

## 第 83 回国際図書館連盟年次大会



同志社大学免許資格課程センター  
同志社大学大学院総合政策科学研究科  
教授 原田 隆史

2017 年度中山隼雄科学技術文化財団国際交流助成を受け、IFLA WLIC(第 83 回国際図書館連盟年次大会/世界図書館情報会議(International Federation of Library Association and Institutions / World Library International Congress))においてポスター発表を行った。

IFLA は、1927 年に成立した世界各国の図書館協会や図書館・教育研究機関を会員とする国際的な連合組織であり、年次大会を毎年開催している。第 83 回国際図書館連盟年次大会は、ポーランド第 4 の都市であるヴロツワフの百周年記念ホールで開催された。ヴロツワフはポーランド西部に位置する。2016 年の欧州連合の文化事業「欧州文化首都」に指定され、一年間を通して音楽、映画、演劇等の様々な文化的な催しが行われている。

IFLA によれば、今回の会議には 122 の国と地域から、合計約 3,100 人の参加者があり、日本からは我々の研究チームも含めて 56 名が参加した。

本年度の大会テーマは「図書館・連帯・社会(Libraries. Solidarity. Society.)」であり、247 のセッション、69 機関が出展した展示会、186 のポスター発表等が行われた。

世界各国、特に欧米では図書館でゲーム大会が開催されたり、読書支援にゲーム要素を取り込むなどの活動も活発に行われており、図書館関係者でゲームを使った教育に興味を持つ人も多い。本年度の大会では子どもたちに対する読書支援などについても話題のひとつとしてあげられており、学校図書館や公共図書館で児童サービスを担当する人々も多数参加していた。

IFLA WLIC のポスターセッションは、時間を限って数時間だけ発表するという形ではなく、大会開催期間全体を通じて会場内にポスター発表

エリアが設置され来場者が常時見ることができ  
る形式となっている。

本大会において、著者らは 2016 年度に公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団からの助成を受けて開発した「読後感に対応するキャラクター育成により読書支援を行うシステム」に関するポスター発表を行い、開催期間全体を通じて参加者とのコミュニケーションを行った。発表にあたっては、対象となる図書を開発時に使用した日本語の図書ではなく英語で刊行されている小説(発表時の言語が英語のものに限定するのではなく、日本語やドイツ語、フランス語などから英語に翻訳された小説も含む)に入れ替え、合計 2500 冊を対象とした推薦が行えるものとした。また、ゲームの趣旨や概念などに関しての通常のポスター発表を行うだけでなく、ゲームが動作する実機を会場に持ち込んで参加者に使ってもらった。さらに、発表にあたって事前に Web 上で動作するシステムの公開も行い、参加者が事後に試行することも可能とした。

本発表の内容は以下の通りである。

タイトル：

読後感に応じてキャラクターが成長する読書支援育成ゲームの開発

発表者：

原田隆史、佐藤翔(同志社大学)ほか

抄録：

読書指導に関するテーマのひとつに「どのように図書への興味を喚起するか」がある。読書嫌いという子どもたちであっても、実は興味のある本については持続的に読み続けることの楽しさを感じていることが多く、効果的な読書支援を行うためには個人ごとの興味にあわせた図書を提供

し続けることが重要となる。しかし子どもたちの興味はそれぞれ異なっており、読書に適した図書の推薦は容易ではない。

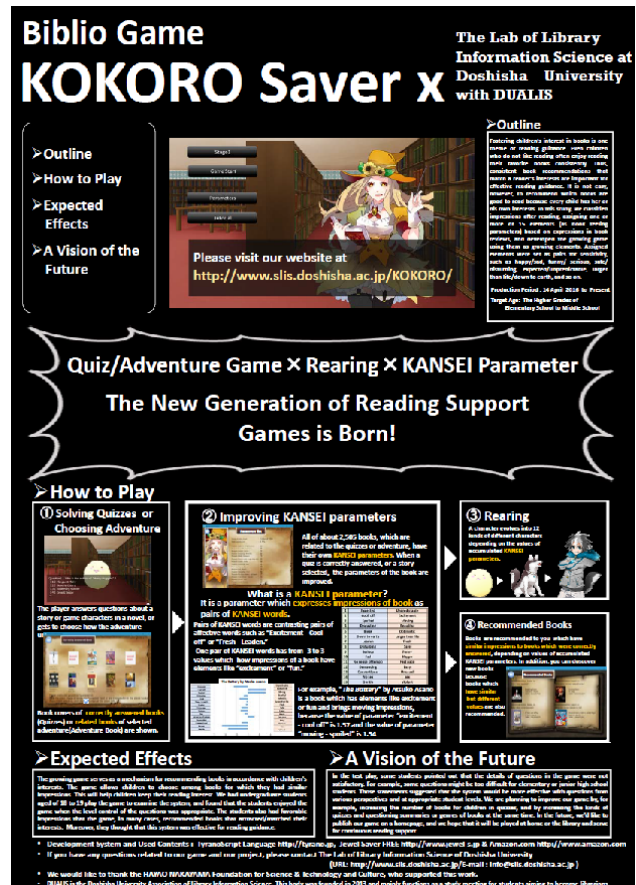
そこで本研究では小説に対する書評中の表現を元にして読後感を15個の要素を設定する形で分類し、これを育成要素とする育成ゲームを開発した。設定した要素は「楽しい-悲しい」「空想的な-現実的な」「爽やか-どんより」「感動する-しらける」など感性を表す言葉の対で表現されるものとした。ゲームはプレイヤーが小説の内容や登場人物などに関するクイズを解いていくことでキャラクターのレベルが上がるステージと、複数の書評(ブックレビュー)の中から自分の興味があるものを選択することで各種の特殊能力やレアなアイテムが得られるステージの両方から構成される。ゲームの楽しさは、特殊能力の種類とレベルアップによってキャラクターが成長する際のパターンが変化し、グラフィックスやメッセージなどが代わっていくことで与えられる。また、事前に設定したボーナスクイズに正解した場合などにレアアイテムを取得可能としてあり、そのコレクションを楽しむこともできる。

このゲームは、ゲーム中およびゲーム後に、書評の選択やクイズに対する正解のパターンによって子どもたちの興味を把握して対応する図書の推薦を行う仕組みを備えている。これが、子どもたちの興味に応じた読書指導を行うことにつながると考えられる。さらに、子どもたちが既に読了した図書の読後感に応じて、同じ読後感の図書や似た読書感だが少しだけ異なる要素を含む図書などから選択できるようにして興味を持続させる機能も実装した。18~19歳の学生を対象として実際にゲームをしてもらったところ、ゲームとしても面白く、読後感に応じた図書を推薦する仕組みは興味に応じた図書が推薦されていることが多いという感想が多く寄せられた。ただし、クイズの出題内容については不満も寄せられており、問題の難易度の調整をすることでより有効なシステムとなることが示唆された。

発表したポスターを図1に示す。我々の発表には3日目と4日目の午後に設定されたポスター発表参加セッションを中心に、延べ300人以上の人

に来ていただくことができ、事前に用意した250枚のパンフレットが4日目(大会期間は7日間)で既になくなり追加コピーが必要な状況であった。

図1. 発表に使用したポスター



本システムに強い興味を示し質問をしていただけでも多かった。英語で遊べるシステムなのか、感性パラメータはどのように設定されているのか、無料なのかといった質問が多く寄せられた。西アジア、東ヨーロッパ、南アメリカの国々からの参加者からは、対象図書の切り替えは容易なのか、図書への感性パラメータ付与のためのツールは開発されているのかといった自国での導入を念頭に置いた質問も少なくなかった。さらに子供たちの興味を把握する選書ツールに有効ではないかなど多様な意見も寄せられた。

IFLAでの発表後、Web上で公開しているデモサイトには34カ国からのアクセスがあり(ログ解析ソフト Google Analytics による)、カザフスタンの学校図書館の方からは感性パラメータ付与ツールも含めたソフトウェア試用の依頼が届くなど、本発表によって世界中の多くの方に興味を持っていただくことができた。