

Title	7.電子図書館：電子図書館を批判的に捉える
Author(s)	長田, 秀一
Citation	聖学院大学図書館情報学研究, 第6号 寄附講座「インターネット時代の情報資源活用」特集号, 2011.3 : 58-75
URL	http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=3346
Rights	



聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

7 電子図書館

－電子図書館を批判的に捉える－

長 田 秀 一

概要

「人はパンのみにて生きるものではない」と言われる。それでは、人間は何を糧に生きるのか。一つの答えは、人間というものが「情報・知識」あるいは「他人との絆」を糧に、「物語る」ために生きるというものである。図書館の今後の方向として電子図書館が検討されている。本講では、電子図書館を批判的に捉えることで、図書館本来の機能・役割を明らかにし、人が生きていく上での図書館との関わりについて考える。

参考になるのが、「パーズール著，W.F. 根本彰ほか訳．電子図書館の神話．東京．勁草書房，1996．254p.」である。パーズールは、電子図書館は図書館員が社会変動に適応しようとして作り上げた「神話」であり、電子図書館は技術と密接に結びつき、専門図書館や研究図書館環境で生み出された抽象的な概念（イメージ）であるとしている。パーズールの主張は次の3点に要約できよう。


- ① 図書館員の専門性は、利用者の自己充足の促進というセラピー的な役割(教育・学習)にある。
- ② 図書館員は「知識」の収集、組織化、伝達に広い関心を持つべきである。
- ③ 電子図書館は従来の図書館に取って代わるものではなく、「場」としての図書館は今後とも重要である。

以下、講演内容の詳細はパワーポイントを参考にさせていただきたい。

「電子図書館」

～電子図書館を批判的に捉える～

亜細亜大学
長田 秀一



1

講演の概要


1. 電子図書館
2. メディアの変遷
3. 「場」としての図書館: Library as a place
4. 図書館建設の事例: 武蔵野プレイス
5. 「知識」とは
6. 「知識創造拠点」へのアプローチ
7. コミュニケーション技術の応用

2

1. 電子図書館

(1) 電子図書館の必要性

- 「ハイブリッド図書館」は、印刷体の資料に加え、各種の電子情報源を最大限に活用しサービスを展開する図書館をいう。




3

1. 電子図書館

(1) 電子図書館の必要性

- 利用者の情報ニーズを満たしていくには、全ての図書館がなんらかのかたちで電子形態の情報に頼らざるをえない。



4

1. 電子図書館

(1) 電子図書館の必要性


- 電子図書館は、理念的な観点から言えば、情報を容易に見つけ出し入手できるようにすることで、利用者の学習・研究・仕事に「付加価値」をつけてあげる、いわゆる「利用者志向」の図書館と呼べる。

5

1. 電子図書館

(1) 電子図書館の必要性

- 生涯学習の必要性が叫ばれているが、実際に学校へ通い学ぶのが困難な人も多く、遠隔教育やeラーニングでの学習も一般的になっている。




6

1. 電子図書館

(1) 電子図書館の必要性

- 電子図書館は、こうした「遠隔教育で学ぶ学生や教職員に対して、電子形態による情報の提供を支援する」意味でもなくてはならない存在と考えられる。



7

1. 電子図書館

(2) 種々の電子図書館

- デジタルライブラリー
デジタルライブラリーは、もともと高速ネットワーク上で構築される電子図書館を意味していたが、アメリカ政府の各種プロジェクトや補助金申請でデジタルライブラリーが使われたこともあり、現在では「デジタルライブラリー」が電子図書館の総称となっている。

8

1. 電子図書館

(2) 種々の電子図書館

- 壁のない図書館
ネットワークを介して、遠隔地からでもアクセスできる一種の「仮想図書館」(バーチャルライブラリー)や「壁のない図書館」と呼ばれる概念も提案された(ロジェ・シャルチエ、壁のない図書館、オンライン版『本とコンピュータ』,1999.5)

9

1. 電子図書館

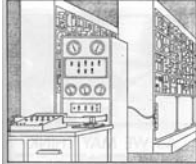

(2) 種々の電子図書館

- ハイパーライブラリー
ブッシュの「Memex」、ネルソンの「Xanadu」は一種のハイパーライブラリーで、将来の図書館や教育の姿を理想化したものである。
・ブッシュは電子図書館の父と呼ばれる。(バースール、W.F. 根本彰ほか訳、電子図書館の神話、東京、勁草書房、1998、p.13)

10

1. 電子図書館

- ・ Memex (Memory+extension: 外部記憶) は、人間の記憶と連想能力を支援する仮想上の「個人ファイルや図書館」と呼べる。



11

1. 電子図書館

- ・ネルソンは、図書館は単に情報を提供する機関ではなく、新たな考え、洞察力、さらには知識や知恵をある程度支配する、一種の「共有経験」を創り出すところだと考えていた。
- ・ハイパーライブラリーは、電子図書館の究極的な形態といえる。

12

1. 電子図書館

- 全ての国民にサービスを提供することが理想で、そのためには図書館資料を全て電子化して利用者に送信できることが必要である。
- 図書・資料を電子化すれば、冊子体での図書館サービスよりもはるかに優れた知的で柔軟なサービスを実現できる。

13

1. 電子図書館

- 資料のデジタル化における問題
- 著作権のある図書のデジタル化は著作権者の許諾を必要とする。
- 著作権者を探し出すのに時間と費用がかかる。
- 著作権者不明の図書が多い。孤児出版物は著作権者が出て来た時に著作権料を払い、デジタル化する。

14

1. 電子図書館

- 国内では、著作権法の改正(2009年6月)によって、NDLの図書は保存目的で権利者の許諾なくデジタル化が可能となった。
- 2009年度から2年間で図書・資料90万冊のデジタル化のために127億円が予算化された。デジタル化すべき図書のほぼ5分の1である。

15

1. 電子図書館

(3) 現状: 事例

① GBS

Googleの使命は、世界中の情報を組織化し、提供することにある。Googleは、著作権の切れた書籍は全文を、著作権対象の書籍は数ページを無料公開する「GBS: Google Book Search」サービスを提供している。

16

1. 電子図書館

GBS



The image shows a screenshot of the Google Books website. At the top left, there is the GBS logo and the text '4DigitalBooks™'. Below this, there are several book covers and titles, including 'Jonathan Cook and GBS: The story of the first 1000 books digitized by Google Books' and 'The 1000 Most Popular Books of All Time'. On the right side, there is a computer monitor displaying a book page, with a person's hands visible as if they are using the computer. The overall layout is clean and professional, typical of a corporate website.

17

1. 電子図書館

- グーグルの本のデジタル化
- 契約した各地図書館の書籍を既に1200万冊デジタル化(文字コード)
- 参加図書館
 - ・ハーバード大学、スタンフォード大学、コロンビア大学、シカゴ大学、ニューヨーク公共図書館、オックスフォード大学、リヨン、フィレンツェ、オランダ、デンマーク、慶應義塾、.....

18

1. 電子図書館

■グーグルの本の販売ビジネス

- 出版社からデジタルの出版物を受け入れ、出版社の定める値段で販売を代行する。
- グーグルのデータベースには世界中の出版物が集中し、一手に検索を引き受け、販売あるいは閲覧に供する一大電子図書館、一大書店を構成する可能性がある。

19

1. 電子図書館

②アメリカン・メモリー・プロジェクト

アメリカの議会図書館(LC)は、1989年から、American Memory と呼ばれる計画を開始した。アメリカの歴史に関する文書、写真、映画といった様々な資料をデジタル形式で提供している。

(南北戦争)



20

1. 電子図書館

③ World Digital Library 構想

ユネスコと米国議会図書館(LC)による各国の図書館や文化機関の資料の提供する。



21

1. 電子図書館

④欧州デジタル図書館“Europeana”

2008年11月公開。27か国、合計1,000を超える国立図書館・文化機関等の200万点以上のデジタルコンテンツ

(書籍、地図、録音資料、写真、文書、絵画、映画など)を提供する。



22

ミシガン大図書館等による米電子化推進団体「ハーティラスト」による世界最大の「バーチャル(仮想)図書館」が稼働する。将来は世界各国に輪を広げ、“人類の知の源泉”を目指す。450万冊規模でスタートし、1年半後には1千~1100万冊に拡大する。日本の江戸時代の本など、英語以外の書物も含まれる。全文を閲覧できるのは著作権が切れた書籍が中心だが、ルールが整備されれば、閲覧できる蔵書数は飛躍的に拡大する(東京新聞 2008年11月12日)。

23

1. 電子図書館

⑤近代デジタルライブラリー

国立国会図書館は、明治、大正期の図書をデジタル化し提供している。今後は、図書を順次追加していく。

(<http://kindai.ndl.go.jp/index.html>)



24

1. 電子図書館

国会図書館の蔵書を公共図書館でも閲覧できるようにする実験が始まる。実用化されれば、各公共図書館内のパソコンで読んだり聴いたりできる

(朝日新聞2009年8月29日)



25

1. 電子図書館

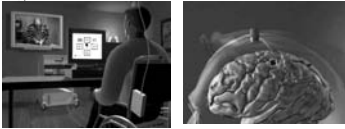
- 電子図書館と電子書籍とが近づきつつある。コンテンツの収集と、コンテンツに関する情報の整備のどちらが重要か、コンテンツのデータベース化は誰が担うのか、という問題がある。
- 電子書籍は通常の閲覧よりも検索やマルチメディア資料においてその活用の可能性が大きい。情報を集め体系的に整理して提供することが電子図書館の機能である。

26

1. 電子図書館

(4) 将来

* 脳内のニューロンの活動を取り出して機械を操作するブレイン・マシン・インターフェース(BMI)の研究も行われている。(G. スティックス、ブレイン・マシン・インターフェース: データを脳へダウンロード、日経サイエンス、2009年2月号、p.58-65)



27

1. 電子図書館

- 電子図書館はある意味では「効率性」の追求である。



28

2. メディアの変遷

- ・ 図書館は「知識の宝庫」と言われ、図書館の歴史は書物の誕生と同じくらい古い。

アレクサンドリア図書館に言及したラテン語の碑文。西暦56年のもの。

(出典：フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』)



29

2. メディアの変遷


(1) 書物の歴史

- 知識や思想を伝達する手段としての記録メディア(書物)の歴史は3つの大きなパラダイムを経験している。
- ・ 第一は文字革命: 約5000年前の文字の発明
- ・ 第二は印刷革命: グーテンベルクの印刷術の発明
- ・ 第三はデジタル革命: コンピュータによる書籍・情報の伝達

30

2. メディアの変遷
(1) 書物の歴史


- 人間はアイデアを外に出し、洞窟の壁や粘土に刻みをつけたが、そこに「本」という形態の萌芽があったといつてよい(今福龍太、身体としての書物、府中市、東京外国語大学出版会、2009、p.22)。



31

2. メディアの変遷
(1) 書物の歴史


- 書物の媒体は、粘土板・パピルス・羊皮紙・紙といったように、その時代と共に変化してきた。



32

2. メディアの変遷

- 電子書籍は、“パソコン、携帯、専用端末で読むよう意図した印刷体書籍の電子版”である。



33

2. メディアの変遷
(2) 声から文字へ

- 無文字社会では情報や知識は口頭、いわゆる「物語」の形で伝達された。先史時代の洞窟壁画も物語るために描かれた。
- キリスト教は「言葉」の宗教、「書物」の宗教といわれる。

34

2. メディアの変遷
(2) 声から文字へ

- イエスは一度だけ文字を書いたが、それは砂がかき消してしまった(新約聖書ヨハネ福音書第8章)。
- そこには話し言葉(オーラリティ)と書き言葉(リテラシー)の抗争が見て取れる。西欧における「文字言語」が発動する最初の兆候といえる。

35

2. メディアの変遷
(2) 声から文字へ

- われわれの社会が声の社会から文字の社会へ移り、声の重要性は低くなった。言葉は書かれたとたんに視覚世界の一部となる。
- 両コミュニケーションによってもたらされる人間の意識構造の変化に注目したのがオングである。

36

2. メディアの変遷

- オングは、「視覚世界の構成要素は言葉も静止した物体となり、話し言葉の世界の特徴であった変化や運動を失った」と述べている。この変化が及ぼす影響は計り知れない。

『声の文化と文字の文化』
W・J・オング：桜井直文
〔ほか〕訳、東京、藤原書店、
1991



37

2. メディアの変遷

(3) 声の重要性

- 相手の心の内を声から聞き取る直感的な能力は人類が誕生した時から受け継がれてきた。社会が声の社会から文字の社会へ移り、文字や画像に比べ声の重要性は低くなった。しかし、声こそが人間らしさの核心といえる。声は内なる世界と外なる世界とをつなぐ架け橋である。(アン・カーク著、梶山あゆみ訳、声の秘密、東京、草思社、p.12-3、2008.)

38

2. メディアの変遷

(4) 身体を介したコミュニケーション

- ネットなど、顔を介さないコミュニケーションや社会的関係が日常的になり、我々の脳に異変が生じている。メールは簡略化された文章を作成しているだけで、脳の前頭前野(社会脳)はほとんど働いていない。
- 言葉の使用は、「場」の共感性や同調性を生み出す。

39

2. メディアの変遷

(4) 身体を介したコミュニケーション

- ある意味で、物語には利用可能な最新技術が用いられてきた。最近ではコンピュータによる物語(digital storytelling)までもが利用されるようになった。
- 今こそ、身体を介したコミュニケーションが求められる。

40

ディスレクシア

- 文字を読むというのは歴史上最も素晴らしい「発明」の一つである。
- この文化的な発明は脳内の回路の接続方法と人類の知的可能性を変えたが、その弊害もある。
- 「ディスレクシア」は、脳がそもそも文字を読むように配線されていなかったことを示す最も良い証拠である。(メアリン・ウルフ著、小松原千帆、フルーストとイカ：読書は脳をどのように変えるのか？、東京、インターソフト、p.315、2008)

41

アスペルガー症候群

- アスペルガー症候群は、知的障害がない自閉症として扱われる。対人関係の障害や、他者の気持ちの推測力、すなわち「心」の障害が原因と考えられている。著名な研究者(アインシュタイン、ラッセル等)も多く、変わり者の天才と呼ばれたりする。
- アスペルガー症候群の人は、文字(単語)を使うとき、視覚的イメージと強く結びついている。(神尾陽子、身体性なきコミュニケーション：アスペルガー症候群の場合、言語、Vol.37, No.6, p.78, 2008.)

42

3. 「場」としての図書館

(1) 今後の図書館機能

・デジタル社会において、情報や知識を扱う図書館機能のみを考えた場合、物理的な場としての図書館機能は意味を持たなくなるのだろうか。米国の図書館情報学国家委員会 (NCLIS) は、電子環境下における図書館の役割として、「仕事」、「学習」、「教育」のために人々が集まる「場」として機能するよう、新たなサービス開発の必要性を指摘している。

43

3. 「場」としての図書館

(2) 場の議論が起こってきた背景

・図書館の役割の一つは、「知識」を伝えることである。
・知識を入手するのにこれまでは図書館へ足を運んできた。現在ではインターネットによって知識が容易に入手可能で、知識の入手方法が図書館からインターネットへ移っている。

44

3. 「場」としての図書館

・人々の知識の獲得・処理・利用方法が大きく変化するなか、知識の提供機関としての図書館の存在意義がゆらいでいる。



「場」としての図書館機能の見直し論
情報・知識の拠点、生涯学習の拠点、文化創造の拠点

45

3. 「場」としての図書館

(3) 「場」としての図書館とは

・地域文化創造の場：図書館は、地域情報・文化の保存・提供、新たな情報技術の取り込み、創造的な空間の創出を通して、市民の文化活動を支援することが大切となる。

46

3. 「場」としての図書館

・コミュニケーション(交流)の場

今後の図書館は、人々が互いの経験や知識を共有することで利益を得る場、信頼されるコミュニケーションの「場」、コミュニティ意識を育てる「場」として機能していくことが大切。

47

3. 「場」としての図書館

・学びの場

図書館は、種々の創作活動や個人の学習を支援する「場」である。図書館での様々な知的交流や体験を基にわれわれは「知識」を獲得し成長していく。特に、子どもたちにとっては社会での生きる力に結びつく。

48

3. 「場」としての図書館

・憩い・生き甲斐を生み出す場

図書館は、個人や地域コミュニティの心の拠り所であり、地域の人々の生き甲斐を支援する場である。

49

3. 「場」としての図書館

- ・図書館員は、同時的感覚と人間交流の「実践の場」として、場所が重要であるという事実を見失うべきではない。(バーゾール, W.F. 根本彰彦訳, 電子図書館の神話, 東京, 勁草書房, 1998, p.82)。

50

3. 「場」としての図書館

「家」と「職場」に加え、都市に暮らす人々にとっての必要不可欠な第三の場所として、パブ、カフェ、書店といった「サードプレイス」が重視されている。サードプレイスは、都市生活において良好な人間関係を生み出す重要な空間で、強制されない自由を保ちつつ、他者とのゆるやかで心地よい関係が保てる場をいう。(中原淳, 長岡純著, ダイアログ:対話する組織, 東京, ダイアモンド社, p.202-7, 2009)。

51

4. 図書館建設の事例

(1) 図書館建設の特色

- * 課題解決を支援する図書館サービス
 - ・学ぶ人の側に(北海道北広島市図書館) 1998年開館
 - ・ビジネス支援サービス(静岡県静岡市立御幸町図書館) 2004年開館
- * 多様なニーズへのサービス
 - ・倉吉市立図書館におけるヤングアダルトサービス(鳥取県倉吉市立図書館)

52

4. 図書館建設の事例

(1) 図書館建設の特色

- * 地域振興をめざす図書館サービス
 - ・図書館とまちづくり(滋賀県愛知川町立図書館) 2000年開館
 - 住民の協力をえながら独自の地域資料作成や文化事業を展開する
 - ・出版関連機関集積地という地の利を活かして古書店・書店・出版社と連携した展示やイベント行う(千代田図書館) 2007年開館

53

4. 図書館建設の事例

- * 図書館と地域のむすびつき
 - ・市民参加での図書館づくり(佐賀県伊万里市民図書館) 1995年開館
- * 図書館の新しい経営形態
 - ・新しい形の図書館整備(山梨県山中湖情報創造館) 2004
 - ・新しい形の図書館-PFI-(三重県桑名市立中央図書館)

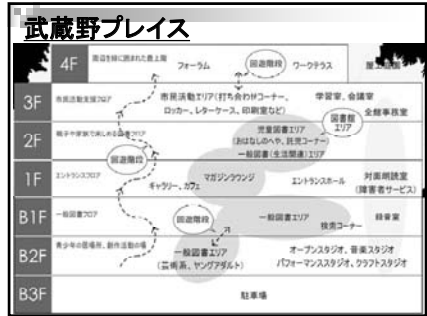
54

4. 図書館建設の事例

(2) 武蔵野プレイス

- ・プレイスは、以下の4つの施設機能が複合する「知的創造拠点」である。
- 1) ライブラリー(図書館機能)
- 2) フォーラム(会議・研究・発表機能)
- 3) スタジオ(創作・練習・鑑賞機能)
- 4) 市民プラザ(交流機能)

55



56

武蔵野プレイス

- ・『知的創造拠点』とは…武蔵野プレイス(仮称)専門家会議最終報告書
- 市民ひとりひとりの生活に、新しい出会いや発見の喜びといった知的な学習の機会をもたらす「場」である。具体的には、図書館をはじめとした様々な機能が複合的に展開する施設。

57

武蔵野プレイス

- ・知的創造拠点のイメージの一つは、「拡張された図書館」である。知的活動は、必ずしも一人で静かに行うだけではなく、いろいろな人と協力してグループで何かを行うこともある。

58

武蔵野プレイス

- ・二つ目は、「地域の知を共有する場」。地域のナレッジセンターとしての役割がある。地域の情報を収集し、利用者に提供するセンター的な役割を果たす施設になることである。

59

武蔵野プレイス

- ・三つめは、「知的活動を通して市民が市民に出会う場」である。重要なポイントは、多様な人々がそれぞれの活動を行い、時間を共有できる快適な空間(場)があるということである。

60

武蔵野プレイス

- ・知的創造拠点とは、単なる図書館でもなければ、勉強スペースでもない、様々な異なった機能が混在し、お互いの機能を補完し、刺激しあうことで、市民が市民に出会って、よりコミュニティを豊かにする場である。

61

5. 「知識」とは

人の謎解く脳科学研究を 文科省審議会が基本構想(2009年6月24 朝日新聞)

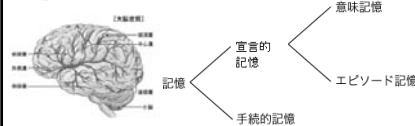
- ・脳科学の成果を医療や福祉、教育などに生かし、社会に貢献する脳科学研究をめざす基本構想を、文部科学省の科学技術・学術審議会がまとめ、答申した。
- ・答申では、哲学や心理、経済、法学などの広い分野で、人間の心の動きを生み出す脳の深い知識が求められていると指摘。脳科学を含めた「総合的人間科学」構築を目標に掲げた。

62

5. 「知識」とは

(1) 知識の概念

- ・タルビングは、宣言的記憶を、「エピソード記憶」と「意味記憶」の2つに分類した。スクワイヤーは、さらに「宣言的記憶」と「手続的記憶」を区別した。



63

5. 「知識」とは

- ・エピソード記憶は、個人の経験やエピソードに関する記憶で、特定の場所、時間、誰となどの文脈情報を含めた記憶をいう。エピソード記憶と意味記憶は脳内の別の場所で処理されるが、両記憶は密接に相互作用している。

64

5. 「知識」とは

- ・意味記憶は、知識についての記憶で、単語の意味や概念などに関する記憶である。われわれが経験したことは、世界についての一般的な知識(意味記憶)として関係づけられ記憶される。

65

5. 「知識」とは

- ・文字の発明によって人間は脳内の記憶を外在化した。知の宝庫と呼ばれる図書館が収集の対象としてきたのは、何らかの形で外在化された記録物(図書等)であった。
- ・この記録情報は、宣言的記憶としての「意味記憶」にあたる。

66

5. 「知識」とは

- ・宣言的記憶は、様々な事実についての知識で、言語で表現でき、意識的にアクセスできるほか、人工的な外部知識として、機械処理が可能となる。

67

5. 「知識」とは

- ・ポラニーは、知識を暗黙知と形式知（明示的知識）とに分けた。暗黙知は、人間の脳に埋め込まれた主観的・経験的な知識を意味し、客観的に表現することのできない知識を指す。

68

5. 「知識」とは

- ・形式知は、言葉で表現（コード化）できる知識を指す。形式知は表現可能な故に、コード化しコンピュータなどの外部記憶装置に蓄積しておくことができる。

69

5. 「知識」とは

- ・暗黙知は明確に表現することが難しく、知識共有システムから除かれることが多い。しかし、暗黙知と形式知との相互作用は組織における「知識創造」の基本だと見なされる（野中郁次郎、知識創造の経営：日本企業のエビステモロジー、東京、日本経済新聞社、1990、p.ii）。

70

5. 「知識」とは

(2) 知識と学習

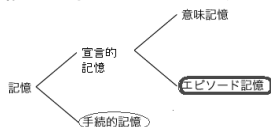
- ・今日では、知識は一方的に学ぶものではなく、「知識が社会で活用できてはじめてその意義や価値がある」とする「知識観」が一般的になりつつある。

71

5. 「知識」とは

(2) 知識と学習

- ・このことは、学習観の変化にもあらわれており、問題解決型学習、体験学習、協調学習、構成主義的学習等はその例である。



72

5. 「知識」とは

- ・学習は単に個人的な営みではなく、人々が相互に影響しあうことで互いの達成度を高める協調的なものである。
- ・協同学習では個人の動機づけだけでなく、他者の考えとの相互吟味を通して自身の知識が再構築され、理解が進む。

73

5. 「知識」とは

- ・図書館はこうした相互作用を促進する「場」としても機能していかなければならない。互いが孤立した状態で学習していくと、他人の学習に対してほとんど無関心になる。
- ・社会の課題が複雑化し、相互依存的になればなるほど、協同学習の方が高い成果が上げられる。

74

5. 「知識」とは

(3) 知識の創造・活用を考える

- ・知識は単に本などの記録されたものから得られるのではなく、他人との様々な交流や体験を通して得られるとする考えは、「ナレッジマネジメント(KM)」において既に実践されている。

75

5. 「知識」とは

(3) 知識の創造・活用を考える

- ・ナレッジマネジメント(KM)では、組織内で知識を共有し学習を促進するために、知識を持つ人から、それを必要としている人へ伝達し、知識を創造していく環境(場)作りを行う。

76

5. 「知識」とは

(3) 知識の創造・活用を考える

- ・ここでは、あるテーマに関する関心や問題、熱意などを共有し、その分野の知識・技能を持続的な相互交流を通じて深めていく人々の集団、いわゆる「実践コミュニティ：**Community of Practice**」が重視されている。

77

5. 「知識」とは

(3) 知識の創造・活用を考える

- ・これからの図書館はまさに実践コミュニティの「場」として機能することが求められる(地域における知の共有)。

78

5. 「知識」とは

- ・実践コミュニティでは、対面での交流ができない場合、仮想空間で様々な交流を促す。
- ・ダイナミックな知識の活用とは、図書館の情報源やインターネット上の情報源だけでなく、人的資源をも最大限に利用することをいう。

79

5. 「知識」とは

- ・図書館では、「図書館員」、「場」、「サービス」が相互作用(交流)することで「価値」(意味)が生まれる。
- ・コミュニケーション技術を用いて、こうした相互作用を生み出す「実践コミュニティを構築」していくことが求められる。

80

5. 「知識」とは

(4) 社会関係資本の活用

- ・知識はそのダイナミックな性質上、図書などの静的なツールの利用だけでは不十分である。
- ・ダイナミックな性質をもった知識を担うのは基本的には「人間」でしかありえない。その人間を単なる知識の保存者ではなく活用していくことが大事となる。

81

5. 「知識」とは

- ・その一つのアプローチとして、社会関係資本(social capital)に基づく知識共有がある。
- ・社会関係資本は、個人と個人が出会う場において、個人の力の総和以上の力を創発する仕組みといえる。社会的ネットワークがうまく活かされ、その場に新たな知や価値が創り出され、社会的信頼によって人々に相互利益が生じる。(井関利明ほか著、創発するマーケティング、東京、日経BP企画、2008、p.190)。

82

5. 「知識」とは

- ・社会資本は、地域コミュニティの衰退や、過度な個人主義への反省を受けて誕生してきた概念で、地域力、社会の結束力、あるいは人々が持つ社会的ネットワークと言ってよい。
- ・社会資本は、市民の自発的行政参加や市民団体と行政による協働のまちづくりを推進するための原動力となる地域力の基礎をなす概念として注目されている。

83

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- 一方、実体の生態系と社会システムを全体として捉え、また情報や知識の共有化を契機として考える政策的な立場から、情報や知識のエコシステムという概念も提起されている。(公文俊平編著、情報社会学概論、東京、NTT出版、p.139 (2011)。

84

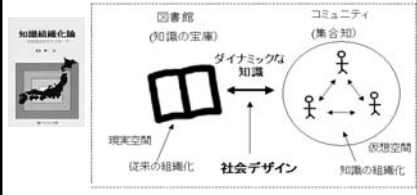
6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- 生物界のエコシステムを構成するノードは植物連鎖で、社会的エコシステムを構成するノード(主体)は、情報・知識連鎖である。情報や知識概念に基づくデザインを前提に、科学の目的を認識から設計に拡張する「設計科学」が誕生しつつある。エコシステムの概念は、この設計科学の範疇に属する(公文俊平編著、情報社会学概論、東京、NTT出版、p.142 (2011))。

85

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

(1) 社会デザイン



86

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・社会デザインは、成員が属する集団やコミュニティにおいて、各成員が種々の知的情報源と相互作用し意味を構築する「場」をデザインする。
- ・場は様々な要素から構成されるので、各成員が活動する場の要素を洗い出し、その関係性を分析し、要素間を結んでいる情報や知識をダイナミックに活用できるよう「デザイン」していく。

87

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

(2) 新たなサービスモデル

- ・利用者のニーズを把握し問題解決を支援していくには、「顧客:利用者価値」を基礎に置いた新しいサービスモデルの構築と戦略が必要となる。

88

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・ディズニーランドは、空間(場)を戦略的に捉えたビジネスで、意味のある空間としての「場」を構築している。人々は、実際にそこでしか経験できない、あるいはそこでしか感じ取れない意味を感じるため、すなわち「コンテクスト」に魅了されるが故に訪れる。



89

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・ディズニーランドの魅力的な空間づくりの根底には、利用者の心理や行動を丁寧に察知し、感性に訴えかけようとするアプローチがある。(山口有次、ディズニーランドの空間科学、東京、学文社、2009、p.3)
- ・ゲストを楽しませるために最も重視しているのが、物語性(ストーリー)である。(山口有次、ディズニーランドの空間科学、東京、学文社、2009、p.35)
- ・時間軸によるパークレイアウト(左回りの法則:左:過去、奥:空想、右:未来)

90

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・コンテンツが保持している潜在的な価値を顕在化させるのが「コンテキスト」で、コンテンツの価値・発見を可能にする触媒的な機能を果たす

(小松隆一ほか編著、組織コンテキストの再構成、東京、中央経済社、p.74-6 (2007))。

91

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・図書館は、問題解決のための情報・知識を提供する触媒的な役割を果たす。
- ・司書という専門性に基づき、信頼できる情報・知識を提供することを約束する「コンテキスト志向モデル」を戦略として取り入れる必要がある。

92

6. 「知識創造拠点」へのアプローチ

- ・図書館でしか提供できない空間(コンテキスト)を戦略的に捉え、意味のある空間としての「場」を構築していくことが重要となる。
- ・ブランド戦略(コンテキストブランド)

93

7. コミュニケーション技術の応用

(1) Library2.0

- ・情報技術は、単に知識を蓄積・保存する手段としてではなく、知識を活用できる「場」を形成していくツールとして用いるべきで、情報技術を用いて外部知識と個人の知識とが相互利用されるダイナミックな「知識活用」の場を構築していく必要がある。

94

7. コミュニケーション技術の応用

(1) Library2.0

- ・Web 2.0技術を応用した利用者志向の図書館サービスモデルを総称して「Library2.0」と呼ぶ。
- ・Library2.0では、物理的な場であれネット上の仮想空間であれ、人々が集い知識を共有する「場」としての図書館機能が再構築できる。

95

7. コミュニケーション技術の応用

- ・今後は、単に利用を待つだけの受け身的なものに代わり、情報技術を駆使し、利用者を取り込んだ参加型の図書館へと変化していく。
- ・実際、ブログ、Wiki、SNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)を利用して新しい情報、催し物、議論の場を提供する利用者参加型の図書館も誕生しており、図書館の存在意義や価値を高めている。

96

7. コミュニケーション技術の応用

(2) 課題解決を支援するWebサイト

- ・図書館のWebサイトで利用者の「課題解決」が支援できる。公共図書館はコミュニティの情報アクセスを支援する重要な公共機関であるにもかかわらず、その機能が十分活用されているとはいえない。

(Lynn Westbrook. Understanding Crisis Information Needs in Context: The Case of Intimate Partner Violence Survivors. <http://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/588443>)

97

7. コミュニケーション技術の応用

- ・Webサイトを利用して、医療、福祉、法律、職業、行政等の「案内・紹介サービス」は、地域住民の「課題解決」を支援してあげる手段として、また図書館の存在価値を高める上でも、今後の図書館サービスで重要になってくる。

98

7. コミュニケーション技術の応用

(3) 体験の重要性

- ・バーチャル世界のコミュニケーションにおいても、「身体」が非常に重要な意味を持つ(鈴木謙介. ウェブ社会の思想: 偏在する私をどう生きるか. 東京. 日本放送出版協会. 2007. p56-86)。
- ・図書館を介したバーチャル空間で、様々な社会的体験が学べるようにすることも図書館の役割の一つである。

99

7. コミュニケーション技術の応用

・「未来の図書館賞」を受賞した体験型情報プログラム: <http://curve.imcpl.org/>

- ・今の子供たちは外で遊ぶことが少なく実体験が乏しいために、想像力も育ちにくい。インディアナポリス・マリオン郡公共図書館は、子ども向けに体験型の情報環境を提供する各種プログラムを提供している。

100

7. コミュニケーション技術の応用

Lerning Curveと呼ばれるプログラムは、仮想と現実の双方を利用して、情報リテラシースキルを強化していくことを企図している。



101

最後に

- ・図書館員は、技術に支配された情報社会が不可避であると理解すべきではない。図書館員の役割は「セラーピー的」なものである(バーゾール, W.F. 根本朝ほか訳. 電子図書館の神話. 東京. 勁草書房. 1998. p.214-23)。
- ・図書館(員)は、利用者の個人的成長と自己実現を支援してあげることにある。図書館はそのための「場」である。

102