

■機関利用

一方、電子書籍の機関利用では、2007年11月からスタートした東京都千代田区立図書館における電子書籍貸出しサービス、また大学図書館では同じく2007年11月から紀伊国屋書店とOCLCによる学術系電子書籍サービス「NetLibrary」に和書コンテンツが搭載されるなど、新しい展開がある。今後この分野での利用実態が明らかになっていくことと思われる。

■国立国会図書館職員の利用意識

国立国会図書館職員を対象とした「電子書籍の利用の実態・意識に関するアンケート調査」（2008年10月～11月5日実施、回答者373名）の結果では、「過去1年間に業務以外に電子書籍を利用したことがある」という回答が約34%、利用デバイスはPCが80.8%、利用ジャンルは「ノンフィクション」や「学術書」が多いといった結果となっている。また「図書館と電子書籍との関わり」「電子書籍について感じていること」の自由記述では、図書館は関わりを持つべきとの意見が多いが、制度的な部分や技術的な課題等、クリアすべき課題を乗り越えることを条件としてあげる意見が多く見られた。

4. 5 対策が必要な電子書籍の保存

■印刷資料だけの保存では不十分

現在では紙の資料だけでは、時代の実相を知ることはできなくなっていることは明らかである。今日の図書館は印刷資料だけではなく、膨大な電子資料の収集を視野に入れる必要がある。

■CD-ROM等パッケージ系電子出版物の保存

紙媒体の出版物の付属物としてのフロッピーディスクやCD-ROMなどや、電子媒体を主とするパッケージ系電子出版物の増加に伴い、2000年10月に国立国会図書館法の一部改正法によって従来の紙媒体などの出版物のほかに国内で発行されたパッケージ系電子出版物についても、納本制度により網羅的に収集することとなった。

■電子書籍の保存の現状

本調査による出版社、コンテンツプロバイダー、携帯電話キャリアに対するインタビュー調査ならびにアンケート調査では、電子書籍の保存について体系的に現状把握するまでに至らなかった。出版社アンケートにおける保存についての設問に対しては、「外部保存」が69.4%、「内部保存」が26.4%と7割近くが外部保存を行っていることが判明しただけである。図書館情報学における資料保存の概念とは異なり、データの滅失や毀損に対する安全性確保としての保存を想定していると考えられる。

また「魔法のiらんど」のように、「どの時点で作品が完全に完結し、保存すべきかの判断は、作家であるユーザに一任している。」と、保存を行っていないと回答したコンテンツプロバイダーもある。

■電子書籍の保存の必要性と出版社への配慮

電子媒体は網羅的に収集・保存しなければ紙媒体の資料よりもさらに散逸・滅失の危険性が高い。だが現在の電子書籍の発行者はその長期保存については関心が低いように思われる。図書館員は保存の重要性に気がついているものの、有効な対策はとられていない。電子媒体は網羅的に収集・保存しなければ紙媒体の資料よりもさらに散逸・滅失の危険性が高い。

PCや読書専用端末など媒体そのものが違うことがあり、PCだけをとりてもデータフォーマットが統一されていない。だが媒体変換や長期保存の体制の確立などの問題点はまだ、十分に認識されているとはいえない。保存に対する注意の喚起が必要である。

国立国会図書館職員のアンケート調査結果でも言及されているが、利用に関しては出版社の反発が強いことがすでに明らかになっており、法の整備も含め、著作権者や出版社に配慮した慎重な対応が求められる。

4. 6 調査研究を終えて

「電子書籍」の概念はあいまいである。したがって本研究調査にあたってはその産業的実態の把握に努めることとし、インタビュー調査、アンケート調査に重点を置いた。文献を中心とした研究とは異なり、実態にもとづいた日本における電子書籍の流通・利用・保存の現状を多面的に分析・検討しようとしたのである。

今回の調査を通じて明らかにできた事項は、以下の3点である。

- (1) 電子書籍の流通に関してはコンテンツプロバイダーや携帯電話キャリアが新たなプレーヤーとして登場し、デジタル時代の出版メディアにおいては従来の取次・書店に替わって大きな影響力を持つようになっている。
- (2) 電子書籍と紙の書籍の間には二者択一的な関係だけではなく、相互補完的な関係を構築することが可能であり、その方向での様々な模索が始まっている。
- (3) 読書デバイスについては機器の短命さと機器の多様化という状況があり、出版コンテンツの流通もその影響を受けている。

電子書籍については出版社、コンテンツプロバイダー、携帯電話キャリアという紙の本とは違うステークホルダーの存在、PC、PDA（携帯情報端末）、読書専用端末（Σブック、LIBRIe）、携帯電話、スマートフォン（iPhone）、携帯型ゲーム機（ニンテンドーDS、PSP）