

第64回(令和6年度)  
北海道図書館大会  
大会記録

【テーマ】  
コミュニティとしての  
図書館を考える

期日 令和6年(2024年)9月12日(木)~13日(金)  
会場 札幌コンベンションセンター

主催 北海道図書館連絡会議(北海道図書館振興協議会、北海道地区大学図書館協議会、私立短期大学図書館協議会北海道地区協議会、北海道学校図書館協会、専門図書館協議会[北海道地区連絡会])、北海道立図書館  
後援 北海道、北海道教育委員会、公益社団法人日本図書館協会  
協賛 株式会社朝日新聞社、株式会社NTTデータ北海道、株式会社カーリル、株式会社紀伊國屋書店、キハラ株式会社、株式会社ソフテック、株式会社図書館流通センター、日本事務器株式会社、日本ファイリング株式会社 (五十音順)

# ◆ 目 次 ◆

## 第64回北海道図書館大会 大会記録

- ◆ 基調講演「本は心のかすがい」 ..... p. 1  
講師：河崎 秋子 氏（直木賞受賞作家）
- ◆ プログラム①「図書館とコミュニティ」 ..... p. 11  
講師：北海道図書館研究会 会長 加藤 重男 氏
- ◆ プログラム②「生成AIと情報の行方」 ..... p. 14  
講師：帯広大谷短期大学地域共生学科キャリアデザインコース  
教授 大平 剛 氏
- ◆ プログラム③「図書館でのゲーム活用事例と今後の展望」 ..... p. 18  
講師：丸善雄松堂株式会社（近畿大学ビブリオシアター勤務） 高倉 暁大 氏
- ◆ トピック「視覚障害者情報総合ネットワーク「サピエ」の紹介」 ..... p. 22  
情報提供：全国視覚障害者情報提供施設協会サピエ事務局  
事務局長 西村 浩生 氏
- ◆ ボードゲーム見学&体験会 ..... p. 24  
説明：丸善雄松堂株式会社（近畿大学ビブリオシアター勤務） 高倉 暁大 氏
- ◆ ブース展示のご紹介
  - 協賛出展ブース ..... p. 25
  - 情報出展ブース ..... p. 26
- ◆ 大会概況 ..... p. 27
- ◆ 開催要項 ..... p. 28

※分科会の記録は、各分科会において作成されたものであるため、用語、形式等に統一されていない部分があります。

基調講演「本は心のかすがい」

講師：直木賞受賞作家 河崎 秋子 氏

基調講演の一部を紹介します。

### 【別海町での生活】

ご紹介いただきましたとおり、私は別海町で生まれ育ち、昭和54年生まれで中学校卒業まで別海町に住んでおりました。別海町は、根室管内にありまして知床半島と根室半島の間ぐらにある海と農村に恵まれた、大体人口が1万5千人を切るぐら典型的な北海道の田舎の町です。

私は別海の中で一番大きい集落、別海町別海に近いところ、といっても車で10キロぐらい離れたところに住んでいまして、別海町の一番大きい図書館もその町の中にありました。実家は酪農家をしておりましたので、街の中に住んでいる同級生と違って、思いついたときにちょっと図書館に行ってくるというわけにもいかず、親が買い物に行くときに頼み込んで一緒に車に乗せてもらって、図書館に行って本を借りていました。ただ、親も子どももすぐ帰って仕事をしないといけない状態でしたので、図書館でゆっくり本を読む機会がなく、たまに本を借りに行くための場所というような認識でおりました。今思えばある意味それで本を好きなだけ読める状態じゃなかったということが、その数少ない借りた本を、何回も執念深く読み込むという習慣はついたかなと思います。家にも両親や兄弟の本はありましたが、ちょっと本に飢えた生活をしながら、そういった図書館の距離事情もありまして、本が好きだけでも好きなように読めるわけではない環境で育って参りました。

小学校に入ると送り迎えはスクールバスで10～20分かけて学校に行っていました。帰りのバスも決まっていまして、スクールバスが大体1日2便でそれを逃すと、家の人に迎えに来てもらわなければならない、どうしてもそのスクールバスに乗らなければいけないため、ずっと図書室で本を読んでいるというわけにもいきませんでした。

私が小学生の頃は、先生から本を読みなさいとは言われますが、実際それで図書室に行って本を借りて、休み時間や昼休み、放課後にずっと1人で読んでいたら、もっと外に行って遊びなさいとか、もっと友達と一緒に遊びなさいとか、下手すればコミュニケーション能力を疑われてしまうような言われ方をすることがありました。当時、私眼鏡をかけていたので、アラレちゃんとか、ガリ勉とか言われて、本を読んでいるだけでなぜここまで言われなきゃならないのかというぐらいのちょっと忸怩たる思いもした覚えがあります。



それでも幸い小学校の図書室はバリエーションに富んでいて、当時私が一番よく読んでいたのは、漫画何々シリーズの科学の説明や漫画歴史シリーズのような漫画ばかり読んでいたとい

うような思い出があります。一応、児童文学も読んでおり、自分の家には種類の本がある、それを親に頼んで町の図書館に送り迎えしてもらわなくても読めるというのは、自分の中でとてもいい図書室と、ある意味ファーストコンタクトであったかなと思っていました。

そして、中学校に上がるとその中学校にももちろん図書室はありましたが、私の通った中学校の当時の図書室、あまり本がなかったのです。一応本が並んでいるけど何かの全集で、持って帰るにしても凄く重そうだし、読むにもちょっとハードルが高いし、図書室で借りてまで本を読むという習慣は、ほぼない状態で中学は終わってしまいました。

別海町にあった一番大きな図書館が当時結構古くて、本がみっちり詰まっていたので、本を探すのも一苦労という状態でした。それが中学生ぐらいの頃に新しくなりまして、1993年に建て替えられた図書館、今残っている図書館と同じですが、それまでは本と新聞ぐらいしか見られなかったのですが、そのときにレーザーディスクの貸出しと閲覧ができたのです。それが凄く画期的で、映画も見ることができ、申請すれば1人用のソファで独り占めして見られて凄く当時嬉しかったです。日曜日に勉強しに行ってくると言いながら10キロの距離を自転車で図書館まで行って、レーザーディスクを借りて、勉強しないで帰ってくるっていうことも何回かありました。

大きい本屋さん、隣の中標津町に大きいTSUTAYAがあり、そこまでいくと、漫画も小説も雑誌も一番新しいのが置いてあって凄く楽しいですが、さすがに自転車で片道30キロ行くのは無理だなと思って、両親が用事のあるときに頼んで一緒に乗せてもらって行ったように、自分で自由に大量の本にアクセスするというのが中学生になっても難しい状態でした。

#### 【昔の北海道の話に興味を持ったきっかけ】

大学は札幌に行きました。大学の図書館はかなり大きく立派で、専門書も含めた蔵書数があるの凄いですし、勉強するための施設なので自習スペースもとても充実していました。私は大学3～4年生ぐらいにかけて、北海道の色々な歴史をアーカイブ化するような仕事をアルバイトとしてやるようになりました。

具体的には、アルバイトとして勤めていたのが広告制作会社で、その会社は、地方自治体の下請けとして、北海道の今までの公共交通機関や、道路や建築物とか歴史に関するものを調べて実際にその資料をアーカイブ化したり、当時住んでいた人にインタビューをして、それを録音し、テープ起こして資料として残したりといった仕事をしている会社のお手伝いをしました。

古本屋さんに行って昔の資料を購入することもありましたが、札幌市を中心とした各地の資料館や図書館に行くこともありました。当時が212市町村、もの凄いや量のその市町村史を必死に調べて、場合によっては、著作権法に違反しない数だけコピーをさせてもらったり、もしくは自分で紙を持って行って、大事な部分を書き写したり、大抵、禁帯出なので、それを図書館でひたすら1日写経のように書き写したりするのです。各地の図書館に行って歴史資料を探したり、もしくは北海道新聞さんや北海タイムスさんの昔の資料からデジタル資料を探し出すこともやっていました。昔の北海道の資料を色々探して、北海道の昔はこんなことがあった、こういったことを当時住んでいた人は感じていたというようなことを調べさせてもらっているうち、個人的な興味も出てきて、それが今、仕事の一端として、物語として再構築してやらせていただいています。

当時、1冊10～15センチの厚さのとても重い市町村史と戦った思い出は、何らかの形で自分の中で結実できたのかなと思っています。そのとき、市町村史をきちんと残されている図書館というのは本当にありがたいなと思ったのが大きかったです。

今の仕事にも繋がる話ですが、北海道の昔の話にそのアルバイトで興味を持ったというのが発端でした。聞き語りということで、会社の一端で昔住んでいた人たちに直接話を聞き、テープ起こしをして、例えば地名が出てくるとそれは正しいのかどうか検証して正誤を判断するという作業が必要になってきます。実際にお手伝いをさせてもらって大変というのは凄く身にしみました。

聞き取りは、文章に直すのも専門技術が必要になるぐらい、今だとAIを活用して少しは楽なのかもしれないですけど、とにかく人の喋り方のくせも含めてきちんと文字に残していくのはもの凄く大変な作業でした。ついでに言えば北海道各地、色々なその地域や職業、方言もありますし、その後から検証もしなければいけなかったり、大変な思いをした覚えがあります。ただ、その大変な経験をして、こういった文章を残すということは凄く面白いなと思いました。その後、物書きになるようになってから、きちんと出版されたり、聞き取って残された話を読んでいくと、改めてもの凄い話というのがたくさんあります。

出版社を通してきちんと文章を書く専門の人が、人に見られることを前提にして書いた文章というのは、ある程度きちっと読みやすい形になっていますが、その過程でどうしても余分な部分を削らなくてはいけない部分が出てくるわけで、出版に関して必要最低限やらなければいけないことですが、その削られた部分にももの凄く面白い興味深い話が残されていたりするというのも多々あります。

具体的に言いますと、出版されているけれどあまり知られていないような地方に残る、昔の話で、熊に関する話が多いです。私も熊に関する小説を書いています。実はおじいちゃん、おばあちゃんたちが遭遇した熊の話は、小説よりも小説なんじゃないかと思うぐらい、とんでもない話が結構あります。

私が聞いて一番驚いたのは昔、十勝の方の山の中に住んでいるおじいちゃん、おばあちゃんがいて、熊の話をしたおばあちゃんには熊の傷跡の大きいのが残っていました。その怪我をしたときの話が残っていて、熊が出た時、おばあさんが立ち上がった熊に飛びついて完全にしがみつき、熊も暴れますから、ちょっと顔を負傷している状態で、近くで作業しているおじいさんに「じいさん、鉈持って来いや」と言って、その持ってきた小さな鉈で撃退したという話。もちろん生き残ったからこそ残っている話で、残念ながらその熊にやられてしまって残らなかった話は、水面下でたくさんあるだろうなと思います。

私が読んだ話の中でも、とある女性が熊に見つかって、熊から逃げるために木に登ったらしいです。当然熊はそれを追いかけて登ってきて、あまりの恐怖に木に登った女性が失禁してしまい、お小水が登ろうとした熊にかかります。熊は人間よりもだいぶ嗅覚が強いのでからびっくりしたのか、熊が木に登っていた手の力が抜けて木から落ちたそうです。お尻を地面について木に捕まったまま動かなくなってしまったそうですが、木に登っている女性もすぐに確かめるわけにはいかず、とにかく一晩そのまま我慢したという。さすがにおかしいなと思って、翌朝、木から降りてみたら、熊のちょうど肛門の辺りから割れた木の枝が上に立っていた状態で、熊が完全に落ちたとき、串刺しになっていたという実話があるそうです。因みに『肉眼』という青年と熊が戦う

話で、熊が串刺しになるのは、実はこれが元ネタで参考にさせてもらいました。決してパクリではないということをここに申し上げておきたいと思います。

このようなもの凄い話が結構残っていますが、アルバイトで文字起こしの大変さを知っていたので、大変な思いをして文字に起こしてくれた誰かがいるということが、本当にありがたく、貴重な文献だなと感じました。

#### 【聞いて残すことの大切さ】

最近、よく資料として参考にさせてもらっているのが、西村武重さんという中標津町の奥座敷とも言われている養老牛温泉を開いた方の戦後に山の中に入って熊やヤマドリを撃った記録です。きちんと文章で残されていて、山と溪谷社で単行本にされて、現在、ヤマケイ文庫で復刻されました。また、日高や足寄、オホーツクで炭焼きをやっていたご家庭の今野保さんという方のお父さんが、製炭業の責任者として山の中に入って、「やきこ」と呼ばれる労働者の人たちと一緒に働いて生活をしていた当時、子どもの頃の犬の話や、自分が猟銃を持って鳥やウサギ、熊をうち始めた頃の話というのをヤマケイ文庫で復刻しています。それが3冊シリーズになって、1冊目は、『アラシ』という一緒に猟をしていた猟犬のお話で、解説は角幡唯介さんです。ちなみに私は2冊目の『罷吼ゆる山』という文庫の解説をさせていただいております。

解説でちょっと書かせていただいたのですが、私は別海の農村の方で育ちまして、林の間に流れている小川で子どもの頃遊んでいて、何か白いものが川底に落ちているのを見つけました。それを拾い上げてみると陶器の欠片でした。ここの地域は自分のうちと国有林の境目ぐらいのところで、住んでいるのは自分たち家族ぐらいなので、何だろうと不思議に思って母にこんな見つけたと自慢げに言いましたが、母の答えはそれはこの辺で昔、炭焼きの人が住んでいて、「そのときのものが残っていたんじゃないの？」という、あっさりした答えでした。ちょっとがっかりしたのですが、大人になって地域のことをさらに調べてみると、自分が子どもの頃、原生林だと思っていた周りの山や林というのは二次林だったらしい。その二次林になったきっかけというのが昔、炭を焼く人が山の中に入って、元々は原生林だったところを全て1回切ってしまったと。今の林業だと、きちんと間伐をしたり、植林でその間隔をきちんと計算して植林をしたりというのはあるでしょうけれど、当時はほったらかしにしたので、二次林はほったらかしになると細かい木しか生えなくなります。そこからさらに木が大きくなるのがなくなってしまおうという状態の林で、さらに調べてみるとその炭焼きの人たちというのが、自分たちの住んでいる別海町の場合、戦前戦後あたりにまず入ってきて、1回その木を切ってしまうと、その残った笹原に馬を放していたと。

ちょうど5年ぐらい前、うちの近くにあった国有林の二次林というのが、ある程度手を入れなくてはいけないというので、一回伐採した後にきちんと植林をして、手を入れて森を育てることになりました。驚いたのは、まっ平な二次林だと思っていたのが、木を切つてある程度下に生えている笹も払ってみると、土の山が残っているのです。土塁と言いますが、土のなまこ状の壁みたいなのがずっとその地域に直線上に残されていたという、これは何だろうと、また母に聞いてみました。そうすると、それを見たことがあるわけではないけれど、どうもその炭焼きをしていたり、馬を飼っていた人たちが、馬を放牧に出してもそれ以上向こう側で行かないようにと、

昔、土を盛った跡だったはずという答えでした。その土塁はそのままにして、木を植えて今もうだいぶ木が育ってきましたが、今そうやって見えなくなってしまったものが、実は自分が生まれ育ったすぐ近くにあったというのは、その土塁や陶器の欠片が出てきたことも含めて、私としては結構なカルチャーショックでした。

昔、北海道に炭焼きの人が入っていたらしいということを資料で色々見聞きはしていましたが、改めて今野保さんのご著書を見ると、組織立って製炭業、会社として入植していた時期があるというのがとても印象的だなと思いました。ある程度、木を1回切って炭にするための良い木がなくなると、違う地域に行くので、今野さんの本の舞台が日高からオホーツク、足寄に移り変わっていくのは、そのためだったのです。炭を作っていく過程でその山を1回綺麗に木を切ってからまた違うところに行く、それも一つの産業史としてこういったことがあったのだなど今までの自分の不勉強さが明らかになるとともに、新鮮な気持ちでちょっと驚いた次第です。

私も炭焼きの話を聞いて、周りのじいちゃん、ばあちゃんにもっと話を聞いていれば良かったなど凄く思いました。

私の父方を調べる仕事がありまして、『父が牛飼いになったわけ』というノンフィクションで、北海道で生まれてなかった父親がなぜ、別海町で牛飼いになったのかというのを調べました。ところが、うちの父は、14年ぐらい前に脳卒中になり、高次脳機能障害で今は話すことができない状態なのですが、倒れた直後だったので、せっかく仕事にしようと思ってその時一番聞きたいところを本人から聞けないのです。ですのでまだ元気な父の兄弟たちに色々話を聞いて、きちんとそれを人様にお見せしてもいいような形で文章にしていますが、父親について聞いておけば良かったなということばかりでした。

身内でさえ、なかなか聞きづらいことがありますので、その中で血縁でもないけれども、更には言えばその地域に由縁がないのであっても、昔の人から話を聞いて文章として残すということがどれだけ大変なことか、今回の仕事を通して改めて痛感しました。ただ大変だからこそやらなければいけないということもまた事実でして、昔の私の祖父と祖母の代の話も本当かどうかというのは結局誰も証明ができない状態です。真偽のことはわからないし、例えばその当時のことを語った人のその語り口とか、そういった人の価値観というのが今の令和の時代から見たときに、それはある意味ではコンプライアンス的に正しくないかもしれないとか、そういったことは多分山ほどあるかと思いますが、正しい正しくない、間違っている間違っていない関係なく、ひっくり返るとにかく聞いた方がいいというのが、私が今仕事を通して凄く痛感しているところです。

自分の仕事は小説を書くことと思っていますが、時間があれば、自分の必要な取材以外でもいろんなおじいちゃんおばあちゃんとか、いろんな経験をされた方の話を聞きに行きたいぐらいですので、興味深い話があれば、ぜひ教えていただきたいなど個人的に思っております。

#### 【小説家としての心がけ】

物書きをしていますと、資料探しが凄く大事になりまして、本を出しますと、最後に参考文献というのを下させていただくことがあります。大抵全部ではないです。スペースの関係や、自分がどこまでそれを参考資料として、参考にしたかという線引きもそれぞれの作家さんによって違うものなのでたくさん書いている人、少しの人、色々だと思えます。そういった意味では、自

分と全然違う分野も自分のその作品を形作ってくれた要素の一つという意味では大事な参考文献とも言えますので、朝ドラを見るのも大事な資料です。朝ドラも実在の人物をもとにして、フィクションの世界に形を変えて作らなければいけないということで実際に制作した方たち、脚本を書かれた方たち、もの凄く苦労されているだろうと推察します。一番簡単なのは、伝えられているその資料をもとに、全くその人を同じように書くということです。それは伝記といいます。ただ、その精巧さを高めるためには小説と全く別の技術が必要になります。それはそれで大変ですが、それを小説や、ドラマという形で、ある意味フィクションとして描き直すというのは、その伝記を書く大変さとは全く違った大変さというのが必要になります。

「虎に翼」ですと、実在の裁判官がモデルとしていらっしゃいますので、そこをどうやって描くのか、例えば、小説の場合だとその読者の方の、ドラマの場合だと視聴者の方を前提として、全く同じ再現ドラマではなく、フィクションとして考えて書き直したときに、どこまで変えていいものかというものがもの凄く微妙なさじ加減と、あとは元々の事件とか、元々の実在した人物に対する一番大事なリスペクトというものが必要になります。どうしても変更しなければいけないところは出てくるので、変更はしなければいけないけれども、それはリスペクトしつつの変更でなければいけない。またちょっと逆説的にはなりますが、リスペクトをしているということと言い訳にして、好き勝手にしてはいけないということもまず一つはあるわけで、物書きの立場からですが、実は凄く気の遣い方をしているのです。皆さん図書館関係者で本と接している方なので、実在の人物、事件を元にしたそれぞれの本は、それぞれの編集者、それぞれの作者が気を遣って書かれているということを使い訳させていただき、許していただければと思います。

それで事実と違うこともあると思いますが、やっぱり書き手側として、作り手側として、一番思ってしまうのが、どのような形にすれば、読者の方、視聴者の方に飲み込んでもらいやすいかということです。特に今、令和の世の中ですとちょっと難しいところがありまして、LGBTQ、コンプライアンス問題、ポリティカル・コレクトネスという様々な問題が出てきますので、そういった難しさも含めまして、現代の作家は日々苦労しています。多分、この問題は終わらないでしょうし、この問題にさらに気をつけなければならないことは、これから増えてくることはあっても減ることはないだろうと思います。なので、例えば、自分が良かれと思って書いた文章が、未来の世界でこの本はよろしくないと思われて、禁止の扱いにされてしまうような、そういったことは絶対に望ましくはないですが、書いているときには正直わからないわけです。その将来の価値観というものを想定して書くことも必要ではありますが、ただそれでも100%の予測はできません。もしくは、ある意味でそれを足かせにして書いてしまうと、小説を書く意味そのものがなくなってしまう。

物書きというのはなかなか業が深いものでして、世の中の人に受け取ってもらいやすいような清潔なものを書こう、世の中の人全員を不快にしないような表現を心がけようということを考えつつも、そんな綺麗事ばかりやっているとちよっと思ってしまう。

ある意味ではそこと相反する魂を一緒に持って、場合によっては人の心に届き、突き破るようなものを書かなければなりませんので、そういった相反する善良さとある種の悪辣さというものも、書き手側は必要です。それによって将来、社会に受け入れられない可能性というリスクも孕みながら、今、フィクションでもノンフィクションでも創作物を作っているということは、今、

私も自戒を込めて進めていかなければならないなと思っています。編集者さんとか出版社さんとかには色々な基準というものがきちんとありますので、その出版社を通して出されている本は、現時点での線引き、基準みたいなものはきちんとあるかなと思います。時々私も戦うことはありますが、将来、「これはちょっとな」ということがあれば、それもリスクを含めて書いているところではありますので、厳しいお叱りの声をいただければなと思っています。

今あまり使ってはいけない単語として、「馬喰」という言葉があります。馬を喰らうと書いて馬喰、文学の世界で推奨とされている書き換えでは家畜商と言います。元々は馬を扱って馬を売り買いする人たちです。皆さんご存知の通り北海道では、開拓期以降馬が入ってから産業に馬が寄与していますので、家畜商の人たちの活躍の場というのがたくさんありました。大体地元の人たち、家畜商の人たちと接する人たちは、「馬喰さん、馬喰さん」と愛称のような意味も込めて呼んでいたわけですが、地域や時代によってある意味では馬喰さんが悪い馬を押し付けたり、ネガティブな側面もクローズアップされてしまうこともあり、馬喰という言葉は現在の小説では使わない方がいいと言われたことがあります。作家にそういった提案をされる校正のゲラですが、『颯風の王』という私のデビュー作で家畜商の人を出したときに、馬喰さんと普通に私は書きましたが、校正で引っかかってしまい、差別用語だと言われましたが、私の実家でお世話になっている家畜商さんを馬喰さんと普通に言っていたわけで、そこにネガティブな要素も全くなく呼んでいました。

校正さんから差別用語と指摘があったときに、赤字で「馬喰という名称は、現在でもその地元として尊敬を持って使われているものであって、知人の家畜商に聞いても差別的なニュアンスで使われている印象はないとあって、とにかくその当時は馬喰さんこの地域で使われていたことは間違いがない」ということを書いたら通りました。使われ方とか文章の文脈によっては馬喰さんという言葉は使わない方がいいということはもちろんあるかと思います。

作家としては、色々な表現について色々なことを考えつつ、あえてその言葉を使っている場合、もしくは全くの無知で使っている場合、色々ありますが、ときにはあえて禁を破っている場合もあるというようなことを言い訳させていただければなと思います。

#### 【心に残る物語】

変な話ですが、道徳的に美しくて人の心にいつまでも温かい思いを残すような話というのは、小説の需要としてはとても大事なものではありませんが、個人的には私の作風じゃないですね、というのはちょっとあります。私の好きな言葉で、昔のクリエイターさんの言葉で、「ある意味で、接した人の心に傷をつけるようなものを残したい」ということをおっしゃっています。もちろんいたずらに傷をつけるのは良くないです。自分が読み手として、どんな本を今まで子どもの頃から好んで読んできたかということを思い返すと、自分の場合は、“ざらっとした”本が好きだなと思います。

小学校の図書室に通い詰めて、子どもの頃に結構ざらっとしたのが『シートン動物記』でした。あれは、ある程度動物に人間の価値観を求めつつも、動物の生態自体はきちっとありのままを書いていますので、どうしても結末としては、悲しい結末になってしまったり、人間にとってだけ都合の良い物語ではないわけです。そういったものは、子どもが読むにしては結構ざらっとした

印象が残りつつも、その方が自分の記憶には残った、その方が物語として子どもの自分は信用したというのがあります。

あとは『小鹿物語』です。開拓期のアメリカで、ある小鹿と出会ったその開拓農家の少年が、小鹿とともに成長していく物語ですが、一緒に育ってきた小鹿が、作物を荒らすようになってしまい、人間に慣れてしまった小鹿は、そのまま野生に返すわけにもいかずに少年が最後にその小鹿を自分で撃ち殺すという描写が入り、そこから物語は何の救いもなく終わります。今でいうバッドエンドだし、なんでもっと良い結果が得られなかったのだろうというのが子どもの頃の凄く印象に残りました。それは、限定的なことを言ってしまうえば、うちの母の好みの話ではないので、極端な話ですが、母が自分の子どもに読ませる本を選んだとしたら、多分その本は選ばなかったと思います。私は自分で図書室に行って、この本を読もうと選んだからこそ、そういったざらっとした、とても悲しい話で、大人になった今でも、あれはもう少しどうにかならなかったのかと思ってしまいますが、心に残りました。

それは個人的に自分の財産だと思っていて、子どもの頃に始まり大人になるに至るまで、結構な数の本を色々読んできましたが、自分ならこうしなかったのにということも含めて、自分以外の価値観の本というのは、親が与えてくれた本だけでは得られなかったというのが今非常に思うところです。

それは図書館や図書室に本が並んでいて、好きに選びなさい、ここにある本全て読んでいいですよという状態で、自分がこれを読もうと思って途中で止めないで一番最後まで読んだからこそ残ったざらっと感だし、それは本当に1冊1冊が自分の心に強く残ったものだと思っています。

心に美しく残るだけの物語ではなくて、ある意味ではざらっとした物語が読者に残ってくればいいなと思いながら、ざらっとしたちょっと癖のある物語を書き続けているという自覚はあります。世の中いろんな書き手さんがいっぱいいらっしゃって、心温まる美しい物語、私も好きです。大人になった今だからこそ、そういったものを書くことの大変さ、そういったものを素直に受け取ることの大切さというものもよくわかります。そういった素晴らしい書き手さんがいっぱいいらっしゃいますので、それはそっちに任せたとすることで、多分私は今後も何かざらっとした物語を色々資料を探しながら書かせていただくことになるかなと思います。

最近ちょっとこれはいかにかなと思っていることがありまして、本を自分で送り出す側になったときに、これ子どもに読ませていいのだろうか、ということが増えてきました。

8月11日に別海町の町民栄誉賞というものをいただきましたが、町民授与式のサイン会で一番焦ったのが、同級生のお子さんが小学6年生ぐらいで『ともぐい』読みました」って無邪気に言うのです。読んでくださった方はわかると思いますが、子どもに読ませていいのかというのが正直ちょっとありまして、ちょっとグロいシーンや濡れ場もあるし、ちょっと反省したところではあります。図書館の皆様はその辺どうやって住み分けを意識されているのか、私も皆様から教えを請いたいぐらいではあるのですが、読み手に関してあまりにも気を遣いすぎるのもあれかなと思うので、多分今後もエロいものとかグロいものとかある意味、インモラルなものを書いていくことになると思います。ただ、あまり子どもが手に取りづらい装丁というのは今後、出版社さんに相談した方がいいのかなとちょっと思っています。

自分が子どもの頃を思えば、大人の本もずらっと並んでいて、親にこの本読んじゃ駄目よって

止められることもなく読んでいい、一図書館の司書さんとか関係者の方がいらっしやると思いますが、止めないですね—そういう環境は、本当にやばい本は排除されているという信頼感も含めて、子どもにとってはありがたいなと思います。

自分の経験をもとに言いますと、やっぱり田舎の農村暮らしだと、周りの大人は両親だけで友達は学校に行かなきゃ会えなくて、あとは兄ちゃん姉ちゃんがいてというような状態だとやっぱり価値観というのは、ある程度固定化されるというか、もっと言ってしまうと狭まってしまうわけです。

親とか年上の人間から与えられた価値観が絶対だと思って育ってしまって、これは自分の子どもの頃を思い返したら危険なことだったな思うところがありまして、そこから映画を見たり、図書館や図書室に行って本を読むことによって、モラル的なもの、インモラル的なものも含めて、世の中にはこんな価値観とかこんな発想を持って本を書いている人が何百人、何千人、何万人という可能性を知ることだけでも、私にとっては凄い財産だったなと思います。

インタビューで聞かれて、子どもの頃から家族が本好きで、本がいっぱいあってっていうのはいろんなところで言っていますが、それでもやっぱりせいぜい数百冊です。それは親や兄、姉のセレクトであって限られている。そこから解き放つためには、大きい本屋さん、図書館や図書室の膨大な本と接して、なおかつそれに実際に手を伸ばして表紙を開いて、これは自分に合う、合わないという蓄積も含めて、当時自分は膨大な本に出会うことによって、今もの凄く救われた部分が大きいと非常に思います。自分も保護者となったり、孫を持ったりするような年齢になってきますと、子どもたちが自分の接したように、色々な価値観というものに触れてほしいなと何よりも思うところです。

今の時代だと、動画が手軽にアクセスしやすいのかなと思いますが、やっぱりそこには安全性に疑問が残りますので、大人が管理している施設に本がたくさんあるという意味において、図書館や図書室は信頼していいなと、保護者の年齢になった今だからこそ思います。特にどうしても価値観とか接する人が限られてしまう、かつての私のような田舎に育って図書館に通うのも大変だったような子どもにこそ膨大な本に接してほしいなというのが思うところです。

私の小学校ぐらいの頃を思い返すと、不登校という言葉自体がそもそもなく、実際に学校に来られなくなった子はいなかったわけですが、学校に行きたくなかった子というのは多分いたろうなと今にして思います。無理に学校に来ない方が、よかったという選択もあったのかなというのは自分も含めてありますので、今はその当時から40年ぐらい経って、世の中の価値観なりコンプライアンスが変わって、色々な多様性が認められるのであれば、ぜひ学校にいるよりも本を読み続けていたい子、学校から離れていたい子、もしくは静かにずっと新しい世界を探し続けていたい子、そういったものの受け皿として、図書館や図書室が、本のいっぱいあるところであり、きちんとした大人が管理しているという信頼感を損なわないでいてくれること、それはとても大事だなと思います。

#### 【図書館・図書室への今後の期待】

作家としては自分の書いたものを読んでいただけるのが最上の幸せですが、買ってもらえる

さらに嬉しいので、というのは印税の話だけでなく、本を出版するにあたって、色々な担当さん、校正の人、出版社の人、印刷会社の人、デザインをする人、多くの人の努力があって、1冊の本という商品が出来上がっているの、できれば買ってくれた方がありがたいというのが正直なところです。面白かったと言ってもらえることは、同じぐらい大事なことです。本と接する場所としての図書館や図書室で、子どもたちが本を好きになって、読者としてきちんと育ってくれるのがありがたいというのは、私だけじゃなく、作家さんや出版者も共通認識だと思います。未来の読者さん、本好きな人、自分で書く人さえも、そのような環境で育った中から出てきてくれるかもしれない。そう思うと、各地の図書館や図書室はぜひとも今後とも光を放ち続けてほしいと思います。将来、私も締め切りからある程度解放されたら、ゆっくり本を図書館で読みたいなと思っています。

地方の講演をさせていただくと、地方の新しい図書館を拝見させていただきませんが、各地のセンスのある建て替えがとてもありがたいなと一利用者として思います。私もこれから何十年か、小説を書き続ける運命にあるのかなと思いますし、書き続けたい題材もたくさんあります。図書館に行くたびにネタが見つかって結構困っちゃうようなところもあるぐらいで、ずっと末永く図書館にお世話になるかなと思っています。プロの図書館関係者の皆さんを目の前にして、とても僭越なお話を続けさせていただきましたが、一道民として一利用者として、今後ともどうぞよろしく願いできればと思っています。

## プログラム①「図書館とコミュニティー」

講師：北海道図書館研究会 会長 加藤 重男 氏

## 「コミュニティー」(community) の定義

## 1. 『広辞苑』2018年第7版第1刷より一部抜粋

一定の地域に居住し、所属意識を持つ人々の集団。地域社会。共同体。

コミュニティーセンター・・・地域社会の中心施設。都市における集会所・学校・図書館の類。

## 2. 『大辞林』2019年第4版より一部抜粋

人々が共同体意識を持って共同生活を営む一定の地域、およびその人々の集団。地域社会。共同体。

コミュニティーセンター・・・地域社会の結合の中心的役割を果たす施設。集会所・公民館・学校・図書館などの類。

2018年夏より道内165市町村の自治体に訪問して公共図書館や公民館図書室を視察。各地の取組みについて事例を挙げる。図書館はコミュニティーセンターとして具体的にどのような役割を果たしているか。学校図書館はどうか。

市役所内に所在することで各部署との連携はもちろん、民間との連携も行うことでコミュニティーセンターとしての「コミュニティーの定義」にマッチしている滝川市立図書館。移住者、短期滞在など移住促進にコミュニティーの場としている美瑛町図書館。職員が常に町内各所に訪問して回る出張型を貫く蘭越町花一会図書館。図書館だけでなく今金町民センター図書室、知内町中央公民館図書室など公民館図書室の活動にも着目。

各館は町民の力無くして成立しない。ではなぜ町民は支援・寄附をするのか？してくれるか？ボランティアに参加するのか？

岩見沢や留萌などの図書館は地域のコミュニティーに支援する場合もある。コミュニティーのツールとして町のコンテンツを活かす図書館はとても多い。

学校図書館において安平町早来学園、札幌市立山の手小学校を事例に。

早来学園は2023年早来地区の小学校3校、中学校1校をまとめて義務教育校に統括。さらに早来公民館図書室も同じ施設に入ることによって子供から大人までの生涯学習センターであり、コミュニティーセンターとして確立。

山の手小学校では、司書が校内に絵本を数冊抱えて出張図書館を実施。廊下などその場で読み聞かせを敢行。

図書館がコミュニティーの場と位置付ける場合、住民と共同体意識を持ち、いかにコミュニティーセンターとしてプロデュースすることではないか。図書館自らコミュニティーを形成してい

かないと前進しない。地域課題の発見と解決の糸口、地域の魅力の再発見にも繋がる。

住民や生徒が集まりそうな場所に、蘭越や山の手小の図書館のように足を運んでみる。利用者との距離を縮める。図書館は人と人を繋ぐ媒体としての機能を果たす重要な空間。

「サードプレイス」としての図書館の機能はなにか。広場、コンビニ、居酒屋などちょっと立ち寄れるような空間であり、それは産業支援ではなく個人への支援。どのような促進が可能か？

今日におけるボランティアの実情に高齢化、コロナによって生活スタイルが変わったなど人数の減少が課題になっている。そこで短期や単発など柔軟な受け入れ態勢や、社会復帰するためのリハビリとしての活用もあるのではないか。

「なぜ支援・寄附するの？してくれるの？なぜボランティアに参加するの？」

それは、

町が好きだから。

図書館が好きだから。

図書館含めた文化施設を大切にしたいから。

社会に参加・貢献したいから。

町の文化に貢献したいから。

人とコミュニケーション取りたいから。

むすび

課題は人口減少。しかし集まった者同士でコミュニティは形成可能。

できることをやる。無理はしない。情報のもちより。

できそうなことから始める。ゆるい繋がり。

主役は誰か？住民であり利用者！

講演：加藤重男（かとうしげお）

東京生まれ東京育ち。

1989年から2年間だけロンドンの日系書店勤務。東京では書店、取次、出版社、地元公共図書館など本に関わる仕事に従事。

河出書房新社ではディズニー雑誌の企画や承認、取材業務。作家陣の著作権管理業務。資料室司書として室内の大改革と河出 0B でアーティスト坂本龍一氏のお父さま坂本一亀の業務日誌や書類整理と管理を担当。「文藝賞」という新人作家を創設し、三島由紀夫や高橋和巳を発掘した編集者。

2018年、北海道へ移住

2019年「北海道図書館研究会」として有志と共に勉強会発足

2023年『わが町を知ってもらおうなら！北海道の図書館員が薦めるブックガイド』編著

日本出版学会員、特定非営利活動法人「本の学校」賛助会員



プログラム① 図書館とコミュニティー  
講師：北海道図書館研究会 加藤 重男



開放司書、学校図書館から飛び出し、校内どこでも読み聞かせ。お話を聞きたい児童がいれば、そこが読み聞かせの会場。

## プログラム②「生成 AI と情報の行方」

講師：帯広大谷短期大学地域共生学科キャリアデザインコース教授 大平 剛 氏

## はじめに

2022年11月に公開されたChatGPTをはじめとして次々と登場した生成AIにより私たちは直接生成AIを活用しうる環境を手に入れた。現在、この新しい技術は一部では歓迎されて活用法が模索される一方、一部では未知なものとして敬して遠ざけられているようでもあり過渡期の様相である。とはいえ、30年前にごく一部の人たちのツールであったインターネットが現在では誰もが普通に使える技術となっていったように、今後生成AIも我々の生活で当たり前のように溶け込んで活用されるものになっていくだろう。本講演では、この生成AIというものの特徴やその問題点について情報検索を中心に探った。また、この生成AIの浸透によって我々の情報への接し方、考え方も大きく変わっていくと私は考える。その変化についての考察も行った。



## 1. 生成 AI とは

生成AIとは、事前に人によって与えられた情報だけでなく機械学習で得た知識をも使って多様なタスクに対して文脈に合わせた回答を生み出し処理するシステムである。2022年末に登場したChatGPTにより注目を集め、自然言語を使って人と会話をしながら、企画のアイデアの提案をしたり、翻訳をしたり、プログラミングコードを書いたり、詩や小説、画像や動画を生成したりするなど、あたかも人間のような創造的な応答をするということで注目を浴びた。

とはいえ、生成AIは人間のように思考をしているわけでない。知識を組み合わせる妥当と思われる文章を生成し回答しているにすぎないことは意識しておく必要がある。

## 2. 生成AIが求められるようになった理由

生成AIの前に機械化という段階があった。機械とは自然界にある能力の一部を拡張したものであり、人間には行えないほどの力を発揮するものである。とはいえ、機械は人間の要求したものを正確に行うものとしてあり、人間の示す正解（命令）を前提として動くものである。しかし、正解を目指すゆえに、最初の正解にそぐわない状況に変化した場合には人間が改めて操作する必要が出てくる。この機械の融通のなさに対して、人間のように、そして人間の代わりにその場状況に応じ自立して対処できたら、というのがAIを求める理由の一つとなっている。

また、私たちが多くの知識を必要とすることももう一つの理由になる。情報機器が発達し、様々なことができる世界が生まれ、同時に様々なことをしなくてはならなくなり、様々なことに対応しなければならない社会に私たちは生きている。しかし、そのように知識が必要とされる社会でありながらその情報量は日々増大するばかりで手に入れられないという状況も生成 AI を求める素地となっているということである。つまり、自分の代わりに知識をもち、状況に応じて新しい判断ができる誰かを欲している状況に生成 AI というものが登場してきたのである。

### 3. 生成 AI にできること

生成 AI の基本は人の問いかけに対して、文を生成し応答することである。それがアイデアだったり、プログラムコードであったり、画像や動画等の生成に変化するのである。話しかけた言葉を別の言語に訳してとすれば翻訳ともなる。この基本能力は対 AI という構図である。

それに第 3 項を挟んで回答する機能が付け加わるようになる。それが Web 検索・文検分析であり、生成 AI のもう一つの機能である。対 AI という 1 対 1 の構図の間にもう一つの何かが挟まるという構図である。これによって単なる対話から何かについての分析・何かを元にして意見交換するというような業務に使えるものに進化したわけである。

### 4. テキスト系生成 AI の進化

生成 AI の進化で最も重要な一つはこの外部とのやりとりの取り込みであった。2023 年の中ごろはこの外部知識の取り込みが進化のポイントだった。事前に学習した知識を元にして答える生成 AI 登場当初の回答は、人間らしい言葉になっているという点では驚くべきものであったが、ハルシネーション（幻覚）と呼ばれる不正確な知識を含む回答をすることが多かった。それが Web を参照して答えたり、事前にアップロードした資料を使ってそれを元に回答したりすることができるようになるなど、外部知識と連携することによって、ある程度の信頼性を獲得することもできるようになったのである。

2 番目は、マルチモーダル化という言葉で示されるものだが、テキストばかりではなく PDF や画像の中身を理解してそれについて分析したり、あるいはそれを元にしながら相談したりできるようになったことも大きい。

3 番目に上げるとすると、2023 年の 11 月には GPTs と呼ばれるパーソナライズ化も可能になり、好奇心さえあれば自らの目的に即した秘書的な生成 AI を作成できるようになったことである。同時に利用目的に特化した GPT を GPT ストアで流通させる仕組みも 2024 年 1 月に始まり、自分で作らなくても様々な目的に特化した GPT を利用することもできるようになったのである。

この 2023 年末は Windows が Copilot という生成 AI をボタン一つで起動する仕組みを作ったという注目すべき時期でもあった。特に情報検索と結びつけて生成 AI の活用をしやすいところなど、生成 AI がプログラミングとは無縁の一般の人々が簡単に触れることができるようになる大きなきっかけになった。これを 4 番目の進化としてあげる。

5 番目は、2024 年になってからは音声対応、高速化、小型化が進められるようになっていったことである。たとえば音声対応ができて高速化が進めば、同時通訳が可能になるなど、入力と出

力にある壁が取り払われることになる。現在はネットに繋がってはじめて生成 AI を動かすことができるわけだが、小型化が進めば個人の端末だけで動かせ、持ち運び可能になるばかりでなく、情報漏洩の回避、個人情報保護にも有利に働くのである。

6 番目は進化というよりも重点の置き方ということになるだろうが、OpenAI が SearchGPT の開発を発表したり、検索に強い Perplexity や Genspark が脚光を浴びたり、Google が検索結果をまとめる Google AI Overview を英語圏で開始したりというように、生成 AI 各社が情報検索の面に重点を置く開発に力を入れているということである。生成 AI が求められるようになった理由のところでも述べたとおり、現在の情報化社会の中で情報は必要不可欠なものでありながら、集めることだけでも難しい。インターネット上に存在する情報を全て見ることは最早人間には不可能である。それらの情報を集めて提示してくれるものへの追求になっていると思われる。

## 5. 生成 AI で危ぶまれていること

現在生成 AI の活用する点において、あるいは生成 AI が進化することによって、もう一つは開発のために危ぶまれていることとして次の 6 点がある。

- ① ハルシネーション（幻覚）
- ② 著作権
- ③ プライバシー侵害
- ④ 雇用問題
- ⑤ 電力不足・財源不足
- ⑥ 学習データ不足

それぞれに大きな問題なのだが、テキスト系生成 AI の活用・特に情報の行方という今回のテーマに即すならばなんといっても①に挙げたハルシネーションであろう。実際、生成 AI を開発している各社はハルシネーションをいかにふせぐか、という点に注力しその成果を宣伝している。ただ、ハルシネーションがあることももちろん困ったことなのだが、ハルシネーションが少なくなっていったときにも危うさは残っていく。生成 AI が正しい情報を与えてくれるはずという信頼が無意識にでも生まれていったときに確度の曖昧な情報を盲信したり、確度が低くてもかまわないとしたりするような心性が生まれてくるからである。生成 AI にそのものというよりもそれほどまでに技術の発達が進んでしまったときの私たち人間側の変化の行方も押さえておく必要がある。

## 6. テキスト系生成 AI の代表

ChatGPT で広まってきたテキスト系生成 AI も各社の競争で様々なものが生まれてきている。講演では 2024 年 9 月初めの時点での生成 AI の代表を 5 種紹介した。

- ① ChatGPT4omni, omni mini…総合的に使い勝手が良い 他アプリとの連携ができる
- ② Claude 3.5 sonnet…対話による文脈理解力が優れており、文章作成も自然にこなす
- ③ Copilot…Windows に搭載され、操作までの敷居を低くした Web 連携もスムーズ
- ④ Perplexity pro…検索での深掘りができる Genspark というものも検索にすぐれている
- ⑤ Gemini…ChatGPT と同じく総合型である Google の資金力・開発力で猛追している

## 7. 情報収集・情報の分析と解釈の実験 回答の特徴とハルシネーションの起こり方

講演では情報の収集、情報の分析と解釈について、いくつかの検索例を使って生成 AI の回答の特徴を検討した。具体的な検討については省くが以下の点を確認した。

- ① Web に繋がらない場合は、学習量の多い最新型の生成 AI の方が正答しやすく、ハルシネーションを起こしづらい。
- ② Web に繋げたり、資料を基に答えさせたりすると正答率が格段に高くなる。
- ③ 情報を的確に与えた場合、それに対する分析等は信頼できる。
- ④ ただし、その知識量を超えた問いに対してはハルシネーションを起こしやすくなる。
- ⑤ また、Web からの知識は確度を確かめた上で情報を順位付けているかは疑わしく、好意的に見ても検索エンジンと同じ程度である。
- ⑥ 情報に対する解釈については文学的な正答のないものに対してもオーソドックスにこなす能力がある。
- ⑦ ただし、それを導いているのは生成 AI のチューニングの仕方や話者の質問の方法であり、方向付けが為されている場合もあり、注意が必要である。

## まとめ

確度を重点に情報検索をする場合、情報源がどこか、誰の発言なのかが重要事項である。そしてその質については検索者が見極め、責任を負う。これがレファレンスの基本である。

AI は人よりも早く広く情報を集めるが、その情報源の質について人が行うような判断はしていない。情報を単に処理することに関してすでに人は AI に及ばない。ネット上の情報が均質で正確なものであるなら、それらを要約するだけで私たちは正確な情報を得ることができる。しかし、ネット検索においてであっても Google が先頭に持ってきたリンク先の情報が必ずしも正しいわけではなく、時には偏向を含んでいるものであるのは周知の事実である。ただ、これから生成 AI がめざましく進化し、生成 AI への信頼度が上がっていけば、生成 AI の生成するまとめが情報として流通してってしまうという事態も想像できる。

最も問題なのは解答している AI には主体がない、ということである。AI と対話をしているとあたかも人と話をしてしまっているかのような錯覚を覚えるが、それは対話者の私の発する言葉を AI が分析し、事前に学習した過去のデータと照合し、私の意に沿うような言葉を生成しているにすぎない。生成した回答に AI が責任を持ってくれることはない。

それでも、すでに情報量が飽和をきたしてその総体を人が把握できなくなっている現在、それでもなおかつ様々な事象に短期間で応えていかなければならないという現在において、生成 AI は必要不可欠な存在となるはずである。私たちはこの、人ではない AI と協働しながら、人にとって、あるいは自分にとって情報はどのようなものなのかを見据えておく必要がある。

## プログラム③「図書館でのゲーム活用事例と今後の展望」

講師：丸善雄松堂株式会社(近畿大学ビブリオシアター勤務) 高倉 暁大 氏

## 1. はじめに

講師の経歴について、町立図書館に14年勤務したのち、熊本の大学図書館に5年、現在は丸善雄松堂に所属し、近畿大学ビブリオシアターに勤務しているという紹介があった。

全国でボードゲームの館外貸し出しをしている図書館数が2018年から2023年までに1館から21館に増えたこと、また貸出はしていなくてもボードゲームを使った館内企画やイベントが行われた図書館が74館に上ることなど、図書館でのボードゲーム活用が広がっている。

会場に向けて図書館をどのような場所と考えているか問いかけた上で、「図書館とは、好奇心を刺激し、様々な資料を提供し、よりよい人生を送ってもらえるような場所であると考えている」という講師の見解が示された。

図書館が提供する情報・サービスの例として、子育て支援のために近隣施設の設備がわかる情報、就労支援のためにスーツを貸し出す取り組み、文化支援・体験格差の解消のために映画上映会や音楽資料の貸出を行う、などがあり、ゲームを活用することもそれらに近いものとして捉えることができる。

## 2. なぜ図書館でゲームをするのか

図書館でゲームを扱うことに対する考え方は色々あり、まずボードゲームを保存すべき資料と捉える考え方、もしくは学びや交流のツールとして捉える考え方がある。資料としては、保管することに意義がある。学びのツールとしては、ゲームで頭を使い、問題解決能力や想像力といったスキルを鍛えることが出来る。交流ツールとしては、世代を問わず対面で同じゲームを楽しむことでつながりが出来る。

さらには、居場所としての図書館、サードプレイスとしてこれまで来る機会がなかった人に図書館に来てもらうきっかけとするほか、人が集まることで地域の情報交換の場にもなるなどの効果もある。読書推進や生涯学習の入り口として、ゲームの主題に興味を持つことでそこから資料を通して知識を深めることにもつながる。

国立国会図書館はデジタルゲームの保存を進めているが制限が多く、ボードゲームは保存していない。絶版本のように、書店流通がなくなっても図書館にある、という状況になれば文化の保存という面でよい。療育の場では特定のゲームが推奨されており、生産中止になると困る場面がある。そのようなときに図書館に保管されていると助けにもなる。



### 3. 事例紹介

#### (1) 図書館ボランティアと協働してのボードゲーム企画

##### ・ 砺波市立図書館(富山県)

定期的なボードゲーム企画を開催し、図書館にきてもらうきっかけとしている。配架や敷地内の樹木の剪定など様々な館内業務に携わっていたボランティアに興味があるか声をかけ、手を挙げてくれた人に協力を依頼した。シャイで引っ込み思案だった児童が大人にゲームのルールを説明できるようになるなど、成長を実感する場面がある。ゲームは近隣施設に非営利目的に限り貸出できるよう、地元の書店から2セット購入し、保管している。

#### (2) 絵本モチーフのボードゲームを活用したお話会

##### ・ 益城町図書館、荒尾市立図書館(熊本県)

絵本の読み聞かせをした後でその絵本モチーフのボードゲームを遊んでもらう。

「すてきな3人組」のボードゲームがあり、これを利用して「すてきな三人組」の朗読をしたあとでボードゲームを遊ぶ。

直接の絵本原作ゲームではなくても、絵本の題材に関連のあるゲームを紹介する。

例えば、動物に関するボードゲーム「ペンギンパーティ」(ペンギンの種類など、生物学的にもしっかり描き分けられたイラストが特徴)を遊ぶ企画と同時に動物図鑑などを展示し、ゲームを楽しみつつペンギンの生態も学ぶことができる。

他にも、おならがモチーフのボードゲーム「ガス・アウト」を遊び、おならが題材の絵本も展示した例や、14匹(のねずみ)シリーズ原作のボードゲームが紹介された。

これらの企画ではゲームを通して楽しい時間を過ごすことで図書館にポジティブな印象をもってもらおうことを目的としている。

#### (3) 公共図書館・学校図書館でのボードゲーム企画

##### ・ 筑後市立図書館(福岡県)

ボードゲームを軸にした企画のバラエティに富んだ図書館。様々な年代の方が来館し、地域のコミュニティづくりに役立たせることができた。

ボードゲーム制作とボードゲームカフェ運営を行っている地元企業があり、連携している。地元企業に雑誌スポンサーへの協力を求めてつながりを作り、それがきっかけでイベントに企業の社員がボランティアスタッフとして参加してくれることもあった。

ボードゲームのルールを把握した司書が企画運営を行えるようになり、そこで身につけたスキルがまた別の企画につながるというサイクルが出来ている。

例えば、副市長が東大卒ということが話題になったため、「東大卒副市長に挑戦！」という内容で頭を使うボードゲームを副市長と一緒に遊ぶイベントを開催するなど、アイデアが豊富である。

##### ・ 丹後緑風高校久美浜学舎(京都府)

学校図書館を曜日と時間帯でゾーニングし「この日はボードゲームの日」にすることで、図書館で静かに読書や勉強をしたい生徒とは使う時間を分けている(現在はお互いに気を遣う事で共

存している)。

生徒は塾や部活動などでとても忙しいため、短時間で終わる、途中参加・離脱があっても支障のないゲームを取りそろえている。高校生という年代を考慮して、「人狼」のような`本当のことを話しても信じて貰えない`といった緊張感あるシチュエーションになるゲームはしない。

先生達にアピールすることで、先生達からもこのボードゲームはこの授業に使える、といったアイデアが出てくる。ゲーミング図書館アワード受賞館。

その他の学校事例では高校が多く、図書館に置いておいて自由に遊んでもらうようにしている館が多い。ボードゲームを気に入った生徒(図書委員)が自発的に企画を考えてくれるようになることがある。

学校図書館にゲームを置く狙いの多くはコミュニケーションで、部活とは異なるゆるやかな学年を超えたつながりができる。人が集まると人から情報を得ることができる、そこに集まった生徒同士で大学のオープンキャンパスについて等の情報交換が行われる、などの事例もある。

#### (4) 学校図書館を中心とした TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム)活用企画

- ・ 本(ストーリー)を使った遊びで若い世代に人気だが、遊び方にコツが必要で、遊びたいけれど一人では始めるのが難しいという時に、図書館のサポートが役立つ。

動画配信と相性がいいため、よく動画コンテンツが制作されている。動画を観た児童が興味を持ち、どこで遊べるのか?と考えたときに図書館がある。

ホラー、ファンタジーなど様々な世界観の TRPG の本がある。

また、自分で TRPG の本のゲームを作ってみたいと思いついたとき、物語の作り方、イラストの描き方、中世の武器事典などの図書館資料が制作のヒントになることもある。

#### 4. 図書館でのゲーム企画 最初の一步

目的を設定することが大切。

ゲームを通して誰に、どんなサービスを提供したいのか

例えば…

- ・ 子ども達に図書館を好きになってもらいたい
- ・ 親子の交流をサポートしたい
- ・ 中高生に来てもらいたい
- ・ 大人向けの新しいサービスをしたい
- ・ コミュニティづくりのきっかけにしたい
- ・ 資料とつなげたい など

目的を具体的に設定することで広報や当日の動きがスムーズになる。

例えば、イベントの目的が親子の交流をサポートするものか、子育て支援をしたいのかで、当日、親子連れが子どもだけをイベントに参加させて親が離れたいとなったとき、交流が目的なら一緒に参加することを促し、子育て支援が目的なら親御さんには館内でゆっくり本を読んでもらうなど、

職員間で対応を決めて共有できる。

- ①最初は展示のみでもよい
- ②お話会にボードゲーム絵本をプラスする
- ③ビブリオバトル×「みんなで本をもちよって」
- ④読書会×「横暴編集長」

展示のアイデア例として、音を頼りに遊ぶルールのため視覚障害者と健常者が一緒に遊ぶことのできるボードゲーム『アラビアの壺』とバリアフリーを知る本(例:ヤンキーくんと白杖ちゃん)と一緒に展示する、法科大学生が考案した『刑法ポーカー』で法律を学び、法律を知る本(例:こども六法)などを一緒に展示する、などがある。

ビブリオバトルや読書会など図書館で開催されるイベントにおすすめのゲームとして、「お題カード」に記載されているテーマにそった一文を、時間内に自分が持ってきた本の中からみつける。最もしっくり来る一文をみつけた人が勝ち、というルールのゲーム「みんなで本をもちよって」、プレイヤーが編集者となって、上下2つに分かれたタイトルカードを組み合わせて面白いタイトルを作り、編集会議で採用を目指すというゲーム「横暴編集長」などがある。ビブリオバトルや読書会とセットでゲームを遊ぶことで、さらに本を話題に会話ができる。本好きに刺さりそうな、本に関わるボードゲームを提案するのがポイント。

すでに開催した経験のある図書館企画にボードゲームを足すとリスクも少なく、リラックスして開催することができる。あくまでもお話会やビブリオバトルといったメイン企画があるので、ゲームがうまくいかななくても企画そのものがうまくいかなかったということにはならない。

## 5. そのほかの情報

### ・ 郷土資料×ゲーム

図書館にゲームを置きたいけど許可が出ない、そんなときは郷土資料を基にしたゲームがおすすめ。郷土に関わる資料としてゲームを収集する。

例:京都のバス運行を考えるゲーム、横浜の港湾管理のゲーム、などがある

### ・ アクセシビリティ×デジタルゲーム

色覚多様性に対応するなど、ゲームには様々なプレイヤーに配慮されているものが多く、その側面からもアプローチできる。

## 6. さいごに

辞書からあまり意味の知られていない言葉を選び、本当の解説と偽の解説を混ぜて紹介し、その中から正解を当てるゲーム「たほいや」の図書館版「図書館たほいや」を紹介し、会場と挙手形式で遊んで終了となった。

## トピック「視覚障害者情報総合ネットワーク「サピエ」の紹介」

情報提供：全国視覚障害者情報提供施設協会サピエ事務局 事務局長 西村 浩生 氏

## 1. サピエ図書館の利用対象者

視覚に障害のある方をはじめとして、印刷された本を読むことが難しい方、活字を読むことが困難な読字障害や、本を持ち上げるのが困難な上肢障害がある方も対象としている。

個人会員は現在、約 21,000 人、施設・団体会員は現在、487 施設が登録している。

会員数の推移としては近年、公共図書館会員の数の伸びが大きく、道内では現在、計 26 施設の登録がある。B 会員は視覚以外の読書に対する困難を持っている方とのこと。

## 2. サピエ図書館の図書数

全国の図書館などが制作、所蔵しているものが約 82 万タイトルあり、うち点字図書 26 万タイトル、録音図書 12 万タイトル。これらはサピエ図書館のホームページからダウンロード可能。ダウンロードできない図書は製本された点字図書や録音図書 CD をリクエストして借りることができる。

インターネット環境がない場合は、図書館に電話で貸出しを依頼することもできる。

図書数の推移としては、点字資料のダウンロード数は減少傾向にある。中途失明の方には点字は難易度が高いため、音声資料の利用が多い。シネマ・デイズとは、映画の音声に登場人物の表情や動作、画面の様子を説明する音声解説を付けたもの。

国立国会図書館との連携も行っており、国会図書館が公共図書館等から収集したデータもサピエ図書館で利用できる。ただし、国立国会図書館はテキストデータが多く、サピエの対応範囲外のものも多い。

全国の図書館、団体では 2 万人近いボランティアが無償で図書の音訳、録音、データ編集、点訳を行い、1週間で数百冊の図書が作られている。

## 3. 利用できる図書の形式

点字図書、録音図書（音声デイズ図書）、テキストデイズ図書・マルチメディアデイズ図書などがある。点字図書は点字に翻訳した図書、さらに「点字ディスプレイ」で文字情報を点字に変換し合成音声で再生できる。「音声デイズ図書」は本や雑誌を人の声で音訳・録音し図や写真の説明も加えたもので、検索性が高く、しおりをつけられる機能がある。ボタンには突起があり凹凸を触ってわかるようになっている。「テキストデイズ図書・マルチメディアデイズ図書」はタブレットで読み上げを行うほか、読み上げている部分のテキストが黄色くなる機能があるため、音声と同時に画面で文字も確認できる。

#### 4. サピエ図書館を利用する方法

##### (1) サピエ図書館のホームページから図書データをダウンロードする方法

自身でインターネットを利用し、機器の操作が出来る人はサピエ図書館のページから図書データをダウンロードできる。

##### (2) サピエ加盟施設に貸出依頼をする方法

インターネットや機器の利用の難しい人は加盟施設を通して貸出依頼をすることができる。

ダウンロードしたデータは読み上げ機能の利用、拡大、スマホ閲覧が可能。検索だけなら会員 ID、パスがなくても誰でもできる。

サピエ図書館を利用するための機器の一覧は全視情協のホームページに掲載されている。高額な機器もあるが、自治体の助成制度が使える場合もある。

図書館に貸出依頼をするときの流れは、次のとおりである。

ア 利用者は図書館に電話して読みたい本を申し込む。インターネットとパソコンを使える利用者であれば自分で「オンラインリクエスト(オンリク)」も可能。

イ 問い合わせを受けた図書館がその本を所蔵している場所はそのまま貸し出す(ダウンロードして貸出・譲渡も可能)。所蔵していない場合は全国のサピエ加盟図書館から取り寄せ、貸し出す。点字図書の場合は点字プリンターが必要になるため、持っている図書館からの取り寄せが一般的。

点字図書や録音図書の場合、視覚障害者の方には無料で郵送できる。

※図書館は「特定録音物等発受施設」の指定を受ける必要がある。視覚以外の障害の場合は送料がかかるため、それぞれの図書館によって取り決めの必要がある。

ウ 音声デジターの CD 図書は専用機や PC で読み、読み終わったら図書館窓口かポスト投函で返却する。

#### 5. サピエ入会手続き

施設、団体は全視情協ホームページで手続きの詳細が確認できる。事務局による審査後、約2週間以内に入会可否を通知、事務局からネット責任者 ID とパスワードを発行する。年間利用料は5万円。

個人の入会希望者はサピエ加盟、団体を通して申し込むためその施設への利用登録が必要になる。申し込みから ID、パスワード発行まで1週間程度で個人会員の利用は無料。Web サイトで利用者の声なども公開している。



「ボードゲーム見学&体験会」

講師：丸善雄松堂株式会社（近畿大学ビブリオシアター勤務） 高倉 暁大 氏

プログラム③「図書館でのゲーム活用事例と今後の展望」の講師である高倉暁大氏によるボードゲーム見学&体験会を開催した。

高倉氏がおすすめる短時間でできるボードゲームを紹介いただき、参加者の一部がグループごとに、「虹色のへび」、「スティッキー」、「ノイ」の3種類のゲームをそれぞれ約15分程度、順番に行った。会場には、70名を超える参加者が集まり、高倉氏からのゲームの説明後、実際に参加者がゲームを体験し、初めて行うゲームに少し戸惑いながらも高倉氏からの丁寧な説明を聞きながら楽しく参加した。

今後は、各図書館等でもボードゲームの活用が期待される。



【各ゲームの説明】

「虹色のへび」

山札からめくった、へびの体のカードを場のカードと色がつながるように並べていき、自分の順番で頭から尻尾までへびを完成させるとそのへびがもらえる。これを順番にくりかえして、山札がなくなったとき一番沢山のカードを集めた人が勝利。

「スティッキー」

スティックの束をよく混ぜてからテーブルの上に立て、上から通したリングを下げて、スティックの束の上下の端を広げるようにして自立させる。サイコロを振り、出た色のスティックを1本抜き取り、スティックの束が倒れたら終了。

得点は、青：3点、赤：2点、黄：1点、倒した人は手持ちのスティックに関わらず0点。

「ノイ」

ノイカード58枚とチップを使って遊ぶゲーム。順番に出されていくカードの数字の合計が、101になったとき、出せるカードのないプレイヤーがチップを失い、回を重ねるうち、手のチップが無くなったプレイヤーから次々に抜けてゆき、最後にたったひとりのプレイヤーだけが生き残る。

## 【協賛出展ブース】

協賛企業（団体）のうち、4社に出展いただきました。

No.	参加企業【五十音順】
1	<b>出展者 株式会社朝日新聞社 メディア事業本部 IP事業部</b>
	東京都中央区築地 5-3-2 TEL 03-5541-8689 FAX 03-5541-8691 URL <a href="https://www.asahi.com/information/db/">https://www.asahi.com/information/db/</a>
	業務内容 新聞記事データベース提供サービス全般
	展示内容 オンライン記事データベースの大学・公共図書館向け「朝日新聞クロスサーチ」、小中 高校向け「朝日けんさくくん」のご紹介、使い方などのデモ
2	<b>出展者 株式会社NTTデータ北海道</b>
	札幌市北区北 10 条西 3 丁目 9-2 TEL 011-281-7007 FAX 011-299-7729 URL <a href="https://www.nttdata-hokkaido.co.jp">https://www.nttdata-hokkaido.co.jp</a>
	業務内容 情報処理業務全般
	展示内容 公共図書館情報システム NALIS、デジタルアーカイブサービス ANEGE
3	<b>出展者 キハラ株式会社</b>
	札幌市豊平区西岡 5 条 3 丁目 8-15 TEL 011-857-3331 FAX 011-857-5211 URL <a href="https://www.kihara-lib.co.jp/">https://www.kihara-lib.co.jp/</a>
	業務内容 図書館設備・用品・システムの製造販売
	展示内容 各種図書館専用備品・用品や読書バリアフリー製品のご紹介
4	<b>出展者 日本事務器株式会社</b>
	東京都渋谷区本町 3-12-1 住友不動産西新宿ビル 6 号館 TEL 050-3000-1604 FAX 03-3372-1571 URL <a href="https://www.njc.co.jp/neocilius/">https://www.njc.co.jp/neocilius/</a>
	業務内容 大学図書館情報システムの提供
	展示内容 大学図書館情報システム『ネオシリウス・クラウドのご紹介』

## 【情報出展ブース】

非営利団体およびグループ等、大会参加有志による展示ブースを設け、2 団体が出展しました。

No.	参加団体【五十音順】
1	<b>出展者 NPO法人北海道カラーユニバーサルデザイン機構</b>
	札幌市東区東苗穂 10 条 3 丁目 18-1 TEL 011-600-2067 FAX 011-791-9380 URL <a href="https://www.color.or.jp">https://www.color.or.jp</a>
	<b>展 示 名 カラーユニバーサルデザイン</b>
	<b>展示内容</b> 色は誰もが同じように見えていると思いがちですが、色の見え方には、個人差があり、その差によって、色を含む情報の行き違いが生じます。あなたが伝える色の情報は、ちゃんと伝わっているでしょうか？確実に伝えるヒントをご紹介します。図書館のポスター、チラシなどにご活用ください。
2	<b>出展者 公益財団法人 ふきのとう文庫</b>
	札幌市中央区北 6 条西 1 2 丁目 8-3 TEL 011-222-4839 FAX 011-222-4800 URL <a href="mailto:fukinotoubunko@ceres.ocn.ne.jp">fukinotoubunko@ceres.ocn.ne.jp</a>
	<b>展 示 名 「バリアフリー本」の一例</b>
	<b>展示内容</b> 布の本・遊具、拡大写本及びその説明、「ふきのとう子ども図書館」の活動内容について紹介します。



◆ 大会概況 ◆

参加者		
全体	講演等参加者	
210 名 ※運営関係者等を含む	9月12日(木)	9月13日(金)
	基調講演 184名	プログラム③ 134名
	プログラム① 169名	トピック 125名
	プログラム② 168名	

◆ 開・閉会式 ◆

<開会式>  
 主催者挨拶 堀 籠 康 行  
 (北海道図書館振興協議会長)



<開会式>  
 来賓祝辞 菅 原 裕 之 様  
 (北海道教育庁教育部長)



<閉会式>  
 主催者挨拶 小 澤 聡  
 (専門図書館協議会(北海道地区連絡会)事務局長)

## 開催要項

- 1 趣 旨 北海道内の図書館関係者等が一堂に会し、当面する今日的課題について研究協議を行い、共通理解を深め、高度化・多様化する利用者及び住民の要望や社会の要請に応える図書館活動の充実と発展に寄与することを目的とし、図書館大会を開催します。
- 2 テー マ 「コミュニティとしての図書館を考える」  
図書館がサードプレイスとして、利用者の社会的なつながりを深め、個々の成長や学びを支える場となるように、情報の共有、相互支援、意見交換などを通じてその目的や興味を深め、その地域の絆を強化することの可能性をそれぞれの視点から探ります。
- 3 主 催 北海道図書館連絡会議  
北海道図書館振興協議会、北海道地区大学図書館協議会、私立短期大学図書館協議会  
北海道地区協議会、北海道学校図書館協会、専門図書館協議会（北海道地区連絡会）  
北海道立図書館
- 4 後 援 北海道 北海道教育委員会 公益社団法人日本図書館協会
- 5 協 賛 株式会社朝日新聞社 株式会社 NTT データ北海道  
株式会社カーリル 株式会社紀伊國屋書店 キハラ株式会社  
株式会社ソフテック 株式会社図書館流通センター 日本事務器株式会社  
日本ファイリング株式会社 （五十音順）
- 6 期 日 令和6年（2024年）9月12日（木）～13日（金）
- 7 開催形式 対面形式 ※後日、基調講演のみ動画を有料配信（1,000円）  
事前にお申し込みいただいた方に基調講演の配信 URL、パスワードをメールでお知らせします。配信の日程は大会サイトでご案内します。
- 8 会 場 札幌コンベンションセンター（札幌市白石区東札幌6条1丁目1-1）  
小ホール（定員193名）
- 9 対象者 公共図書館・公民館・大学図書館・短期大学図書館・学校図書館・専門図書館  
館・市町村教育委員会等関係機関の職員、図書館協議会委員、図書館に興味のある方等

### 10 日程

#### 第1日 9月12日（木）

12:15	13:00	13:20	14:50	15:15	16:15	16:30	17:30	18:00	19:30
受付	開会式	基調講演		プログラム ①	休憩	プログラム ②		交流会	
情報展示(自由見学)									

#### 第2日 9月13日（金）

9:30	9:45	10:45	11:00	11:20	11:30	12:30
受付	プログラム ③	休憩	トピック	閉会式	ボードゲーム 見学&体験会	
情報展示(自由見学)						

## 11 内 容

第1日 9月12日(木)

### ◆ 基調講演 (13:20~14:50) 【会場：2階 小ホール】

演題 「本は心のかすがい」

講師 河崎 秋子 氏 (直木賞受賞作家)

生まれ育った別海町の図書館の思い出話、作家となってから資料探しの場としての図書館の話を通じ、『書店が少なく本へのアクセス手段が限定されやすい北海道の過疎地域における図書館の重要性』、『地域住民の貴重なアーカイブ保存の場としての理想像』、『静的な場所を愛する子のサードプレイスとしての希望』を探ります。



新潮社提供

〔プロフィール〕

河崎 秋子 氏 (かわさき あきこ)

1979年北海道別海町生まれ。

2012年「東甌遺事」で第46回北海道新聞文学賞(創作・評論部門)受賞

2014年『颯風の王』で三浦綾子文学賞、同作で2015年度JRA賞馬事文化賞

2019年『肉弾』で第21回大藪春彦賞、2020年『土に贖う』で第39回新田次郎文学賞

2024年『ともぐい』で第170回直木三十五賞を受賞

他書に『鳩護』『絞め殺しの樹』『鯨の岬』『清浄島』『愚か者の石』などがあります。

### ◆ プログラム① (15:15~16:15) 【会場：2階 小ホール】

#### ○ 「図書館とコミュニティー」

図書館とは言っても公共も学校図書館もあります。まず「コミュニティー」の概念から引き出し、そこから図書館のポジションとは何か?を考察します。

講師：北海道図書館研究会 会長 加藤 重男 氏

### ◆ プログラム② (16:30~17:30) 【会場：2階 小ホール】

#### ○ 「生成AIと情報の行方」

2022年突如として社会の表舞台に現れた生成AI。しかし、便利さが喧伝されながらも一般にその活用は限定的で価値も知られていないようです。生成AIとはどのようなものでどのように使うことができるのか、その問題点は何か、情報検索を中心に解説します。

講師：帯広大谷短期大学地域共生学科キャリアデザインコース 教授 大平 剛 氏

第2日 9月13日(金)

◆ プログラム③ (9:45~10:45)【会場：2階 小ホール】

○「図書館でのゲーム活用事例と今後の展望」

近年、図書館ではボードゲームを中心としたゲームサービスが広がっています。単発の体験企画だけではなく、継続的な館内利用や館外への貸出サービスも行われており、新しい図書館サービスとして注目されています。とはいえ、どういったメリットがあるのか、どのように運用しているかなどはイメージしにくいと思います。本講演では、ゲームサービスのポイントや実際の運用事例などを中心に、図書館でのゲームサービスの今をお伝えします。

また、将来的な発展として図書館でのデジタルゲームサービスにも触れたいと思います。

講師：丸善雄松堂株式会社（近畿大学ビブリオシアター勤務） 高倉 暁 大 氏

◆ トピック (11:00~11:20)【会場：2階 小ホール】

○「視覚障害者情報総合ネットワーク「サピエ」の紹介」

「サピエ」は、視覚障害者をはじめ、目で文字を読むことが困難な方々に対して、さまざまな情報を点字や音声データなどで提供するネットワークです。そのメインサービスである「サピエ図書館」では、全国のサピエ会員施設・団体が製作または所蔵する約80万タイトルの点字図書や録音図書が利用でき、そのうち点字データ約26万タイトル、音声デイジーデータ約12万タイトルはダウンロードしてすぐに利用できます。お集まりいただいた方々にサピエの概要をお知らせし、利用方法などについて説明いたします。

情報提供：全国視覚障害者情報提供施設協会サピエ事務局 事務局長 西村 浩生 氏

◆ 情報展示（自由見学）【会場：2階 204会議室】

協賛企業や図書館関係団体によるブース展示・パンフレット配布等を行います。

<ボードゲーム見学&体験会> 11:30~12:30（体験人数は20名程度）

閉会后、プログラム③講師 高倉暁大氏によるボードゲームの体験会を行います。  
（希望者が多い場合は、調整が必要となり体験できない場合があります。）

12 参加費

参加費（資料代）1,000円・参加者1名につき、1,000円の参加費をいただきます。  
（会場参加・動画配信共通）・請求書、領収書が必要な方は大会事務局にお問い合わせください。

13 参加者交流会（希望者のみ）※会費 6,000円

日 時 令和6年（2024年）9月12日（木）18:00~19:30  
会 場 レストランSORA（札幌コンベンションセンター内）

14 大会事務局（お問い合わせ先）

北海道図書館連絡会議事務局（北海道図書館振興協議会事務局）  
〒069-0834 江別市文京台東町41番地 北海道立図書館総務企画部企画支援課内  
TEL 011-386-8521 / FAX 011-386-6906 / E-mail shienka@library.pref.hokkaido.jp

第64回(令和6年度)北海道図書館大会 大会記録

発行日 令和7年(2025年)3月14日

北海道図書館連絡会議  
(事務局:北海道図書館振興協議会)

〒069-0834 北海道江別市文京台東町 41 番地  
北海道立図書館総務企画部企画支援課内  
TEL 011-386-8521 FAX 011-386-6906  
E-mail [shienka@library.pref.hokkaido.jp](mailto:shienka@library.pref.hokkaido.jp)