

指導サービス専門家としての能力開発を！

図書館員のメディア活用力を問う ーアニメ世代にどう教えるかー

★日本図書館協会図書館利用教育委員会ホームページ公開用簡略版★
(2009.3.22作成)



◎コーディネーター：問題提起
教える側の表現力は大丈夫か
ー広報と教材の質を上げるにはー
仁上 幸治 氏（早稲田大学図書館）

◎講演1：
若者とアニメの特別な関係
ーアニメのリテラシーから学ぶー
有吉 末充 氏（京都学園大学）

◎講演2：
高校から大学へ情報リテラシー教育をつなぐ
ー『図書館戦争』をメディア読解の教材に変えるー
天野 由貴 氏（相山女学園高・中図書館）

■日 時：2009年3月14日(土) 9:30～13:00

■場 所：キャンパスプラザ京都
5階第1会議室 JR 京都駅ビル向かい
☎075-353-9100

■主 催：日本図書館協会

■定 員：280名(申込先着順)

■参加費：JLA 会員 500円 / 非会員 1000円

■申 込：メール申込。締切3月6日(金)。

担当：事務局 久保木：cue@jla.or.jp

■詳 細：図書館利用教育委員会

<http://www.jla.or.jp/cue/>

●概要

アニメ世代の利用者にとって、図書館員が作成する各種の広報媒体、配付資料、スライド、ビデオ教材などは魅力的でわかりやすいだろうか。図書館員は情報の探索・整理の領域だけでなく、表現・発信の領域でもプロとしての技を磨く必要がある。アニメの発展史を振り返れば、視聴者の興味を惹くための必死の工夫を読み取ることができる。アニメ世代の利用者特性を意識した情報リテラシー教育の実践事例から、各種の教材の作り方や指導するコツを学びたい。二本の講演と質疑応答の中で、図書館員のメディア活用力を見直し、集客力と指導力を強化するための新しい視点を提示し、図書館員の能力開発問題について今後の取り組みの方向性を確認したい。自由活発な討論に多数ご参加を！

◎コーディネーター：問題提起

教える側の表現力は大丈夫か

－広報と教材の質を上げるには－

仁上幸治（早稲田大学図書館）

nikamikoji@yahoo.co.jp

図書館利用者と一口に言っても、実態はメディアの好みも活用行動も多種多様である。特に、メディアの受容や発信を生活の一部として育ってきた新しい利用者層はメディアを見る目が肥えている。彼らに対して図書館側が提供する広報や利用教育教材の各種メディアの最適な形はどんなものか。思えば、司書課程では資料としてのメディアの選択・収集・管理については学んだとしても、手段としてのメディアをどう作るかはほとんど習ったことがない。現場の実務で必要不可欠なのに身につけていない表現能力を私たちはどう獲得していけばよいのか。司書養成や研修における専門性論議に一石を投じてみたい。

【0】はじめに

動画の力
図書館員の表現力
戦中派／戦後派
活字世代／マンガ世代
テレビ世代／ゲーム世代
オタク世代／ネット世代
世代の分断と連帯

4) 能力開発の展望を持っているか？

集客力
指導力

5) 研修はこれでよいのか？

専門性の再構築
表現力養成
ワークショップ形式

【1】問題提起

1) 利用者の実像を捉えているか？

利用者特性
利用者セグメント

6) 司書課程はこれでよいのか？

カリキュラム改革
授業改革
教員能力開発

2) 図書館の各種資料は魅力的でわかりやすいか？

広報媒体
配付資料
スライド
ビデオ教材
ホームページ

【2】質疑応答

【3】図書館利用教育の展望

利用者特性を捉える
各種メディアをフル活用する
専門家の存在感を訴求する

3) 図書館員のプロの技を見せているか？

情報の探索・整理・表現
メディアを作る力
メディアで魅せる力

【4】まとめ

仁上幸治 (にかみ・こうじ): 早稲田大学図書館司書/非常勤講師(東京家政大学・桜美林大学・亜細亜大学司書講習)
 ◎ホームページ: <http://www.dcn.ne.jp/~bbutler/~nikami-home/> ◎電子メール: nikamikoji@yahoo.co.jp
 ◎図書館サービス計画研究所(略称「トサケン」)代表: <http://tosaken.blogspot.com/> ★ML 会員募集中!

●著作

- ・「図書館利用者プロフィールの再検討ー情報探索支援システム設計のための概念モデルー」『日本図書館情報学会春季研究集会発表要綱』日本図書館情報学会、2007.3.31(大阪市立大学梅田サテライト), pp.23-26. 全文: <http://www.dcn.ne.jp/~bbutler/~nikami-home/nikamihome/workcontents/2007-0331-JSLIS-proc.pdf>
- ・「『図書館の達人』から『情報の達人』へー利用者教育映像教材の進化 15 年の集大成」『図書館雑誌』101(4), 2007.4, pp.238-239.
- ・「デジタルリソースのフル活用へ向けてー講習会の刷新からオンデマンド教材の開発までー」『館灯』46, 2008.3, pp.22-38. 全文: <http://ci.nii.ac.jp/naid/110006621747/>
- ・「文献調査法の専門分野別最先端情報の共有へ向けてー研究室内知識伝承者を養成するインストラクター講習会の試みー」『ふみくら』77, 2008.12, pp.4-5. 全文: http://www.wul.waseda.ac.jp/Libraries/fumi/f_index08.html
- ・「情報ハンドリングの秘伝書ー図書館員を変えるイメージトレーニングのためにー」『情報管理』51(11), 2009.2, 850-853. <http://joi.ilc.jst.go.jp/JST.JSTAGE/johokanri/51.850> [PDF (430K)]
- ・「もっと明るく楽しいメディアリテラシー教育を」『学研ニュース』No.277, 2009.3, pp.11-15.
- ・「なぜ研修の成果が出ないのかー現場で活かすための7つの秘訣ー」『館灯』47, 2009.3(刊行予定)
- ・「図書館広報はなぜ読みにくいのか(中級編1)ーレイアウト改善の5つのポイントー」『館灯』47, 2009.3(刊行予定)

●講演

- ・2008.02.06-[講演]千葉県立中央図書館平成 19 年度レファレンス研修会(レファレンスサービス専門研修)「パスファインダー超簡単講座ー新しい案内ツールをどう作るかー」千葉県総合教育センター
- ・2008.03.01-[講演]三島市立図書館平成 19 年度図書館講座「目からウロコの《超簡単》情報活用講座ー人に伝える・人と繋がる・人と学ぶー」三島市立図書館
- ・2008.03.16-[講演]日本図書館協会 図書館利用教育実践セミナー(第 11 回)「利用者はなぜ論文検索ができないのかー躓かせないための4つの指導ポイントー」キャンパスプラザ京都
- ・2008.5-7[講義と演習]TRC ライブラリー・アカデミー(2008 年度:隔週火曜日開講、全 6 回) TRC
- ・2008.08.19-[講演]三重県司書・司書教諭研修講座「魅せる教育力養成講座ー情報専門職に必須のプレゼン技を磨くー」三重県立美術館/三重県総合教育センター
- ・2008.08.20-[講演]長野県図書館協会大学専門図書館部会図書館研究会研修会「少人数館だからできる指導サービスー創意工夫で効果を上げる7つのコツー」清泉女学院大学(長野県長野市)
- ・2008.09.04-[講演]私立大学図書館協会西地区部会東海地区協議会図書館実務担当者研修会「図書館広報はなぜ読みにくいのか(中級編1)ーレイアウト改善の5つのポイントー」レイクサイド入鹿(愛知県犬山市)
- ・2008.09.05-[講演]同 全体講義 2「なぜ研修の成果が出ないのかー現場で活かすための7つの秘訣ー」
- ・2008.09.20-学校図書館問題研究会・岡山支部例会「作ることで学べるメディアの便利さと楽しさー目からウロコの「超」実践的演習授業ー」岡山市勤労福祉センター
- ・2008.09.21-岡山県大学図書館員研修会「ワンランク上の情報リテラシー教育へ!ーオリエンテーションと講習会を改善する7つのコツー」岡山県総合グラウンドクラブ 第二研修室
- ・2008.10.24-大阪府図書館司書セミナー「パスファインダー超簡単講座ー新しい案内ツールをどう作るかー」大阪府中央図書館
- ・2008.10.30-地方議会図書室等職員セミナー「あなたの図書館はなぜ魅力的でないのかー利用促進と存在感訴求のための広報戦略ー」都道府県会館
- ・2008.11.01-紀伊國屋書店・日本アスペクトコア 業務スタッフ研修「図書館講習会必勝法ー学習効果と満足度が 50%アップする5つの極意ー」紀伊國屋書店本社会議室
- ・2008.11.18-埼玉県図書館協会郷土資料研修会「パスファインダー超簡単講座ー新しい案内ツールをどう作るかー」さいたま市立北図書館
- ・2008.12.21-国立教育政策研究所 FD 実践研修「図書館利用教育の普及をめざす広報戦略ー協力者・推進者を増やすための実践的教訓ー」愛媛大学(愛媛県松山市)
- ・2009.01.17-神奈川県高教組川崎支部教育研究集会「明るいメディアリテラシーの育て方ー授業の素材と演出の 5 つのポイントー」向の岡工業高校(神奈川県川崎市)
- ・2009.01.22-国際子ども図書館説明聴取会「人と人を繋ぐプロの技を磨くー図書館グッズからパスファインダーまでー」国際子ども図書館(東京都台東区・上野)
- ・2009.03.13-鳥取県学校図書館司書研修「図書館員のためのプレゼン実習ー情報専門職の提案力・指導力を磨くー」鳥取県教育センター

以上 ■

◎講演1：理論編

若者とアニメの特別な関係

ーアニメのリテラシーから学ぶー

有吉末充（京都学園大学 人間文化学部）

ariyoshi@kyotogakuen.ac.jp

『図書館戦争』のアニメ化をきっかけに、中・高校生たちが図書館に押し寄せたという現象は、アニメというメディアが若い世代にいかに大きな影響力を持っているかを再認識させた。アニメはマンガやゲームとともに、いまや若者にとってなくてはならないメディアとなりつつある。日本のアニメは欧米のそれとは表現や内容の上で明らかに異なる特徴を持っているが、なぜアニメは日本でこのように独自の発達を遂げたのだろうか。今回はアニメの発達史を俯瞰しながら、日本でアニメがここまで発達した理由はなにか、世界中の人々若者が日本のアニメに魅せられるのはなぜかを考えていく。若者がメディアに何を求めているのかを知ることは、サービスや広報活動を行う上でも重要なヒントを与えてくれるはずだ。アニメをメディアとして分析する作業を通して、アニメ世代の人々がメディアに何を期待しているのかを知り、彼らに何かを伝えていくことはどのようにして可能となるのかを探ってみたい

はじめに

なぜ今アニメのリテラシーなのか

アニメの圧倒的な影響力 『図書館戦争』のアニメ化

アニメへの図書館・学校の対応は次のふたつのどちらが多い

・できればつきあいたくない派

・人気があるものならなんでも OK 派

渋々つきあうか、迎合するか、どちらも自分の判断基準を持っていない点では同じ

アニメはいつまでも客寄せや、読書の撒き餌でよいのか？

多メディアの時代にふさわしいアニメとの付き合い方は？

1、アニメとはなにか

・Animation ← Anima（霊気、魂、生命）（ラテン語）

animate=(vi)生命を吹き込む、活気をつけさす、鼓舞する、活動させる(a)生命のある、生きている、生気に満ちた、元気のよい

・アニメーション＝目の残像の原理を利用して、静止画を連続的間歇的に見せることによって、本来生きていないモノに生命が吹き込まれて動き出したかのように見せる表現。アニメーションを用いた映像表現＝アニメーション映画。ここではひろく「アニメーション映画」一般のことを「アニメ」という呼び方でくくっておく

・映画の発明以前のアニメ遊びーパラパラマンガ、ゾートロープ、フェナキスティスコープ etc.

* アニメはすべて人の手によって作り出された表現であるー人物の姿も、そのしぐさも、街も、自然も

・アニメの種類

制作の技法による分類：セル・アニメ、人形アニメ、クレイ（粘土）アニメ、CGなど

流通方法から見たアニメの分類：劇場用、テレビ、OVA、自主制作など

2、アニメの発達史（セル・アニメを中心にして） アニメはいかにして表現を発達させてきたか

2-1 アニメの黎明期からビジネス化への道

世界最初のアニメはアメリカの J・S・ブラクトンの『愉快な百面相』(1906)

ウィンザー・マッケイの『リトル・ニモ』(1910)プロのマンガ家の参入

この時期は個人作家によって家内工業的に制作されていた

1914 年、ジョン・ランドルフ・ブレイがアニメ制作にセルの透明シートを使うことを考案、翌年アール・ハートによってセル・アニメの技法が創出される。表現の可能性が広がると同時にアニメの分業、量産が可能になる

2-2 ディズニーの登場

世界最初のトーキーアニメ『蒸気船ウィリー』(監督：ウォルト・ディズニー(アブ・アイワークス)1928)

ディズニーは新技術を積極的に導入し、よいものを作って大量に販売するというビジネスモデルを確立

世界最初のカラー長編アニメ『白雪姫』(監督：デヴィッド・ハンド,1937)を制作。アニメが単独で劇場のプログラムに。ビジネスとしてのアニメの可能性と、総合芸術としてのアニメの表現の可能性を両立

2-3 アメリカの国民文化としてのディズニー

『白雪姫』にはじまるクラシック路線

自然な動きの追求(ナチュラリズム)ーアニメにリアルな身体を導入、高い芸術性(美術+音楽)、

ディズニーは民話や古典童話をベースに、ロマンティックラブの成就の物語を作り上げていった

愛と善意と純粋さの世界ーアメリカ人の理想を示すーアニメがアメリカの国民文化になる

’40年代から’50年代にかけてディズニー以外にも才能ある作家が輩出 圧倒的な品質で世界の市場を席卷

2-4 日本アニメの揺籃期から太平洋戦争まで

日本の国産アニメの第1号は、1917(大正6)年の下川凹天作「芋川棕三(いもかわむくぞう)玄関番の巻」とされる。零細な家内工業的な制作。政岡憲三がセル・アニメを導入し、良質の作品を作るが経営的には苦戦

日本の初期のアニメの傑作『くもとちゅうりっぷ』(監督:政岡憲三,1943)

太平洋戦争がはじまり、軍の依頼で大作『桃太郎の海鷲』(1942)『桃太郎海の神兵』(1944)(いずれも監督:瀬尾光世)が作られる。アメリカのライバル不在の状況下で軍というスポンサーを得て技術的に成長した

2-5 戦後の日本のアニメの発達

戦後、大資本(東映)の参入による本格的アニメ制作が開始される。『白蛇伝』(はくじゃでん)(監督:数下泰司,1958) 日本最初の長編カラーアニメ

手塚治虫の『鉄腕アトム』(1963)が放送開始。世界最初の30分枠の連続テレビアニメ。

映画産業の斜陽化で劇場用アニメは不振。以後日本のアニメはテレビアニメの領域で発達することになる

2-6 子どもの成長と共に対象枠を拡大したアニメ

日本の子どもはアニメから卒業しなかった。青少年向けアニメが作られる

『巨人の星』(1968~1971)『あしたのジョー』(1970~1971)

その後『宇宙戦艦ヤマト』(1974)『機動戦士ガンダム』(1979)、『新世紀エヴァンゲリオン』(1995)と、エポックメイキングな作品が生み出され、アニメファンの層が広がる。アニメグッズを購入する消費者としてオタクが注目されはじめる

2-7 日本アニメの国際的評価が高まる

欧米では当初日本のアニメは粗悪品とみなされていたが、次第にアングラ的な人気を獲得。1980年代になって宮崎駿の『風の谷のナウシカ』(1983)、大友克洋の『AKIRA』(1983)、押井守の『うる星やつら2 ビューティフルドリーマー』(1984)などの力作が公開され、内外で高い評価を得た。日本アニメの影響を受けたハリウッド映画も登場するようになる

2-9 世界的にアニメが注目を集める

1980年代末からアメリカではディズニーのネオ・クラシック路線の成功に続いて、PIXAR、DreamWorksのCGアニメが人気を得る。ヨーロッパでもニック・パーク、ミシェル・オスロなどの作家が活躍。中国や韓国でも長編アニメが作られる

3、日本のテレビアニメの特徴 アニメは若者になぜうける

3-1 アニメのビジネスモデル

1) 幼児〜親向け劇場用アニメ

親子が観に行くー劇場に行くかどうかを決定するのは大人

大人にアピールすることが必要ー品質、内容

大人が「子どもに見せたくない」と思うものは描かないー暴力や下品なものはとりあげない

2) テレビアニメ

子どもに直接届けられるアニメー見るかどうかを決めるのは子ども

子どもの要求に直接こたえる内容ー子どもが見たいものを描く→日本のアニメの強みでもあり、弱点でもある
キャラクター商品が売れる 消費者としての子ども

→子どもは成長と共に購買層としても期待されるようになる→アニメビジネスの広がり

3-2 日本のテレビアニメの特徴

1) 独自の表現技法をもつ

低予算、短期間でつくる技法

一秒8枚の動画、止め絵、カメラワーク、編集などのテクニック

ー省力化のために生み出された技法を表現技法にいかしていった。独特の動き、テンポの良さがうまれる。結果として、日本のアニメの独特の表現になる

不可能を可能にした技術と過酷な労働で日本のテレビアニメはアメリカのアニメに対抗した

2) 子供の見たい要求にダイレクトに応えたアニメ

戦闘と美少女が重要なファクターとなっている

正義のスーパーヒーローー正義を守るため(目的)に闘う(手段)

日本の場合闘うのは常に子どもー力の足りない分をメカが補う+ハイテクメカの魅力

戦闘の目的が曖昧になるー戦闘のスペクタクル化(=戦闘そのものが目的化) 戦闘美少女ものへ理想のガールフレンドとしてのヒロイン 従順で女性としての魅力がある

→恋愛が最終目的に 美少女によって肯定される「私」の存在

「私」の優位性を危機に陥れることなく、私の価値を保証してくれる<異性>としてのキャラクター

*ディズニーが排除した暴力と性のふたつを描くことによって日本のアニメは発展してきたとも言える

3) ドラマ性が強く内容が複雑

日本のアニメは物語性が強く、人間の成長や死が描かれる

マンガを原作とした←手塚治虫の大河ドラマ形式

毎週30分同じ時間帯に放送 毎週連続なので長大で複雑な物語を描きうる

動きで語れないドラマが強調される

’70年代以降、語るべき物語の喪失により、テーマから社会性が後退、興味が個人の内面へと向かう

→「自分探し」のドラマへ

反面、異文化との協調、ジェンダーなどへの問題意識は弱い

4) 青年向けアニメというジャンルの成立

子どもは成長してもアニメから「卒業」しなかった→ヤングアダルト・青年向けアニメが作られる

成長した視聴者がリアリティを求める→メカの設定や世界観が複雑になる

近年、マニア受けを狙って、世界観やキャラクターの設定が先行する傾向が顕著に

* 今後日本アニメは停滞するのか？

日本のアニメの特性をいかしつつ現代社会を生きる子どもへのメッセージを盛り込んだ意欲的な作品も→『電脳コイル』『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲』など

海外との対等な立場での合作→『オーバン・スターレーサーズ』

まとめ アニメのリテラシー

1) 日本のアニメのふたつの面

プラス面：独自の映像表現の可能性を開拓。ビジネスとして一定の成功。青少年の悩みや迷いを題材に取り上げ、「感動」を提供した

マイナス面：子どもの興味にダイレクトにこたえようとした結果内容的には偏りも。子どもを消費社会に巻き込んだ

2) アニメの影響力の大きさ

アニメは面白い

作り手と受け手の相互作用→見たいものを見せる努力

作り手は切磋琢磨して面白く見せる技術を磨いてきた

アニメはすべて作られたもの→人間の肉体やモノとしてのリアリティを欠いている

感情移入しやすい、受け入れられやすい、古びない

アニメは作り手の意識的、無意識的な要求をダイレクトに表現する

アニメで世界を疑似体験しながら、若者は無意識のうちに多くのものを内面にとりこむ

アニメは消費文化と密接に結びついている

キャラクターグッズ、メディアミックス、エンターテインメントビジネス

アニメには本質的に「動かないはずのモノが動く」という魔術的な魅力がある

反面「なぜアニメなのか(アニメ本来の面白さを追求できているか)」という問いかけは必要

3) アニメとどうつきあうか

アニメを文化として認める

アニメはひとつのメディアである

アニメを社会から排除することは不可能

* 頭ごなしの拒絶でも、手放しの礼賛でもないアニメとのつきあい方を探る

日本のアニメの功績は評価する。しかし批判的な視点も忘れない

アニメを評価できる視聴者を育てる場としての図書館への期待も

過去の優れたアニメや、外国の多様なアニメを紹介する

知られていないが子どもに人気のあるアニメ→『砂の城』など

アニメを作ることを体験する機会をつくる(博物館や学校、地域の団体との協力)

* まずはアニメを知ることから

ご静聴ありがとうございました

○映像作品

『愉快な百面相』J・S・ブラクトン,1906
 『リトル・ニモ』ウィンザー・マッケイ, 1910
 『鉄腕アトム』「イワンの馬鹿」「地球最後の日」監督:山本暎一,1964 ©手塚プロダクション、虫プロダクション
 『電脳コイル』「ヤサコとイサコ」原作・脚本・監督:磯光雄,2007 ©徳間書店
 『砂の城』監督:コ・ホードマン, 1977 (DVD『NFB 傑作選コ・ホードマン作品集』(ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメントから発売中)に収録)
 『つぐみ』監督:ノーマン・マクラレン, 1958 (DVD『「ノーマン・マクラレン カンヌ国際映画祭セレクション」』(ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメントから発売予定)に収録)

○ウェブサイト

図書館戦争 <http://www.toshokan-sensou.com/index2.html>
 Disney.jp <http://home.disney.co.jp/characters/princess/>
 ワーナーのキャラクター(カートゥーン・ネットワーク) <http://www.cartoon.co.jp/program/bunny/>
 ミシェル・オスロ(ジブリ美術館) <http://www.ghibli-museum.jp/azur/>
 白蛇伝(東映アニメーション) http://www.toei-anim.co.jp/lineup/movie/movie_hakujaden
 Witch <http://www.disney.es/Publishing/Witchmagazine/welcome.htm>
 電脳コイル NHK <http://www3.nhk.or.jp/anime/coil/>
 ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント NAA DVDシリーズ
<http://www.geneon-ent.co.jp/anime/NAA/>

○参考文献

『アート&アニメーション』(エスクァイア日本版 8月号臨時増刊) エスクァイア マガジン ジャパン,2003
 『子どもの昭和史 ヒーロー・ヒロインの映画史』(別冊太陽) 平凡社,2000
 Christopher Finch *The Art of Walt Disney* ABRAMS,1975
 John Halas *Masters of Animation* BBC Books,1987
 マーク エリオット著、古賀林幸訳『闇の王子ディズニー』草思社,1994
 アニメージュ編集部編『TV アニメ 25 年史』徳間書店,1988
 阿部潔、難波功士『メディア文化を読み解く技法』世界思想社,2004
 大塚英志、ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』講談社(講談社現代新書),2001
 大塚康生『作画汗まみれ』徳間書店,1982
 おかだえみこ他『アニメの世界』新潮社(とんぼの本),1988
 五味洋子『アニメーションの宝箱』ふゅーじょんぷろだくと,2004
 F.C.セイヤーズ『ウォルト・ディズニーの功罪』子ども文庫の会,1973
 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫』NTT 出版,2007
 なみきたかし編集監修『日本漫画映画の全容』「日本漫画映画の全容展」実行委員会,2004
 畠山兆子、松山雅子『メディア文化と物語享受』楡出版,1993
 伴野孝司、望月信夫『世界アニメーション映画史』ぱるぷ,1986
 細萱敦編『企画展「日本アニメの飛翔期を探る」読売新聞社、美術館連絡協議会,2000
 山口且訓、渡辺泰『日本アニメーション映画史』有文社,1977
 山口康男『日本のアニメ全史』テン・ブックス,2004
 「動く絵画<アニメーション>」『美術手帳』2005年3月号 美術出版社

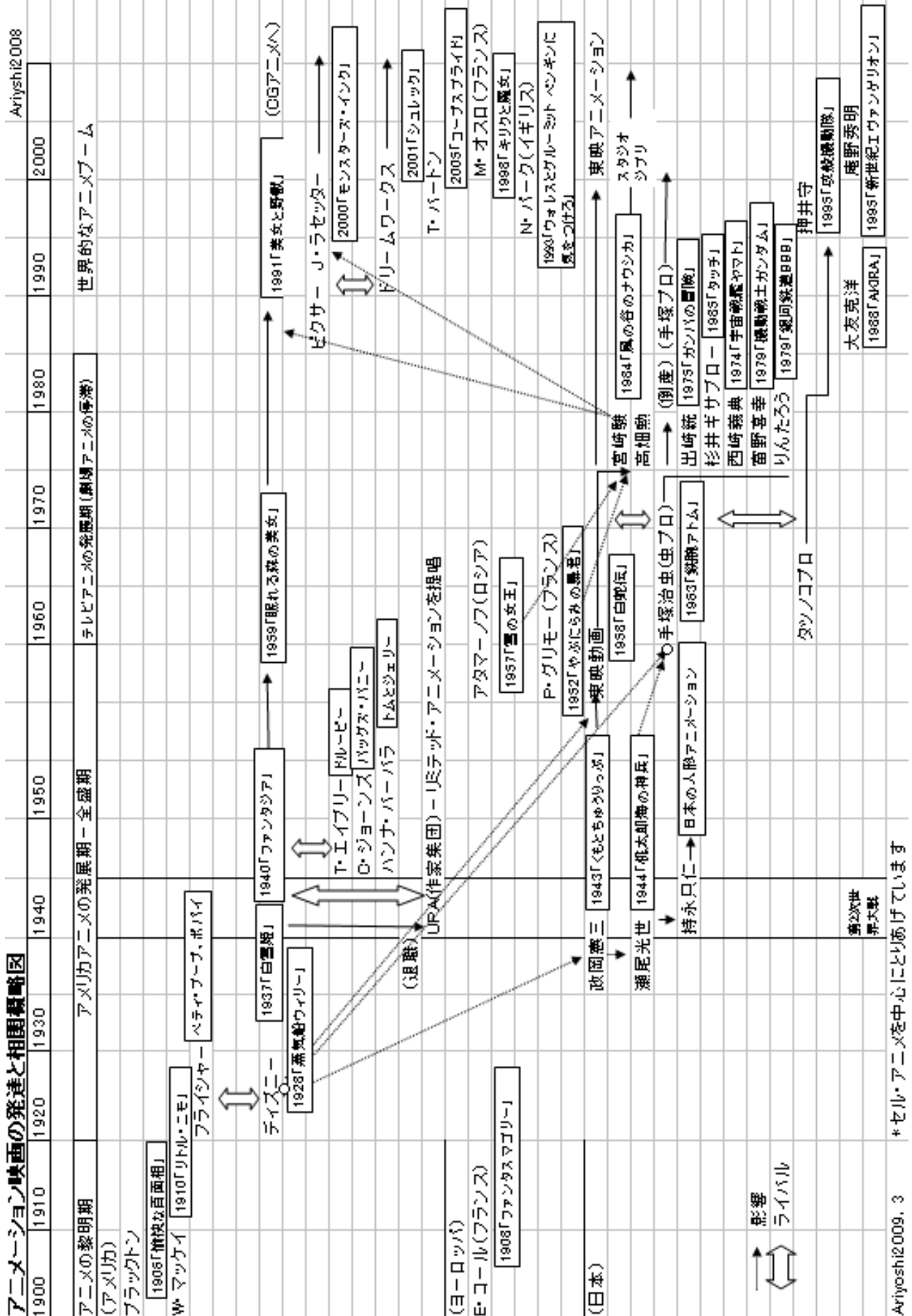
○講師紹介

有吉末充(ありよしすえみつ) 京都学園大学 人間文化学部メディア社会学科准教授、筑波大学非常勤講師
 担当科目は「情報検索実習」「図書館資料論」「アニメ文化論」「アニメ制作実習」「情報メディアの活用」ほか
 講師ホームページ <http://homepage3.nifty.com/hoshikaku/> 授業用のページですが、講師の著作、発表などの一
 覧をここでご覧になることができます。

○おしらせ

・アニメの上映会や研究会を京都で開催しています。情報交換のための掲示板の立ち上げなども計画しています。関
 心がおありの方はメールでご連絡ください。

以上■



◎講演2：実践編

高校から大学へ情報リテラシー教育をつなぐ

ー『図書館戦争』をメディア読解の教材に変えるー

天野由貴（梶山女学園高・中図書館）

mano@sugiyama-u.ac.jp

今、学校図書館では、メディア活用能力を育成するさまざまな取り組みが行われている。しかし、その取り組みは学校によって異なり、学校間格差を生んでいることも事実である。さまざまな情報リテラシー教育の背景を持つ生徒が大学に進み、新たな情報リテラシー教育を受けるが、その内容は、彼らの背景を反映し個別化されたプログラムなのだろうか。父親を斧で殺害した少女の事件によって突然アニメ放送が中止になった。中高生に大人気の『図書館戦争』の世界のように、国家がメディアを規制するかもしれない。生徒たちは、「知る権利」「子どもの権利条約」「メディア規制」「表現の自由」など、これらのキーワードからメディアを活用し情報を読み解き、自らの疑問に答えを出した。その土台は情報リテラシー基礎教育「図書館メディア・オリエンテーション」。その実践から、高校から大学へどのように情報リテラシー教育をつないでいったらよいのか、そのヒントを提供したい。

1. はじめに

『図書館戦争』[1]の世界が現実になる！？

- ・ 京都 16歳少女の斧による父親殺害事件の影響から人気深夜アニメ[2]が突然放送中止に
- ・ 有害サイト規制法の成立
- ・ 「メディア規制法案」と「メディア良化法」
- ・ 私たちの知る権利は？『子どもの権利条約』から読み解く
- ・ メディアリテラシーをより豊かに生きるための力に変える
- ・ 身近な問題を解決するときこそ、情報リテラシーが試される

注[1]「図書館戦争」公式サイト <http://www.toshokan-sensou.com/> より

＜内容紹介＞「メディア良化法」が成立・施行された架空の現代日本を舞台に、不当な検閲から「本」を守ろうとする図書隊員たちの戦いと日常を描いたエンターテインメント小説。

2019年(正化31年)。公序良俗を乱し人権を侵害する表現を取り締まる『**メディア良化法**』の成立から30年が経ち、メディア良化委員会と**図書隊**が抗争を繰り広げる日本。高校時代、書店でメディア良化隊員に本を奪われそうになったところを、一人の図書隊員に救われたことがある主人公 笠原 郁が、その「正義の味方ぶり」に憧れ、念願の“図書隊員”に、しかも、卓越した運動能力と情熱が買われ、エリートによる精鋭部隊である“**ライブラリー・タスクフォース(図書特殊部隊)**”に配属されたのだが…。

続きはお読みください。

＜用語解説＞

メディア良化法…公序良俗を乱し、人権を侵害する表現を取り締まる目的で制定された法律。あらゆるメディアの良化を目指し、公序良俗に反する書籍・映像作品・音楽作品などを任意で取り締まる権限(小売店に対しての入荷物の検閲、版元への流通差し止め命令、マスコミには放送禁止・訂正命令、インターネットではプロバイダーへの削除命など)は多岐に渡る。抵抗する者には武力の行使も許可されている。

図書館隊…メディア良化委員会に唯一対抗できる根拠法を持つ図書館が、正化16年に発足させた防衛組織。図書隊の職域は、図書館業務部に所属する図書館員、防衛部に所属する防衛員、蔵書の装備・戦闘装備の整備・物流一般を行う後方支援部に所属する後方支援員の3つに分けられる。

主に防衛員から精鋭を選抜して編成される**ライブラリー・タスクフォース(図書特殊部隊)**は、平時は基地に駐屯し、各図書館の要請に応じ出勤、通常図書館業務から大規模攻防戦まで幅広い任務をこなす。

注[2]「ひぐらしのなく頃に 解」公式サイト <http://oyashirosama.com/web/kai/>

昭和58年、都会から遠く離れた山奥の寒村「**雛見沢**」で起きる連続怪死事件を描いたアニメ。

少女が突然豹変し、斧などで人を殴り殺害する場面などがある。

2. 梶山の紹介

- ・ 1905年開学、今年104周年を迎える。幼稚園から大学院まである、東海地区では唯一の総合女子学園
- ・ 梶山女学園中学校・高等学校は、中高一貫教育を実施。
中学校 1クラス36名、1学年は6クラス。現在19クラス 648名在籍。
高等学校 1クラス40名、1学年は10クラス。現在31クラス 1,200名在籍。

- ・ 梶山女学園高・中図書館は、昭和 54 年独立棟の図書館として開館。
開館当時から、図書館長 1 名（教員）、学校司書 3 名によって独立運営していた学校図書館
- ・ 2005 年 8 月に、新校舎 1 階に 907.27 m²の新館として開館。
校舎の中心に位置し、全ての生徒がアクセスしやすい環境
蔵書冊数：約 10 万冊 年間受入冊数：3,000～3500 冊
年間利用者数：約 70,000 人 座席数 222 席
年間授業時間数：392 時間 館内利用ノート PC：49 台（無線 LAN 対応）

3. 「総合的な学習の時間」第 1 時限目 図書館メディア・オリエンテーション

<沿革>

- ・ 2001 年「総合的な学習の時間」の開始に伴い、教員組織（総合係会）と図書館の合同企画として、情報リテラシー教育の導入。
- ・ 教科「情報」との住み分けにより、図書館が情報リテラシー教育を担当。
- ・ 毎年、新学期始めにクラス単位で実施。

<メディア・オリエンテーションのねらい>

- ・ 探索過程の初めから終わりまで、全ての過程を体験し記憶にとどめる
→ 次の学習に応用するための記憶の活用方法を知る
→ 探索過程を振り返り、次の探索学習に生かす方法を理解する
- ・ 図書館にある全ての情報源を知り、利用する
- ・ 人的情報源である、図書館員を認識する

<メディア・オリエンテーションの構成>

- ・ 新入生を対象に、知識導入（50 分）と探索実習「知の探検家」（50 分）の連続 2 時限構成
- ・ 探索実習「知の探検家」問題は、生徒の出席番号によって割り振り、指定解答用紙に解答
（☞問題用紙・解答用紙を参照）
- ・ 「知の探検家」問題の構成内容
全ての教科・教員から、問題の素材を収集→根拠となる情報源調査を実施
全ての情報源を調査可能な問題構成→情報の内容（時代的な背景やテーマの特殊性）により、情報源を選択する
背景的知識があると解答しやすい問題構成→テーマの把握・辞典類の多用・根拠となる情報源の特定
- ・ 「知の探検家」解答用紙の構成内容
解答を自分の言葉でまとめる→すでにある知識と融合させる
自分の探索方法を振り返ることで、体験を記憶にとどめ、次の探索に生かす経験知とする
自由記述のアンケートに残る、生徒の試行錯誤の足跡を分析し、レファレンスサービスに活用する
- ・ 担任教員も、探索実習時の生徒を支援すると同時に、探索実習を疑似体験
（☞教員用配布解答を参照）
- ・ 回収した解答用紙のデータを収集し分析、フィードバック（☞実施報告を参照）

4. 情報リテラシー教育格差が広がる学校図書館

- ・ 学校図書館任せの情報リテラシー教育
教科「情報」では教えない情報リテラシー
- ・ 平等であるはずの教育が、不平等になっている現状
- ・ 「調べ学習」から「探究学習」へ
- ・ 学習指導要領の改訂 一思考力・判断力・表現力等の育成一

5. 高校から大学へ情報リテラシーをつなぐ

- ・ 多様な情報リテラシー教育の背景を持つ生徒への情報リテラシー教育
背景のレベルによる、オリエンテーション内容の構成
- ・ モチベーションの重要性
- ・ 日常の疑問や問題を研究テーマに変える
発想力・推測力・創造力を鍛える

6. おわりに

・図書館から図書館を越える

◆講師紹介

天野由貴（あまのゆき） 梶山女学園高・中図書館 学校司書。大学図書館員から学校司書になって、今年で10年目。2006年、全国学校図書館協議会（SLA）北欧図書館視察団員として、フィンランド・スウェーデン・デンマークの教育と学校図書館を視察。現在の研究テーマは、メタ認知能力の育成・探究学習・体系的な情報リテラシー教育の実践など。

以上■

●コーディネーター後記●

図書館利用教育実践セミナーも第13回を迎えました。「指導サービス専門家としての能力開発を！」という問題意識から、「図書館員のメディア活用力を問うアニメ世代にどう教えるか」と題して、2本の講演をお届けしました。ご感想はいかがでしたでしょうか。

図書館が集客力と指導力を発揮するためには、図書館員自身のメディア活用力を大胆に見直す必要があること、そして、これからの能力開発の課題として、研修改革と司書課程改革が必要であることなど、図書館現場で切実な実践課題を思い切って問題提起してみました。今後は、資料としてメディアを収集する力だけでなく、図書館利用教育の手段としてメディアを作り活用する力がますます重要になっていることは明白です。いずれ、そのための能力開発の取り組みの成果が問われることになるでしょう。専門職としてのサバイバル戦略を考える際の新しい視点を共通認識としていくための一助となれば幸いです。

今回のセミナーでは、利用教育委員会としては初めてコーディネーターという役割が導入されました。そのお役目の重さを十分に果たせたかどうかは、参加者のみなさまのご判断に待つほかありません。不十分だった点は今後への反省事項とさせていただきますので、どうかご容赦くださいますようお願いいたします。

図書館利用教育の一層の発展をめざして、それぞれの持ち場で、各界に連帯の輪をさらに広げていきましょう。ご参加ありがとうございました。また次回のセミナーでお会いしましょう！（2009.3.8）

（日本図書館協会図書館利用教育委員会ホームページ公開版：2009.3.22 作成／仁上幸治） ■□■