかといった課題について、本学図書館では新たな取り組みを行ってきた。2015年に開設した大阪いばらきキャンパス（大阪府茨木市）の図書館の資料管理にはUHF帯ICタグ（RFID）を採用し、資料管理の効率化や、貸し出し・返却のスピードアップといった改善が図られた。その経験を平井嘉一郎記念図書館にフィードバックし、さらに新しいサービスとして「カシダスゲート」（日本初の図書自動貸出機能を備えた退館ゲート）やPCロッカーなどを導入。このほか、100万冊規模の自動化書庫を設置した。

(5) 「白川静文庫」「加藤周一文庫」

2階には白川静文庫、加藤周一文庫を配置している。

白川静氏は日本の漢字研究の第一人者であった。本学で長く教員を務め、後に名誉教授となり、2003年に文化勲章を受章された。逝去後にその蔵書や資料が寄贈

され、「白川静文庫」となった。

加藤周一氏は戦後日本を代表する国際的知識人であり、本学客員教授、立命館大学国際平和ミュージアム初代館長としても活躍された。逝去後に寄贈された膨大な蔵書と貴重な遺稿、ノート類が「加藤周一文庫」を形成している（加藤氏の遺稿の一部はデジタルアーカイブ化され、順次公開中）。

3 開館後の状況

2016年度の平井嘉一郎記念図書館開館以降、入館者数、貸出冊数とも順調に伸びている。一般市民の利用も、新図書館となつて倍増した。加えて、夏期・春期の休暇中には、高校生の図書館利用にも新たに組み組んでいる。このように、学生・教職員のみならず、市民にも親しまれる施設として浸透してきている。

利用者アンケートにおいては、開館以降、回答者の9割を超える方から「満足」との評価をいただいている。また、新図書館の開館を機に、各キャンパスの図書館でも満足度が9割を超えるようになってきたことは、図書館にとつても大変励みとなっている。

施設見学も、開館以降の2年間で約400件を数える

こととなった。先進的な施設・設備だけでなく、図書のこととなった。先進的な施設・設備だけでなく、図書のテキストデータ化といった障害者支援など、そこで行われている各種サービスにも目が向けられるようになってきている。

「学習図書館」としての図書館のありようとの関わりでは、学部の教学内容をヒアリングした上で、図書館利用を念頭に置いた情報リテラシーを高めるためのガイダンスに、積極的にコミットしている。

4 今後の課題

高品位な施設・設備が充実した平井嘉一郎記念図書館であるが、今後はさらに体系的に収集・組織された資料の提供と、専門的力量を備えたスタッフの配置により、図書館利用の高度化を目指したい。

現在、2030年を視野に入れた図書館の将来ビジョンを議論している。学園のグローバル化の先頭に図書館が立つこと、あらゆる資料や情報の収集、テクノロジーを活用する能力を涵養することなどを目指し、「世界中の叡智をあなたへ。」をキャッチフレーズに、全ライブラリアンが一丸となつて、この壮大な課題に取り組んでいきたい。



利用を疑似体験するRPG型ガイドンス

— 図書館利用教育プログラム「Libardry」

寺島 哲平 ● 常磐大学ゲーミフィケーション研究会代表、人間科学部専任講師

はじめに

— 活用されない学習支援環境と学生満足度の低下

2000年代後半以降、大学全入時代における学生の多様化に対応するため、各大学は急速に学習支援環境の整備を進めてきた。しかしながら、この大学側の努力にもかかわらず、学習を支援する取り組みに対する学生の認知度や利用頻度は低い。ベネッセ総合教育研究所（2013）によると、大学側が整備する学習支援環境について「ほとんど利用しない」という回答が平均で5割前後を占めた。このように学習支援環境が利用されていない現状がある一方、学生の大学資源に対する満足度は低下傾向にある。

ベネッセ総合教育研究所「大学生の学習・生活実態調

査」では、2008年、2012年、2016年に、大学教育や学生支援などに関する満足度の調査も行っているが、その結果を見ると、「施設・設備（図書館やインターネットの利用など）」に対する肯定的な回答（「とても満足している」＋「満足している」）は、2008年調査から2016年調査にかけて約15ポイント（76・0% ↓67・8% ↓61・4%）も低下している。

これには、次のような問題点を見ることができらう。すなわち、学生が大学における学習支援環境を有効に利用しない（利用できない）ために、本来達成できたはずの成果を得ることができず、結果として、それらに対する満足度が低くなるという問題である。

1 活用されない学習支援環境としての 大学図書館

大学図書館は、学生が有効に利用することができず、それゆえに満足度が低下する傾向にある学習支援環境の一つであるといえる。なぜならば、現在の学生の多くは、図書館における閲覧・借書を軸とする出版物の流通形態よりも、書店における購買（消費）を軸とする流通形態に触れる機会が多く、さらにいえば、自らの楽しみのために本を借用する機会に比して、学習のために本を借用する機会が少ないからである。OECDによる「生徒の学習到達度調査（PISSA）」2009年度の調査結果は、これを裏付けている。本調査によれば、「学校の学習のために本を借りる」経験について、日本の生徒の半数以上（55・8%）が、「まったくくない」と回答している。

常磐大学においては、2014年5月に、大学図書館を管轄する情報メディアセンターから「2013年度図書館サービスの向上を目指す取り組みについて」が示され、その行動計画の中に「図書館利用ガイダンスの利用促進と充実」が位置付けられた。本計画では、学生への図書館ガイダンスが徹底されていないことが問題視され

るとともに、学生自身からもOPACの利用方法や図書館利用ガイダンスの徹底を求める声があると述べられている。また、同計画に従って、常磐大学情報メディアセンターのホームページに、学内限定で「情報収集検索ガイダンス」と題されたガイダンス用の動画が公開された。

このガイダンス動画の公開は、学生のニーズに応えるための一つの重要な方法である。しかし、前述したPISSA調査の結果などを踏まえると、大学図書館を利用した経験のない新入生、さらには公立図書館も含め、そもそも図書館を利用した経験が少ない学生にとって、このような対応は不十分であるといわざるを得ない。なぜならば、学生自身が大学図書館で何が達成できるか分からない状況では、その設備の利用方法を解説するガイダンス動画を視聴しても無用のものと映る可能性が高いからである。そのため、このような図書館利用のための学習資源の提供と併せて、学生がそれらの有用性を実感する仕組みを講じることが必要である。「Libardry（リバードリイ）」は、この問題を解決するために、常磐大学ゲームイシューション研究会（寺島哲平・名城邦孝・関敦央・宮崎雅幸・石田喜美）が開発した図書館ガイダンス・プログラムである。

2 「Libardry」のプログラム・デザイン

「Libardry」には、ミッション・クリア型ロール・プレイング・ゲームのデザインが採用されている。ロール・プレイング・ゲーム（以下、RPG）とは、「複数のプレイヤーが架空のキャラクターの役割を演じる（ロール・プレイング）ことによって進行する新しいタイプのゲーム」（「ロール・プレイング・ゲーム」『日本大百科全書（ニッポニカ）』）である。ゲームにはさまざまなタイプのもがあるが、なかでもRPGが「新しいタイプのゲーム」とされる理由は、プレイヤーが行うことのできる行動の選択肢の広さ、およびプレイヤー同士がチームとなって協働し、チームをゴール達成に導く「プラスサムゲーム」であることによる（同上）。

「Libardry」では、RPGの中でも、特にゲーム中に出される依頼や指令に従って小さな任務や仕事を複数こなしていくタイプ（「ミッション・クリア型」）のゲーム・デザインを採用した。ミッション・クリア型RPGでは、依頼や指令といった形で、何度も繰り返し返して小さなゴールが示され、その都度プレイヤーたちが協働して小さなゴールの達成を目指すことになる。このよう

な協働のためのデザインが行われることによって、仲間同士の支え合いがより促進される。

さらに、本プログラムのデザインにおいて重要な点として、ゲーム終了後、「Libardry」に参加した学生とともにゲーム・デザインを改善していくためのグループ・ディスカッションを行っている点を挙げることができる。常磐大学ゲーミフィケーション研究会では、これまで、「Libardry DEMO版」（2014年9月7日実施）（石田ら、2015）、「Libardry Stage-0」（2015年4月7日、6月26日実施）（名城ら、2017）、「Libardry Stage-1」（2016年9月14日）（寺島ら、2017）を実施してきた。

これらの全てにおいて、ゲーム体験後にグループ・ディスカッションの場を設けている。これは、学生を受動的な消費者とするのではなく、プログラムそのものを改善する主体的な生産者に位置付けるためのデザインである。参加した学生には、毎回、「Libardry」の制作と改善に対する生産的な貢献が求められたのである（詳細は、石田、2016を参照）。

3 「Libardry」の成果

「Libardry」の成果として、雑誌架や集密書庫、製本雑誌など、参加した学生自身がこれまでに利用経験のなかった情報資源にアクセスできるようになったことが挙げられる。学生はミッション・クリア型RPGのゲー



「Libardry Stage-0」の実施風景

ム・デザインが施されたプログラムの中で、架空の登場人物に与えられたミッションを解決していく。学生自身は集密書庫や雑誌架などを利用する動機を持たなくても、それを活用したいと願う登場

人物を演じ、そのミッションを遊ぶことはできる。学生は「自分ではない人物」を演じながら、彼らが達成したいミッションを共有し、その目的を達成するための行動を実現していくのである。

一方、「自分でない人物」が持っていた願いは、架空のまままで終わるわけではない。ホルツマン(2014)が述べるように、「自分でない人物」を演じることは、自身自身を創造することでもある。事実、「Libardry」においては登場人物もミッションも架空に過ぎないが、ミッションが求める活動そのもの——製本雑誌から目当ての記事を探し出すことや、大学紀要を探しに集密書庫に入る——は、学生が将来的に、自分自身の活動として行う可能性が高いものである。自分が演じていた「自分でない人物」は、未来の自分自身かもしれないのである。

また、このようなゲーム・デザインに導かれてミッションに取り組んだ結果として、大学図書館内のアクセスの問題を明らかにすることができるのも、「Libardry」の大きな成果といえる。前述したゲーム終了後のグループ・ディスカッションでは、「Libardry」を改善するためのコメントとして、大学図書館のアクセス



「雑誌架のご案内」

の問題が語られることがある。例えば、ある学生は集密書庫について「単純にこのマップを見に行ったんですけど、これ見た感じだと、普通にブースとして置いてあるみたいな感じに見えるんですよ。だからあの辺を探

を報告する。集密書庫や雑誌架、製本雑誌などへのアクセスの問題が議論された「Library Stage 1」を実施後、本学図書館内に「雑誌架のご案内」が掲示された。学生のゲーム体験に基づくデイスカッションは、このような形で、大学図書館内におけるアクセスの問題の可視化と

している。

さらに重要

なのは、「Library」に参加した学生のうち、「図書館サポーター」として活躍する学生が中心となつて複数のゲーム型図書館ガイドン

ス・プログラムの企画・実



「Library O.C. 版」の実施風景

したんですけど、中に入るっていう発想になりませんよね、これ見てて（笑）」（2016年9月14日グループ・デイスカッションの発言）と語った。利用者向けリーフレットに掲載された館内マップでは、集密書庫に入れることが分からないという問題が指摘されている。

このほかにも、学生は自分自身のゲーム体験に基づいて、ミッションをクリアする際の障害とその乗り越え方

施したことである。2015年7月に「謎解きゲーム」型のプログラム「図書館ミステリーツアー」(2015年7月13日・14日)が、2017年8月には大学のオープンキャンパス内イベントとして、高校生向けの「Library O.C.版」が企画・実施された。

学生が主体となつて大学図書館をゲーム化することは、大学図書館におけるアクセスの問題に異なる視点から焦点を当てるだけでなく、学生自身が大学図書館内の情報資源に対して新たな活用の可能性を見いだす契機にもなるだろう。大学図書館へのゲームの導入は、このような形で、多様な利用者がそれぞれのアクセスの仕方を発見するとともに、対話するためのプラットフォームを創出する可能性を秘めているのである。

●参考文献

石田喜美(2016)「大学図書館における情報リテラシー教育の可能性…現代社会におけるリテラシー概念の拡張と「つながる学習(Connected Learning)」『情報の科学と技術』66(10)、531—537。

石田喜美・関敦央・寺島哲平(2015)「大学資源の活用に向けたゲーミフィケーションの実践」『人間科学 常

磐大学人間科学部紀要』33(1)、49—64。

寺島哲平・名城邦孝・関敦央・宮崎雅幸・石田喜美(2017)「学生にとってアクセス困難な情報資源を可視化する…ミッション・クリア型情報リテラシー学習プログラムの開発と試行」『人間科学 常磐大学人間科学部紀要』34(2)、93—104。

ベネッセ教育総合研究所(2013)「第2回 大学生の学習・生活実態調査報告書[2012年]」(http://berd.benesse.jp/berd/center/open/report/daigaku_jittai/2012/hon/index.html)。

ベネッセ教育総合研究所(2018)「第3回 大学生の学習・生活実態調査報告書[2016年]」(<https://berd.benesse.jp/koutou/research/detail.php?id=5259>)

ホルツマン、L(茂呂雄二訳)(2014)『遊ぶヴィゴツキー…生成の心理学へ』、新曜社。

ラーニングコモンズを超えて

——千葉大学アカデミック・リンクのこれまでとこれから

竹内 比呂也

●千葉大学人文科学研究院教授

「アカデミック・リンク」は、千葉大学において教育改革に向けた大学図書館機能の革新を主導してきた概念枠組みである。2011年4月のアカデミック・リンク・センターの設置、および2012年3月の増築された附属図書館N棟の供用開始によって、アカデミック・リンクの概念は具体化した。設置以来7年を経て、次のステップに向けて動き出している。本稿では、これまでの取り組みと今後の展開の方向性について述べる。

1 背景

大学において誰も大学図書館が不要だとは言わなかったが、かといって大学教育と大学図書館機能を密に連携させることについて、個々の教員はともかく、組織的に関心が払われたことはあまりなかったのではないか。し

かし、文部科学省の大学G P (Good Practice) 事業において大学図書館を活用した学習支援環境についての国内先駆的モデルが提示されたこと、2008年12月の中央教育審議会答申「学士課程教育の構築に向けて」（いわゆる「学士力答申」）によって、アクティブ・ラーニングの推進や単位の実質化のための具体的方策が活発に議論されるようになったことを契機として、関心が高まってきた。さらにその後、中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて——生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ」（2012年8月28日）などの政策的文書で大学図書館機能強化の必要性に繰り返し言及されることにより、この関心は定着したといつてよい。この過程で、教育・学習の実践と大学図書館機能とを捉え直し、大学図書館の教育・学習にお

ける役割を明確にしようとする動きが強まっていった。

このような動きの中で、千葉大学では2011年度からアカデミック・リンクに取り組んできた。生涯学び続け、知識基盤社会を生き抜く力を持つ「考える学生の創造」をその目的として掲げ、「コンテンツと学習の近接による能動的学習の促進」を実現すべき行動としてきた。

アカデミック・リンクの特徴の一つは、自由に学習を行うことができる快適な空間と、そこで利用するコンテンツ、そしてそこでの学びを支える人的支援という三要素からなり、かつそれらが有機的に結合していることである。この三要素による図書館機能の強化については、科学技術・学術審議会学術分科会学術情報委員会の『学術環境充実のための学術情報基盤の整備について』（審議のまとめ、2013年8月）でも同様の考えが示されており、これら三つは今日の大学図書館の教育・学習にかかわる機能を考える上で不可欠の基本要素といえる。以下、アカデミック・リンク概念の下で三要素がどのように具現化されたかを簡単に記す。

2 空間

ラーニング commons の設置は今日の大学図書館のトレ

ンドであるが、これが一般化するにしたがって、単にグループで学ぶことができる場所があればいいという風潮が生じているように思われる。その是非論を論じるのが本稿の目的ではないのでこれ以上は触れないが、これからの学習空間は単に空間があるだけではなく、能動的な学びに導く知的刺激にあふれ、また多様な機能を備えた環境でなければならぬ。アカデミック・リンクにおける空間の設計においては、その空間の中で展開されるさまざまな活動の「見る」(see)「見られる」(be seen)化の実現ということが一つのキーとなっている。これは、英国のJISC (Joint Information Systems Committee) の「図書館の未来」プロジェクトにおいて作成されたビデオの中で、サラ・トーマス氏(オックスフォード大学図書館長(当時))が、「人々が語り合っている姿などを見ること、見られることによって刺激を受ける」という趣旨を語っていることにヒントを得たものである。アクティブ・ラーニング・スペースでは、「見る」「見られる」環境を実現するために仕切りのない大きな空間を作るとともに、グループ学習室や研究個室は透明ガラスで仕切った。また学習スタイルの自由度を高めるために、窓に面した席を除き、配置される机や椅子はすべてキャスター

付きとし、学生が自由に動かせるようにした。

アクティブ・ラーニング・スペースがある建物の1階には、学習や研究の成果を発信するための開放空間としてプレゼンテーション・スペースが設置されている。授業期間中の毎週火曜日と金曜日の昼休みには、「1210 あかりんアワー」というショートセミナーを2012年4月から年間約60回開催してきた。セミナー開催時は外との仕切りを開き、広場との一体感を醸成するとともに、外部にいる学生を呼び込むことができる。これ以外にもさまざまなセミナー、プレゼンテーション、あるいは講演がこの空間で行われるが、それらが全て「見られる」状況におかれ、それを目にする学生たちが多様な知的刺激を受けることを期待している。

その一方で、個人学習席も提供されている。アクティブ・ラーニングは、グループ学習でありさえすればいいわけではない。それゆえ一人で言う能動的学習を支えるという伝統的な図書館の空間機能を放棄することはできない。幅広い学習スタイルに対応できる柔軟性のある空間を提供することが重要であり、それは学習空間の嗜好に関する学生調査の結果にも裏付けられている（アカデミック・リンク・センター『千葉大学学習状況・情報利

用環境調査2016集計報告書』）。

3 コンテンツ

大学図書館は伝統的に図書、雑誌などのメディアを蓄積、提供してきたが、それらを能動的学習のためのリソースとして学生がより利用しやすい形で提供することが求められている。アカデミック・リンクでは、見せる書棚を設置し、十進分類法に基づく主題分類とは異なる観点から図書の提示を行うなど、コンテンツの見せる化に向けてさまざまな取り組みを行ってきた。ただし、コンテンツ提供において当初想定していたような劇的な変化が生じているのではない。その要因の一つとして、国内出版物の電子化が予想以上に進んでいないことが挙げられる。例えば米国やシンガポールの大学図書館においてみられるような、電子的情報資源の提供を前提とした空間設計も含めた大学図書館の抜本的な機能の見直し事例と比較すると、日本の状況は大きく異なっている。

そのような状況下にあっても、コンテンツ提供に影響を与えるものとして、LMS (Learning Management System) の利用の増加と反転授業のような電子的な教材提供を前提とした新たな教育方法が実現されつつあるこ

とがある。「学生が利用したときに、電子媒体でも印刷媒体でも、学習のためのコンテンツを迅速に入手できるようにすること」というコンテンツに関するアカデミック・リンクの基本的な考え方の下でわれわれが進めてきた、著作物の一部（あるいは全部）を再パッケージ化した教材（コースパック）、授業録画、教員が独自に作成した教材などを提供しようという取り組みは、LMSの利用や反転授業のための教材提供に適したものであり、アカデミック・リンクのコンテンツに関する取り組みは時機を得たものであったといえる。また、現在国会で審議されている著作権法改正案は、これまでわれわれが直面してきた、電子情報環境下における著作物の教材使用に関する権利処理の課題に対して一定の解決をもたらすものと期待している。利用ガイドラインなどが制定されることにより、各教員が教材として著作物を利用する場合にどのような形あるいは程度の利用なら許容されるのかという点について、不安を感じることなくLMSなどで著作物を利用できるようになることが強く期待される。

4 人的支援

アカデミック・リンクでは、例えば情報リテラシー能

力の涵養に関して、学生のスキルの多様性を考慮し、集合型の画一的な講習会ではなく個別的な人的支援にリソースを傾注すべきと考えていた。しかし、講習会のようなものがなければ、学生がこれまでにない支援を得られるということを認識しないという問題があった。

このような活動を行う人材をどのように確保するか。アカデミック・リンクでは学習活動を支援する人材をアクティブ・ラーニング・スペースの中に置いているが、ここで支援する要員として、図書館員だけではなく学生も教員も想定した。千葉大学では2012年度にスチューデント・アシスタント制度をスタートさせており、この制度の枠内で、ALS^{アル}SA^サ (Academic Link Student Assistant)を開始した。ALS^{アル}SA^サの活動内容は、学習支援(ALS^{アル}TS)、技術支援(ALS^{アル}TT)、図書館サービス業務への学生の参加(ALS^{アル}GS)の3種類であるが、中でも、ALS^{アル}TSは大学院生による学習支援であり、アカデミック・リンクの活動を特徴づけるものの一つである。授業期間中の午後から夕刻の時間帯(3限から6限の時間帯)に、数学、物理、化学および文系(勉強のしかたやレポートの書き方)という科目を掲げて学生の相談に対応した。2012年度には232件の相談があったが、

これが2017年度には763件まで増加している。

図書館員（職員）による学習支援に関しては、科学技術・学術審議会学術分科会研究環境基盤部会学術情報基盤作業部会による『大学図書館の整備について』変革する大学にあつて求められる大学図書館像』（2010年12月、審議のまとめ）において、大学図書館が「学習支援および教育活動への直接の関与」を行うことが提言されている。この中で、学習支援として、ラーニングコモンズ、図書館員による自学自習の支援、院生や学部上級生による指導体制の組織化、ライティング・センター、学生や教職員の知的交流活動の活性化といったことが挙げられている。アカデミック・リンクで活躍する図書館員（職員）のイメージは、この審議のまとめに描かれるような業務を行う専門的職員である。アカデミック・リンクでは、教員／事務職員という二分法に当てはまらない中間的な専門職の創出を提案してきたが、制度面の整備は容易ではない。

5 ALPSプログラムの開始

アカデミック・リンク・センターは2015年度に文部科学大臣から教育関係共同利用拠点として認定を受け、

「アカデミック・リンク教育・学修支援専門職養成プログラム」（ALPSプログラム）をスタートさせた。2017年度には、アカデミック・リンク・センターが開発した「教育・学修支援の専門性に必要な能力項目・能力ルーブリック（試案）」に基づく履修証明プログラムを開始した。ALPSプログラムの創設の背景には、中央教育審議会などで大学職員の専門職化に関する議論が進んでいたこと、あるいはSDの義務化といった要因もあるが、アカデミック・リンクにおける実践を通じて教育・学修支援の専門的かつ実践的なスキルを有する人材の必要性を強く認識してきたことがあり、それがこのプログラム検討、実現の契機となった。

履修証明プログラムは、「基盤的テーマ」（11コース）、総合的テーマとしての「教育・学修支援マネジメント」、2」（2コース）、総括的テーマとしての「プロジェクト研究、実習」（2コース）から構成されており、eラーニングや夏と春の対面授業、その間のグループワークなどを通じて2年間で修了できる。履修証明プログラムの1期生は、31名でスタートした。また、ALPS履修証明プログラムの修了者がさらに学ぶことができる場として、千葉大学大学院人文公共学府人文科学専攻に「教育・

学修支援コース」を開設した。

千葉大学では、2016年度の国際教養学部設置に合わせ、SULAという名称の教育・学修支援者の配置を開始した。SULAはわれわれが提案してきた中間的な専門職ではなく、事務職員に対するいわば呼称であるが、ALPS履修証明プログラムの基盤的コースをスキル獲得のためのプログラムとして活用することとなっており、すでに実行されている学生への支援業務の中で緩やかな専門性を発揮することによって教育・学修支援の質の確実な向上を図るとともに、そのような実質を伴う人材の活躍を通じて専門職化への道が開かれることを期待している。

6 大学院生を対象とした教育・学習支援へ

2017年度には、アカデミック・リンクは第2フェーズに入った。すなわち、大学院生を対象としたプログラム構築の開始である。それまでのアカデミック・リンクは、学部生とりわけ教養教育レベルの学習支援に焦点を当てたプログラムを展開してきたが、その対象を拡張することにしたのである。コンテンツ、空間、人的支援の有機的結合という基本の枠組みは維持しつつも、新たな

切り口として、デジタル・スカラシップ、リサーチコモンズ、アドバンストSULAという大学院生の学習（ほぼ研究と同義）を支援することに特化した環境とプログラムの構築である。デジタル・スカラシップでは、学習・研究資源のデジタル化とそれによる利活用環境の高度化を、リサーチコモンズではさまざまなスキル獲得や支援のためのプログラム開発を、アドバンストSULAでは必要な支援人材の育成と提供を検討している。2019年度にオープン予定の附属図書館松戸分館の増改築に合わせたアカデミック・リンク機能の展開の中で、これらを試行する予定である。

2018年の3月に、オーストラリアの大学図書館における大学院生を対象としたプログラムの実際について聞き取り調査をしてきた若手職員が、「アカデミック・リンクはずっと大学図書館の最先端で特別だと思っていたけれど、世界から見ればいたって普通なんですね」と帰国後に語っていた。われわれは単にラーニングコモンズを作るだけではなく、大学図書館の潜在的な能力を教育・学習において最大限発揮するにはどうしたらよいかという視点で新しい活動に取り組んできた。それでもなお、決して立ち止まることは許されないとの思いを新たにしている。