

mILK

No.21
December
2022

知識情報・図書館学類誌

必見!メディアミュージアム
Let's Enjoy The Radio!!!
ゲーム しませんか?
児童文学あれこれ
帰ってきた雙峰祭!

MILK 編集部員募集中!

知識情報・図書館学類生であれば誰でも歓迎します。
私たちと一緒に学類誌「MILK」を作ってみませんか?
ミーティングは毎週1回
興味がある方はぜひTwitterのDMまで!

HP : <https://milk.klis.tsukuba.ac.jp/>
Twitter : @KLISMILK

mILK
知識情報・図書館学類誌

表紙:田中 撮影:小松 協力:図書館情報学図書館

必見!

Introduction

筑波大学春日エリアにはメディア、そして知識情報・図書館学類の歴史を伝える博物館「メディアミュージアム」があります。今回は、そんなメディアミュージアムの歴史や魅力を紹介します。(担当：関根)

メディアミュージアム



メディアミュージアム全体



メディアミュージアム 中の様子



メディアミュージアムとは？

メディアミュージアムとは、記録メディアやその変遷を伝える資料を専門として展示を行う博物館のことである。情報メディアユニオン講堂一階、入口自動ドアの目の前に開館している。

ここでは、古代から現代にかけての記録メディアを、図書館情報学図書館（以下・図情図書館）の所蔵資料を通して実際に目の前で見て学ぶことができる。また、館内では綿抜豊昭先生をはじめとした、知識情報・図書館学類の先生方が所有する資料を使用した企画展示や、時井真紀先生の研究室による電子展示が共同で行われている。

その他、図書館員養成機関として始まった上野の文部省図書館職員養成所から図書館短期大学、本学類の前身である図書館情報大学、そして現在の知識情報・図書館学類に至るまでの変遷を解説した**学校史**を当時所蔵していた貴重な資料とともに展示している。

知識情報・図書館学類誌 MILK とは？

M Management
I Information
L Library
K Knowledge

2007年の創刊以来、学類生ならではの目線で学類生に有益な情報を年2回(7月・12月)お届けしています。

CONTENTS

必見!メディアミュージアム	02
Let's Enjoy The Radio!!!	05
ゲームしませんか?	07
児童文学あれこれ	09
帰ってきた雙峰祭!	11
編集後記	13



▲第2部「知識情報と図書館の学び舎」



▲図情図書館所蔵資料 パピルスと甲骨文（複製）

図情図書館が所有する貴重な資料

メディアミュージアム第1部「メディアの発展、古代から現代へ」では、知識生が必ず学ぶ記録メディアの歴史を、図情図書館が所有する資料を通して学ぶことができます。資料の中には世界史で最初に出てくるエジプト文明のパピルスや、中国文明の甲骨文などがあり、各時代の主要な記録メディアの特性を活かして目の前で展示している。知識生には必見の所蔵品ばかりである。

前身校についてまとめられた貴重なアーカイブズ

第2部では「知識情報と図書館の学び舎」として、前身校（文部省図書館員教習所、帝国図書館附属図書館職員養成所、図書館短期大学、図書館情報大学）の関係資料をまとめた「21世紀図書館情報専門職養成研究基盤アーカイブ」プロジェクトの成果物を現在も展示・公開している。このプロジェクトによって知識情報・図書館学類の歩みとともに、図書館情報学を教育史・図書館専門職史・日本の図書館界の動向といった点から多角的に振り返ることができる、貴重なアーカイブズとなっている。

**魅力
①**

所蔵資料



▲企画展示の一部と電子展示の紹介



▲電子展示 展示資料紹介のサイト

**企画展示を彩る
メディアミュージアムのもう一つの顔**

メディアミュージアムには、時井真紀先生が監修している「電子展示」がある。この電子展示の取り組みは、図書館情報大学時代から続く機関「知的コミュニティ基盤研究センター」での活動を契機に始まったものだが、2018年に「源氏絵」をテーマにした展示を始めとして、時井先生が引継ぎ、現在に至った。現在は綿拔豊昭先生の研究室で所蔵している資料をもとに企画展示を行い、その内容を電子展示としてまとめている。人文系の資料と人、デジタル技術を結びつけることで、そこにある資料を活用できるだけでなく、新しい視点やものを生み出す、文理の枠組みに縛られない自由な展示となっている。

過去に開催した企画展示

わたしの大切な書物～蔵書票の視点から歴史に触れる～
2022年7月11日(月)～11月25日(金)

- ・能順と連歌
小松市立博物館・図書館情報メディア系共催企画
- ・暦を読む
- ・江戸のAdvertising～江戸絵を楽しむ～
- ・明治の錦絵にみる笑いと風物
- ・筑波山と文学

電子展示 展示資料紹介のサイト▶

**魅力
②**

企画展示と電子展示



**メディアミュージアムの歴史と魅力
History and Charm of Media Museum**

**①図書館情報大学附属図書館
の開館と展示の始まり**

1980年の図書館情報大学開学をきっかけとして、1981年に現在の図情図書館の前身である「図書館情報大学附属図書館」が開館した。その際に、現在の図情図書館2階の吹き抜けの空きスペースを使って、小規模な展示を行った。この展示がメディアミュージアムの始まりとなった。

1981年

**②ユニオン講堂の設立と
メディアミュージアムの誕生**

2001年に情報メディアユニオン（ULIS）を竣工した。その1階部に図書館2階の吹き抜けで行われていた博物館的機能を移す形で、展示コーナーが設置され、「メディアミュージアム」が誕生した。当時は、図書館情報大学開学20周年、「図書館学校」創基80周年記念事業の展示会で展示された資料を移管し、展示する形で常設展示が行われていた。

2001年

**③メディアミュージアム
の常設展の形成**

「図書館学校」創基80周年記念事業の展示会をふまえ、2011年に「図書館学校」90周年記念事業の展示会が開催された。企画準備中には東日本大震災に見舞われ、企画がストップする事態も起きたが、その後再開し、10月に展示を行った。当時、現在のユニオン講義室辺りにあった展示スペースを入口自動ドア前に移動させ、今の位置になった。また、展示内容は「80周年の成果を引き継いだ、図情図書館の所蔵資料を中心とする情報メディアの歴史展示」（第1部）と、「図書館短期大学時代以来の思い出写真のパネルと記念品類の展示」（第2部）の2部構成で行われた。終了後は展示の大きさを半分に縮小し、第1部を常設展として形成するとともに、現在の形になった。

2011年



▲現在の情報メディアユニオン（ULIS）

2014年

④前身校アーカイブズの成果を展示

2014年に前身校（文部省図書館員教習所、帝国図書館附属図書館職員養成所、図書館短期大学、図書館情報大学）の関係資料を総合的に解明することを目的とする「21世紀図書館情報専門職養成研究基盤アーカイブ」プロジェクトが行われた。その成果を公表する場としてメディアミュージアムでの展示が行われた。現在でも「つくばりポジトリ」で活動の内容を確認することができる。

**⑤現在から未来へ記憶を伝える
メディアミュージアム**

図書館情報大学時代から多くの出来事を経て現在の「メディアミュージアム」は成り立っている。昨年、2021年にはついに「図書館学校」創基100周年を迎え、新たな節目の年を迎えた。過去から現在に至るまでの記録メディアの歴史とともに、知識情報・図書館学類の新たな歩みを未来へと繋げる重要な役割を今後とも担っていこう。

2022年



▲学校史と前身校アーカイブズの展示全体の様子

My favorite radio show!

お気に入りのラジオ番組！

リスニング型ラジオ

音楽を紹介する番組では、今流行りの曲から昔の流行歌まで幅広い年代の音楽と出会うことができます。個人的にはクラシックを紹介する番組がお気に入りです！
またリスニング型として英会話番組も挙げられます。継続して聴くことで確実に英語力を身に付けることができます！

読書型ラジオ

おすすめの本や、今話題になっている社会問題に照らし合わせた本を紹介する番組もあります。本の中のワンフレーズを読み上げてくださると、言葉の重みを耳から感じることができます。ラジオを通して読書を共有しているような気分になることができます。

おしゃべり型ラジオ

何気ない話に癒されたり、ある言葉が心に刺さったりと素敵な出会いがたくさんできます。話のスペシャリストである芸人さんのラジオが特におすすめですが、最近ではテレビプロデューサーや作家さんなど、様々な方がパーソナリティを務められており、ラジオを通して、より広い世界を知ることができます。

What do you use to listen to the radio?

何を使ってラジオを聞く？

ラジカセ

昔懐かしい方法。少数派とは思いますが、筆者は高校までこの方法で聴いていました。時々起こる電波の不具合も味があります。なにより電波でつながっている感覚が癖になるかもしれません。

ラジオアプリ

「radiko」「NHKらじおらじるらじる」などラジオアプリを利用することで、スマートフォンからラジオを聴くことができます。大きな特徴はリアルタイムでなくとも「聴き逃しサービス」でいつでもどこでもラジオを楽しむことができる点です。筆者は大学入学後、これらのアプリにお世話になっています。
またアプリによっては有料会員登録を行うことで、地方の番組を聴くことも可能です。

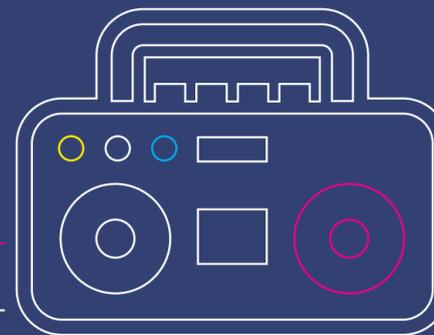
ポッドキャスト

iPhoneの「ポッドキャスト」や音楽配信サービスからポッドキャストとしてラジオを聴くこともできます。最近ではポッドキャストオリジナルコンテンツも増加しているため、選択肢は広がっています。またポッドキャストを用いて自らコンテンツを作って発信することも可能です！ぜひ自分のラジオ番組をつくってみてください！

読書とラジオは「他者の言葉や世界観を自分の中に取り込む」という点で似ていると言えます。読書好きが多い知識生ならラジオの魅力に惹かれる方も多はず！
この記事を機会に一緒にラジオを楽しむ方が増えてくれれば幸いです！

みなさんはどんな趣味をお持ちですか？ちなみに筆者は物事がなかなか継続しないため、趣味を持つことが難しいです…そんな私でも細々と続けられている趣味の1つがラジオを聴くことです！大学入学後から本格的にその魅力に惹かれて、沼にハマっております。この魅力をみなさんにも知ってほしい！！さあ、皆さんでラジオを楽しみましょう！（担当：鐵見）

Let's Enjoy The Radio!!!



In what situations do you listen to the radio?

どんなときにラジオを聞く？

・家事をしながら

料理、洗濯、掃除などなにかと億劫な家事ですが、ラジオを聴くことで、楽しみながらこなすことができます。授業、課題、サークルなどで疲れていても、楽しい時間に早変わりしてしまうのでおすすめです！

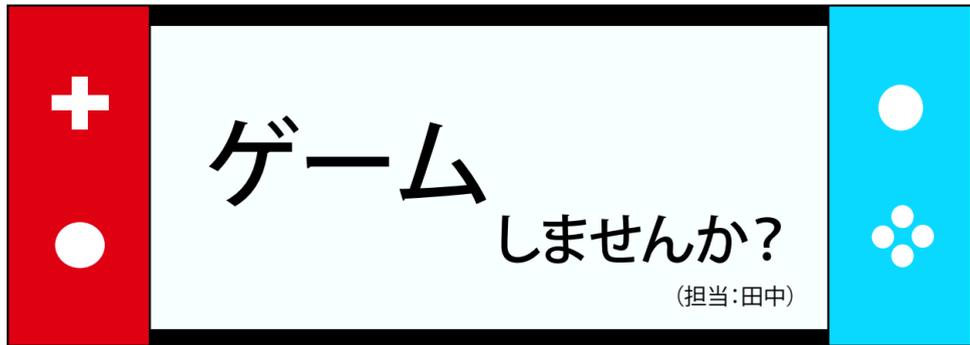
・運転しながら

車で通勤・通学・帰宅中にラジオを聴くことをルーティンにしている方もいらっしゃると思います。毎日同時刻に放送されているラジオ番組も多いため、ルーティンとすることラジオが心の支えとなってくれるかもしれません。筆者は自分で運転はしませんが、両親が運転してくれる車内でよく聞いていました。



・眠る前

言わずもがなラジオは音だけのメディアであるので、目を閉じて楽しむことができます。目を閉じることで視界情報が遮断され、より想像を膨らませて話を聴くことができるという効果もあります。安眠効果も期待できます。



🎮 ゲームという表現方法

老若男女、幅広い世代に愛され、色褪せることのない娯楽、それがゲームである。中でもゲーム機やパソコン、スマートフォンを用いたいわゆるデジタルゲームは今や一大市場となった。今回は小説・漫画・映像作品にはない『ゲーム』だからこそその魅力や、そこから見えるゲームのテクスチュアについて深めつつ、ゲームというものを今一度考え直してみたい。

まず著者の考えとして、「ゲームは遊びではなく表現方法である」ということがある。表現したいことをしようとしたら、ゲームがぴったりだったというイメージである。同作品を小説、漫画、映像作品といった多岐の媒体で展開するメディアミックス作品が近年の主流だが、ゲームは良かったけどアニメは微妙、といったように表現方法には得手不得手があるものだ。

今回はゲームが持つ四つの要素を取り上げ、ゲームという表現の優位性やアトラクション性を紹介していく。
※とどこどころ関連する作品名を提示するが、詳細な説明はネタバレを避けるため控えさせていた。

🎮 テキストはいたるどころに

どんなゲームであっても、文字の情報は欠かせない。ジャンルにもよるが、ゲームのテキスト量は映画に比べて多いが小説よりは少ない。言い換えれば、詳細な動作描写はテクニカルに任せつつ、大まかな動作はキャラクターの動きで表現する、といった効率性重視の表現法といえる(昨今は映画や実写と見聞が異なるほどのゲームが増えたが)。

1. 操作説明書・チュートリアル
ゲーム開始後最初にであうテキストは操作説明だ。このゲームがどういった操作技術を求めるのか直感的にプレイヤーに教えてくれる。一方で慣れた人ほど無視されがちだが操作説明だからこそこだわってデザインされたゲームも多くある。

2. プレーバートキスト会話
プレーバートキストとは、本編に直接関係のないテキストを指し、主にアイテムや敵の解説文などがあげられる。これらのテキストの役割は攻略補助と世界観補強だ。○○は××が弱点、という攻略に重要な情報があれば、「この武器は昔△△が愛用していたというプレーバートキストもある。」
またRPGに欠かせない要素が住民との会話である。プレーバートキスト同様、スト

リーに無関係な会話も多いが、世界観の説明や町・村の概要を端的に説明できるテキストである。
ゲームを彩るテキストはストーリーだけに縛られない。様々なテキストを渡り歩くこともまたゲームの醍醐味である。

🎮 操作ができるということ

プレイヤーが登場人物を操作できるといふ特性は、他のメディアではまず見られない。とはいえ現実世界のように自由に動けるわけでもなく、ゲーム側に設定された動作のみ許されている。この不自由な自由がゲームの基本的な制約である。

しかしながら、ゲームとプレイヤーと間の主眼的な関係性は、ストーリーの進行に多様性を持たせている。例えば、多分岐、複数エンディングを自然に搭載でき、それを主人公プレイヤーの選択というコンテクストに変換できる。

もちろん、これを逆手に取ることも可能だ。例えば主人公がプレイヤーというプレイヤーの外在化、プレイヤーが突如として操作不能となる不自由の押し付け、操作方法やゲームシステムを変化させるジャンル変化が挙げられる。

「操作ができる」という行為一つにおいても、様々なゲーム体験を提供できることは、ゲームという表現方法の魅力だ。

☆ 『アンリアルライフ』
『InsCryptioon』

🎮 音という情報

BGMや環境音、SEといった音もゲームを彩るテクストの一つである。
BGMはゲームプレイ中に幾度となく聞くことになる。BGM単体でも楽しめることはもちろんだが、何度聞いてもストレスフルにならないことも重要だ。またプレイ中のできごととBGMは深く関係しているため、BGMはストーリーとともに、心身に刻み込まれる。

環境音は電車の音や小鳥のさえずりといった外部のアクション音を指す。これらはプレイヤーの没入感を支える大事な要素だ。

一方でSEは多くの場合、プレイヤーのアクション音にあたる。例えば剣を振る音やボールを投げる音である。これらはプレイヤーのボタン入力補助や快適性に「役買う」。ほとんどの場面において、キャラクターの動作と「コントローラー」での操作は別物であるため、行動が完了した、という情報を得るにはゲーム側からフィードバックを受ける必要がある。攻撃のヒット音やアイテムのゲット音によって足りない触覚の補強をしているのだ(近年はコントローラーの振動させることも)。加えて、アクションゲームでは「気持ちよさ」も重要なバロメータになる。FPSでのキラー確定音などのSEは、精神的負荷の大きい対戦ゲームを和らげ、さらなるゲームプレイを促す。

☆ 『DARK SOULS』『Splatoon』

🎮 ゲームから広がる世界

最後に、ゲームを取り巻く環境について考える。

好みのゲームジャンルが人それぞれであれば、ゲームの楽しみ方もそれぞれある。プレイヤーはゲーム側が設定した『クリア』を目標にするが、その過程までは縛られないし、それ以外の目標も自分で設定可能だ。

遊び方の例としてまずは収集が挙げられる。トロフィーのコンプリート(STEAMやPSの実績。特定の条件を達成すると称号がもらえる)を目指す人もいれば、全アイテムの収集を目指す人もいる。
プレイヤー同士の対戦や協力プレイに熱中する人もいる。対戦に勝つために、アクションゲームではキャラクターの操作能力を磨き、育成ゲームではキャラクター厳選やダンジョン周回に熱意を投じる。

ゲーム側が用意していない遊び方を極める人もいる。RTA(リアルタイムアタック)ではゲーム開始からクリアまでのタイムを競う。
ゲームをプレイする楽しみがあれば、視聴する楽しみもある。動画・ライブでゲームプレイを配信する「ゲーム実況」という文化は、動画配信黎明期から存在する。配信者と視聴者が同じ空間で同じゲーム体験ができる動画コンテンツは、既プレイヤー・未プレイヤー問わず人気だ。未プレイヤーは新たなゲームに出逢うことができ、

既プレイヤーは先述のような、自分とは異なるプレイスタイルの追体験が可能となる。またゲーム会社にとって、ゲーム実況は販売数を下げる「デメリット」もある。

配信がゲームの広告として機能し、グッズ販売につながられるメリットも存在するため、各社がルールを設けつつゲーム配信を推奨するようになってきている。(売上貢献のためにもゲーム実況で出逢ったゲームはできるだけ購入するようになりたい。)

近年はeSportsもトレンドだ。FPSや格闘ゲームは高度なキャラクター操作技術が求められるため、プロのゲームプレイヤー同士の戦いは、それだけで一つのコンテンツになる。

☆ 『Twitch』『EVO』

最初に提示した通り、ゲームは表現方法であるから、本のジャンルに好き嫌いがあるように、ゲームのジャンルにも好き嫌いがある。以下には本文で使われている専門用語の簡単な解説に加え、関連するゲームをいくつか紹介している。これらのゲームはジャンルも商業・インディーズもバラバラだ。惹かれたゲームがあればぜひともプレイしてもらいたい。

☆ 用語・出典作品解説

BGM: バックグラウンドミュージック
SE: サウンドエフェクト・効果音
FPS: 一人称視点のシューティングゲーム
RPG: キャラクターの一人として冒険ロールプレイングするゲーム
STEAM: PC用ゲームのプラットフォーム。商業作品以外にインディーズも扱う。
Twitch: PCゲームに特化した、ライブストリーミング配信プラットフォーム
EVO: (Evolution Championship series)
対戦型格闘ゲームのeSports大会の一つ。
夜廻(日本一ソフトウェア): 少女が夜の街を探索するホラーアクション。
グノーシア(チテポット): 一人用SF人狼シミュレーションRPG。
アンリアルライフ(hako生活): ピクセルアート調の謎解きアドベンチャー。
InsCryptioon(Dannier Mullins Games): ロードライク(ダンジョン探索型)カードゲーム。
DARK SOULS(フロム・ソフトウェア): 高難度アクションRPG。死にゲー。
Splatoon(任天堂): インクを撃ち合う三人称視点アクションシューティング。

図書館情報学図書館の児童図書

筑波大学図書館情報学図書館（以下、図情図書館）1階に多くの児童図書が置かれていることはご存じだろうか。書架を眺めるだけでも、教科書に載っていた作品や幼い頃に読んでいた作品が散見され、懐かしい気持ちになる。しかし、なぜ図情図書館にこれほど多くの児童図書が蔵書されているのだろうか。そのルーツは前身の図書館情報大学に遡る。

図書館情報学図書館の歴史

我らが筑波大学情報学群知識情報・図書館学類は、2002年に「図書館情報大学」と筑波大学が統合したことにより誕生した（設置当時は図書館情報専門学群）。現在の図情図書館も統合する以前は「図書館情報大学附属図書館」であった。図書館情報大学は、図書館学と情報学を融合した図書館情報学に関する理論と技術について教育研究を行う国立大学として発足した。附属図書館には、図書館情報学の教育研究を実地に実施・検証するシミュレーションの場としての機能が与えられた。その一つが公開図書室である。公開図書室は、学生等により演習・実習の場として使われながら、当時公共図書館の無かったつくば市の地域住民に公開されてきた。しかし、つくば市立図書館が開館したこともあり、1990年に閉室した。公開図書室にあった児童図書部門は児童書室などに移され、現在も児童図書コーナーおよびお話しルームに残っている。

このような経緯で図情図書館に多くの児童図書が置かれるようになった。図情図書館における児童書の蔵書数は、旧児童書室の図書約10,992冊、090分類の児童書訳4,827冊、合わせて約15,749冊に上る。



図情図書館1階奥の児童書架。
図書館情報大学から受け継いだ絵本たちがずらり。



お話しルームの様子。

ここには図鑑や紙芝居、知識科学の絵本などが置かれている。
令和4年11月現在、新型コロナウイルス対策のため利用停止中。

参考資料

- ・横谷輝ほか、「児童文学とはなにか」、児童文学読本、日本児童文学者協会編、株式会社すばる書房、1977、p.236-243。（すばる児童文学研究）『日本児童文学』別冊（1975年刊）の複製改題 児童文学研究書解題：p307～325。
- ・「909 児童文学研究」・NDC Navi 日本十進分類法10版。
http://jasmine.media.osaka-cu.ac.jp/ndc_navi10/909/3/A/、（参照 2022-11-26）。
- ・新潮社、「書籍詳細：星の王子さま」、新潮社、<https://www.shinchosha.co.jp/book/212204/>、（参照 2022-11-30）。
- ・福音館書店、「おおきなかぶ」、福音館書店、<https://www.fukuinkan.co.jp/book/?id=51>、（参照 2022-11-30）。
- ・ポプラ社、「かいけつゾロリつかまる!!」、ポプラ社、<https://www.poplar.co.jp/book/search/result/archive/5950104.html>、（参照 2022-11-30）。
- ・ポプラ社、「かいけつゾロリシリーズ」、かいけつゾロリオフィシャルサイト、<https://www.poplar.co.jp/book/series/zorori/>、（参照 2022-11-26）。
- ・田中成直、筑波大学附属図書館：一図書館情報学図書館の概要一、大学図書館案内、2003、45(10)、p.712-714。
<https://doi.org/10.1241/johokanri.45.712>、（参照 2022-11-26）。
- ・葉袋秀樹、公開図書室の1365日、図書館情報大学附属図書館報、7（1）、1991、p.4

児童文学あれこれ

（担当：小松）

「児童文学」と聞いて皆さんは何を思い浮かべるだろうか。幼い頃に読み聞かせてもらった絵本、小学校の図書室、夢中で読んだファンタジー…。読書好きな人には「児童文学こそ私の原点」という感覚の人も少なくないのではないだろうか。かくいう筆者もその一人である。優しくキラキラした世界を思い浮かべ、懐かしく温かい気持ちになる。しかし、私たちが気づけば「子ども」から「大人」になり、児童文学に触れる機会も少なくなってしまう。今回は懐かしき児童文学の世界をもう一度覗きに行こう。

児童文学とは？

そもそも「児童文学」とは何だろうか。その定義ははっきりと決められているわけではない。まずは文字通り「児童向けの文学作品」と解釈して問題はないだろう。もう少し踏み込むならば、最も一般的な定義は「子供を読者対象にして書かれた文学」である。わかりやすく、おもしろく、教育的な内容のものが多い。児童文学と聞いてパッと思い浮かぶイメージと近いのではないだろうか。しかし、この定義が全ての児童文学に当てはまるわけではない。初めから子供をターゲットにしていない作品や、昔話のように古くから口伝で伝わったものもある。このように児童文学を定義づけることはとても難しいのだ。

ちなみに日本十進分類法では、「9.文学」の下に「909 児童文学研究」、またそこから「909.1 児童詩・童謡」、「909.2 児童劇・児童劇」、「909.3 童話」と分類されている。児童文学作品は、各言語の文学または「908.叢書・全集・選集」の下に収められる。

作品紹介



『星の王子さま』
サン＝テグジュペリ / 著
河野万里子 / 訳 新潮社

大人向けに書かれたものが児童文学として愛されるようになった作品の1つ。年齢を重ねてから読み直すのも新たな発見があって面白い。



『おおきなかぶ ロシアの昔話』
A・トルストイ / 再話 内田莉沙子 / 訳
佐藤忠良 / 画 福音館書店

昔から伝わる作品の1つ。
国語の教科書にも載っていた作品。
イラストが印象的。



『かいけつゾロリつかまる!!』
原ゆたか / 作・絵 ポプラ社

まじめにまじめな子供たちのヒーロー。
実はもう30年以上続く大人気シリーズだ。
小学校の図書室で借りて読んだ人も多いのでは。

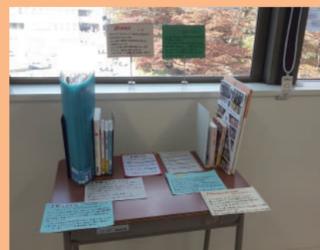
企画展示～MILKの本棚～

今回の雙峰祭で、MILKは「MILKの本棚」という企画展示を行った。企画のコンセプトは、「本棚を通じて人を知る。」である。編集部員がお気に入りの本を選んで本棚を作り、さらに、自分が選んだ本、なぜこの本たちを選んだのかについての説明文、本のPOP、目録、過去に執筆した記事を展示した。

この企画展示の背景には、1年次に受講した「知識情報概論」で学んだ「テキスト空間」がある。読書や勉強はもちろん、今までに自分が学んだ知識や経験が、その人自身の世界の一部になる。編集部員が今までどのような本を読んできてテキスト空間を作ってきたのか、どのような本たちがその人を形作ってきたのかを知ることができる klisらしい企画となった。

来てくださった方が編集部員の興味や考えを知り、テキスト空間を想像することで共感したり、楽しんだりしていただけるように企画を練っていった。当日は本とPOPの展示が好評で、コンセプトが良いと褒めてくださった方もいた。また、知っている本について話を咲かせてくださっている方や、過去に掲載した記事の展示をよく見てくれる方がいらした。このような来場者の様子を見て、編集部員一同、とても嬉しく、達成感があった。

今回の企画は、編集部員自身も、自分の好きなものや、今までどのような本を読んできたのか、本が自分の考えや興味に与える影響の大きさなど、自分自身を振り返る良い機会となった。



MILK バックナンバーの配布

普段は7B棟学生用掲示板前に最新号を配布しているMILK。記事制作やミーティングといった活動の拠点も主に春日エリアである。しかし雙峰祭では、春日エリアに眠る大量のバックナンバーを体芸エリアまでお引越し。最新号はもちろん、創刊当初のMILKまでもが卓上にずらりと並んだ。ホームページで過去の号の閲覧はできるものの、MILK1号の実物を見るのは筆者も初めて。来場いただいた方には実物を手に取って、気になった記事が掲載されているものを無料でお渡しした。過去の号が手に入る数少ない機会とあって、中にはバックナンバーの配布を目当てにいらしたという方も。たくさんの方にご覧いただきたいという思いから冊子は多めに用意したが、予想以上の盛況ぶりに編集部員一同も驚きの声を上げていた。部員にとっても、他の学類の方、学外の方にMILKの活動を知っていただける貴重な機会となった。



雙峰祭を振り返って

雙峰祭を終えてから、MILK編集部員で今回の企画展示を振り返った。今回のMILKの企画には、klisのOB、OGや受験生をはじめとして、300人以上の人にお越しいただいた。来場者からは、MILKやklisについての質問も多くいただいたが、編集部員の知識がまだまだ未熟だった。また、今回の企画には、外国人の方や障がいのある方も来てくださったが、その方への対応をうまくできなかった。そのため来年以降は、その方々への対応をしっかりと考えていく必要がある。これらに加えて来年は、来場者アンケートの実施や絵本展示、物販販売をしたら面白いのではないかという意見が出た。また、他学類の方にも興味を持ってもらえるような工夫も必要である。これらの意見を活かして、来年も来場者により楽しんでもらえるような企画を開催したい。来てくださった皆様、ありがとうございました！



帰ってきた雙峰祭！

11月5日、6日に、雙峰祭が3年ぶりに対面で開催されました。今年の雙峰祭で、MILK編集部が行った企画についてご紹介したいと思います！（担当：大橋・岸岡）

雙峰祭 2022

「雙峰祭（そうほうさい）」とは筑波大学の学園祭である。これまで毎年秋に行われてきたが、感染症対策の観点から近年は開催が見送られてきた。

しかし今年は、3年ぶりの雙峰祭が11月5日（土）、6日（日）の2日にわたって開催された。48回目となる雙峰祭の今年のテーマは「Invigorate The Festival!!」。これは「祭りを盛り上げろ!!」という意味であり、長い年月を経て帰ってきた雙峰祭を再び盛り上げようという熱い思いが込められている。

企画としては、飲食や物品の模擬店、研究室や学生団体による研究紹介、教室やステージでのパフォーマンスなど、団体ごとにそれぞれ趣向を凝らした催しを行っていた。開催エリアは体育・芸術エリア、第1エリア、第2エリア、第3エリア一帯。学内には2つのステージが用意され、100を超える企画が行われた。自転車やバスでの移動は当たり前前の広大なキャンパスは筑波大学の魅力の一つであるが、企画もその広い敷地を生かしたものとなった。ちなみに私たち知識情報・図書館学類誌MILKも、体芸エリア5C409教室にて企画を実施した。

これら対面企画のほか、パフォーマンスの動画配信、オンラインでの物販販売といったオンライン企画も用意され、来場せずとも学園祭気分を楽しめるようになった。

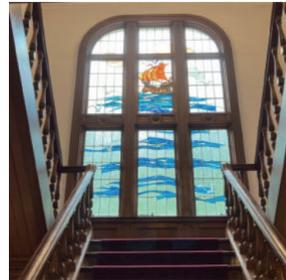
3年の時を経てつくばの地に帰ってきた雙峰祭。活気を取り戻し、新たな魅力が生まれることとなった。対面企画への参加やステージ発表の観覧には事前予約が必要であるといった制約はあったものの、一般客を含めた多くの方が来場し、大盛況となった。



編集後記



本屋バイトはじめました。購入欲求に耐える日々が続きます...
(田中大陸・2年)



今後も新たな出会いに向けて、人生の船出を楽しみたいです。
(関根颯香・3年)



3年ぶりに祖母の家に遊びに行きました。広島暑かった...
(鐵見咲希・3年)



大人(20歳)になりました。好奇心を忘れずワクワクし続けたい。
(小松史乃・2年)



初めて記事を書きました。探究心を持って活動したいと思います。
(大橋桃香・1年)



夏休みに筑波山神社に行きました。これから頑張ります！
(岸岡あや・1年)

Credit

知識情報・図書館学類誌 MILK 第21号

- 発行者 呑海沙織(知識情報・図書館学類長)
- 発行日 2022年12月23日
- 編集長 田中大陸
- 編集部 田中大陸 関根颯香 鐵見咲希 小松史乃 大橋桃香 岸岡あや
- 協力 白井哲哉先生(図書館情報メディア系)
時井真紀先生(図書館情報メディア系)
吉田右子先生(図書館情報メディア系)
綿抜豊昭先生(図書館情報メディア系)
図書館情報学図書館の皆様

編集部員募集中！

Management
Information
Library
Knowledge

知識情報・図書館学類誌MILKは
知識生による、知識生のためのフリーペーパーです！
最新号は7B棟学生用掲示板前にて絶賛配布中！
バックナンバーはホームページで公開中です！

MILKでは現在、MILKの記事を執筆する編集部員を募集中！
執筆は初めて...デザイン初心者...もちろん問いません。
あなたの関心事を、klis生らしさ全開で、記事にしちゃいましょう！

活動を覗いてみたい
そんな方は是非TwitterのDM、もしくはメールでお知らせください。
いつでも大歓迎です！

ホームページ：<https://milk.klis.tsukuba.ac.jp/>



Twitter: @KLISMILK

Mail: milk-ml@klis.tsukuba.ac.jp

