

## 2013 年度第 1 回研修委員会議事録

- 日 時 : 2013 年 4 月 25 日 (木) 14:30~17:20  
場 所 : 桜美林大学 町田キャンパス 崇貞館 6 階 G 会議室  
出席者 : 山田雅子 (慶應義塾大学)・藤原明子 (早稲田大学)・南川真貴子 (中央大学)・佐々木俊介 (桜美林大学)・杉谷美和 (明治大学)・伊原千秋 (中央大学)・金万智昭 (専修大学)・恒次知美 (専修大学)
- 議 長 : 山田雅子 (委員長)  
記 録 : 恒次知美 (専修大学)  
配布資料 : ① 2013 年度第 1 回研修委員会 議事次第 (委員長作成)  
② 2013 年 4 月 12 日開催 運営委員会資料 (参考資料)  
1) 2012-8 運営委・資料 1  
2) 2012-8 運営委・資料 2-2  
3) 2012-8 運営委・資料 2-2  
4) 2012-8 運営委・資料 3-2  
③ 大学図書館業務研修のインストラクショナル・デザイン / 高野真理子 (参考資料)  
④ NDL 書誌情報ニュースレター 2013 年 1 月 抜粋 (参考資料)  
⑤ 研修会テーマ案  
1) 2013 年度私大図協研修会テーマ検討 (委員長作成)  
2) 2013 年度研修会テーマ案 (藤原委員作成)  
3) 研修会テーマ案 (南川委員作成)  
4) 2013 年度研修会テーマ検討 (案) (佐々木委員作成)  
5) 2013 年度研究大会テーマ案 (杉谷委員作成)  
6) テーマ設定(案) (伊原委員作成)  
7) いまどきの大学図書館 (金万委員作成)  
8) 私大図協 2013 年度研修委員会研修案について (恒次作成)

### 議 事

#### 1. 2012 年度第 8 回運営委員会 (2013/3/15) 報告

委員長より、配布資料に基づき 2013 年 3 月 15 日に開催された運営委員会についての報告がされた。

#### 2. IAAL (図書館支援機構) との打ち合わせ (2013/4/19) 報告

委員長より、配布資料に基づき 2013 年 4 月 19 日に実施された IAAL との打ち合わせについて、以下の報告がされた。

研修会の委託に際して日程、経費、形式等を説明し、IAAL より快諾を得た。

IAAL からは、研修テーマについて「目録規則の AACRII から RDA への移行」を取り上げてはどうかとの提案を受けた。

テーマ検討に際しての一案として預かり、第 1 回委員会での検討対象とする旨を IAAL に伝えた。

### 3. 2013 年度研修会テーマ案

研修会場、懇親会場の下見が行われた。

2013 年度の研修会では、2 日間の開催期間のうち、講義形式、実習形式を一日ずつ振り分ける形を前提として検討がなされた。ただし、講義形式の部分については、図書館見学を代替案とする案も提案された。

テーマ案については各委員より資料の補足説明が行われた。各委員の意見の大枠は以下の通り。

- ・ 図書館利用者とのトラブル対応シミュレーション
- ・ 図書館企画・運営
- ・ 情報発信（広報戦略）
- ・ 電子図書館と大学図書館
- ・ ゲーミフィケーションと図書館<sup>※1</sup>
- ・ シリアスゲームと図書館（ref. master 等）<sup>※2</sup>
- ・ 学習支援活動
- ・ 学生と大学図書館とのコラボレーション
- ・ 図書館のリニューアル
- ・ 紙資料と電子資料のコラボ
- ・ 図書館と国際化
- ・ 入館者数を増やすための工夫
- ・ 本を読むことへの工夫
- ・ 図書館所蔵資料を使った講座や講習会、講演会、展示
- ・ システム
- ・ 図書館員の専門性
- ・ 大学図書館の存在意義
- ・ 業務委託
- ・ RDA（国会図書館における洋書目録規則の変更について）

※1 ゲーミフィケーション：日常生活にゲーム性をいれ、楽しみながら意図せずそれらと関わっていてもらうことを目的とする

※2 ref. master：レファレンス支援ツール。レファレンス協同データベースを利用し、「楽しみながら」レファレンスに必要なスキルを身につけることができる、図書館スタッフ向けのデータベース

これらの意見のうち、質疑応答を行った結果、以下の三案に絞り次回までに各委員がさらなる検討を行うことが決定した。

#### A) SNS 時代の広報

Twitter, Facebook を利用した図書館の情報発信についての講義を行う。ただし、PC を利用した実習を行うことは難しいため、図書館内の POP などを作る実習を行う。

#### B) 企画力（ゲーミフィケーション）

既存の図書館案内や展示等で利用者を楽しませるような企画を図書館員は自然と実施していることが多い。ゲーミフィケーションと呼ばれる理論を学び、実践することで各大学に即した企画を持ち帰ることを目的とする。

#### C) 大学の中での図書館

ラーニングコモンズ等開かれた図書館への改装などが活発に行われることで、大学の中で図書館という機構が一般の利用者達からも注目されつつある。そのため、ここで一度大学図書館の役割を見直すような講義、および実習を目的とする。実習内容など

の詳細は今後検討の必要がある。

上記三案に関しては、各委員において検討を行い、結果を次回研修委員会にて発表する。

#### 4. その他

##### 4.1. 研修会について

委員長より研修会の会場、日程の再確認が行われた。

会場：桜美林大学

日程：2013年11月14日（木）～15日（金）

##### 4.2. 研修委員会の日程

前回欠席の委員がいたため、改めて研修委員会の会場、および日程が検討された。修正点は以下の通り。

第2回（5月 日：慶應大学）

※5月20日、23日、27日のいずれかの日程で調整。可能であれば、IAALの担当者にも参加していただけるよう、委員長の方で調整を行う。日程が確定次第別途MLにて周知。

第4回（7月 日：明治大学）

第8回（12月 日：早稲田大学）

以 上