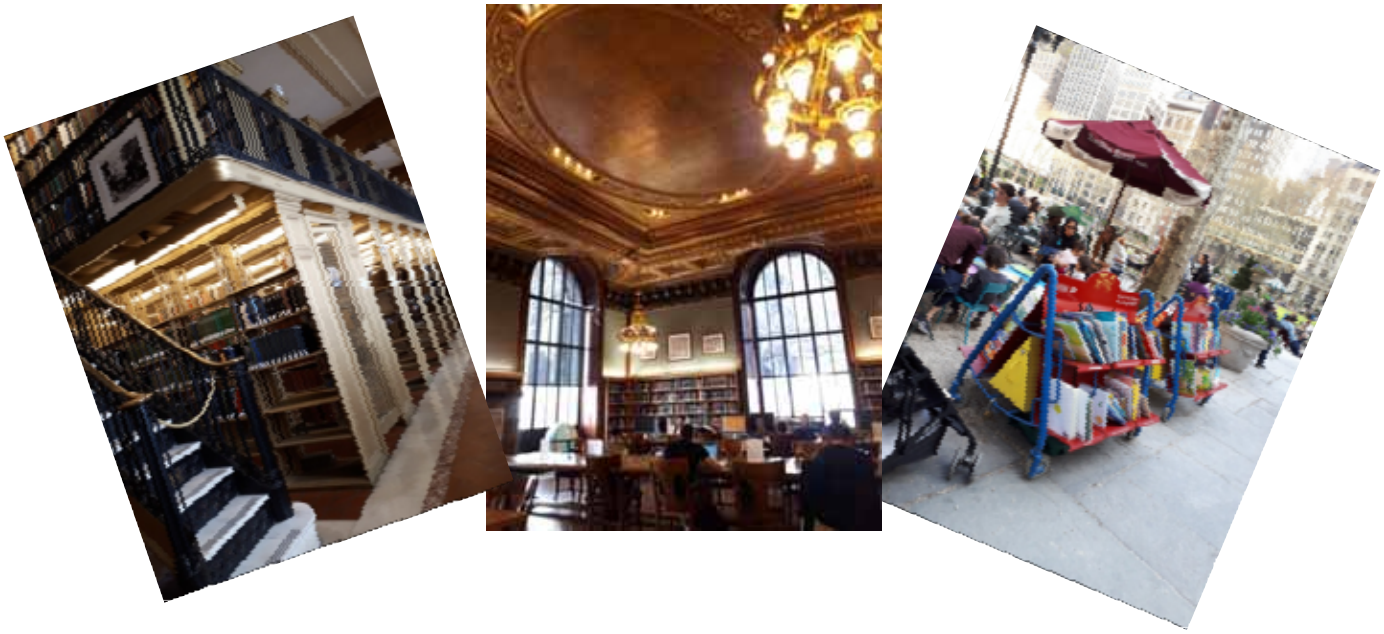
報告資料･2018.6.28

池田 洋子

ニューヨーク市視察（2018．4.30～5.4）



調査テーマ：「未来を創る図書館」の存在を知る

「ニューヨーク公共図書館」視察を通しての考察

◆ 日常生活における「異次元空間」の重要性と、これからの公共図書館

1 ニューヨーク公共図書館（*NYPL*）の「異次元空間」

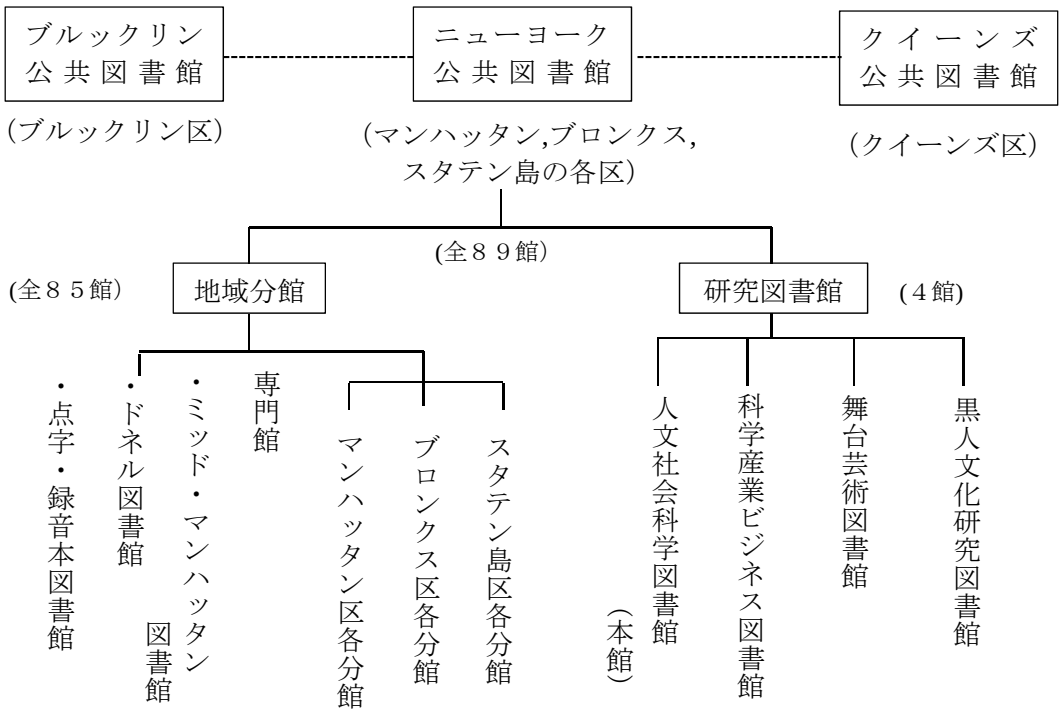
(1) 二頭のライオン　(2) 日常生活の中の異次元空間の重要性

2 これからの公共図書館

(1) 駅と図書館　(2) これからの公共図書館の姿

ニューヨーク公共図書館の組織図

（ニューヨーク市全５区を所管する公共図書館は　　の３図書館）



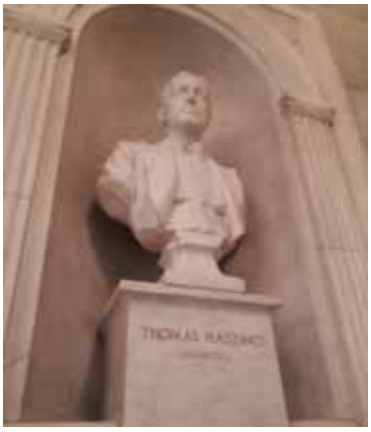
◆ 日常生活における「異次元空間」の重要性と、これからの公共図書館

1 ニューヨーク公共図書館（*NYPL*）の「異次元空間」

(1) 二頭のライオン

- ニューヨーク公共図書館（ＮＹＰＬ）の正面に鎮座する二頭のライオン
- 1938 年にアメリカで刊行された絵本「アンディとらいおん（作：ジェームス・ドハーティ）」では、この二頭は「レノックス氏とアスター夫人」と紹介されている。（私にはどう見ても二頭とも雄に見えるが…）
- 1911 年開館のＮＹＰＬは、19 世紀のニューヨークにあった二つの図書館アスター図書館とレノックス図書館を統合した図書館であり、二頭には、それぞれの図書館を冠した名前が付いている。
- また、1930 年代の世界恐慌時には、「Patience（忍耐）」と「Fortitude（不屈の精神）」というニックネームが付けられた。
- これは、当時のニューヨーク市民にとってこれら二つの資質が必要であったためとのことである。ちなみに、向かって左が「Patience（忍耐）」、右が「Fortitude（不屈の精神）」だそうである。

児童書の入口には
レゴブロックの２頭が鎮座



エントランスホールにあるヘスティングの像

・ ボザール様式のＮＹＰＬを設計したカレール（1858-1911）とヘスティング（1860-1924）。

・ 二人はおそらく、二頭が絵本になったことも、新たにニックネームが付いたことも知らないと思うが、設計者の意図しないドラマが生まれるほどに、この二頭が市民に愛されていることを知る。これは、取りも直さず、ＮＹＰＬが市民に愛されていることも示している。

⑵ 日常生活の中の異次元空間の重要性

- 「人が旅をする目的は、到着ではない。旅をすることそのものが旅なのだ」（ゲーテ）
  「長生きするものは多くを知る。旅をしたものはそれ以上を知る」（アラブの諺）
  「可愛い子には旅をさせさせよ」（日本の諺）　　等々…
  旅に関する色々な名言や諺は肯定的なものが多い。

- 一方、子ども達の「旅や旅行の体験」は、親の経済格差によって大きく左右される。

- このことを考えるにつけ、日常生活の中に、とりわけ、子ども達の空想力や想像力を掻きたてる「異次元空間」があることの重要性を強く認識する。

- 加えて、都会の子ども達には、「裏山」も「入り江」も「野っ原」もない。
  コンピュータゲームはやＴＶゲームは自分の手の内にあり、空間そのものに自身を包まれる感覚には程遠い。

- 築１００年を超えるＮＹＰＬには、タイム・スリップ
  したような「異次元空間」が広がり、大人も子ども
  も好奇心や冒険心でいっぱいになる。

児童書や絵本がある地下室へ向う階段

置き型のサインは空間を壊さない

ＮＹＰＬ内の学習閲覧席

スタッフ以外「立ち入り禁止」の集密書架
撮影許可を戴き、身を乗り出して撮影
バックヤードツアー等にも最適

2 これからの公共図書館

(1) 駅と図書館

- 1886 年、ニューヨーク州知事のサミュエル・ティルデンは両図書館を統合し、庶民のための図書館設立を提案し、当時、マンハッタン市街地の外れにあった大貯水槽の跡地に建設され、ＮＹＰＬとして 1911 年に開設した。

- 一方、ＮＹＰＬにほど近いグランド・セントラル・ターミナルは、「グランド・セントラル・ラボ」として 1871 年 10 月に完成・開業の後、1899-1900 年の大改修を経て「グランド・セントラル駅」に改名、その後、1904-1913 年の改修工事を経てターミナル駅へと変貌を遂げた。

- 1900 年前後の都市開発の拠点として、「駅」と「図書館」が都市計画上同時に展開されていたことは興味深い。

グランド・セントラル・ターミナル

- さて、１(2)でも旅に触れたが、鉄道は旅と言う異次元空間へといざなってくれる入口の一つであり、私は、密かに、図書館も「空想の世界を広げ、知識や英知の国に旅するための翼をくれる場所」と位置付けている。

- 現在、荒川区では西日暮里駅前再開発の検討を進めており、計画の視点として「交通や物流のプラットフォーム（駅・地の利)」と「知識やコミュニティのプラットフォーム（図書館等の公共施設)」という双方の視点を持つことの重要性を再認識した。

(2) これからの公共図書館の姿

① 現代社会と図書館の重要性

- 世界に例を見ない速さで高齢社会となった我が国は、「人生１００年」とも言われる長寿社会を見据え、人々の暮らしをより豊かにするためにも、「学びの場」の場の更なる充実が求められている。
- 加えて、高度情報化や人工知能の発達等により情報伝達手段は大きく様変わりし、社会全体が「新たな学び」を必要としている。
- こうした中、非正規雇用が全体の約４０％に達し、子どもの貧困率も約６人に１人となるなど、貧富の差が拡大していることからも、公共図書館は、住民の学びを支え知的欲求に応える「知の宝庫・情報のプラットフォーム」として益々重要になる。
- 一方、コンピュータゲームに代表されるバーチャルな世界の拡大をはじめ、核家族化や独居高齢者の増加等により、人間関係が希薄化している現代にあって、公共図書館は「コミュニティの拠点施設」として重要な役割を担っている。
- 従って、こらからの図書館は「情報のプラットフォーム」と「コミュニティのプラットフォーム」の二つを大きな柱に据え、方向性を明確にすべきと考える。

②「情報のプラットフォーム」としての図書館

- 総務省の調査によると、インターネットの利用者は年々増加し、2016 年の人口普及率は過去最高の８３．５％であり、ネットワーク情報資源への要求は益々高まることが予測される。
- 今後の図書館においても、レファレンスや障がい者サービス等の充実のため、ネットワーク情報資源の積極的な導入を図る必要が有る。
- このことは、利用者の「知る権利」を保障し、「何時でも・誰でも・どこでも」学ぶことを可能にすることを謳う生涯学習の理念にも合致するものである。
- また、これからの図書館は、「知の宝庫」であると同時に、あらゆる情報が集まり、発信される「情報のプラットフォーム」でもあることが重要である。
- この「情報のプラットフォーム」としての図書館とは、活字媒体だけでなく多様な媒体の情報が集積されると共に、成熟した正しい情報があらゆる人々に発信される図書館を意味する。
- さらに、仮想現実（ＶＲ）の技術の進化により、これまで「視覚」や「聴覚」から得ていた情報に、「臭覚」「味覚」「触覚」を加え、人間の五感からの情報（例：サメ肌の深海魚の触覚、絵本「ぐりとぐらのホットケーキ」の味覚の再現など）の提供も可能となる。

- 加えて、現在「ポケモンＧＯ」の登場を契機として拡張現実（ＡＲ）の技術革新が著しいことから、ＶＲやＡＲ技術を活用して、例えば、病院の無菌室に図書館を再現し、入院患者自身が図書館空間に入り込み情報を入手するといった図書館体験を提供する等、非来館者型図書館サービスの新たな形も考えられる。

③「コミュニティのプラットフォーム」としての図書館

- 事前研修会でも触れたが、私は、「公共図書館は、道路に次いで二番目にあらゆる利用者を迎える社会資源（公共の宝）である。」と考えている。

- 従って図書館は、個人の知的欲求を充足させるに留まらず、社会資源（公共の宝）として人々の暮らしを豊かにし、更には図書館内だけでなく図書館を起点として地域社会や人々を結ぶ「コミュニティのプラットフォーム」としての役目を果たすべきと考える。

ＮＹＰＬに隣接する公園にも書架が！

- 「無縁社会」と言われて久しい昨今、東日本大震災を契機として、人と人との関わりや絆の大切さが見直されている。「幸福実感都市あらかわ」を標榜する荒川区の自治総合研究所が行った調査では、「地域活動に積極的に関わっている人ほど『自分を幸せ』と感じている」との結果も出ている。

- 従って、こらからの図書館は、防災・健康づくり・子育て・経営支援など、地域が抱える課題を解決する糸口のヒントを示すことはもとより、「コミュニティのプラットフォーム」として、同じ課題を抱える利用者同士がつながり、「知のコミュニケーション」を育む場として存在すべきである。

- また、図書館が快適な公共空間であるためにも、住民参加型の図書館運営に努めることが肝要であると考える。