

## 第 136 回交流フロア運営会議（議事概要）

### 1 日時・場所

日時：2023 年 8 月 2 日（水）18：30～20：00

場所：伊丹市立図書館ことば蔵 1 階交流フロア

### 2 参加者数 10 名

### 3 会議内容

<新規提案>

#### （1）伊丹公論の歩き方

##### 【概要】

- ・伊丹公論と過去の記事を紹介するイベント。
- ・伊丹公論について知らない人が多いため、周知したい。
- ・過去に現代人物風景で出演いただいた方や、伊丹公論を最初に作った人にもお話を伺いたい。
- ・編集委員の宣伝も兼ねている。

##### 【意見】

- ・「伊丹公論を最初に作った人」とは、誰を想定しているか。  
→復刊当時の担当職員、ことば蔵館長を想定している。現編集委員のお話が聞けると面白いかもしれない。
- ・復刊前の伊丹公論は昭和の始めに計 19 刊発行されている。それらの記事と、現在の伊丹公論の記事を見比べるというのも面白いと思う。
- ・編纂活動の紹介なのか、編集委員の勧誘なのか、どちらかに絞ったほうがいいイベントになるのではないか。  
→活動の紹介がメインで、編集委員の勧誘はおまけ程度で考えている。読み物として、自分たちの街を知るきっかけになってくれればと紹介したい。
- ・今自分の中で、おすすめの記事とあってありますか  
→現代人物風景にいろんな人が出演していて面白い。
- ・伊丹公論の読者として、面白くて引き込まれる記事もあれば、そうではない記事もある。面白い記事を決める読者投票を実施するなどして、読み手の意見を取り入れられるようにしてはどうか。  
→次回の編集会議以降、検討してみたい。

## (2) エコ川柳

### 【概要】

- ・ことば蔵で2月に毎年開催される「もったいない月間」内のイベントとして、エコ川柳を開催。今回で第5回を迎える。
- ・審査はことば蔵、柿守文庫、3Rセンターが行い、それぞれの賞を設けているため、柿守文庫、3Rセンターに対して、審査の依頼が必要になる。加えて、応募件数を増やすため、特別賞を設ける。選者は自分が務める。
- ・前回の募集期間は1月年始から1月末まで、審査を2月上旬にしていたが、スケジュールがタイトであったため、今回は12月から募集を始める。
- ・応募件数が不安定。第1回では130件の応募があったのに対し、第2回では19件だけだった。地道に周知活動を続けたい。

### 【意見】

- ・応募件数が不安定なことについて、何か考えをお持ちか。  
→徐々に増えている理由は、イベントとして参加者に定着していったからではと考えている。急に減ったのは恐らくコロナ禍のせい。
- ・特別賞以外にはどんな賞があるのか。  
→ことば蔵賞、柿守文庫賞、3Rセンター賞の3つ。
- ・入賞の景品はあるのか。  
→特にない。名誉が手に入る。第1回では、柿守文庫賞には粗品、3Rセンター賞にはごみぶくろうのエコバックが贈呈された。
- ・表彰式とかあったら応募が増えるのではないか。  
→考えたこともあるが、受賞者が遠方ばかりであったため、実現していない。オンライン表彰式を検討してみてもいいかもしれない。
- ・募集期間を12月からにしまうと、もったいない月間のチラシ・告知の調整よりもかなり先行することになる。もったいない月間自体の直前の変更に対応できなくなることは念頭に置くべき。
- ・年末年始は図書館が閉まるため、1月中旬くらいまで募集期間を延ばしてもらえると図書館としてはありがたい。

## (3) 朗読会 夏の終わり～妖しい夜

### 【概要】

- ・鳴く虫と郷町の前夜に朗読会を開催。図書整理日のため、存分に音を出せる。
- ・夏の終わりにふさわしい暑気払いとして、「人間椅子」江戸川乱歩著を朗読。
- ・18時からの夜開催。これまでの朗読会は14時ごろの開始で20人から30人の参加があったが、今回のこの時間帯の開催は初めて。どれくらい人が集まるかわからない。

### 【意見】

・だれでも参加できるイベントですか。

→「人間椅子」自体は明らかに大人向け。対象に制限は設けないが、怖いのが苦手な方には向かない内容。

・照明は消すのですか。

→作品の雰囲気に合わせて開催時間もこだわったので、暗くしていただけるとありがたい。

・当日は昼に演奏イベントを開催するため、差別化が必要だと思う。

(4)～(6)は追手門学院大学のインターンシップ生の企画です。今回の会議でいただいた意見を踏まえ、どちらか1つを選んで9月に実施する予定です。

(4) 敬老の日のプレゼントを作ろう

#### 【概要】

・工作を通じて、図書館の様々な絵本に触れることが目的。

・対象年齢で1部と2部に分けて開催。それぞれで2時間程度（作業時間85分）のイベントを想定。

・3歳から6歳が対象の1部では、絵本のコピーを選んでもらい、自由に塗り絵をしてもらう。最後に作品とともに写真を撮り、敬老の日のプレゼントにする。飾りつけ用の色紙をこちらで用意。定員15名、要保護者同伴。

・小学生向けの2部では、図書館2階の絵本コーナーで自分が絵本を選び、その絵本をもとに色紙や傘、布バッグなどに塗り絵をする。最後に作品とともに写真を撮り、敬老の日のプレゼントにする。定員15名。

・チラシのほか、応募フォームを整備し告知する。

#### 【意見】

・作業時間85分は長すぎるのではないかと。こどもたちの集中力が持つか怪しい。また、早く終わる子や、ゆっくり進める子など進捗は様々なので、時間についてはしっかり考えるべき。小学校の授業が45分～50分であるため、それ以上の時間がかかるのであれば間に休憩をはさむべき。

・こちらで用意しておくものが多い。イベント参加が少なかった時の余りをどうするかも考えなければならない。

・絵本のコピーは著作権の関係で厳しそう。参加者各自で、汚してもいい絵本現物を持ってきてもらうのはどうか。

・色紙、傘、布バッグはこちらで用意するのか。

→色紙と絵具のみこちらで用意する。傘や布バッグは一例で、何か塗りたい小物があれば参加者各自で持ってきてもらう。

・水を使う絵具は交流フロアでは使えない。色ペンなら大量に用意できるので、そちらで代替する。

・家から小物を持ってきてもらって塗るのはイベントとしてハードルが高い。小物にアイロンプリントなどをして、帰ってから自分で塗ろう！という方式ならいくらか難易度は下がる。

・写真撮影は何のためにするのか。

→今のところは広報やホームページ用に使うことを考えている。こちらで撮影したものを参加者に送る予定はない。撮影タイムの折に参加者各々で勝手に撮ってもらう。

#### (5) お金と生活するためのHow To

##### 【概要】

・生活に役立つような知識や、物の価値の決め方、インフレ、デフレが私たちの生活にどのような影響を与えるかなど、自分たちと関わりの深い議題を取り上げ、グループでクイズ形式や実際にワークを通して進めていくイベント。

・中高生への金融教育を強め、将来的に日本経済の向上を目指すことが目的。

・対象は中学1年生から高校3年生で定員20名としているが、図書館のイベント参加が少ない層なので、要検討。

・金融イベントは参加ハードルが高い。過去に別の場所で企画されたイベントは参加者がほぼいなかった。中高生がどのような講座を求めているのか知りたい。

##### 【意見】

・大学生が講師を務めるイベントに人を呼ぶのはハードルが高い。お仕事を紹介する講義形式のイベントは過去にも開催しているが、専門家やプロを呼んで講義をお願いしている。

・経済に興味を持っている中高生をターゲットにするのは、対象を絞りすぎている。受験勉強としての「経済」を教える講座であれば、経済に興味がない学生までターゲットを広げられるのではないかと。

・大学生として講師をするのであれば、なぜ経済学部を選んだのか、進路選択の視点でお話しするのもいいかもしれない。学部選びで迷っている高校生はたくさんいる。

・中卒、高卒の方もいるかもしれないので、対象は年齢表記にしてもいいかもしれない。

#### (6) 世界のボードゲーム大会

##### 【概要】

・ボードゲームを通じて異文化理解を深めることが目的。様々な国のボードゲームを用意して、実際に遊んでもらう。

・1ゲームあたり20分～30分程度のボードゲームを用意したい。

・どれだけボードゲームを用意できるかによってイベントの内容は変わる。机1つに対して1つの国のブースにする。

・異文化理解を深めるために、各ブースに対象のゲームが生まれた国の紹介ポップを作ったり、使用言語の制限等のルールを設けたりすることを考えている。

・対象はボードゲームや使用言語の難易度を踏まえて小学生以上。

・ゲームの勝者に対する景品は未定。カードゲームなども用意するか検討中。

##### 【意見】

・各テーブルにスタッフがつくことを考えて、ゲームは3～4種類が限界。

- ・1つのテーブルに参加者が集中するのではないかと。
- くじ引き等でどこのブースに行くか振り分けられるようにする。各ゲームの時間についても、同じタイミングでローテーションできるように管理する。
- ・小学生が対象だと参加者の理解力に個人差がある。初見のゲームで所要時間どおり 20分から 30分で終わらせるのは厳しいのではないかと。
- ・ボードゲームは日本語に訳されているものをつかうのか。
- 日本語版があるボードゲームを選ぶ予定。
- ・企画者やスタッフは用意するボードゲームを遊んだことがあるのか。ルールを参加者に教えるにはある程度そのボードゲームについて習熟しておく必要がある。イベント予定日までにルールを 1から学ぶのには時間が足りなさすぎる。
- ある程度簡単なゲームにする必要がある。トランプやじゃんけんの各国のローカルルールだけでもたくさんあるので要検討。
- ・モルックとかはどうか。
- 物を投げるので交流フロアではやらないほうが良いと思う。
- ・日本のボードゲームも入れてほしい。

#### <イベント報告>

##### (1) いたみ文芸ことそうし

参加者は3人。文章を読み合い感想を共有した。これまでの作品集はことば蔵1階に展示しているので、興味があればぜひ読んでもらいたい。

##### (2) ことば蔵即詠歌会 Make\_Our\_Tanka

参加者は9人。短歌通した交流ができた。当日は計4つの短歌を各グループで作ることができた。短歌の作品作りは普段一人で進めるので、グループで短歌を作るのは新鮮で面白かった。

##### (3) 知的書評合戦 ビブリオバトル

参加者は5人。今回のテーマは「海」。海にまつわる本でプレゼンをし合った。チャンプ本となったのは「さばの缶づめ、宇宙へいく」。

##### (4) カエボン部

参加者は4人。テーマは「ホラー」。常連のメンバーのほかにも新たに参加者が来られたので、いい雰囲気でも活動できた。次回は夏休み特別回を開催。こどもたちの読書感想文のサポートをします。

##### (5) 漫画を語ろう

参加者は6人。「夏に読みたい漫画」をテーマに漫画の紹介で盛り上がった。加えて、8月19日開催の夏休みこどもワークショップに漫画部ブースを出展するにあたり、ブースの中身について確認を行った。

(6) すのこでDIY

参加者は22人。スタッフは3人だったが、参加者が多かったため対応しきれなかった。参加者が持参したねじがバラバラだったのも反省点。いろいろ改善して次回開催につなげたい。

4 次回の運営会議 2023年9月6日(水) 18:30~ ことば蔵1階 交流フロア