

ドイツの図書館の今

バーバラ・リヒター＝ヌゴガング（ゲーテ・インスティトゥート図書館長）

訳：吉次 基宣（ゲーテ・インスティトゥート図書館司書）

この講演は、「ドイツの図書館の今」というタイトルですが、「図書館における新たなテクノロジー」や「文化遺産のデジタル化」などを論じるものではなく、ハンブルク、ドレスデン、ケルンの青少年図書館と市立図書館の活動の革新的コンセプトを紹介するものです。まずドイツの図書館の状況について展望したうえで、ハンブルク、ドレスデン、ケルンでの実践的活動の実例を皆様に紹介させていただきます。

ドイツの図書館の状況の展望

ドイツの図書館の構成は、非常に多彩で変化に富んでいます。高価な手書きの本などを集めている国立図書館、市民に新しいメディアを提供する公共図書館、研究者や学生を広範に支える学術図書館、子供を読書に誘う児童・青少年向け図書館、専門分野の文献を集める専門図書館など各種の図書館があります。そして、こうしたドイツの図書館には何百年にも亘る歴史があります。最初の修道院図書館は、紀元 600 年ごろにはすでに建てられていました。現在ドイツには約 11,000 の図書館があり、年間に延べ 2 億 500 万人の利用者が図書館を訪れていて、図書館は最も多くの利用者が訪れる文化施設になっています。ドイツの図書館制度は、地方分権型の体制になっています。それはドイツの文化教育行政が原則として各州の管轄となっているからです。多くの国とは違って、ドイツには国全体の図書館を包括し指導する中央組織は存在しませんし、国全体を包括する図書館法もありません。また、ドイツには長い間、国立中央図書館というものが存在しませんでした。それは、ドイツが統一されて国家となったのが他のヨーロッパ諸国と比べてかなり遅かったこと、また第二次世界大戦後、ドイツが東西分裂したこととも関係しています。2006 年 6 月 29 日に「ドイツ国立図書館法」の改訂版が発効し、それまで「ドイツ図書館」（Die Deutsche Bibliothek）と呼ばれてきた中央図書館が、「ドイツ国立図書館」（Deutsche Nationalbibliothek）に名称を改めました。ドイツ国立図書館は、ライプチヒ、フランクフルト・アム・マイン、ベルリンの三か所に分かれる形で設置されています。国にとって重要な意味を持つ課題のいくつかは、現在もなおプロイセン文化財団ベルリン国立図書館やミュンヘンのバイエルン国立図書館などの長い伝統を持つ図書館によって遂行されています。さらにキールとハンブルクのドイツ経済学中央図書館（ZBW）、ケルンとボンのドイツ医学中央図書館（ZB MED）、ハノーバーの技術情報図書館（TIB）の 3 つの中央専門図書館がこれに付け加わります。

ドイツの図書館は、情報と知への自由なアクセスの保証人として自認しています。場所や時間に関係なくインターネットで提供される情報によって、図書館のデジタル資料が絶えず増加し、重要性を増す一方で、図書館は、伝統的な建物やモダンな建物を持ちつつ、以前とかわらず出会いの場であり、生涯教育の場であり続けています。そして公共図書館は、あらゆる年齢の利用者に多彩で、場合によっては革新的な仕方で読書能力や情報利用能力を高める活動を提供しています。

公共図書館のモデルプロジェクト

多くの市立図書館では、読み、書き、計算の能力を高めるための、また、読書への意欲を促し、図書館をもっと利用してもらうための新たな催しが行われています。

ヘップ・フォー・ユー (Hoeb4U) - 青少年のための自由時間図書館

この図書館は、2005年にハンブルクのアルトナ地区に創設されました。この図書館は、ドイツで図書館に呼び込むのが難しいと思われる14才から24才の若者を中心とする利用者として想定しています。資料総数は、約15,000、そのうち印刷された紙の資料が50%、視聴覚資料が50%となっています。しかし、この図書館に集められているのは、若者たちがフリータイムに使うものばかりです。彼らは学校に関係のあるものには拒否反応を示すからです。例えば、様々なタイプのゲームやゲーム盤、マンガや雑誌、本もファンタジーやミステリーもの、あるいは恋愛や性、ヒップ・ポップ、若者の悩み、スポーツを扱ったものが集められています。金属製の書棚、コンピュータの前のバーで使うような高椅子、曲がったカウンターなどが特徴的で、220 m²の空間に若者を意識した内装がなされています。

この図書館の運営も若者自身が行っています。図書館や情報の分野で学ぶ若者が、最終学年の12ヶ月間にこの図書館で活動します。彼らはまずここで4人の常勤職員の下で研修を受けます。その後直ちに4人から6人の研修生が通常の図書館業務を自立して行います。貸出業務、経理などの事務処理の手伝い、資料の注文や受け入れ処理などを行います。このような仕方で彼らは、責任をもって仕事をするを早く学んでいくことで、自信を持つことができます。このような業務運営のもう一つの長所は、利用者とスタッフが同じような年齢であるということです。カウンターに立つスタッフが、若者が何を求めているかを知っている若者だ、ということです。ハンブルクの市民は、これまで全く図書館に関心を示さなかった多くの若者たちがこの図書館を訪れていることを大変喜んでいました。通常の図書館活動の他にメディアに関連した様々なイベントが企画、実行されています。読書クラブ、マンガワークショップやコンクール、ゲームワークショップ、コスプレ大会、ブックスペースでの創造的書き方などが行われています。

ヘップ・フォー・ユーは、非常に成功しているプロジェクトですが、これまでのところドイツには他にこのような図書館はありません。

メディエン・アット・エイジ (Medien@age) ドレスデン

この図書館は若者のために2000年に活動を開始しました。賑やかな歩行者道路とショッピングモールを見渡せるヴァイゼンハウス通りの角のビルの上の二つの階がこの図書館になっていて、特別に恵まれた出会いの場となっています。Medien@age（「メディア階」とも呼ばれている）は、13才から25才の若者を利用者として想定しています。利用者は子ども、や青少年、職業教育を受けている若者など様々で、中にはすでに子どもを持っている人もいます。様々な利用者がこの図書館を訪れていますが、利用の仕方にはかなりの一様性があります。特にインターネット関連の資料に人気があります。資料の50%が紙に印刷された本の形態のもので、他の50%が、CD、DVD、ビデオゲームなどの本でない資料となっています。

ハンブルクの自由時間図書館と異なり、ドレスデンのメディア階は、学校と密接に協力しています。例えば館内にある12のインターネット端末を使って学校と協力して若者向

けのワークショップが定期的に行われています。具体的には、「インターネットでどのように検索するか」、「OPAK の図書館カタログでの本の探し方」などのイベントが挙げられます。

快適な柔らかい椅子でマンガを楽しめるマンガコーナーもあります。日本のマンガは、利用者にとっても人気があります。マンガサマースクールやマンガコンクールは多くの利用者に最も好まれているイベントです。Medien@age では、その他、朗読会など特定のテーマの催しが定期的に行われています。

青少年局と協力して、青少年情報サービスが提供されています。Medien@age の中で、専門の相談員が問題を抱えた若者の相談にのり、助言を行っています。

図書館では非常に様々の催しが行われています。「若者のためのファンジーを読む夜」、「ヒップ・ポップ・ダンスの夕べ」、「マンガコンクール」など、若者を読書に誘う目的を持った催しが行われています。この図書館はまた出会いの場になっていて、生徒の楽団やダンスグループが、演奏や練習ができるようになっています。このようなイベントを訪れる人たちもこの図書館を知るようになります。若者の要望や希望に丁寧に対応することが、図書館への関心や評価を高めています。「図書館で眠ることもできるし、食べることもできる。好きなだけ読んでいられるし、親はいない。」夜の読書会に参加したある若者はこんなコメントを書いています。

ドレスデンのメディア階は、図書館活動の新しい仕方を勇気を持って実行している先駆的な成功例です。

ケルン市立図書館

ケルン市立中央図書館では geeks@cologne というタイトルで2012年に新たな催しのシリーズがスタートしました。この催しは、特に20才から40才の技術に関心を持つ利用者に向けられています。しかし、もちろん誰もが自由に参加できるものです。

ヴァーチャルなものへの感動は、個人のプライベートな空間に制限されるのではなく、公共の空間にも入っていくというのが、このプロジェクトの中心にある考えです。ケルン市立図書館は、意見交換のためのフォーラムを行っています。

年に6回、テクノロジー、科学、ネット文化、ゲーム、マンガなどというテーマを巡ってこのイベントが開催されます。その都度、講演会や朗読会、意見交換などの形で行われます。新しい技術を試してみるイベント、スマートフォン、バイナリ時計、LED-Tシャツなどを使った遊びなどが夕刻の時間帯で行われ、図書館の快適な空間での議論を促します。geeks@cologne のその他の催しとしては、ネット上で作品を発表する作家が、ライブで作品を紹介するものもあります。

この催し物のシリーズは、2012年に行われ、大きな成果をあげました。

2012年7月ケルンのカルク地区図書館に games-4kalk というゲームと学習のコーナーが設けられました。これは、ノルトライン-ヴェストファーレン州が行っている「コンピュータゲームで遊びながら学ぶ」というプロジェクトから5万ユーロの提供を受けて可能となったものです。コンピュータゲームをプロジェクトの中心に置くという決定の背景には、職場での研修などでコンピュータゲームが、学習の過程で一定の役割を果たしうるが、これまでほとんどの公共図書館がこのような可能性に対応してこなかったという認識があります。コンピュータゲーム、学習ソフトやハード、マルチメディアゲーム、シリアス（まじめな）ゲーム、（例えば、読み、書き、計算が学べる「冬の祭り」などの学習ゲーム）

などが提供されています。テーマ的に重要なゲーム盤やカードゲームも提供されていて、利用者の参加を促しています。学習効果を伴ったゲームの楽しみが学習の場としての図書館の価値を高めてくれます。その場合にもちろんのゲームの事前の吟味が重要となりますが、「知識が遊ばれる」というモットーのもとで知識を重視する形で行われています。ドイツでは独自のゲーム評価グループが、その結果を定期的に公表しています。www.spiele-ratgeber-nrw.de/

将来的には、ゲームコーナーへの若い利用者関心を確かなものにし、あらゆる年齢層が関心を持てるものを提供することが課題となってくるでしょう。

ケルン市立図書館の館長、ハンネローレ・フォークト博士が、2013年5月東京と京都でこの図書館の活動の革新的コンセプトを紹介する講演を行います。

将来の図書館

図書館の将来とはどのようなものなのでしょうか。ここ数十年の社会的、経済的、技術的変革に伴って、いくつかの重要な問いが突きつけられています。例えば、新たな技術は、図書館をすぐにもヴァーチャル空間に移し置くのか、そして図書館は、サイバースペースのネットワーク化された世界図書館に置き換えられるのか、というような問いです。

ケルン市立図書館の最近の活動が明らかにしたのは、図書館はデジタル化された世界にあっても実在の出会いの場として機能することができるということです。図書館は実在の出会いと交流と学びの場です。ヴァーチャル交流フォーラムへの関心がますます高まっていますが、人間との直接の出会いは重要です。要するに、印刷された資料とデジタル保存された資料のバランス、ヴァーチャルな交流と現実の交流のバランスがとられていかなければならないのです。

建物を持った図書館がない街は、心を欠いた街と言えましょう。新築されたシュトゥットガルト市立図書館は、デジタル化の時代にあって具体的な場所としての図書館を見事に示しています。このキューブ状の図書館は、2011年10月24日に開館しました。韓国の建築家、Eun Young Yi の設計によるこの9階建ての建物は、印刷された本への信仰告白のようなものです。この図書館の建物は光の当たり具合で、朝と昼と夜でその表情を大きく変えます。内部には中心をなす核があります。それは利用者が日常の喧騒から逃れることのできる何もない空間で、「空虚な心」と呼ばれています。その上に開いた構造の書籍棚が多層的に構築され、25の言語の50万点の資料が納められています。本が棚の中で建築と一体になっています。

このシュトゥットガルト市立図書館の構想から実現までには、14年を要しました。三年間の工事を経てこの夢が実現されました。新しいシュトゥットガルト市立図書館は、生涯学習、インスピレーションの場であり、若者や高齢者、文化や価値観の異なる人間の出会いの場になっています。

それでは、私の講演をユルゲン・ゼーフェルト、ルートガー・ジュレ著、伊藤 白 訳の『ドイツ図書館入門：過去と未来への入り口』からの引用をもって終わらせていただきたいと思います。

「図書館が、多くの道と可能性に開かれたポータル（門）として機能する場合にのみ、図書館は将来もなお存在し続けることができるのである。」

ご清聴ありがとうございました。