

図書館アプリのニーズと可能性 —アンケート調査をふまえた提案

富田真白* (lm191012@senshu-u.jp), 田並花音* (lm191088@senshu-u.jp),

野口武悟* (takenori@isc.senshu-u.ac.jp)

*専修大学

1.背景と目的

本稿は、独自の図書館アプリを企画し、その魅力を伝え、各図書館でアプリを使ってもらうことで、全体的に図書館の利用者を増やすことができるような提案をすることをねらいとして取り組んだゼミ活動の報告である。

コロナ禍による緊急事態宣言の発令などにより、数度にわたって図書館や学校の休業が起こった。休業したことで、図書館サービスのオンライン化が遅れていることも明らかとなった。

また、図書館利用者の減少や、地域によっては図書カードを持っている人（利用登録者）が少ないという問題も以前から指摘されている。こうした問題に対しては、近年では、カフェや保育施設、市役所などと公共図書館を複合施設化するなど、新規利用者の獲得と利用者へのサービス向上が行われている。

2019年12月には文部科学省から「GIGA スクール構想」が発表され、学校教育のデジタル化を推進しようとしている。この構想は、小学校、中学校の児童生徒1人1台タブレット化を主として、「多様な子供たちに最適化された創造性をはぐくむ教育」の実現を目指そうとするものである。

こうした動向のなかで、図書館（公共図書館、学校図書館）におけるサービスのデジタル化も待ったなしといえる。

2.方法

まず、図書館で使われるアプリに関するアンケートを行う。アンケートは、Google フォームで作成し、主に図書館関係者に回答に協力していただき、現状とアプリ内に必要なものを明らかにすることとした。アンケートは、2021年8月～9月にかけて実施した。

このアンケートの結果をふまえて、図書館アプリの企画を検討、提案していく。

3. アンケートの結果と考察

まず、アンケートの結果を報告する。アンケートの回答総数は 52 人であり、うち図書館関係者は 39 人であった。

3.1 既存アプリの現状と認知状況

既存の図書館アプリの存在を知らない人が圧倒的に多かった。知られていない理由として、アプリ整備予算の不足、ホームページで十分、知名度の低さなどが挙げられる。

まず、図書館の予算が少ないなかで、費用対効果の観点から、新たにコストがかかる可能性のあるアプリは導入されるどころまで至っていないと考える。また、ホームページで十分という点については、アプリだからできることや、アプリだからこそそのメリットが見えにくいという課題が背景にありそうである。さらに、回答者に図書館関係者が多い今回のアンケートでも、既存のアプリの存在を知っている人は 3 割を切っている。アプリを活用しようとする場合、知名度の向上も課題となるだろう。

なお、現時点で存在する図書館に関連するアプリとしては、「e-Lism」、「My 読書ノート」などがある。

3.2 アプリの必要性と期待

現状に対する認識は 3.1 の通りであるが、今後、図書館アプリが必要だと思う人は 8 割強にのぼった。

その理由として、若い世代や現役の司書の方からは「図書館利用者の増加」への期待があることがわかった。ほかにも、デジタルならではのコンテンツの提供や、図書館以外との連携、感染症拡大防止なども期待されていた。

また、アプリは、図書館利用者だけでなく、運営側としても事務作業の省力化、ボランティアの人々などとの交流・情報共有などでの活用も期待されていることがわかった。

3.3 アプリ企画へのアドバイス

アンケートでは、図書館アプリを新たに企画するにあたってのアドバイスもうかがった。主な意見として、「図書館アプリの利用者によってアプリの内容も変わるだろう。また、セキュリティ問題は考えるべきである。」、「楽しんで続けられるコンテンツ」、「予算と内容の兼ね合い」などがあげられた。

3.4 アンケートの考察

アンケートの結果から、今後、図書館アプリが必要と考える人は多いことがわかった。そこには、利用者増加への期待も高いことがわかった。

次に、アンケートの結果をふまえて、図書館アプリの企画を検討し、提案していきたい。

4. 図書館アプリ企画の提案

4.1 図書館アプリの定義

本稿でいう「図書館アプリ」とは、次の2種類を指す。

(1) 誰もが使える図書館利用者向けコンテンツが入った専用ソフトウェア。利用者はスマートフォンなどのモバイル端末にインストールして利用する。

(2) 司書が図書館の事務作業に用いるパソコン内にインストールできる図書館事務作業と利用者支援を連携する専用ソフトウェア。

なお、ここでいう図書館は、主に、公共図書館、学校図書館、大学図書館を想定している。

4.2 図書館アプリのメリット

今回、筆者らが図書館アプリを企画することによるメリットは5つあると考えている。

1つめは、アプリ化することで、図書館のホームページでいちいち検索しなくても即時的に情報を得ることができる。ホームページへ行き、調べるという手間を一段階減らすことができる。

2つめは、ホームページでは提供が難しいようなコンテンツを提供できる。例えば、読書通帳機能、メールに依らない通知機能などを挙げる。

3つめは、主にスマホの操作に慣れている若い世代向けに作ることで、若い世代の読書活動の活性化に寄与できる。

4つめは、図書館のデジタル化に貢献できると考える。感染症拡大防止や提供する情報の一元化も期待できる。

最後に5つめとしては、事務作業も効率的になると考える。情報の一元化に伴い、確認等がしやすくなると思う。

4.3 図書館アプリで提供するサービス・コンテンツ

ポイントとして、「操作性」、「ゲーム性」、「利便性」を挙げる。

コンテンツの内容を簡潔に述べれば、蔵書検索、蔵書や席などの予約・取り寄せ、お気に入り登録、読書通帳機能や電子図書館機能との連携、館内の混雑状況や返却期限のお知らせ、お気に入り保存、プッシュ通知、利用ガイダンス、レファレンス依

頼・回答，関連アプリとの連携，ボランティア活動情報，オンラインイベント，最新情報，図書館の基本情報，管理機能などである。

これらのコンテンツのうち，どれを採用するかはアプリを導入する図書館ごとに選べるようにする。導入にかかる費用は，コンテンツ内容や数により変えることができるようにすれば，より導入してもらいやすくなるを考える。また，予算状況に応じて，コンテンツは後から増やすことも減らすこともできるようにしたい。

なお，本稿はあくまで企画を提案するものであるため，ここにアプリの開発方法までを具体的に示すことはしない。

4.4 図書館アプリの広報

広報の方法は2つあると考える。図書館関係者に対しては大きな図書館関連やアプリ関連のイベントへの出展である。また，アプリを導入した図書館の利用者に対してはSNSなどをうまく活用することが主要ターゲットである若い世代には有効であると思われる。

参考文献

1. 「図書館システム」日本図書館情報学会図書館情報学用語辞典編集委員会編『図書館情報学用語辞典（第5版）』丸善出版，2022年，p.179
2. 発注ラウンジ「アプリ開発っていくらかかるの？費用相場をチェック」
(<https://hnavi.co.jp/knowledge/blog/application-development/> : 2022年1月30日最終確認)
3. Appliv「【2022年】おすすめの図書館の本を探す(蔵書検索)アプリはこれ！アプリランキングTOP6」(<https://app-liv.jp/books/book-search/2328/> : 2022年1月30日最終確認)

謝辞

ご多忙のところ，調査にご協力いただいたみなさまには，ここに記して感謝申し上げます。