

# 子どもの情報行動に関する調査研究

平成 20 年 6 月

**国立国会図書館**  
National Diet Library

図書館調査研究レポート No.10

(NDL Research Report No.10)

# 子どもの情報行動に関する調査研究

平成 20 年 6 月

国立国会図書館

National Diet Library

本レポートは、国立国会図書館が外部調査研究機関に委託し実施した調査研究の成果をとりまとめたものです。成果を広く図書館界で共有することを目的として刊行しております。

## はしがき

わが国では、平成 12（2000）年の「子ども読書年」や平成 13（2001）年の「子どもの読書活動の推進に関する法律」（平成 13 年法律第 154 号）制定・施行などを契機に、子どもの読書に関する社会的な議論・取り組みが増加してきています。これらの議論・取り組みにおいて、公共図書館や学校図書館、また国立国会図書館国際子ども図書館が果たしている役割は、決して小さくはありません。

しかしながら、これらの議論・取り組みの前提とすべき子どもたちの実態、とりわけ子どもたちがどのような読書環境にあり、どのように読書を行っているか、またテレビやゲーム、インターネットなど、読書以外の、時に読書を阻害するものとして批判される情報メディアにどのように接触しているのかに関しては、いくつかの調査研究が実施されているものの、まだ十分に整理されているとは言いがたい状況です。今後の子どもたちへの図書館サービスのあり方、また近い将来の成人向け図書館サービスのあり方を考える上で、現在の子どもの情報行動に関する知見を整理しておくことは、大変有益であると考えられます。

そこで国立国会図書館では、平成 19 年度の「図書館及び図書館情報学に関する調査研究」として、現在の子どもの情報行動に関し、図書館及び類縁機関、また図書館情報学及び関連する学問分野の先行研究・事例の調査・整理を行い、その成果を『図書館調査研究リポート』第 10 号として取りまとめました。

調査は株式会社シー・ディー・アイに委託しましたが、実施にあたっては、以下のメンバーによる研究会が担当しました。

主 査： 堀川 照代 （島根県立大学短期大学部教授）  
委 員： 鈴木 佳苗 （筑波大学大学院図書館情報メディア研究科准教授）  
岩崎 れい （京都ノートルダム女子大学大学院人間文化研究科准教授）  
河西 由美子 （玉川大学通信教育部・教育学部講師）

（以上敬称略、所属は調査実施時のもの）

また報告書の執筆にあたっては、研究会にオブザーバーとして参加した当館職員（岸 美雪、堤 恵、村上 浩介）及び株式会社シー・ディー・アイの研究員（岡本 一世）も、一部を担当いたしました。

末筆ながら、本調査をご担当いただいた委員各位に、厚くお礼申し上げます。

平成 20 年 6 月

国立国会図書館関西館図書館協力課長  
本 吉 理 彦

執筆者一覧 （※所属は調査実施時のもの）

- 堀川 照代 （島根県立大学短期大学部教授）  
第1章、第4章1、第6章、第7章を担当
- 鈴木 佳苗 （筑波大学大学院図書館情報メディア研究科准教授）  
第3章、第4章4、第5章4を担当
- 岩崎 れい （京都ノートルダム女子大学大学院人間文化研究科准教授）  
第4章3、第5章2を担当
- 河西 由美子 （玉川大学通信教育部・教育学部講師）  
第4章2、第5章3を担当
- 岡本 一世 （株式会社シー・ディー・アイ主任研究員）  
第2章を担当
- 岸 美雪 （国立国会図書館国際子ども図書館企画協力課主査）  
第4章6を担当
- 村上 浩介 （国立国会図書館関西館図書館協力課調査情報係長）  
第5章1を担当
- 堤 恵 （国立国会図書館関西館図書館協力課調査情報係員）  
第4章5を担当

# 目 次

概 要	1
SUMMARY	2
1. はじめに (堀川照代)	4
1.1. 本研究の背景及び目的	4
1.2. 「子どもの情報行動」に関する先行研究	5
1.3. 「子どもの情報行動」のとらえ方と研究方法	6
2. 子どもの情報環境の現況 (岡本一世)	8
2.1. 子どもの現況	8
2.2. 情報メディアの現況	9
3. 先行調査レビュー (鈴木佳苗)	23
3.1. 1987～1989年に実施された調査	23
3.2. 1990年代に実施された調査	25
3.3. 2000年代以降に実施された調査	29
3.4. おわりに	34
4. 先行研究レビュー	36
4.1. 公立・学校図書館に関わる子どもの情報行動 (堀川照代)	36
4.2. 子どものウェブ検索行動 (河西由美子)	59
4.3. 子どもの読書に関する教育学的研究 (岩崎れい)	72
4.4. 各種メディアの心理学的な影響・発達的研究 (鈴木佳苗)	81
4.5. 子どもの情報行動に関する社会学的研究 (堤恵)	96
4.6. 米国の研究動向：図書館情報学百科事典のレビューから (岸美雪)	105
5. 読書及び情報教育関連政策	107
5.1. 日本の情報政策の展開 (村上浩介)	107
5.2. 子どもの読書活動推進 (岩崎れい)	121
5.3. 情報リテラシー教育 (河西由美子)	129
5.4. 有害コンテンツ対策 (鈴木佳苗)	139
6. 「子どもと情報・メディア」に関わる現場の動き (堀川照代)	154
6.1. 学校における動き	154
6.2. 図書館, 博物館, 動物園の動き	159
7. おわりに (堀川照代)	164
7.1. 研究動向から見えてくるもの	164
7.2. 図書館担当者は情報環境をどのようにデザインするのか	165
7.3. 将来の可能性にむけて	166
7.4. 調査を終えて	167



# 概 要

わが国では、平成13(2001)年に「子どもの読書活動の推進に関する法律」(法律第154号)が制定・施行されるなど、2000年ごろから学力低下問題とも関連して、子どもの読書に対する社会的な関心が高まっている。現在の子どもたちをとりまく情報メディア環境、子どもたちの読書行動、テレビやインターネットなど活字以外の情報メディアとの接触状況とその影響に関しては、多様な観点から相当数の調査研究が行われており、各専門領域において一定の成果が蓄積されつつあると思われるが、これらの研究成果を包括的に概観する取り組みは、わが国においてはこれまで積極的に行われてこなかった。

以上のような問題意識に基づき、本研究は、子どもの情報メディア利用に関する調査研究を中心に文献をレビューするとともに、関連する統計や調査、政府・自治体等の施策や事業をもとに、このテーマの環境的・背景的なことについてとりまとめている。このように、子どもの情報メディア利用に関する近年の論点及び研究動向を整理することにより、本報告書は、国際子ども図書館をはじめ、わが国の図書館の子ども向けサービスや子どもの読書推進事業に資する基礎資料とするものである。

本報告書は、以下のような7つの章から構成される。

「第1章 はじめに」では、本研究の背景・目的及び「子どもの情報行動」というテーマのとらえ方について述べている。

「第2章 子どもの情報環境の現況」は、本研究の社会的背景を説明し研究の基礎とするために、子ども及び情報メディアの現況及び各情報メディア業界の動向を主要統計資料に基づきまとめている。

「第3章 先行調査レビュー」は、過去20年間の子どもの情報行動に関する主な調査をリストアップし、年代ごとに調査内容の動向をレビューしている。

「第4章 先行研究レビュー」では、過去約20年間の子どもの情報行動に関する研究をレビューしている。このテーマは学際的なものであるため、図書館情報学の研究を中心に、教育工学、教育学、心理学、社会学の領域の研究を視野に入れて、「公立・学校図書館に関わる子どもの情報行動」、「子どものウェブ情報検索行動」、「子どもの読書に関する教育学的研究」、「各種メディアの心理学的な影響・発達的研究」、「子どもの情報行動」に関する社会学的研究、「米国の研究動向」の6つに分けてまとめている。

「第5章 読書及び情報教育関連政策」では、「日本の情報政策の展開」と「子どもの読書活動推進」、「情報リテラシー教育」、「有害コンテンツ対策」、という4テーマをとりあげ、施策の概要や動向を分析している。

「第6章 「子どもと情報・メディア」に関わる現場の動き」では、関連する国内外の図書館及び関連機関での取り組みの事例を紹介する。

「第7章 おわりに」では全体の総括として、子どもの情報行動に関する研究動向から見えてきたことをとりまとめ、図書館が子どもたちに提供し得るサービスの可能性を探る。

# S U M M A R Y

In Japan, since around 2000, there has been increasing concern about children's reading activities, partly because of a decline in academic achievement and, in 2001, the Law Concerning the Promotion of Reading Activities among Children (2001, Law No. 154) was proclaimed and enforced. There has been a substantial amount of research from a range of perspectives on the information-media environment surrounding children, children's reading activities, and how children use information obtained from the non-print media such as TV and the Internet and how these media affect children. Although results from a number of specialized fields have been obtained, few studies that review such results comprehensively have been conducted in Japan.

To fill this gap, this study reviews research on children's information-media usage and, by utilizing related statistics and surveys and by examining the policies and programs of central and local governments, it also gives an outline of the environment and background to this issue. By putting different arguments and research trends related to children's information-media usage in perspective, this report aims to contribute to services for children at the International Library of Children's Literature and other libraries and to reading promotion programs in Japan.

This report consists of the following seven chapters.

“Chapter 1: Introduction” describes the background and purpose of this study and provides a clear description of “children's information behavior”.

“Chapter 2: Current information environment surrounding children” explains the social background of this study and, to provide a foundation for the present work, summarizes the current situation of children and information media and trends in the information-media industry using key statistics.

“Chapter 3: Review of previous surveys” lists key surveys on children's information behavior during the past 20 years and reviews trends in the surveys by period.

“Chapter 4: Review of previous research” reviews research on children's information behavior over the past 20 years. Since this paper has adopted an interdisciplinary approach, the chapter discusses the following six topics: “children's information behavior in relation to public and school libraries,” “children's web information search behavior,” “pedagogical studies on children's reading,” “developmental studies on the psychological influence of the various forms of media,” “sociological studies on children's information behavior,” and “research trends in the U.S.” The discussion is conducted from the perspectives of research into educational technology, pedagogy, psychology, sociology, with a special emphasis on library information science.

“Chapter 5: Policies on reading and information education” discusses the following four topics: “development of information policy in Japan,” “promotion of children’s reading activities,” “information literacy education,” and “measures against harmful content,” and analyzes policy outlines and trends.

“Chapter 6: Trends in libraries' and related organizations' activities on children and information media” introduces approaches that libraries and related organizations both in Japan and overseas have been taking, examines children’s reading and media usage.

As a general overview, “Chapter 7: Conclusion” provides a comprehensive discussion of the issues emerging from research trends on children’s information behavior in recent years and seeks to identify services that libraries can provide to children.

# 1. はじめに

## 1.1. 本研究の背景及び目的

近年の情報通信技術の発達には、子どもたちの生活や教育などさまざまな面に大きな影響を与え、子どもたちの身の回りには、情報やそれを伝達するメディアがあふれている。例えば、2001年と2006年の子どもの携帯電話とパソコン及びインターネットの利用率は表1のとおりである。この数字からは、とくに13～19歳の子どもたちが、情報やメディアに慣れ親しんでいる姿が浮かびあがる。

1986年の臨時教育審議会第2次答申に「情報活用能力」という概念が「情報及び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質」として紹介され、1991年には『情報教育に関する手引』が発表された。情報教育は、IT戦略本部が策定した「e-Japan重点計画」等に基づいて急速に進められ、「2005年度までに、すべての小中高등학교等が各学級の授業においてコンピュータを活用できる環境を整備する」ことが目標とされ、「教育用コンピュータの整備やインターネットへの接続、教員研修の充実、教育用コンテンツの開発・普及、教育情報ナショナルセンター機能の充実などが」進められてきた。

表1 子どもの携帯電話、パソコン及びインターネットの利用率

		2001年	2006年
携帯電話	6～12歳	5.9%	24.9%
	13～19歳	49.2%	78.4%
パソコン	6～12歳	32.3%	55.5%
	13～19歳	43.1%	80.5%
インターネット	6～12歳	49.2%	67.9%
	13～19歳	72.8%	93.0%

一方、子どもの読書離れ・活字離れが憂慮され、1993年に「子どもと本の出会いの会」及び「子どもと本の議員連盟」という2つの会が設立されて以来、子どもの読書や学校図書館に関わる施策が幅広く展開されてきた。そうしたなかで、2000年に実施されたOECDの生徒の学力到達度調査(PISA)の結果が発表され大きな反響をよんだ。PISAの結果によると、わが国の15歳児の読解力は、2000年8位、2003年14位、2006年15位と下がってきており、PISA型読解力(自らの目標を達成し、自らの知識と可能性を発展させ、効果的に社会に参加するために、書かれたテキストを理解し、利用し、熟考する力)への関心が大いに高まってきている。

子どもたちの読書・情報環境は大きく変化してきた。

1992年に、Healy (1990)の著書 *Endangered Minds: Why Our Children Don't Think* が翻訳されて、『滅びゆく思考力』として出版された。本書は発達心理学・教育心理学の立場から、テレビが子どもの思考力を奪っていることを指摘したものであった。続く1998年の彼女の著書 *Failure to Connect: How Computers Affect Our Children's Minds, for Better and Worse* (『コンピ

ュータが子どもの心を変える』)では、コンピュータの子どもの心への影響が述べられている。テレビやコンピュータというメディアの子どもへの影響に関する Healy の著書は反響を呼んだが、近年では、脳科学の発達によって、特に映像メディアが子どもの脳の前頭前野に及ぼす影響が指摘されてきている。

子どもと情報・メディアに関わる者にとっては、子どもの情報・メディア環境における変化とそれが子どもに及ぼす影響に無関心ではいられない。無防備に IT に晒されている子どもたちに対して、子どもの情報やメディアの利用に関わる図書館をはじめとする現場においては、今後、どのように対応していくべきかが、大きな課題である。これに対処するためには、まずは、子どもの情報環境がどのようになっているのか、子どもたちは情報やメディアをどのように利用しているのかという実態を知り、それに対して各方面からどのような議論がなされているのか、その論点を把握し、そして今後の具体的課題は何か、どのように対応していくべきなのかを、しっかりと見据えておく必要がある。

本報告書は、子どもの情報行動に関してこれまでなされてきた諸研究を概観し傾向を把握し、わが国における今後の課題を探り、それへの対応を考えるきっかけを提供することを目的としている。この成果を共有し、本書をもとにさらに研究が進められるとともに、現場においては、計画策定やその実践等に役立てていただければこの上ない喜びである。

## 1.2. 「子どもの情報行動」に関する先行研究

わが国では、子どもの情報行動に関する研究を包括的に概観したものはこれまでに見当たらない。このテーマは、図書館情報学や教育学、心理学などのさまざまな分野に関わるものであり、それぞれの分野において研究が進められ、雑誌に特集が生まれ、シンポジウム等が開催されてきた観がある。

米国では、レビュー文献がいくつかみられる。

Abbas (2003) が *Encyclopedia of Library and Information Science* (2nd ed.) のなかの 1 項目として “Children and Information Technology” を 10 ページにわたってまとめている。Abbas は、子どもと IT に関する 72 論文を、①IT のインタラクションと利用、②サービスと実践、③学習と教育への影響、の 3 つに分けてレビューしている。この文献は、本報告書の内容と対応するものであり、大変有用と思われるので、「4. 6. 米国の研究動向」として紹介してある。

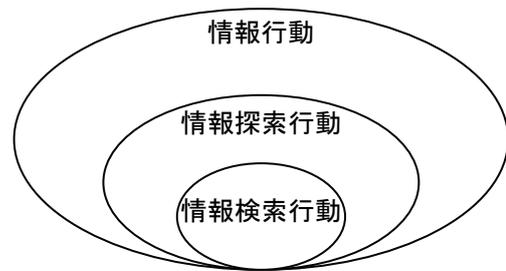
この他に、*Annual Review of Information Science and Technology* の vol.39 (2005) には Large が “Children, Teenagers, and the Web” というタイトルで子どもとウェブに関する 181 の研究を 46 ページにわたってレビューしている。これは、①全国的利用者調査、②情報探索行動、③コンテンツと個人の安全の問題、という大きく 3 つに分けてまとめている。その他、*Library Trends* (54(2)) は、“Children’s Access and Use of Digital Resources” というタイトルで特集を組み 9 本の論文を掲載している。

### 1.3. 「子どもの情報行動」のとらえ方と研究方法

まず、「子どもの情報行動」という概念をどのように考えるかを押さえておこう。

情報行動は“Information Behavior”の訳語であり、Wilsonによれば「情報源や情報伝達に関係する人間の行動全体をいう」（中島 2002）。そこには、能動のおよび受動的な情報探索と利用が含まれており、図1のように表されている。また、「これまでの情報研究では、読書（reading）を情報利用行動として正面から取りあげていない」（田村 2001）というが、本研究では、「図書」というメディアを用いる「読書」も情報行動のひとつとして位置づけた。この「読書」は、子どもと情報・メディアに関わる諸機関にとっては重要な要素であると考えられる。

図1 Wilsonの情報行動一般モデル



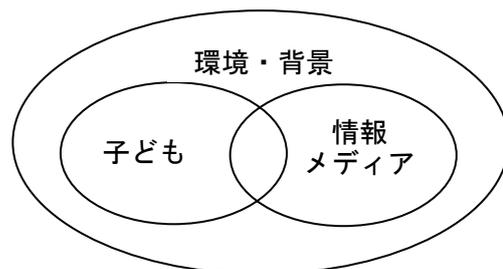
本研究においては、「子ども」を0歳から19歳までの範囲としてとらえている。そして、子どもの情報行動に関わる「メディア」には、活字メディア（図書、雑誌、マンガなど）、視聴覚メディア（テレビ、携帯電話、DVDなど）、電子メディア（インターネット、CD-ROMなど）を含めて考える。そのほか、図書館や博物館といった機関もまた、全体としてひとつのメディアととらえることができる。

また、「情報メディア」という語は、レビューした文献中において、大きく2つの意味合いに使用されていた。「情報メディア」が、①「情報・メディア」や「情報とメディア」を示している場合と、②娯楽メディアやデジタルメディアなどの場合と同様に、「情報の（ための）メディア」「情報的メディア」という意味をもつ場合がある。本報告書文中における「情報メディア」の使用については、レビュー文献の文脈に依拠している場合が多く、両者の意味合いが混在していることをお断りしておきたい。

さて、子どもの情報行動に関する研究について考えるとき、図2のようにその概念図を描くことができる。まず、大きく分けてとらえると、3つの要素が考えられる。①「子ども」、②「情報・メディア」、そしてこれら2つを取り巻く③「環境・背景」である。

このテーマは、学際的な性質が強い。本研究は、「図書館情報学」の研究を中心に、「教育学」「教育心理学」「心理学」「社会学」の領域の研究を視野において、「子どもの情報行動」に関する文献をレビューしたものである。加えて、環境・背景的なものとして、読書や情報教育に関する政府の施策や現場の動向についても関連文献を調査しまとめてある。なお、レビュー対象とする文献は過去20年間以内のもので、日本の子どもの情報行動を扱った日本語文献を第一の対象とし、必要に応じて海外の子どもの情報行動を扱った日本語／外国語文献も含めた。（堀川）

図2 「子どもと情報行動」研究概念図



## 参考文献

- Abbas, J. (2003). "Children and information technology". Encyclopedia of Library and Information Science, vol.1. M.A.Drake ed. 2nd ed, Marcel Dekker, p.512-521.
- Healy, Jane M. (1990). Endangered Minds: Why Our Children Don't Think. Simon and Schuster. (= 滅びゆく思考力. 西村弁作, 新美明夫編訳. 大修館書店. 1992, 377p.)
- Healy, Jane M. (1998). Endangered Minds: Why Our Children Don't Think. Simon and Schuster. (= コンピュータが子どもの心を変える. 西村弁作, 山田詩津夫訳. 大修館書店. 1999, 383p.)
- Large, A. (2005). Children, Teenagers, and the Web. Annual Review of Information Science and Technology. Vol. 39, p.347-392.
- 中島幸子 (2002). "意味構成アプローチ"と情報行動研究. 同志社大学図書館学年報. 28 号別冊, p. 96.
- 田村俊作 (2001). 情報探索と情報利用. 勁草書房, p.291.

## 2. 子どもの情報環境の現況

### 2.1. 子どもの現況

本節では、子どもの情報行動を論じる際の前提となる指標のうち、子ども人口、子どもの生活時間、子ども関連市場について、主要統計データに基づき 1990 年代後半以降のおおむね 10 年間の動向を概観する。なお、本報告書では 0 歳から 19 歳までを子どもと定義しているため、各統計の属性別データのうち、この範囲に含まれる年代を子どもとみなしている。

#### 2.1.1. 子ども人口

『平成 19 年版 青少年白書』(内閣府 2007a)によると、日本の子ども人口は 15 歳未満人口、未成年人口とも第二次ベビーブーム以降四半世紀以上にわたる減少が続いており、2006 年の未成年人口は 2,386 万人、総人口に占める割合は 18.7%と 2 割を切っている。1997 年から 2006 年の 10 年間で未成年人口は 351 万人減少しており(減少率 12.8%)、特に 10 歳～19 歳までの年代の減少が著しい。団塊ジュニア世代が出産適齢期を迎えていることもあって、2006 年には 6 年ぶりに出生率が回復の兆しを見せているものの、価値観やライフスタイルの変化による晩婚・晩産化の流れに大きな変化はなく、2050 年ごろまでは総人口、子ども人口ともに減少が続くと予想されている(国立社会保障・人口問題研究所 2007)<sup>1</sup>。子ども人口の減少に比例して世帯当たりの子ども数や児童・生徒数も減少しており、家庭や学校、地域社会、市場等もそれに応じた変化を余儀なくされている(内閣府 2004)<sup>2</sup>。

#### 2.1.2. 子どもの生活時間

この 10 年間に学齢期の子どものライフスタイルに大きな影響を与えたと考えられるのは、2002 年に導入された完全学校週 5 日制とゆとり教育である。総務省の『平成 18 年 社会生活基本調査』(総務省統計局 2007)に基づき 10 年間の子どもの生活時間(総平均時間)の推移を見ると、曜日別では土曜日で「睡眠」が大幅に増加している(25 分増)のに対して、「通勤・通学」「学業」はそれぞれ大幅に減少しており、完全学校週 5 日制導入の影響が顕著である<sup>3</sup>。他方で「学業」については、土曜日の減少に対して平日では大幅な増加が見られる(10～14 歳 26 分増、15～19 歳 32 分増)。学齢期別集計では、小学生がおおむね横ばいであるのに対して、中・高校生で 2001 年以降の増加幅が大きい。この項目には学習塾での勉強が含まれることから、学業時間増加の背景に学校以外での勉強時間の増加があるものと推測され、平日の在宅時間の減少などとも合わせて、塾通いも子どもたちのライフスタイルに影響を及ぼしているものと思われる<sup>4</sup>。

余暇時間の過ごし方としては、1996年から2006年にかけて週平均で「休養・くつろぎ」（10～14歳16分増、15～19歳15分増）と「趣味・娯楽」（10～14歳10分増、15～19歳18分増）が増加しているのに対して、「テレビ・ラジオ・新聞・雑誌」が著しく減少（10～14歳32分減、15～19歳38分減）しており、マスメディアの視聴等が他の活動へと置き換わっている様子がうかがえる。2006年の「趣味・娯楽」の行動者率を見ると、10代全般でテレビゲーム、CDなどによる音楽鑑賞、DVDなどによる映画鑑賞、映画鑑賞が上位を占めており、以下10～14歳では「趣味としての読書」「遊園地、動植物園、水族館などの見物」、15～19歳では「カラオケ」「趣味としての読書」が続く。情報メディアとの接触は子どもたちの趣味・娯楽活動の中心になっているといえる<sup>5</sup>。

### 2.1.3. 子ども関連市場

子どもをターゲットとする市場については、子ども人口の減少にもかかわらず、2000年以降景気回復とともに拡大傾向を示している。その背景として、子ども数の減少により子ども1人当たりの支出が増加していることに加えて、祖父母、子どもを持たないおじ・おばなど複数の大人の支出が1人の子どもに集中する「シックス（テン）ポケット」と称される現象が生じており、高品質の高額商品やファミリー向けのサービスが増加していることがあるとされている。他方で、品質や機能を重視する消費者の選別が進み、価格は二極化する傾向にある（矢野経済総合研究所 2007）<sup>6</sup>。

分野別には「ゲームセンター・娯楽施設」や「スポーツ教室」など子どもの余暇活動のためのサービスのほか、「幼稚園・託児所・ベビーシッター」「携帯電話」「防犯サービス」など、子育てをサポートする商品・サービスの伸びが著しい。「食品」「衣料品・身の回り品」「日用品・生活雑貨」といった衣食住に関する物品市場が少子化の影響を受けて縮小傾向にあるのに対して、「娯楽用品・レジャー」「教育サービス・用品」「ベビー・子ども向けサービス」は拡大傾向を示しており、モノからサービスへと消費の比重が移ってきている様子がうかがえる<sup>7</sup>。

## 2.2. 情報メディアの現況

「情報メディア」はハードウェアやソフトウェアから、コンテンツ、ネットワークインフラ等情報伝達に関するあらゆるカテゴリーを含みうる広範な概念であるが、ここでは1990年代後半以降のインターネットの普及とそれに伴う環境変化に焦点を絞り、主要統計資料に基づき情報メディア機器、通信関連サービス、コンテンツ市場及び日本人の情報メディア利用の動向を紹介した後、子どもたちの接触頻度が高い情報メディアのなかから、特に「活字メディア（書籍、雑誌、コミック誌・コミックス）」「映像メディア（テレビ、ビデオソフト）」「インターネット」「携帯電話」の4分野を取り上げ、各分野における業界動向と子どもに関する主要指標及び近年のトピックスを紹介する。

## 2.2.1. 情報メディアの動向

### (1) 情報メディア機器

情報メディア関連機器では、この10年間で携帯電話とDVD、パソコンほかデジタル機器の普及が急速に進んでおり、内閣府『消費動向調査』によると、2007年3月末で携帯電話は88%、パソコンは71%、DVDは65%の世帯保有率に達している(内閣府 2007b)。また、テレビ、携帯電話については1世帯当たり保有台数が2台を超え、家族で利用する世帯メディアから個人で利用するパーソナル・メディアへの移行が進んでいる。

### (2) インターネット関連サービス

この10年間に個人や家庭生活、社会や産業等あらゆる分野に最も大きな変化をもたらした情報メディアがインターネットであることは衆目の一致するところであろう。総務省『通信利用動向調査』によれば、1997年末に9.2%にすぎなかったインターネットの人口普及率は2006年末には68.5%に達しており、インターネット接続可能な高機能携帯電話の普及に伴い急速に利用者の裾野が拡大してきた(総務省 2007a)<sup>8</sup>。また、2006年にはインターネット利用者に占めるブロードバンド回線の利用者の割合が6割を超えると推計されており、特にここ数年は光ファイバー網への切り替えが進んでいる。音声や映像等の大容量コンテンツの配信サービスの拡充もあって、一時期停滞していたパソコンからのインターネット利用も増加傾向にある。

### (3) オンラインコンテンツ市場

インターネットの普及や端末の高性能化に伴い、文字や図像だけでなく動画や音声などの大容量コンテンツのオンラインでのユーザーへの配信が可能になり、映像系ソフトを中心にオンラインコンテンツ市場は急速に拡大する傾向を見せている。パッケージや放送によって流通するコンテンツとは比較にならない小さい規模ではあるが、既存メディアのコンテンツ市場がおおむね縮小傾向にあるのに対して、インターネットによる音楽・映像配信やオンラインゲーム、携帯電話向け電子書籍などの市場は著しく伸長しており、また、それに伴い新聞や出版、放送などの既存メディアも巻き込んだコンテンツのマルチユース化が進んでいる(デジタルコンテンツ協会 2007)<sup>9</sup>。

### (4) 情報メディア利用の動向

情報メディアの利用動向に関してはさまざまな主体による多様な観点からの調査が行われているが、いずれの調査においても接触率、接触頻度、接触時間、情報メディアとしての重要度ともに「テレビ」が特権的地位を占めている<sup>10</sup>。それ以外の情報メディアでは、高齢者は「新聞」「ラジオ」、若年者は「雑誌・コミック・本」「インターネット」のウエイト

が相対的に高いなど年代による利用傾向の違いが顕著であり、ライフステージや世代による情報ニーズの違いや、保有する情報機器、情報メディアに対するリテラシーの違いを反映しているものと推測される。

インターネットが情報メディアとして注目され始めたのは近年のことであるが、比較的短期間の利用率の推移からもインターネットが急速に情報メディアのなかでの存在感を増していることがうかがえる。娯楽性や速報性ではマスメディアが圧倒的に優位であるが、趣味での情報収集や必要な情報の選択性については相対的にインターネットの評価が高く、日常生活で接する情報メディアが多様化するなかで、目的によってメディアが使い分けられるようになった。さらに、テレビを見ながらパソコンを検索し、携帯電話でメールを送るといったような情報メディア利用の複合化、相互補完的な利用が進んでいる（白石ほか 2005）。

## 2.2.2. メディア別の動向

### (1) 活字メディア

出版物の販売額・販売部数は1997年以降減少基調にある。近年の販売不振の要因としては、少子化と経済環境の悪化、所得減少や雇用不安定化がもたらす将来への不安による購買意欲の低下があげられる。それに加えてテレビの多チャンネル化、インターネットや携帯電話の普及による消費者の可処分時間・所得の減少、それらに伴う情報収集や生活スタイルの変化、新古書店やマンガ喫茶、公立図書館の利用増加に見られる「所有」から「サービス」への価値観のシフトなどの環境変化が複合的に作用していると分析されている（全国出版協会出版科学研究所 2004）。

以下に全国出版協会出版科学研究所『出版指標年報』（1997～2006年版）に基づき、出版各ジャンル別の近年の動向及びトピックスを、概況と子ども向け市場に分けて紹介するとともに、毎日新聞社『学校読書調査』に基づき、基本指標となる子どもの読書率の動向についても簡単に触れておく<sup>11</sup>。

#### 1) 書籍

##### (概況)

書籍については、近年、販売額及び読書量の増減がベストセラーやヒット作の有無に大きく左右され、テレビで紹介されたものやドラマ・映画の原作に売れ行きが集中するなど、メディアミックスによってメガヒットが生まれる傾向が強まっている。また、電子掲示板「2ちゃんねる」の書き込みを書籍化した『電車男』のヒット以降、個人のウェブサイトやブログなどネット発のコンテンツが出版され、ベストセラーとなる事例が増えている。

##### (児童書の動向)

1999年に刊行が始まった『ハリー・ポッター』シリーズが牽引役となり、映像化とタイアップした翻訳ファンタジーや『かいけつゾロリ』など国内読みものシリーズを中心に、

児童書マーケットは拡大傾向にある。また、学校での「朝読運動」の浸透を背景として、2004年ごろからローティーン層をターゲットとした『青い鳥文庫』等の児童文庫やティーン向け小説の出版が急増しているほか、ここ数年は女子中高生を中心とする「ケータイ小説」の流行が注目されている。絵本については古典作品の人気の高いが、マスメディアでの紹介が契機となって新作が定番化するケースも見られ、『チャレンジ ミッケ!』シリーズなど「読まない本」にも根強い人気がある。また、近年は児童書の対象年齢が拡大しており、子ども向けの廉価な商品と大人の読者を意識した高価な商品とに価格が二極化する傾向にある。

#### (子どもの読書の動向)

毎日新聞社『第53回学校読書調査』によると、本を読まない児童・生徒の割合（不読率）はこの10年で大幅に減少しており、2007年には所定の1か月間に1冊も本を読まなかった児童・生徒の割合は小学生5%、中学生15%と1954年の初回調査以来最低を記録し、高校生についても過去20年間で2004年に次ぐ低い水準（48%）となった。ただ、小学生が月平均9.4冊の本を読むのに対して高校生の半数近くは1冊も読んでおらず、成長とともに読書から離れていく傾向には歯止めがかかっていないとされる。また、小・中学生での読書率の回復の背景には、ケータイ小説の人気とともに、「朝の読書」など学校での読書指導の充実があると分析されている（毎日新聞社 2007a）。

### 2) 雑誌（コミック誌を除く）

#### (概況)

雑誌は1990年代半ばをピークに販売額・部数ともに減少が続いている。定期購読離れ、既読者の高齢化に加えて、インターネットやフリーペーパーなど他メディアとの競合、中小書店の廃業といった環境変化のなかで新規読者の開拓が進んでいないことがその背景にあるとされる。

#### (子ども向け雑誌の動向)

子ども向け雑誌の市場は、少子化による対象読者数の減少に伴い急激に縮小しており、なかでも年数万人単位で減少している12～18歳人口を読者とするティーン向け雑誌が急落している。販売低迷の原因としては、ゲームの普及等による子どもの娯楽の多様化、1990年代後半の『ポケットモンスター』に匹敵する魅力的なキャラクターの不在などがあげられる。また、コミック誌の購読者が低学年中心であるのに対して、情報誌・ファッション誌の購読者は中・高校生が中心であり、インターネットなど他媒体での情報入手が容易になったことが、高学年での雑誌離れを加速させていると分析されている。

#### (子どもの雑誌購読の動向)

雑誌（コミック誌を含む）についてはこの10年間で中・高校生の不読率が急増している。1995年には小中高を通じて約1割程度だった雑誌不読率が2000年には約2割となり、小学生ではその後若干回復が見られるものの、2007年には小学生の約2割、中・高校生の約3割が所定の1か月間に1冊も雑誌を読んでいない。平均購読冊数は2007年にはすべての年代において回復しているが、10年間の推移を見ると小学生ではほぼ横ばい、中・高校生で

は減少傾向にある。男子及び女子小学生ではコミック誌、中学生以上の女子ではファッション誌が購読の中心であり、コミック誌以外の雑誌の購読率は、2007年では小学生18%、中学生33%、高校生40%となっている（毎日新聞社 2007b）。

### 3) コミック誌・コミックス

#### (概況)

1990年代前半にはアニメ番組と連動して原作を掲載するコミック誌が部数を伸ばし、出版市場全体の牽引役となっていたが、人気連載の終了を機にメジャーな雑誌が大幅に部数・販売額を減らしており、主力である少年向け週刊コミック誌の減少幅が著しい。コミック誌離れの背景には、少子化に伴う新規読者の減少に加えて、通信費の増加等の影響で定期購読していた若者層の可処分所得が減り、他方でマンガ喫茶や新古書店の出現、コンビニエンスストアを販路とする廉価軽装版の普及によって、「読みたい作品のみを安く購入し一気に読む」スタイルが定着したことがあるとされる。2005年には史上初めてコミックスがコミック誌の販売金額を上回り、以後両者の差は拡大している。

コミックスについては書籍と同様、1990年代後半からテレビドラマや映画など映像化されたメディアミックス作品が爆発的に売れる傾向が強い。また、ここ数年はペーパー市場の落ち込みに対して携帯電話を中心とするコミックの電子配信市場が急成長しており、特に10代から20代の若い女性を主要読者とする「ケータイコミック」の伸びが注目されている<sup>12</sup>。

#### (子ども向けコミック誌・コミックスの動向)

子ども向けコミック誌・コミックスは長期低落傾向にあり、特に『週刊少年ジャンプ』『週刊少年マガジン』など発行部数の多い少年向けコミック誌の減少幅が大きい。少年向けコミック誌が売れない要因として、少子化の影響以外に、需要の中心が大人に移り子どもたちにとって魅力のある作品が少なくなっていること、テレビゲームや携帯ゲームの出現によって子どもの娯楽におけるコミックの地位が低下していることがあげられる。また、これまで子どもたちの購買意欲を支えていたアニメ番組が、ゴールデンタイムから姿を消したことも子どもたちのコミックに対する関心の低下に影響していると分析されている。

#### (子どものコミック購読の動向)

2007年の所定の1か月間にコミック誌を1冊も読まなかった児童・生徒は、小学生30%、中学生52%、高校生60%と、年齢が上がるとともにコミック誌の不読率は高くなっている。それに対して、コミックスは小・中・高を通して「よく買う」が3割程度（「たみに買う」を合わせると約7割）と一定の購読率が保たれている。コミック誌を全く読まずにコミックスを買う児童・生徒も少なくないことから、「コミックは雑誌で読まずにコミックスで」と考える子どもが増え、たくさんの作品を連載で読むより、興味のある作品だけまとめて読むことを子どもたちが好むようになっていくとされる（毎日新聞社 2007b）。

## (2) 映像メディア（テレビ、パッケージ）

### 1) テレビ

#### (概況)

テレビについてのこの10年間の大きな変化としては、多チャンネル化とデジタル化があげられる。従来の地上波放送に加えて、ケーブルテレビやCS・BSデジタル放送などの出現で多チャンネル化が進み、視聴者の選択肢は増えている<sup>13</sup>。また、地上波放送については2011年に予定されているアナログからデジタルへの完全移行を視野に入れ、「通信と放送の融合」<sup>14</sup>の名のもとに情報通信ネットワークと連携した新しいサービスが模索されているが、番組コンテンツの二次利用における著作権処理をはじめ法制面での課題も多い。

1980年代にはテレビ視聴時間が短くなる「テレビ離れ」が問題になっていたが、近年は高齢者を中心にテレビ視聴時間は長時間化する傾向にあり、国民の9割以上が毎日視聴するテレビは依然マスメディアとしての影響力を維持している。他方で、高視聴率番組は少なくなり、ゴールデンタイムから早朝や深夜の時間帯に視聴時間帯が分散する傾向が見られるなど、視聴者のテレビ視聴スタイルは多様化している。近年の視聴時間の長時間化の要因の1つに「ながら視聴」の増加があげられるが、若年層ではリモコンによるザッピングやハードディスク内蔵型テレビ録画機による「CMとばし」なども高率で行われており、ブロードバンド放送など異業種の参入もあって、視聴率を基本とした広告収入による無料放送というテレビ放送のビジネスモデルも変更を迫られている(NHK放送文化研究所2007, デジタルコンテンツ白書2006)。

#### (子ども向け番組の動向)

1980年代後半から、それまで大量に放映されていたアニメを中心とする民放の子ども向け番組の放送時間が減少し、子ども番組枠だった平日の朝夕の時間帯が大人向けのワイドショーや報道番組、バラエティ番組に替わり、子ども番組は週末などに集中して放送される傾向が強まっている。その背景には、ビデオやテレビゲームが普及したこと、ライフスタイルの変化によって従来の子どもの番組枠にテレビを視聴できない子どもが増えていることなどのほか、人口減少の進む子どもではなく大人を対象とした番組のほうが視聴率をとりやすく、アニメ等子ども向け番組の制作費負担が大きいといった放送主体側の事情があるとされる。このため、近年では子ども番組の放送主体が視聴率に左右されないケーブルテレビや衛星放送に移ってきている。

テレビが子どもの非行や暴力を助長するとのテレビ批判は1960年代からあったが、視聴率競争のなかでの番組内容の過激化や、また「やらせ報道」等マスメディアとしてのモラルを問われる不祥事が相次いだことで、社会的な批判が高まっていった。これに対応するため、業界では「放送と青少年に関する委員会」を設置して青少年が視聴する番組の監視に当たるほか、子ども向けの報道番組やメディアリテラシー教育のための番組を制作放送するなどの取組が進められている(NHK放送文化研究所2003)。

### (子どものテレビ視聴の動向)

NHK 放送文化研究所『国民生活時間調査』によると、2005 年では 10 代（10～19 歳）の 88%が平日に約 2 時間半テレビを視聴している。土日は平日と比較して行為者率が若干低く、視聴時間は 30 分から 1 時間程度長い。ただし、平日、土日とも 6 割前後は「ながら視聴」である。1995 年から 2005 年の 10 年間では、男性で土曜日の平均視聴時間が増加しているほかは、行為者率、時間ともほぼ横ばいか減少傾向を示している（NHK 放送文化研究所 2006）。なお、同研究所が毎年 2 回行っている『全国個人視聴率調査』によると、2005 年のテレビ視聴時間は 7～12 歳で 137 分、13～19 歳で 135 分となっており<sup>15</sup>、調査時期により約 10 分前後の変動はあるものの、この 10 年間おおむね横ばい傾向である（日本民間放送連盟 1996-2007）<sup>16</sup>。

また、全国個人視聴率調査と同時に実施されている『幼児視聴率調査』によると、2～6 歳の幼児のテレビ視聴時間は週平均 1 日当たり約 2 時間であり、子ども向け番組がなくなったことの影響から平日の視聴時間の減少が見られるとされている（増田 2007）。

## 2) ビデオソフト（ビデオカセット・DVD）

### (概況)

この 10 年間はビデオカセット等から DVD への移行期に当り、再生機器の普及により家庭やレンタルビデオ店でのソフトの切り替えが進んだ。2001 年にビデオカセットと DVD のシェアが逆転し、2005 年には DVD のシェアが 9 割を超えている。同時に、既存ビデオソフトの DVD 化、ソフトの低価格化が進んだことによりセル市場（店頭での一般小売販売市場）が伸びている（電通総研 2007）。

DVD 売上高は映画館興行収入の 2 倍以上を占めており、近年は映画の製作・企画段階から DVD 化を視野に入れたプロモーションが展開されることが多い。その結果、劇場公開から DVD 販売までの期間が短くなり、劇場用映画とビデオソフトが連動してビッグセールスを記録する傾向が顕著になっている。一方で、映画会社にとってケーブルテレビ事業者への VOD コンテンツ提供が DVD 販売に代わる有益な二次利用ビジネスとなりうるため、将来的に動画配信サービスの利用が進めばビデオソフト市場の縮小を招く可能性も指摘されている<sup>17</sup>。

### (子ども向けタイトルの動向)

2002 年公開の映画『千と千尋の神隠し』以降、アニメの大作や、『ハリー・ポッター』シリーズのような洋画のカテゴリーの家族向けファンタジー、特撮ものが売上ランキングの上位を占めており、子ども向けタイトルについても、メディアミックスの影響が顕著である（矢野経済総合研究所 2007）。

### (子どものビデオ視聴の動向)

2005 年の 10 代のビデオ視聴率は平日で 9.5%、土日で 14.3%となっており、行為者の平均時間は平日で 1 時間 17 分、土日で約 2 時間弱である。10 年間では、平日は行為者率、平均視聴時間ともほぼ横ばいであるが、土日の行為者率は微減傾向にある。なお、10 代女性のビデオ視聴率は、10 年間を通じて他の年代層に比べて相対的に高い（NHK 放送文化研究所 2005）。

また、幼児の週平均 1 日当たりのビデオ再生時間は約 30 分であり、年齢が低い子どもは

ど長時間ビデオを視聴する傾向が見られる。(増田 2007)。

### (3) インターネット

#### (概況)

インターネットの利用者が総人口の約 7 割に達し、携帯電話からの接続とパソコンからの接続がともに増加していることは既に見たとおりである。パソコンからの接続が増加している背景にはブロードバンドの普及と、無料動画配信サービスの開始や投稿ビデオサイトの人気があると考えられるが、コンテンツによってユーザーがパソコンと携帯端末を使い分ける傾向が強まっているため、携帯電話とパソコンの併用者がインターネット利用者の 7 割に上る (総務省 2007a)。

また、ここ数年の「Web 2.0」と総称される技術を用いた消費者発信型メディア (CGM) の隆盛は、ブログや SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス) 等を通じたユーザーによる主導的なコンテンツの提供と相互のコミュニケーションによって、企業のマーケティングや消費者の購買行動に革新をもたらした。他方で、インターネット利用の急速な拡大の負の側面も現れており、「Winny」等のファイル共有ソフトを経由して広まる「暴露ウイルス」による情報漏えい事件や、架空請求詐欺をはじめとするネット上の犯罪、匿名での誹謗中傷などのトラブルが多発し、大きな社会問題になっている (総務省 2007b)。

#### (子ども向けインターネットサービスの動向)

子どものインターネット利用率が高まるにつれ、「キッズ goo」など子ども向けポータルサイトや子ども向け検索エンジン等のサービスが提供されるようになっており、低価格の子ども用パソコンや、パソコンを使うエデュテイメントソフト、パソコンに接続すると自動的に子ども専用モードに切り替わる周辺機器等も多数市販されている。しかしながら、いずれも年少者向けの仕様であり、学年が進みネット習熟度が高まるにつれて、大人向けポータルサイトや SNS、コミュニティサイトの掲示板、ブログなどを頻繁に利用するようになり、それに伴い出会い系サイトや自殺サイト、わいせつ動画像等の有害情報やネットでのいじめに遭遇するケースも増える傾向にある (内閣府 2007c) <sup>18 19</sup>。こうした状況を受けて、子どものインターネット利用に関しては、ここ数年、有害情報を遮断するフィルタリングソフトの普及促進が課題となっている。

#### (子どものインターネット利用の動向)

2006 年末における子どものインターネット利用率は 13 歳から 19 歳 (以下「年長者」) で 93.0%、6 歳から 12 歳 (以下「年少者」) でも 67.9% である。利用頻度も高く、インターネットを毎日少なくとも 1 回利用する子どもは、年長者ではパソコンからの利用者で 40.1% (年少者 15.5%)、携帯電話からの利用者で 60.0% (同 21.7%) に達しており、小学生以下と中学生以上では利用率に顕著な差が見られるものの、いずれも携帯電話からの利用がパソコンからの利用を上回っている (総務省 2007a)。1 日の平均利用時間は、パソコンでインターネットを利用する子どもでは、小中学生で 40~60 分、高校生で約 70 分、携帯電話でインターネットを利用する子どもでは、中学生で 70 分以上、高校生女子では 2 時間以上にもなるという報告

もあり、年長になるにつれ携帯電話を使ってインターネットを高頻度に長時間利用する傾向が見られる。利用目的としてはホームページやブログの閲覧、宿題などの調べもの、メールが小・中・高校を問わず上位を占めているが、年齢が上がるにつれて宿題などでの利用は減少する傾向にある（内閣府 2007c）<sup>20</sup>。

#### （４）携帯電話・PHS

##### （概況）

1997年に46.0%であった携帯電話の世帯保有率は1999年の「iモード」のサービス開始を機に急増し、端末や通信料金の低価格化が進んだこともあって、2003年末には9割を超えた。世帯保有率については近年微減傾向にあるが、2006年の全世代平均での利用率は7割を超えている（総務省 2006a）。従前は文字通り移動時の通話に使われていた携帯電話であるが、高速データ通信を可能とする第3世代携帯電話の普及により、現在ではカメラ、ゲーム、テレビ電話、位置確認、音楽再生、決済、テレビ放送受信等、多様な機能が搭載された高機能携帯情報端末に変貌している。

携帯電話は操作が容易で携帯できる情報機器として電車の待ち時間などに利用されることが多く、地図や乗り換え情報などの実用サービス以外に「暇つぶし」用のコンテンツ・サービスへのニーズが高い。通信料金体系の変化等を背景にモバイルコンテンツ市場は拡大しており、「着メロ」「着うた」などの音楽配信、モバイルゲームに続くコンテンツとして、ここ数年は携帯電話向けの電子書籍・電子コミック市場が急成長している。また、「おサイフケータイ」など携帯電話型電子マネー、携帯電話向けワンセグ放送についても、今後急速な利用拡大が見込まれている（NTTドコモモバイル社会研究所 2007）。

##### （子ども向け携帯電話サービスの動向）

従来はプリペイド式の使用上限があるものや、「ココセコム」のような居場所確認用に特化したものを「子ども向け携帯電話」と総称していたが、子どもが犯罪に巻き込まれる事件が多発したこともあって、近年では通話やメールなどの基本的機能にGPS機能や防犯ブザーが搭載された低学年用の専用端末が、各社から相次いで発売されている。小学校中学年で約半数、高学年で約3割が「キッズケータイ」「ジュニアケータイ」等の子ども専用携帯電話を保有しているが、高学年になるに従い大人と同じ端末を持つ率が増え、高校生では自分専用の携帯電話の保有率も9割以上に上る（NTTドコモモバイル社会研究所 2007）<sup>21 22</sup>。携帯電話では移動しながら手軽にインターネットに接続できるため、パソコン以上に有害情報との接触を通じて犯罪に巻き込まれる危険度が高いことから、近年は法規制等も視野に入れた検討が進められており、新規契約時に18歳未満の利用者にはフィルタリングサービスへの加入を促すなど業界での取組が進んでいる。

##### （子どもの携帯電話利用の動向）

2006年末における子どもの携帯電話利用率は13歳から19歳で78.4%、6歳から12歳では24.9%となっており、2001年調査時（年長者49.2%、年少者5.9%）から5年間で子どもたちの携帯電話利用率も急増している（総務省 2007a）。また、携帯電話やPHSを使用して

いる小・中・高校生の大半は携帯電話でインターネットを利用しているという結果が出ている（内閣府 2007c）。小学生以下と中学生以上では利用率に顕著な違いが見られるが、携帯電話の機能のなかでは全体的にメールとカメラの利用率が高いほか、小学生では子ども専用機の搭載機能を反映して GPS が、中・高校生ではインターネット機能や音楽ダウンロード機能、ゲームの利用率が相対的に高い（NTT ドコモモバイル社会研究所 2007）。

（岡本）

## 注

- 1 中位推計によると、2055年には未成年人口は1,057万人（総人口に占める割合11.7%）、14歳以下は752万人（同8.4%）と現在の半数以下になると予測されている。
- 2 内閣府『少子化社会白書（平成16年版）』では、少子化の影響を「社会的影響」と「経済的影響」の2つに分類し、家族形態の変容、子どもの社会性の減退、地域社会の活力低下、経済社会の活力低下、社会保障負担の増加という5つの観点から分析している。
- 3 生活時間に関して全国規模で実施されている主要な長期統計調査としては、ほかにNHK放送文化研究所の「国民生活時間調査」があるが、同2005年調査では、完全学校週5日制の影響として10代での土曜の在宅時間と睡眠時間の増加及び学業時間の減少が著しいという結果が報告されている。  
NHK放送文化研究所(2006). 2005年国民生活時間調査報告書.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/life/life\\_20060210.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/life/life_20060210.pdf), (参照2008-03-20).
- 4 文部科学省が全国の小学校第6学年及び中学校第3学年を対象に実施している「全国学力・学習状況調査」(平成19年度)によると、過去の調査との単純比較はできないものの、いずれも1日当たりの児童・生徒の学校の授業以外の学習時間は増加傾向にある。また、同調査によると「通塾率(学習塾での勉強、家庭教師を含む)」は小学生約45%、中学生約60%、学校の授業以外に1日当たり1時間以上勉強している子どもは、小学生58.2%、中学生65.2%となっている。なお、学校外学習に関する主要な長期統計としては、別に文部科学省の「子どもの学習費調査」があるが、平成18年調査によると「通塾率」(1円以上「学習塾費」の支出がある家庭の割合)は、小学校・公立で43.3%(私立68.2%)、中学校・公立で71.6%(私立53.6%)と、全国学力・学習状況調査とほぼ一致する結果が出ている。  
文部科学省(2007). 平成19年度全国学力・学習状況調査【小学校】調査結果の概要.  
[http://www.nier.go.jp/tyousakekka/1hp\\_tyousakekka\\_gaiyou\\_shou.htm](http://www.nier.go.jp/tyousakekka/1hp_tyousakekka_gaiyou_shou.htm), (参照2008-03-20).  
文部科学省(2007). 平成19年度全国学力・学習状況調査【中学校】調査結果の概要.  
[http://www.nier.go.jp/tyousakekka/2hp\\_tyousakekka\\_gaiyou\\_chuu.htm](http://www.nier.go.jp/tyousakekka/2hp_tyousakekka_gaiyou_chuu.htm), (参照2008-03-20).  
文部科学省(2007). 平成18年度「子どもの学習費調査」.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/toukei/001/006/07120312.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/001/006/07120312.htm), (参照2008-03-20).
- 5 同調査では2001年以降メディア接触に関連して「インターネット利用」という横断的調査項目が別に設けられているが、2006年のインターネット利用の行動者率は15～19歳では89.7%(2001年調査時77.2%)と「趣味・娯楽」のいずれの項目よりも高く、10～14歳では65.4%(同54.2%)とテレビゲームに次ぐ高い割合となっている。
- 6 野村證券が首都圏と京阪神の子どものいる700世帯を対象に実施している「家計と子育て費用調査」(2007)では、「エンジェル係数」(消費支出に占める子育て費用の割合)は1993年以降減少し続けている(1993年33.4%→2007年26.2%)ものの、1人の子どもに対してかける費用が減少しているわけではなく、「年収の二極化」「1家庭当たりの子ども人数の減少」が主因であろうとしている。また、同

調査では、第8回調査(2003年)から祖父母や親戚からの援助額についての調査項目を設けているが、2007年調査では物品・金銭を合わせて平均で年間約20万円相当の援助を受けているという結果が報告されている。祖父母からの援助内容では「お小遣い・現金」「衣類等身の回り品」「おもちゃ」などでの援助が多く、金額では「預貯金」「習い事」「学校教育」が大きい。情報行動に関連した項目では、「子どものパソコン・関連機器」「携帯電話(料金)」があるが、これらについて祖父母の援助を受けている人は極めて少数である。

野村證券株式会社(2007). 第10回 家計と子育て費用調査, 84p.

<http://www.nomura.co.jp/introduc/csr/pdf/angel-10.pdf>, (参照 2008-03-20).

- 7 平成17年版『国民生活白書』は「子育て世代の意識と生活」を副題に掲げ、総務省「家計調査」に基づき、子どもの年齢層別に子どものいる世帯といない世帯の月平均消費支出額を比較しているが、それによると一人の子どもにかかる費用は過去5年間(1999-2003年)では横ばい傾向である。情報行動に関しては、住宅ローンの返済額と並んで交通・通信費が伸びている点に着目し、携帯電話やインターネットの普及による電話料金の増加がその主要因であろうと分析している。  
内閣府(2005). “子育てにかかる費用と時間”. 平成17年版 国民生活白書「子育て世代の意識と生活」, p. 126-127.  
[http://www5.cao.go.jp/seikatsu/whitepaper/h17/10\\_pdf/01\\_honpen/pdf/hm030102.pdf](http://www5.cao.go.jp/seikatsu/whitepaper/h17/10_pdf/01_honpen/pdf/hm030102.pdf), (参照 2008-03-20).
- 8 NTTドコモ「iモード」のサービス開始が1999年、同社「FOMA」のサービス開始が2000年である。後者は第3世代携帯電話では世界初の商用サービスとされる。
- 9 総務省・情報通信政策研究所が2007年6月に公表した「メディア・ソフトの制作及び流通の実態～ネット配信の普及等を背景に市場は拡大～」によると、「マルチユース」とは一次流通(ソフト制作時に最初に流通させることを想定した経路(メディア)での流通)に対して、最初に流通させたメディアとは別のメディアでの流通を意味する。同調査によれば、2005年のわが国におけるメディア・ソフトの市場規模は総額112,947億円(対前年比約2%増)で、そのうち通信系ソフト市場は8,067億円(対前年比約17%増)と約7%を占めている。また、マルチユース市場はメディア・ソフトの市場の約21%、通信系ソフト市場では約65%を占めている(対前年比はそれぞれ約9%、28%の増加)。  
総務省情報通信政策研究所(2007). メディア・ソフトの制作及び流通の実態～ネット配信の普及等を背景に市場は拡大～。  
<http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2007/2007-1-02-2.pdf>, (参照 2008-03-20).
- 10 メディア別・世代別のメディア接触傾向を長期にわたって比較できる全国規模の統計調査としては、NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」、毎日新聞社「読書調査・学校読書調査」、日本新聞協会「全国メディア接触・評価調査」などがあげられる(子どものみに対象を絞った調査については、本報告書第3章参照)。
- 11 出版指標年報の各年版「概況」及び「書籍の出版傾向」を参考にした。なお、出版指標年報の「概況」における出版不況の要因分析の記述は、2005年版以降は簡略化されている。また、書籍及び雑誌に関しては毎日新聞社「読書世論調査」も参考とした。
- 12 ㈱インプレス R&D インターネットメディア総合研究所の調査によると、2006年度のケータイ向け電子コミックの市場規模は約82億円で前年の約3.6倍、ケータイ向け市場の73%、電子書籍市場全体の45%を占めている。  
株式会社インプレス R&D. ニュースリリース 2007年11月16日。  
<http://www.impressrd.jp/news/071116/eb>, (参照 2008-03-20).

- 13 NHK「日本人とテレビ」調査（白石ほか 2005 を参照）によると、自宅で 10 チャンネル以上民放チャンネルが視聴可能な人は 2000 年の 21%から 2005 年には 32%に増えている。
- 14 「通信と放送の融合」については、総務省『情報通信白書』（平成 13 年版）において、1) インターネット放送のような通信と放送の中間領域的サービスの登場（サービスの融合）、2) CATV ネットワークのような 1 つの伝達手段を通信にも放送にも用いることができる伝達手段の共用化（伝送路の融合）、3) 電気通信事業と放送事業の兼営（事業体の融合）、4) 通信にも放送にも利用できる端末の登場（端末の融合）の 4 つに整理されている。  
 総務省(2001). “特集 加速する IT 革命～ブロードバンドがもたらす IT ルネッサンス～”.平成 13 年版情報通信白書, p.31-32.  
<http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h13/pdf/D0110100.pdf>, (参照 2008-03-20).
- 15 男・女、6 月・11 月の単純平均値による。
- 16 若年層ほど従来型放送（BS 含む NHK、民放）から他の動画視聴への移行が進んでおり、10 代では全動画視聴に占める従来型のテレビ放送のリアルタイム視聴時間の割合は 6 割程度、「テレビがなくなっても構わない」とする人の割合が 3 割に達するなど、動画配信サービスの拡充とともに「若者のテレビ離れ」が進んでいるとする調査結果もある。  
 ただしいずれもウェブアンケート調査であり、10 代のサンプル数は少ない。  
 NTT レゾナント、三菱総合研究所(2007). 第 6 回ブロードバンドコンテンツ利用実態調査 goo リサーチ結果. No.152.  
<http://research.goo.ne.jp/database/data/000517/index.html>, (参照 2008-03-20).  
 岡田有花.“2015 年、テレビは「ニコ動」化する？—NRI が示す未来像”. ITmedia News. 2008-02-05.  
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0802/05/news094.html>, (参照 2008-03-20).
- 17 米国・フォレスト・リサーチの調査によれば、VOD 利用は DVD 販売を脅かす存在にはなっていないという結果も報告されている。  
 テレビ朝日アメリカ・インク編集(2006). VOD, DVD 販売に影響無し. アメリカンメディア. 430 号.  
[http://www.tv-asahi.net/html/a\\_media/430.html#TOP](http://www.tv-asahi.net/html/a_media/430.html#TOP), (参照 2008-03-20).
- 18 子どものインターネット利用に関しては、関連企業が子どもやその親を対象に継続的に実施している実態調査が多数見られる。最近の調査では、8 割が保護者の目の届かないところでネットを利用しており、4 割が子ども向けポータルサイトを、3 割が大人のポータルサイトを利用している（ネットスター 2007）、「見たくない（ポルノ、出会い系、暴力的な画像、反社会的行為の助長、自殺の肯定などが出ている）サイトを目にしたことがある」と回答した子どもは 45.3%に上る（奥山 2007）といった結果も出ている。  
 ネットスター株式会社(2007). 8 割の子どもが保護者の目の届かないところでネットを利用～第 5 回「家庭におけるインターネット利用実態調査」で子どものネット利用にあたっての注意点が明らかに～.  
<http://www.netstar-inc.com/press/press070201.html>, (参照 2008-03-20).  
 ネットスター株式会社(2007). 中学生の 4 割がネットでのいじめを実際に見聞き、1 割がファイル交換ソフトを利用～ネットスターの独自調査で、子どもたちのインターネット利用の問題点と今後の課題が明らかに～.  
<http://www.netstar-inc.com/press/press070726.html>, (参照 2008-03-20).  
 goo リサーチ(2007). 第 5 回小学生のインターネット利用に関する調査.  
<http://research.goo.ne.jp/database/data/000672/>, (参照 2008-03-20).  
 マイクロソフト(2007). 子供と親のインターネット利用意識調査 2007.  
[http://download.microsoft.com/download/E/B/F/EBFEF226-9A44-48A3-9C95-ED6252F863A3/kids\\_research07](http://download.microsoft.com/download/E/B/F/EBFEF226-9A44-48A3-9C95-ED6252F863A3/kids_research07)

.pdf, (参照 2008-03-20).

奥山順子. “子どものネット利用, 有害サイト経験は5割”. CNET Japan. 2007-03-22.

<http://japan.cnet.com/research/column/market/story/0,2000067181,20345529,00.htm>, (参照 2008-03-20).

- 19 2007年3月の文部科学省の発表によると, 「学校裏サイト」(学校管理者が公式に運営しているホームページと違い, 中高生の利用を想定した公開型のサイトやスレッド)が2008年3月11日現在, 39都道府県で計約3万8千件あることが報告されている。また, 内閣府『青少年白書』(平成19年版)によると, 「出会い系サイト」を利用した犯罪の被害に遭う少年も増加傾向にある(2006年1,187人, 対前年比9.7%増)。

“学校裏サイト3万8000件 文科省調査, 中傷2割で確認”. 読売新聞. 2008-03-14.

<http://www.yomiuri.co.jp/net/news/20080314nt07.htm>, (参照 2008-03-20).

内閣府(2007a). “青少年の健康と安全”. 平成19年版 青少年白書, p.18.

- 20 ネットスターが実施した第5回「家庭におけるインターネット利用実態調査」によると, 小・中学生がよく使っているサイトとして, ゲームサイト(55.8%), 子ども向けポータルサイト(42.1%), マンガ・アニメサイト(41.9%)があがっている。中学生のみを対象とした調査では, ほぼ毎回利用するサイトとして, 大人向けポータルサイトのほか, 女子でブログなどコミュニティサイトの使用率が高いという結果が出ている。

- 21 この調査は全国小学校3年～高校3年の子どもとその親2,000組を対象としたウェブ調査である。

- 22 金融広報中央委員会が全国の児童・生徒を対象に実施した「子どものくらしとお金に関する調査」(2005年度)によると, 自分専用の携帯電話を持っている子どもは小学校中学年で12.1%, 同高学年13.5%, 中学生50.4%, 高校生94.6%という結果が出ている。また, 中学生の約半数, 高校生の約8割が携帯電話でウェブサイトを見ていると回答している。

金融広報中央委員会(2006). 子どものくらしとお金に関する調査(平成17年度)。

<http://www.shirupuruto.jp/finance/chosa/kodomo2005/pdf/05kodomo.pdf>, (参照 2008-03-20)。

## 参考文献

デジタルコンテンツ協会(2006). デジタルコンテンツ白書2006, p.73-82, p.101-113.

デジタルコンテンツ協会(2007). デジタルコンテンツ白書2007. 280 p.

電通総研(2007). 情報メディア白書2007. ダイヤモンド社, p. 85-91.

国立社会保障・人口問題研究所(2007). 日本の将来推計人口(平成18年12月推計),

<http://www.ipss.go.jp/syoushika/tohkei/suikai07/index.asp>, (参照 2008-03-20).

毎日新聞社(2007a). 毎日.jp. 特集: 第53回学校読書調査(その2)1カ月の読書量・書名/読まない理由ほか.

<http://mainichi.jp/life/edu/archive/news/2007/10/20071027ddm010040174000c.html>, (参照 2008-03-20).

毎日新聞社(2007b). 毎日.jp. 特集: 第53回学校読書調査(その3)全校読書…生徒の8割, 好評価.

<http://mainichi.jp/life/edu/news/20071027ddm010040173000c.html>, (参照 2008-03-20).

増田智子(2007). 減少した“幼児のテレビ視聴時間”～平成19年6月「幼児視聴率調査」から～. 放送研究と調査. 57(10), p. 66-67.

内閣府(2004). “少子化の社会的影響”. 平成16年版 少子化社会白書. ぎょうせい. 2004, p67-85.

<http://www8.cao.go.jp/shoushi/whitepaper/w-2004/pdf-h/honpen.html>, (参照 2008-03-20).

- 内閣府 (2007a). “青少年の人口”. 平成 19 年版青少年白書, p. 2.  
<http://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h19honpenpdf/pdf/07yh010101.pdf>, (参照 2008-03-20).
- 内閣府 (2007b). 主要耐久消費財等の普及率 (一般世帯) (平成 19 年 3 月末現在). 消費動向調査.  
<http://www.esri.cao.go.jp/stat/shouhi/2007/0703fukyuritsu.xls>, (参照 2008-03-20).
- 内閣府 (2007c). 第 5 回情報化社会と青少年に関する意識調査.  
<http://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/jouhou5/index.html>, (参照 2008-03-20).
- NHK 放送文化研究所 (2003). テレビ視聴の 50 年. 日本放送出版協会, p. 93-97, p.104-105.
- NHK 放送文化研究所 (2006). 国民生活時間調査—データブック 2005, 664p.
- NHK 放送文化研究所 (2007). 放送メディア研究 4. 丸善プラネット株式会社, 269 p.
- 日本民間放送連盟 (1996-2007). 日本民間放送年鑑 (1995 -2006 年版). コーケン出版.
- NTT ドコモモバイル社会研究所 (2007). モバイル社会白書 2007. NTT 出版, p. 18-23.
- 白石信子, 原美和子, 照井大輔 (2005). 日本人とテレビ・2005 テレビ視聴の現在. 放送研究と調査. 55 (8), p. 2-35.
- 総務省 (2007a). 平成 18 年「通信利用動向調査」の結果 (報道資料). 2007, 27p.  
[http://www.soumu.go.jp/s-news/2007/pdf/070525\\_1\\_bt.pdf](http://www.soumu.go.jp/s-news/2007/pdf/070525_1_bt.pdf), (参照 2008-03-20).
- 総務省 (2007b). “情報通信と社会生活”. 情報通信白書 (平成 19 年版). ぎょうせい, p.151-178.  
<http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/whitepaper/ja/h19/pdf/j1030000.pdf>, (参照 2008-03-20).
- 総務省統計局 (2007). 平成 18 年社会生活基本調査.  
<http://www.stat.go.jp/data/shakai/2006/index.htm>, (参照 2008-03-20).
- 矢野経済総合研究所 (2007). 2007 年版子供市場総合マーケティング年鑑, 417p.
- 全国出版協会出版科学研究所 (2004). 出版指標年報 2004 年版, 382p.

### 3. 先行調査レビュー

本章では、最近約20年（1987年～2007年）の間に日本国内で実施された子どもの情報メディア利用に関する調査をレビューする。レビュー対象の調査は、文部科学省スポーツ・青少年局が1989年から毎年作成している『青少年問題調査年報』（文部科学省1989-2007）を利用し、「情報」、「メディア」、「コンピュータ」、「インターネット」、「携帯電話」、「ウェブサイト」、「パソコン」、「ゲーム」、「テレビ(TV)」、「メディアリテラシー」、「読書」、「本」、「雑誌」、「マンガ」、「音楽」、「映画」、「CD」、「DVD」という語が調査の主題に含まれているものとした。なお『青少年問題調査年報』は、当該年に実施された「青少年問題全般における最も新しい調査の概要を集約し、一般の利用に供することを目的」に作成されている資料である。

なお、以下では、計71件の調査を年代ごとに分け、メディアの種類別、対象年齢別に整理する。以下でレビューした調査以外に、1954年から現在（2007年度）まで、毎年継続して全国の小学生から高校生までを対象として、「学校読書調査」が実施されている。この調査では、毎年の読書量や内容が報告されており、経年比較が可能になっている。また、年によって他のメディアの利用状況が報告されている。

#### 3.1. 1987～1989年に実施された調査

1987年～1989年に実施された調査には、次の8件（[1]～[8]）がある。これらの調査を対象メディア別に整理すると、マスメディアへの接触、また、個別のメディア利用では、テレビテレビゲームやコンピュータゲーム、パソコン、マンガ、有害情報や暴力性の高いテレビ番組の視聴に分けることができる。（注：調査の出典の番号は、年代順。）

- ・マスメディアへの接触 [1]
- ・テレビ [7]  
暴力性の高いテレビ番組の視聴 [6]
- ・テレビゲームやコンピュータゲーム [2][3][8]
- ・パソコン [3]
- ・マンガ [4][7]
- ・有害情報 [5]

また、年齢別に整理すると、小学生、中学生、高校生、保護者や家族を対象とした調査に分けることができる。

- ・小学生 [1][2][3][4][5][6][7]
- ・中学生 [1][2][3][4][5][7][8]
- ・高校生 [2][3][4][5][8]
- ・保護者や家族 [1][5][7]

- [1] 神奈川県立教育センター学校課題プロジェクトによる「児童・生徒をとりまく情報環境に関する調査研究」(1987) 小学生, 中学生, 保護者 483 名を対象として, マスメディアとの接触度, 接し方, 生活への役立て方などを尋ねた調査。
- [2] 東京都生活文化局による「大都市青少年のニューメディアとのかかわりに関する調査(テレビゲームを中心に)」(1987) 小学校 4・6 年生, 中学校 2 年生, 高校 2 年生 5,684 名を対象として, テレビゲームやメカなどについて尋ねた調査。
- [3] 神奈川県立教育センター教育機器利用研究会による「コンピュータ利用における児童・生徒の意識と情意・健康面の内容」(1987) 小学生, 中学生, 高校生 1,027 名を対象として, パソコンやコンピュータゲームの利用状況や, コンピュータゲームによる影響について尋ねた調査。
- [4] 浜松医科大学精神科神経科による「マンガに見る性の世界—大人の視点と子どもの視点の比較を中心に—」(1987) 小学生, 中学生, 高校生 287 名を対象として, 好きなマンガ, どういうところがすきか, どういうところをいやらしいと思うかについて尋ねた調査。
- [5] 愛知県青少年問題協議会 愛知県総務部青少年婦人室による「青少年に関する意識調査—高齢化・情報化・国際化社会と青少年の関わり—」(1988) 小学生, 中学生, 高校生とその家族 10,085 名を対象として, 一般情報や青少年活動に関する情報の入手方法, 有害情報の接触状況とその影響, 青少年が望んでいる情報と青少年に提供すべき情報, 情報化社会に対するイメージなどについて尋ねた調査。
- [6] 国立精神・神経センター精神保健研究所による「暴力性の高い TV 番組視聴が子どもと家族に及ぼす影響の 5 年後追跡調査」(1989) 小学校 4・5 年生 124 名(5 年前に年中, 年長の児童)を対象として, 暴力性の高い TV 番組視聴頻度, TV 視聴時間の長さ, 健康状態, 精神的健康度, 暴力行動, 対処行動, 支援ネットワークなどについて尋ねた調査。
- [7] 東京都生活文化局婦人青少年部企画係による「東京都子ども基本調査『大都市における児童・生徒の生活・価値観に関する調査』」(1989) 小学生, 中学生およびその保護者 2,096 名を対象として, テレビ, マンガ, 規範意識, 友人関係, 親子関係など(小学生, 中学生調査), 子どもへの関心, しつけ, 学習塾, 子どもとの会話など(保護者調査)について尋ねた調査。
- [8] 総務省青少年対策本部調査係による「青少年の友人関係に関する国際比較調査」(1989~1990) アメリカ, 西ドイツ, 日本の中学生, 高校生 2,912 名(日本: 1,674 名)を対象として, 友人関係, テレビゲームの接触状況などについて尋ねた調査。

### 3.2. 1990年代に実施された調査

1990年代に実施された調査には、次の25件（[9]～[33]）がある。これらの調査を、対象メディア別に整理すると、メディア所有・利用、情報機器・情報通信機器、電子メディア、雑誌、新聞、本を読む時間や内容、テレビ、ラジオ、ビデオ、テレビゲーム、マンガ、パソコン・インターネット、CD、電話・ポケットベル、携帯電話に分けることができる。また、青少年が取り入れる情報の量・内容と、それらが問題行動などに及ぼす影響（[19]）、有害メディア接触への許容意識（[20]）、インターネット利用に対する意識（[29]）について検討した調査も見られる。

- ・メディア所有・利用 [15][18][25][26]
- ・情報機器・情報通信機器 [29][30]
  - 情報接触 [16]
- ・電子メディア [28]
- ・雑誌、新聞、本を読む時間 [9]
  - 内容 [10][12]
- ・テレビ [13][17][20][21][22][24][31][32]
  - 視聴するテレビ番組の内容 [10]
  - 視聴態度 [11]
  - 見せたい番組・見せたくない番組 [24]
  - テレビの影響 [32]
  - Vチップ [32]
- ・ラジオ [20]
- ・ビデオ [14][20][26]
- ・テレビゲーム [22][26][28][31]
- ・マンガ [11][16][22]
- ・パソコン・インターネット [18][28][29][30]
  - ポルノ・残虐画像 [30]
  - フィルタリングソフト [30]
- ・CD [26]
- ・電話・ポケットベル [23][26][27]
  - テレクラなど [23][27]
- ・携帯電話 [33]

年齢別に整理すると、小学生、中学生、高校生、短大・大学生、大学生以上、保護者を対象とした調査に分けることができる。この他には、学校（[29][30]）、レンタルビデオ店（[14]）を対象とした調査もある。

- ・小学生 [13][14][15][17][18][21][22][26][28][29][31][32]
- ・中学生 [10][12][14][15][16][18][19][20][23][25][26][27][29][31][32]
- ・高校生 [9][11][14][15][16][18][19][20][23][25][26][27][30][32][33]
- ・短大・大学生 [14][15][25][30]
- ・大学生以上 [15][25]
- ・保護者 [14][18][20][21][23][24][26][29][30][31][32][33]

- [9] 財団法人日本青少年研究所事務局による「高校生の読書調査—日米比較—」(1990) アメリカと日本の高校生計 2,086 名(日本: 1,093 名)を対象として、雑誌、新聞、本等の時間、読書量、本・マンガの好き嫌い、好きな作家、感動した本、面白かった本などについて尋ねた調査。
- [10] 福武書店教育研究所モノグラフ担当による「情報化社会と教育研究所」(1990) 中学生 2,713 名を対象として、見るテレビ、新聞、雑誌の内容について尋ねた調査。
- [11] 東京大学教育学部教育社会学研究室による「高校生の生活と意識に関する調査」(1990～1991) 高校生 1,215 名を対象として、テレビの視聴態度、マンガ、1 日の行動パターン、友人関係、性役割観、自己意識などについて尋ねた調査。
- [12] 福武書店教育研究所モノグラフ担当による「中学生にとっての読書」(1991) 中学生 1,425 名を対象として、読書が好きか、読んでいる雑誌の種類について尋ねた調査。
- [13] 千葉県総合教育センター教科領域部による「子どもの生活実態を採る調査研究」(1991) 小学校高学年 2,807 名を対象として、テレビ、塾、習い事、1 日の時間の過ごし方について尋ねた調査。
- [14] 東京都生活文化局婦人青少年部企画課による「ビデオソフトの青少年に与える影響に関する調査」(1991) 小学生、中学生、高等生とその保護者(1,748 名)、短大・大学生(318 名)、レンタルビデオショップ(64 店舗)を対象として、ビデオ利用状況、性格、生活態度、問題行動、性的行動、ホラー、アダルトビデオの利用状況と影響、保護者のビデオに対する意識などについて尋ねた調査。
- [15] 総務省青少年対策本部調査係による「第 2 回情報化社会と青少年に関する調査」(1991) 10～29 歳 4,575 名を対象として、青少年のメディアとの接触状況について尋ねた調査。
- [16] (財)日本性教育協会による「青少年とマンガ・コミックスに関する調査」(1991) 中学生、高校生計 1,800 名を対象として、情報接触、マンガ、性情報メディアと性意識・性行動、性のイメージと性情報、友人関係と家庭イメージ、青少年文化的意識とメディア、非行少年とメディアについて尋ねた調査。

- [17]福武書店教育研究所による「モノグラフ・小学生ナウ テレビ」(1991) 小学校高学年 1,699 名を対象として、テレビ視聴時間、テレビのマルチメディア利用、メカ所有、テレビに関する気持ち、テレビを見るきまりについて尋ねた調査。
- [18]東京都生活文化局女性青少年部青少年課による「青少年をとりまくメディアに関する調査」(1992~1993) 小学校高学年、中学生、高校生とその保護者計 3,584 名を対象として、メディア機器の保有状況、パソコン利用やパソコンに対するイメージなどについて尋ねた調査。
- [19]総務省青少年対策本部調査係による「情報化社会における非行少年の意識に関する研究調査」(1993) 一般少年(中学生、高校生) 1,390 名、非行少年 1,175 名を対象として、情報の取り入れを制御する要因、取り入れる情報の量・内容、青少年の意識・態度、行動について尋ね、情報化社会が青少年の意識・行動、非行等の問題行動にどのように関係しているのかを検討した調査。
- [20]総務省青少年対策本部非行対策係による「青少年とアダルトビデオ等の映像メディアに関する調査研究」(1993) 中学生・高校生 1,914 名と保護者 1,914 名を対象として、適応性、テレビ、ラジオ、アダルトビデオ、ホラービデオへの接触、残酷・エッチなビデオへの接触、異性との交流、性役割に対する意識、有害メディア接触への許容意識(青少年調査)、有害性が懸念される映像メディアへの子供の接触に関する配慮と認知など(保護者調査)について尋ねた調査。
- [21]愛知教育大学養護教育教室による「生活リズムにおけるテレビ視聴と疲労」(1993) 小学校 5 年生とその保護者 349 名を対象として、生活時間、疲労感、親の子どものテレビ視聴への認識、子どものテレビ視聴に関する自己評価、親の子どものテレビ視聴との関連などについて尋ねた調査。
- [22]NHK 放送文化研究所世論調査部による「第 3 回 NHK『小学生の生活と文化』」(1994) 小学校高学年 1,043 名を対象として、テレビ、マンガ、テレビゲーム、アニメ、学校生活、親子関係などについて尋ねた調査。
- [23]総務庁青少年対策本部非行対策係による「青少年と電話などに関する調査研究」(1995) 中学生・高校生 2,348 名とその保護者 2,348 名を対象として、電話、ポケットベル、電話、テレクラやツーショットダイヤルの認知、利用実態、倫理観などについて尋ねた調査。
- [24](社)日本 PTA 全国協議会による「子を持つ親がテレビに期待すること」(1995) 全国の小・中学生の子どもをもつ PTA 会員 1,200 名を対象として、テレビの視聴状況、テレビ番組嗜好、見せたい番組、見せたくない番組、しつけなどについて尋ねた。
- [25]総務庁青少年対策本部調査係による「情報化社会と青少年に関する調査」(第 3 回)(1996) 青少年(12~29 歳) 3,803 名、調査対象の青少年のうち 12~17 歳までの父母

1,642名を対象として、青少年のメディアとの接触状況（青少年調査）、親のメディアとの接触状況（保護者調査）などについて尋ねた調査。

[26]青森県環境生活部青少年課による「青少年の意識に関する調査（青少年のメディア所有・使用状況とメディア観）」（1996） 県内の小学生（349名）、中学生（340名）、高校生（293名）とその保護者（982名）を対象として、メディア所有、メディアの使い方、テレビゲーム、CD、電話、ホラービデオの視聴（青少年調査）、メディアの使い方、メディアの使用経験、テレビゲーム、CD、電話、ホラービデオ等の影響（保護者調査）などについて尋ねた調査。

[27]山梨県教育委員会学校教育課による「中・高校生の電話などに関する調査」（1996） 中学生、高校生計7,928名を対象として、電話、ポケットベル、テレホンクラブやツーショットダイヤルへの接触状況や倫理観について尋ねた調査。

[28]（株）ベネッセコーポレーション「子どもとメディア」（1997） 小学校5・6年生2,514名を対象として、電子メディア体験、テレビゲーム、パソコン、メディアと友だちづきあいなどについて尋ねた調査。

[29]総務庁青少年対策本部企画調整係による「青少年の情報通信を活用したコミュニケーションに関する調査」（1997） 小学生・中学生（2,287名）とその保護者（2,246名）、学校（31校）を対象として、情報通信機器の所有・使用状況、インターネットの利用に対する意識（小・中学生に対する調査）、情報通信機器の使用状況、子どもが利用することに対する意識（保護者）、パソコン等の設置状況など（学校）について尋ねた調査。

[30]総務庁青少年対策本部非行対策係による「青少年とパソコンに関する調査」（1997） 高校生・大学生（2,008名）、高校生の保護者（1,521名）、高等学校（1,078校）を対象として、情報機器所有（青少年調査）、パソコン、インターネットの関わり、ポルノ画像や残虐画像への接触状況など（青少年調査、保護者調査）、パソコン設置・利用状況、インターネットの利用状況、フィルタリングソフト、インターネット上のポルノ画像や残虐画像に対する意見などについて尋ねた調査。

[31]総務庁青少年対策本部非行対策係による「青少年とテレビ等映像メディアに関する調査」（1998） 小学生・中学生（3,243名）とその保護者（3,131名）を対象として、学校・家庭生活（青少年調査）、テレビ視聴、テレビゲーム（青少年調査、保護者調査）、規制・対策（保護者調査）について尋ねた調査。

[32]社団法人日本民間放送連盟による「テレビと児童・青少年に関する調査」（1998） 首都圏の小学生とその母親（145組）、中学生とその母親（148組）、高校生（145名）、小学1～2年生の子どもをもつ母親（144名）を対象として、テレビとの接触状況、テレビの影響（子ども、母親）、テレビ視聴への親の関心・管理、格付け・Vチップへの反応（母親のみ）などについて尋ねた調査。

[33]総務庁青少年対策本部非行対策係による「青少年と携帯電話に関する調査」(1999)

高校生(3,113名),保護者(2,881名)を対象として,携帯電話の利用などについて尋ねた調査。

### 3.3. 2000年代以降に実施された調査

2000年代に実施された調査には,次の38件([34]~[71])がある。これらの調査を,対象メディア別に整理すると,メディア所有・利用,読書,新聞,マンガ,テレビ,テレビゲーム,パソコン・インターネット,携帯電話・PHSに分けることができる。

また,メディアからの情報([52]),テレビ番組のモニタリング調査([51]),テレビ・ゲーム・パソコンのルール([58]),情報リテラシーの状況と課題([62])について検討した調査も見られる。

- ・メディア所有・利用 [38][41][43][52][54][55][61][64][68][69][70][71]
  - メディアへの関心 [41]
  - 子どもへの影響 [41]
- ・読書 [34][66]
- ・新聞 [37]
- ・マンガ [62]
- ・テレビ [36][37][42][43][46][47][48][49][53][54][55][57][60][62][65][66]
  - 「子どもに見せたくない」テレビ視聴の実態 [45]
- ・テレビゲーム [36][43][46][48][54][62][66]
- ・パソコン・インターネット [36][38][42][50][52][53][62][63][65][67][71]
  - フィルタリング・サービスの認知 [71]
- ・携帯電話・PHS [35][36][37][38][39][40][42][44][45][50][52][56][59][62][63][65][71]
  - 出会い系サイト・テレクラ [39][53]
  - マナー・指導 [40]
- ・有害情報 [38]

年齢別に整理すると,小学生,中学生,高校生,短大・大学生,大学生以上,保護者を対象とした調査に分けることができる。この他には,学校([40]),教員([59]),校長([63])を対象とした調査もある。

- ・小学生 [34][35][40][41][42][43][45][46][47][48][49][52][53][54][57][60][62][64][65][66][68][71]
- ・中学生 [34][35][36][38][39][40][41][42][43][44][45][49][50]

- [52][53][54][55][57][59][62][64][65][66][69][71]
- ・高校生 [34][36][37][38][39][40][41][44][50][55][56][59][64][65][67][70][71] (15歳以上[52])
- ・短大・大学生 [38][71]
- ・大学生以上 [38][71]
- ・保護者 [35][36][38][41][42][43][45][51][52][53][54][56][57][58][59][60][61][62][65][71]

[34]公文教育研究会くもん子ども研究所による「読書について」の調査(2000) 小学校高学年から高校生まで計 669 名を対象として、読書が好きか、父親・母親の読書状況などを尋ねた調査。

[35] (株) ライフデザイン研究所による「子どもの携帯電話利用に関する調査」(2000) 10～14 歳の子どもとその母親 (482 組), 8～9 歳の子どもの母親 (136 名) を対象として、携帯電話の利用状況 (子ども, 保護者), 携帯電話に対する意識 (子ども), 家庭における電話利用のルール, 子どもの携帯電話利用に対する懸念 (母親) などについて尋ねた調査。

[36] 社団法人日本 PTA 全国協議会による「家庭におけるテレビメディア・社会環境についての意識調査」(2000) 保護者 4,070 名, 中学生・高校生 4,347 名を対象として, テレビ, パソコン, ゲーム機, 携帯・PHS などの利用や, メディア利用への意識などについて尋ねた調査。

[37] ベネッセ教育研究所による「高校生とメディア」調査(2001) 高校生 1,929 名を対象として, 携帯電話・PHS, 音楽, ことば, 新聞・テレビのニュースについて尋ねた調査。

[38] 内閣府政策統括官青少年調査担当による「情報化社会と青少年に関する調査」(第 4 回) (2001) 青少年 (12～29 歳) 3,486 名, 調査対象の青少年のうち 12～17 歳までの父母 1,111 名を対象として, メディアとの接触状況, 携帯電話 (PHS)・インターネットの利用実態および意識 (青少年調査, 保護者調査), 有害情報への関心 (保護者調査) などについて尋ねた調査。

[39] 秋田県教育庁義務教育課による「中高生に対する携帯電話等に関するアンケート」(2001) 中学生, 高校生計 1,168 名を対象として, 携帯電話, 出会い系サイト, テレクラについて尋ねた調査。

[40] 千葉県教育庁学校指導部指導課による「携帯電話等に関する調査」(2002) 千葉県内の小学生, 中学生, 高校生計 18,995 名と学校を対象として, 携帯電話, 携帯電話所持による生活の変化, マナーに関する意識等 (児童生徒に対する調査), 指導の状況, 保護者等に対する協力依頼状況等 (学校に対する調査) を尋ねた調査。

- [41]東京都生活文化局都民協働部青少年課による「青少年をとりまくメディア環境調査」(2001) 東京都内の小学生,中学生,高校生およびその保護者計4,495名を対象として,各種メディアの利用(テレビ,ゲーム,パソコン,携帯,インターネット,携帯を通じた出会い,特殊な情報へのアクセス,メディアへの関心)など(児童・生徒への調査),各種メディアの利用,子どもへの影響など(保護者への調査)について尋ねた調査。
- [42]社団法人日本PTA全国協議会による「家庭におけるテレビメディア 青少年とインターネットなどに関する意識調査」(2001) 小学生,中学生とその保護者計10,590名を対象として,テレビ,パソコン,インターネット,携帯・PHSの利用などについて尋ねた調査。
- [43]放送と青少年に関する委員会による「青少年へのテレビメディアの影響調査」(第1回)(2001) 小学生とその保護者(1,006名),中学生とその保護者(216名)を対象として,子ども専用の機器所有,テレビ視聴時間,テレビ観,テレビゲーム観・使用状況,生活習慣,社会観・規範意識などについて尋ねた調査。4年間の追跡調査を実施。
- [44]警察庁安全局少年課企画係による「青少年の意識・行動と携帯電話に関する調査」(2002) 中学生,高校生,また,調査期間内に各都道府県警察の少年部門で取り扱った触法少年,検挙された犯罪少年(中学生,高校生)のうち,同意が得られた者(計4,384名)を対象として,携帯電話利用状況,放課後の生活状況,暴力欲求などについて尋ねた調査。
- [45](社)日本PTA全国協議会による「家庭教育におけるテレビメディア 青少年とインターネット等に関する意識調査」(2002) 小学生,中学生,その保護者計10,042名を対象として,テレビ視聴,パソコン,インターネット,携帯・PHS,「子どもに見せたくない」テレビ番組のテレビ視聴の実態などについて尋ねた調査。1995年(平成7年)より継続して実施。
- [46]お茶の水女子大学大学院人間文化研究科による「テレビ・テレビゲームの暴力が児童の攻撃性に及ぼす影響」(2002) 小学生679名を対象として,テレビ視聴時間・視聴シーン,テレビゲームで遊ぶ時間・接触シーン,攻撃性,共感性,暴力抑制規範などについて尋ねた調査。
- [47]お茶の水女子大学大学院人間文化研究科による「テレビ番組が子どもの認知能力と情報活動の実践力に与える影響」(2002) 小学校5年生172名を対象として,テレビ接触量,認知能力,情報活用の実践力について尋ねた調査。NHKなどによる「子どもにより放送プロジェクト」の一環として行われた調査。
- [48]お茶の水女子大学大学院人間文化研究科による「テレビ・テレビゲームの暴力の保護者への教育的介入効果」(2003) 小学校6年生523名を対象として,テレビ・テレビ

ゲームの時間制限・内容制限・共視聴，テレビ・テレビゲームへの態度などについて尋ねた調査。

- [49]お茶の水女子大学大学院人間文化研究科による「テレビ番組が子どもの認知能力と情報活用の実践力に与える影響」(2003) 小学生，中学生計 294 名を対象として，テレビ接触量，認知能力（小学生のみ），情報活用の実践力について尋ねた調査。NHK などによる「子どもによい放送プロジェクト」の一環として行われた調査。
- [50]神奈川県教育庁教育部高等教育課による「携帯電話・PHS 及びアルバイトに関する調査」(2003) 中学生（携帯電話についての調査 3,688 名），高校生（携帯電話についての調査 17,145 名，アルバイトについての調査 15,849 名）を対象として，携帯所有，利用内容，利用頻度，自分の変化（中学生，高校生の携帯電話についての調査），パソコンの利用目的（高校生の携帯電話についての調査）などについて尋ねた調査。
- [51]（社）日本 PTA 全国協議会による「テレビ番組のモニタリング調査」(2003) 全国の小学生，中学生の保護者 9,754 名を対象として，意識調査の結果に基づく 6 番組のモニタリング調査を実施。
- [52]大阪府生活文化部子ども青少年課による「青少年メディア環境調査」(2003) 大阪府在住の小学生，中学生，15 歳以上の青少年，その保護者を対象として，メディアの利用，携帯電話・PHS，パソコン，メディアからの情報，生活などについて尋ねた調査。
- [53]（社）日本 PTA 全国協議会マスメディア調査委員会による「青少年とインターネット等に関する意識調査」(2003) 小学生，中学生，その保護者計 10,097 名を対象として，1 日のテレビ視聴時間，よく見るテレビ番組のジャンル，保護者のテレビ視聴への関与，パソコン，インターネット，電子メールの利用状況，出会い系サイト・アダルトサイトの認知と利用などについて尋ねた調査。
- [54]放送と青少年に関する委員会「青少年へのテレビメディアの影響調査」(第 4 回) (2004) 小学生 (301 名)，中学生 (778 名)，その保護者を対象として，子ども専用の機器所有，テレビ視聴時間，テレビ観，テレビゲーム観・使用状況，生活習慣，社会観・規範意識などについて尋ねた調査。
- [55]お茶の水女子大学子ども発達教育研究センターによる「変容する電子メディア環境における青少年の人間形成の諸問題と，その支援に関する社会臨床論的研究」(2004) 中学生，高校生 1,623 名を対象として，メディアの使用時間，パーソナリティ，対人関係等に関する項目について尋ねた調査。
- [56]鹿児島大学教育学部家庭科教育研究室による「情報化社会における家族のコミュニケーションのあり方について」(2004) 高校生とその保護者計 1,111 名を対象として，携帯の保有状況，使用状況，家族のコミュニケーションのあり方の変化，携帯電話に関する教育のニーズについて尋ねた調査。

- [57] 社団法人日本 PTA 全国協議会による「子どもの心に影響を与える有害情報問題の取り組み」(2004) 小学生 (2,469 名), 中学生 (2,567 名), PTA 会員 (4,790 名) を対象として, テレビ, インターネットの利用状況, 子どもの教育のための社会環境について尋ねた調査。
- [58] 島根県地域家庭教育推進協議会生涯学習課による「家庭における親の子どもへの関わり方と意識に関する調査」(2005) 島根県の幼児, 小学生, 中学生の保護者 (2,173 名) を対象として, 生活, テレビ・ゲーム・パソコンのルール, 自主性, 積極性, 忍耐力などについて尋ねた調査。
- [59] 国立大学法人群馬大学による「青少年を対象とした携帯・インターネット・リテラシーの研究」(2005) 中学生, 高校生, PTA, 教員を対象として, 携帯電話利用実態調査 (中・高校生調査), 指導能力など (保護者, 教員向け調査) を尋ねた調査。
- [60] 武庫川女子大学大学院臨床教育学研究科による「子どもの生活習慣と意識」(2005) 西宮市の小学生 (24,849 名) とその保護者 (19,175 名) を対象として, テレビの視聴時間と自尊感情などについて尋ねた調査。
- [61] ベネッセ教育研究開発センター教育調査室による「幼児の生活アンケート 東アジア 5 都市調査」(2005) 東京・ソウル・北京・上海・台北で行われた, 幼児の生活の様子, 保護者の子育てに関する意識と実態 (メディアとのかかわりを含む) に関する調査。
- [62] 社団法人日本 PTA 全国協議会による「子どもの心に影響を与える有害情報問題の取り組み」(2005) 小学生 (2,014 名), 中学生 (1,933 名), その保護者 (3,682 名) を対象として, テレビ, 携帯, インターネットの利用状況, ゲーム・マンガの接触状況, 情報リテラシーの状況と課題について尋ねた調査。
- [63] 全国連合小学校校長会事務局による「『少年非行』に関する問題と未然防止のための方策」(2005) 各都道府県の校長 10 名ずつ (計 463 名) を対象として, 少年非行の内容と件数, 携帯電話所有率, パソコン使用率, インターネット等の掲示板・チャットの利用, 問題事例などについて尋ねた調査。
- [64] 青森県青少年・男女共同参画課による「青少年の意識に関する調査」(2006) 青森県内の小学生, 中学生, 高校生計 1,494 名を対象として, 家族, 学校, 友だち, メディア・コミュニケーションなどについて尋ねた調査。
- [65] 岡山県青少年課による「青少年の意識等に関する調査」(2006) 岡山県内の小学生, 中学生, 高校生計 2,267 名とその保護者 2,311 名を対象として, 生活実態 (テレビ, 携帯, インターネット等), 勉強, 学校, 悩みなど (青少年調査), 子どもとの接触状況, 子育て, しつけなど (保護者調査) について尋ねた調査。
- [66] 神戸市教育委員会による「児童生徒の学習に対する意識・生活実態調査」(2006) 神

戸市内の小学生，中学生計 2,517 名を対象として，学習時間，睡眠時間，テレビやテレビゲームの時間，読書，ボランティア体験などについて尋ねた調査。

[67] (財) 日本青少年研究所による「高校生の意欲に関する調査—日・米・中・韓 4ヶ国比較—」(2006) 高校生(対象人数不明)を対象として，進路と希望，生活意識と人生目標，インターネットの利用などを尋ねた調査。

[68] Benesse 教育研究開発センターによる「第 4 回学習基本調査(小学生版)」(2006) 小学生 2,726 名を対象として，好きな教科，学習の方法，学習上の悩み，社会観・価値観，メディアの利用などについて尋ねた調査。

[69] Benesse 教育研究開発センターによる「第 4 回学習基本調査(中学生版)」(2006) 中学生 2,371 名を対象として，好きな教科，学習の方法，学習上の悩み，社会観・価値観，メディアの利用などについて尋ねた調査。

[70] Benesse 教育研究開発センターによる「第 4 回学習基本調査(高校生版)」(2006) 高校生 4,464 名を対象として，好きな教科，学習の方法，学習上の悩み，社会観・価値観，メディアの利用などについて尋ねた調査。

[71] 内閣府政策統括官(共生社会政策担当)による「第 5 回情報化社会と青少年に関する意識調査」(2007) 青少年(10~29 歳) 2,468 名，調査対象の青少年のうち 10~17 歳までの保護者 1,145 名を対象として，メディアの利用状況，携帯電話(PHS)，パソコン，インターネットの利用状況(青少年調査)，子どもの携帯電話(PHS)，インターネットの利用状況，フィルタリング・サービスの認知，利用など(青少年調査，保護者調査)について尋ねた調査。

### 3.4. おわりに

本章では，最近約 20 年(1987 年~2007 年)の文献を年代別に分け，メディアの種類別，対象年齢別に整理した結果，いくつかの年代を通じての特徴，年代ごとの特徴が示唆された。

年代を通じての特徴としては，次の 2 点があげられる。まず，第 1 には，読書(「学校読書調査」を含む)，テレビ，テレビゲーム，パソコン，マンガへの接触についての項目が共通して見られること，第 2 には，1980 年代から継続して，数は多くなかったものの，有害情報への接触，有害情報への意識，テレビ番組のモニタリングなど，子どもたちにネガティブな影響を及ぼしうる情報についての調査が見られることである。

年代ごとの特徴としては，年代が進むと，パソコン・インターネットや，携帯・PHS の利用についての調査が多くなっていた。

調査対象の年齢の特徴としては，小学生から高校生までが多かったことに加えて，保護者を対象とした調査も多いことが指摘できる。

今後は、同様の項目を用いた継続調査の実施が望まれる。レビューした調査の中には、「情報化社会と青少年に関する調査」や「家庭教育におけるテレビメディア 青少年とインターネット等に関する意識調査」のように、複数回、複数年続けて行われている調査もあったが、その数は少なかった。冒頭で述べた「学校読書調査」のように、50年以上に渡り同じ項目を用いて継続調査を行うことは難しいが、その時代ごとの子どもたちのメディア利用行動の特徴を捉えていくために、読書以外にも、「日本人の生活時間」(NHK 放送文化研究所)のように一定間隔(5年ごとなど)で、同じ年齢を対象とし、同じメディア項目を用いた大規模な調査が実施されていくことを期待したい。(鈴木)

#### 参考文献

文部科学省(1989-2007). 青少年問題調査年報 1-20. 文部科学省スポーツ・青少年局.

## 4. 先行研究レビュー

### 4.1. 公立・学校図書館に関わる子どもの情報行動

本節では、公立図書館および学校図書館に関わる子どもの情報行動についての研究を、次の6つに分けて概観する。すなわち、1. 利用者研究・調査、2. 利用者教育と情報リテラシー教育、3. 検索ツール・システム、4. 図書館ホームページ、5. 電子図書館、6. 図書館担当者、である。

なお、本研究では「子ども」の範囲を0歳から19歳までとしているが、ここでは、大学生の大学図書館利用に関するものは除外した。

#### 4.1.1. 利用者研究・調査

##### (1) 図書館利用研究と情報利用研究

利用者研究は、1960, 70年代に盛んに行われてきた領域で、厳密に言えば、利用者研究・調査 (user study / survey) と利用研究・調査 (use study / survey) に分けられる。

田村俊作 (2001) は「情報利用をめぐる研究」のなかで「図書館利用者調査」と「図書館利用調査」の概念を次のように整理している。「図書館利用者調査は、利用者や非利用者の意見・態度・行動に焦点をあわせた調査で、図書館利用調査は貸出しやレファレンス・サービスなどの図書館サービスの利用に焦点をあわせた調査のことを言うが、実際のところは両者がさほど厳密に区別されて使われているわけではない<sup>1</sup>。したがって、田村の述べる「実際のところ」を考慮して、以下では両者を含めて、「利用者研究・調査」という語を用いることとする。

また、利用者研究においては、一般に「図書館利用」と「情報利用」は区別して考えられている。「図書館」という枠を設定した図書館利用研究に対して、情報利用研究はさらに拡大した研究範囲をもつ。田村 (2001) は、Wilson の文献を紹介して情報利用研究の範囲を次のように記している。「情報探索行動、図書館情報サービスの利用、利用結果に対する満足・不満足、他の人々との情報交換、他の人々への情報伝達など、非常に広範に渡っている」<sup>2</sup>。情報利用研究は、とくに1974年にZurkowskiが「情報リテラシー」という概念を提唱して以来、顕著になってきた研究領域である。この情報利用研究については、「4.2. 1. 情報行動研究の流れ」で詳しく取り扱っているため、本節では「図書館利用」に関する利用者研究・調査を主に扱う。

利用者研究の動向については、渡辺智山 (1996) が、方法論という観点から、行動主義的観点と認知的観点に分けて考察している。1960年代から1970年代の利用者研究は「貸し出し記録であるとかレファレンスに於いてなされた質問の記録などを基盤にした研究、言い換えれば“利用量”を主眼においた研究」<sup>3</sup>で、行動主義的な見方による研究であった。1980年代初頭には「情報探索行動モデル」の構築に関する研究が出てくるが、1980

年代半ばに、「情報の要求を分析するという流れと、図書館を含む研究環境および社会環境の“コンピュータ・機械”化という流れとが結び付き、利用者を“心的”観点から捉えようとするアプローチが台頭してきた」<sup>4</sup>と、渡辺は捉えている。

## (2) 学校図書館に関わる利用者研究・調査

これまでの研究では、公立図書館や大学図書館における利用パターンや利用者満足度調査が実施され報告されてきた。これらは理論的研究というより実態調査がほとんどであり、しかも児童生徒を対象としたものは数少ない。

児童生徒を対象としたものとしては、まず、古賀節子(1992a, 1992b)の調査がある。都立高校2校の1年生338名、私立高校2校の3年生366名を対象に、興味・関心の対象とそれに関する情報の入手経路及び学校図書館の利用状況との関わりを明らかにすることを目的に実施したアンケート調査である。興味・関心のある事柄についての情報の入手経路は、4校の男女とも①「本や雑誌を買う」②「テレビ(ラジオ)を見る(聴く)」, ③「友人に聞く」の上位3位は共通であった。全体的に①と②で7割を占め、「図書館利用」は6.6%、「学校図書館の利用」は3.3%にすぎなかった。

学校図書館をあまり利用しない理由として「読みたい資料がないから」と回答した生徒の興味・関心は、男女合わせると、①スポーツ、②音楽、③車・バイク・鉄道・飛行機、④料理・手芸・ファッション・インテリアの上位4位で全体の60%を占める。このような生徒たちにどのように対応し、「図書館本来の教授・学習機能を発揮できるようになるか」について、図書館として考えられる策を古賀は6項目挙げている。

全国学校図書館協議会と毎日新聞社では毎年、読書調査を実施しているが、1995年の調査のなかに、「知りたいこと、疑問に思ふことの解決法」という質問項目があった。小学生では「両親など家の人に聞く」(77.8%)が多く、高校生では「友人に聞く」(74.2%)が多い。中学生は「両親など家の人に聞く」(57.6%)と「友人に聞く」(54.6%)がほぼ同数であった。「学校図書館で調べる」(小5%, 中1.7%, 高2%)、「公共図書館で調べる」(小6%, 中3.6%, 高2.1%)、「本を買って調べる」(小3.3%, 中4.5%, 高5.5%)は少数であった。また、教科等の学習で図書館を使って調べている児童生徒は小78.0%, 中54.0%, 高33.7%とかなりの数字が見られたが、学校図書館で「調べることはほとんどない」という回答の理由の1位は「特に調べる必要を感じない」であり、学年が進むにつれてその傾向が強くなっていた(全国SLA調査部1995)。

桑田てるみ(2006)は、生徒の読書材選択行動と選択要因の特徴を調査した。選択要因として28項目を設定し、中学・高校の女子生徒1,000名を対象として質問紙調査と、行動観察およびインタビューを行った。面白い読書材を読みたいと思っても他人に尋ねずに自分で探す、ぶらぶらと展示を眺めながら読みたい読書材を決めている、読書量の多い生徒は本棚に直接行くことが多いなどの特徴が明らかになった。桑田は「学校図書館における読書案内方法が、面白い読書材を尋ねてくる生徒に応答する相談型の読書案内だけでは、多くの生徒の行動に対応できない。そこで、学校図書館は単に要求に答える場としてだけでなく、要求を明確にする場、あるいは要求を掘り起こす場として機能すべきである。同

時に、図書館外での読書ニーズをどう掘り起こすのか、援助の方法を模索する必要もある」と述べている。

学校図書館の利用について 教師を対象に調査したものもある。これは「子どもの情報行動」ではないが、学校図書館サービスにとっては教師も利用者であり教師の行動は直接・間接に子どもへ影響を与えるものであるから、ここに含めておきたい。

安藤由美子（1991）は、教師が利用している記録情報（図書や雑誌などの記録された情報源）を 12 種類に分け、どのような記録情報が教育活動でどの程度利用されているかを、217 名を対象に質問紙調査を行った（回答数 92，回答率約 42%）。その結果、教科指導においては、「特定の主題分野の知識を得るための雑誌や図書」の利用が最も高く、続いて「教科書の指導書」「教育実践に関する専門書」「研修や講座などでの配布資料」「一般の雑誌や新聞」の利用が多かった。安藤は、特別活動と生活活動における記録情報の利用についても統計を取り、記録情報の内容を「研究－実践」「背景的な知識－具体的アイデア」「教育－教育以外」という視点から分けてその利用程度を分析した。

木村牧ほか（1994）は、箕面市の教師（小学校 303 名，中学校 208 名）と枚方市の教師（小学校 83 名，中学校 54 名）の学校図書館に関する意識や利用程度を、1993 年に調査した。学校図書館の利用の仕方では小学校で最も多いのは、箕面市、枚方市ともに「自由読書」であり、次いで箕面市では「調べ学習」、枚方市では「読書指導」であった。中学校では、箕面市は「一斉利用なし」(40.4%)と「読書指導」(39.4%)、枚方市では「調べ学習」(38.9%)、「一斉利用なし」(31.5%)が多かった。教師自身の利用目的は、小中とも 7 割以上が「授業用の資料を探すため」である。利用の多かった資料は、教育専門の雑誌や新聞、教育の実践・事例集、絵や写真の載った一般図書、教科書の指導書、視聴覚資料であった。

全国学校図書館協議会は、2006-7 年度に文部科学省の新教育システム開発プログラム事業を受け、その一環として小学校 35 校 505 名の教員、中学校 21 校 354 名の教員を対象に学校図書館利用状況を調査している（全国学校図書館協議会 2007）。図書館を利用する教員が感じる学校図書館の問題点として、「必要な資料がない」「資料がみつけにくい」「児童・生徒が利用に慣れていない」「指導の支援者がいない」が上位に挙げられている。総合的な学習の時間に学校図書館を利用しない理由として、小学校教員では「教育内容から考えて利用する必要がない」と「利用できる学校図書館資料がない、または少ない」が比較的多い。また、中学校教員では「教育内容から考えて利用する必要がない」が最も多く、「利用できる学校図書館資料がない、または少ない」がそれに続くが、この 2 つの回答数の差は大きいという。

### （3）公立図書館に関わる利用者研究・調査

『年報子どもの図書館』（児童図書館研究会編）は子どもの図書館活動の動向を約 5 年ごとにまとめて刊行されるものである。この 1992 年版において、田中公夫（1994）は、子どもの読書離れ調査についてまとめている。児童図書館研究会が「児童の図書館利用減が人口減以上に進んでいるか」という問題意識をもとに 1988 年末に公立図書館の利用に関する調査を行った。その報告書（児童図書館研究会編 1989）には、「児童人口 1 人当たりの貸

し出し冊数」「児童登録率の推移」「図書館統計を人口で割って比較すると」などが記載されているが、結論としては、「児童の図書館利用は人口以上に減っているとは一概には言えない」ということであった。

同 1992 年版に、辰巳義幸 (1994) は、公共図書館の子どもの利用状況についてまとめている。貸出登録者のうち児童の占める比率は、1981 年に市区立図書館で 49.5%、町村立図書館で 51.0% であり、児童の登録率は全利用者の約半数であった。それが 1990 年には 3 分の 1 に減少しており、特に大都市やその周辺の都市の図書館にはこの傾向が強く見られたと指摘している。

谷嶋正彦、久保田正啓 (1995) は、1994 年に近畿地方の 2 府 4 県の公立図書館 245 館に対して、学校からの図書館訪問 (見学) 状況をアンケート調査した (回答数 189 館、回答率 77.1%)。1993 年に学級を見学に招待したり図書館見学を受け入れたりした館は 92.6%。受け入れたと回答した 166 館のうち小学校の受け入れが 165 館で、小学校 3 年生が圧倒的に多かった。図書館の対応方法としては (複数回答可) ①図書館利用の説明・案内 (172 館)、②実際に本を貸し出す (104 館)、③図書館員の仕事の説明・体験 (102 館)、④紙芝居・読み聞かせ・ストーリーテリング (88 館)、⑤実際に資料を探すなどの実習 (23 館) であった。実施後の図書館利用については (複数回答可)、①利用が増えた (123 館)、②利用の仕方がうまくなった (49 館) という。

小川隆章 (1997) は大学生 312 名を対象に、高校時代の図書館利用についてアンケート調査を行った。公立図書館よりも高校図書館の利用頻度が多いのは 137 名 (43.9%)、公立図書館のほうを多く利用したのは 64 名 (20.5%)、2 つの図書館の利用頻度が似ているのは 111 名 (35.6%) で、高校図書館は勉強場所として利用されたこと、授業に関連する本よりも他の本のほうが閲覧されることが多かったことが明らかになった。また、高校図書館を勉強場所として多く利用した者は公立図書館の利用も多い傾向があり、大学図書館でも多く勉強をする傾向を示したという。

#### 4.1.2. 利用者教育と情報リテラシー教育

##### (1) 利用者教育から情報リテラシー教育へ

利用者教育 (user education / instruction) は利用者研究と対となる概念といえる。利用者の探索行動や情報ニーズを把握してこそ、効率的・効果的な図書館の利用方法や情報・メディアの利用方法を伝え支援・指導することができるからである。

『図書館情報学用語辞典 第 3 版』(日本図書館情報学会用語辞典編集委員会編 2007) には、「利用者教育」の項目はなく「図書館利用教育 (library use education)」となっているが、それは「図書館の利用者および潜在的利用者の集団を対象に計画実施される、組織的な教育活動」と定義されている。その利用者教育の内容を、野末俊比古 (2001a) は①図書館オリエンテーション (library orientation)、②図書館利用指導 (library instruction)、③文献利用指導 (bibliographic instruction)、④情報管理教育 (information management education) の 4 つに分類しており、「今日では、④を指して「情報リテラシー教育」と呼ぶ場合が多いと考え

られる」<sup>5</sup>としている。

情報リテラシーとは、「さまざまな種類の情報源の中から必要な情報にアクセスし、アクセスした情報を正しく評価し、活用する能力」（日本図書館情報学会用語辞典編集委員会編 2007）である。この同義語に「情報活用能力」という語がある。これは 1986 年の臨時教育審議会の「教育改革に関する第 2 次答申」のなかで、「情報活用能力（情報リテラシー…情報および情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質）」と明記されているので同義といえるが、欧米での「インフォメーションリテラシー」の概念とは若干、異なっている。この点については 4. 2. で詳述している。なお本節では、日本の文脈での概念の理解の仕方や欧米での概念の理解の仕方の違いなどに注意を払いつつも、便宜的に情報リテラシーという語を用いる。

野末（2001a）は、図書館と情報リテラシーの関わりかたとして、2 つを挙げている。「一つは、利用者が情報リテラシーを発揮する場としての役割を図書館が果たすことであろう。すなわち、利用者が情報リテラシーという知識と技術を使って情報を探索・利用するための環境を図書館が提供することであり、もう一つは、「図書館が情報リテラシーの育成機関、すなわち情報リテラシーを習得・向上する場としての役割を果たすことである。また学校図書館における情報リテラシー教育は、①目標となる情報リテラシーの到達点・達成点を設定しやすい、②対象者である児童・生徒の能力や経験などがある程度一律に想定できる、③図書館員（司書教諭・学校司書）の教育的役割が期待され、また発揮しやすい、という条件を基盤に、利用者教育の目標を情報リテラシー教育の中に位置づけてゆくというかたちで展開されている」<sup>6</sup>と述べている。

利用者教育は従来、図書館及び図書館資料に関する利用法の指導が中心であったが、今や学校図書館という枠を越えて、学校全体における情報リテラシー教育に関わることへと拡大してきた。利用者教育は、情報リテラシーという概念をもとに、再構築されてきているとも言える。

なお、日本図書館情報学会による図書館情報学に関する文献データベース「BIBLIS」を用いて、ディスクリプタによる検索を行うと、「児童図書館 利用者教育」「児童図書館 利用教育」は共に 0 件、「学校図書館 利用者教育」15 件、「学校図書館 利用教育」51 件であり、この領域の研究は、主に学校図書館でなされていることがわかる。

## （2）レビュー文献

海外の利用者教育や情報リテラシー教育に関する研究のレビューはこれまでになされてきたが、2001 年以降の利用者教育に関する日本語文献をレビューした野末（2003）は、国内の研究を対象としたレビュー研究が登場したことに注目している。

しかし、学校図書館における利用者教育や情報リテラシー教育に関する研究のレビューは少ない。まずは、野末（2001b）が、米国における利用者教育の動向について、大学・学校図書館における基準や指針をとりあげて概観しているものがある。

そのほか安藤友張（2002）が、1999 年から 2001 年のこの領域の研究をまとめているなか、「学校図書館」の部分がある。そこでは、海外の研究を含めて 9 つの研究が紹介され

ている。

増田和子(2003a)は、各国の情報リテラシー教育事情を紹介し、情報リテラシー研究の流れを押さえているが、とくに「日本の情報リテラシーに関する研究」のなかで「学校図書館と情報リテラシーの育成」や「初等教育における情報リテラシー育成の研究」をまとめている。

なお、児童生徒を対象にしたものではないが、情報リテラシー全般に関わる研究を詳しくレビューしたものとして、Loertscher & Woolls(2002)による *Information literacy: a review of the research: a guide for practitioners and researchers* (2nd ed.) がある。これには258の研究がレビューされ6章にまとめられている。

### (3) 理論的・実証的研究

わが国の学校図書館に関する理論的研究には、海外研究を基にしたものが多い。学校図書館界における利用教育から情報リテラシー教育への流れは、海外研究の紹介によってもたらされたといえる。

まず福永智子(1993)が、米国における学校図書館を対象にした利用者教育研究の動向を、利用者教育の制度化と理論化という2つの面から整理した。利用者教育の制度化として、利用者教育と学校教育の関係を「関連なし」「関連」「統合」の3段階ととらえ、さらに理論化として、そのアプローチからやはり3段階としてとらえた。

続いて福永(1994)は、Kuhlthauの情報探索プロセスモデルに関する研究を中心に、米国のこの領域の研究の理論化をはかった。Kuhlthauは、1980年代の米国の利用者教育研究の転換により出現した「第2世代[研究者]の中で…もっともまとまった研究業績をあげている研究者」<sup>7</sup>といわれ、情報探索プロセスモデルを、「感情」「思考」「行動」の面から分析したところに特徴がある。

次に平久江祐司(1996)が、米国の教育界で関心の寄せられている批判的思考の意義を考察し、情報の評価スキルとして批判的思考が応用できること、批判的思考は学ぶ力の中核となる能力であること、わが国の学校図書館利用教育に批判的思考の概念を取り入れることが情報活用能力の育成に有効であることを示した。

さらに平久江(1997)は、学校図書館利用教育モデルとして、Eisenbergの情報問題解決モデルをとりあげ、学校図書館利用教育の体系化と教科教育との統合化という視点から考察した。

海外の研究を参考に、日本図書館協会では、『図書館利用教育ガイドライン学校図書館(高等学校)版』を1998年に発表した。これは、大学図書館版や公共図書館版等とともにまとめられて『図書館利用教育ガイドライン合冊版』(日本図書館協会図書館利用教育委員会編2001)として2001年に出版された。これには、利用教育の目標と方法が、「印象づけ」「サービス案内」「情報探索法指導」「情報整理法指導」「情報表現法指導」の5領域に分けて表示されている。

米国では、1920年を初めとして1925、1945、1960、1969、1975、1988、1998年に学校図書館基準が発表されてきた。1975年以降の基準は、翻訳刊行されている(アメリカ・

スクール・ライブラリアン協会, 教育コミュニケーション工学協会共編 1977, 1989, 2000)。1998年に発表された *Information power : building partnerships for learning* (邦訳は, アメリカ・スクール・ライブラリアン協会, 教育コミュニケーション工学協会共編 2000の『インフォメーション・パワー: 学習のためのパートナーシップの構築』) に関して, 岩崎れいほか (2002) が, 1999年から2001年の学術雑誌に掲載された関連文献 (英文) 16件を分析して, このガイドラインがどのように評価・言及されているかを考察した。

一方, 須永和之 (1999) は英国のモデルについて, 「英国では, 1970年代末から個別学習の重要性と学校図書館の利用教育が問い直され, 80年代の初頭にかけて情報活用能力に関する研究報告書, 研究論文が発表された」<sup>8</sup> とまとめている。須永は, 英国, 米国, 豪州で発表された情報活用モデルをたどりながら, それらを統合して Herring が作成した PLUS モデルについて考察した。

日本図書館学会の『論集・図書館学研究の歩み』第14集 (1994) は, 利用者教育がテーマであった。このなかで渡辺信一 (1994) は, 学校図書館界では「利用指導」と呼ばれてきたこの語の定義や意義を述べ, 問題提起をしている。

日本図書館情報学会 (旧日本図書館学会) の新シリーズ「シリーズ・図書館情報学のフロンティア」No.5は『学校図書館メディアセンター論の構築に向けて』という題名で2005年に刊行され, 学校図書館が取り上げられた。そのなかで須永 (2005) は, 情報活用教育の基底にある教育の問題を明らかにし, 情報活用教育の3つの局面に共通する問題点を指摘している。同書において野末 (2005) は, 情報リテラシーの概念や, 種々のリテラシーとの関連を押さえ, 情報リテラシー教育と学校図書館との関わりを理論的に検討した。

その他には, 照井恒衛 (2000) の研究がある。照井は, 学校図書館教育の内容として7項目挙げたが, そのひとつが情報リテラシーであり, その情報リテラシーの構成要素のひとつとしてメディア・リテラシーを捉えた。そしてメディア・リテラシーの教育プログラムの試案 (高等学校版) を提示した。

平久江 (2001) は, 図書館利用教育において情報の評価能力を育成することが必要であり, そのためのプログラムに求められる条件として, 次の3点を示した。すなわち①教科学習や調査研究等における問題解決のための情報行動を支援すること, ②情報探索の一般的なモデルを通して情報探索戦略のプロセスを習得させること, ③情報の評価のためのスキルを習得させることである。

有吉末充 (2002) は, 学校図書館で情報メディア教育を行うメリットは, 図書館自体をひとつの教材として活用できることだという。図書館を利用した情報メディア教育では, ①異なる意見を比較することができる, ②時間をさかのぼって情報の比較ができる, ③メディア間での情報の比較ができる, ④マスメディア以外の情報源を利用できるとし, 情報の評価・分析法の指導の方法として, ①授業のなかで比較・分析法を指導する, ②日常的な指導のなかに比較・分析を意識的に取り入れる, ③生徒の独習用の教材を図書館で用意・提供する, ことを提案している。

実証的研究としては, 小田光宏ほか (2000) の研究がある。①「調べ学習」の学習課題設定にマルチメディアを利用した教育方法の有効性を検証すること, ②一貫教育における

学習履歴情報を活用した教育方法の有効性を検証すること、を目的に学習教材開発を行い、青山学院初等部4年生を対象に、実証実験を行った。

また、原勝子(2004)は、『学校図書館利用教育に関する実証的研究』として、自身の6本の論文を1冊の本にまとめている。第1部「学校図書館の利用教育に関する日・米・加・事情の一考察」として、「インフォメーション・スキル教育の定着過程」「小学生への図書館利用教育に関する日加教師の意識比較調査」「学校図書館の実態調査から見た司書教諭講習養成カリキュラムの一考察」を掲載し、第2部「授業方法の違いによる能力開発差の一考察」として、トロント大学大学院オンタリオ教育研究所で研究中(1991～1996)に発表した3本の論文を掲載している。

#### (4) 実践報告・事例紹介

実践報告や事例紹介は、『学校図書館』や『情報の科学と技術』などの雑誌に多く発表されており、ここで紹介するのはほんの一部である。

##### ①学校図書館の利用者教育

ある特定の学校図書館の利用者教育の全体像を把握できるのが、高橋元夫(1994)と青山比呂乃(2005)の事例である。

高橋は、慶應義塾幼稚舎(小学校)の学校図書館が実施している教員向けと児童向けの利用者教育(「案内・指導」として実施)の内容・方式・展開について述べ、評価と改善に関する考察をしている。

青山は、専任司書教諭としての実践を紹介している。勤務校の千里国際学園は帰国生徒・在日外国人生徒・一般生徒が同じ建物のなかに共存し、諸教育活動を共に行っている。青山は、情報リテラシー教育と司書教諭としての学習支援サービスとの関係を、教科教員とのコミュニケーション、コレクション評価・構築へのフィードバック、蔵書データベースとしての目録構築、情報・資料検索の実際と指導のポイント、検索語(件名など)の概念把握、の5つの面から述べている。

『学校図書館』599号(2000)では、「件名目録の作成と利用」の特集を組んでいる。そのなかで、白井文子(2000)は、慶應義塾幼稚舎児童図書室による5年生への件名目録検索の指導について報告している。件名目録検索の指導は、①調べたい事柄の概念を国語辞典や百科事典で大まかにつかんでおく、②検索できない標目はその上位概念をわかるようにする、③時の話題については自分なりに件名標目を考える、ことを児童に理解させることが必要である。5年生の「図書館探検」という実習で、延べ127題の質問に挑戦した結果、調べるために用いられた資料は、目録71件(うち件名目録は45件)、分類表38件、資料5件、その他16件であった。

小高さほみ・平井雅子(2000)は、図書館オリエンテーションに家庭科を融合させて、5つのステップで件名検索を指導した。件名標目は、教育課程の変更や授業の新しい試みにより概念の大小を調整したり(例:環境→環境汚染, 環境政策など)、新しい語を増やしたり(例:遺伝子組み換え)する必要があり、また、語の変更があったりするので(例:

成人病→生活習慣病) 適切な見直しが必要であると述べている。

検索コンテストについて報告しているのは品田健(2001)である。中学・高校において、①図書検索の技術向上、②インターネット検索の技術向上、③情報の正確さの比較検討の経験、④グループでの共同学習経験、を目的としたもので、3人1組で問題を解く。予選でクラス代表を選出し、決勝では国語・英語・科学情報・社会・保健スポーツ・生活一般の各ジャンルから5問ずつ計30問が出題されるというものである。

清水理恵(1998)は、教職員向けのオリエンテーションについて述べている。教職員から声があがり、図書館や司書の役割に関する校内研修会を実施した。1年目はテーマの本を集めてほしいという依頼が最も多かったが、具体的選択は司書任せで、依頼する時には「仕事があるのにごめんなさい」、他機関から取り寄せた時には「そこまでしてくれなくてもよかったのに」という声が聞かれた。2年目には、近隣の学校では同一教科書を使用しており、必要な資料の利用時期が重なってしまうため、資料の利用時期を他校とずらしたり、司書と一緒に資料を選択するようになるなど、教師の変化が見られたという。

吉本智津子(2005)は高校図書館におけるパスファインダーについて紹介している。パスファインダーとは特定のトピックに関連する資料の探し方をまとめたリーフレットのことである。その内容は、「手がかりとなるキーワード」「入門的な情報源・テーマの理解」「図書：清田高校の図書館から」「新聞記事」「雑誌・パンフレット」「インターネット」の項目で構成されている。

## ②教科学習と学校図書館

村上浩子(2002)は、小学校全体で情報リテラシー教育に取り組んだ事例を報告している。学校図書館教育部と情報教育部が連携をとって、「学校図書館の情報・資料を活用した学習計画」を、情報教育部のコンピュータ活用の指導計画を含めて作成し、さらに「学校図書館を利用した授業の年間計画」を作成して実施した。

総合的な学習と学校図書館の関わりについての実践報告も多い。例えば、佐藤幸江(2002)は、小学校6年生の実践を報告している。「20年後の大口の町づくり：入江川に自然を」というテーマで、「テーマ設定→川の調査方法を定める→入江川を調査したり調べる学習をしたりして問題点を明らかにする→インターネットで交流している清川村立宮ヶ瀬小学校と川についての情報交換を行う→川遊び探検をする→問題点を解決する方法をさぐる→ホームページで多くの人に発信していく」という見通しをもち活動した。

また佐藤正代(2003)は、全日制普通科高校の実践を報告している。1,2年生の総合的な学習の時間にレポート発表を行うための利用指導をもとに、今後は具体的な指導案を準備して自習時間を活用する方法と、来年度(当時)から始まる教科「情報」と連携する2つの方法が考えられる。「情報」に対する学校図書館の優位性は、経験的にみて4点(概念を展開し整理していく図書館学の知識・技術の蓄積、著作権の知識、図書の特性、利用指導についての研究・実践の蓄積)が考えられるとしている。

総合的な学習と図書館の連携のほか、特定の教科と学校図書館との連携についても、多くの事例がある。例えば、作田澄子(2000)は高校の保健科の課題学習と学校図書館活動について、佐久間朋子(2000)は中学の数学科と学校図書館との連携について報告してい

る。

海外の事例報告や紹介も『学校図書館』や『あうる』などの雑誌に多く発表されている。例えば、関口礼子の「カナダのリソースベース学習：アルバータ州の指導要領を読む」（関口 2006a）や「ペアレンティングによる図書館利用・読書指導（海外レポート）」（関口 2006b）などがある。これらは、わが国の実践や研究にさまざまな手がかりやヒントを与えてくれる。

### ③インターネットを活用した学習活動

インターネットを活用した授業は、「100校プロジェクト」や「こねっとプラン」などで実践されてきており、教育工学などの分野での発表が多い。ここでは、特に学校図書館との関連を強調しているのではないが、図書館情報学関連誌に掲載された研究をとりあげる。

荻宿俊文（1999）は、学校図書館の情報化に向けた試みのひとつとして、ネットワーク機能を最大限に生かした読後感を共有できる「インターネット対応の再構成型データベース系ソフトウェア」の構想を述べている。このソフトウェアは、今後増加が予想されるデジタル化された児童書を使用することが前提となっており、子どもたちは、自分が読んだところで気に入ったところをマークしたり、印象度カードを俯瞰的に並べたり、「読みの短冊」を構造化したりして、自己の「読み」を深め、「読み」を構造化したものをホームページにしたり、「読み」の違いについて意見を交換したりしながら「読み」の構造を有機的に共有することができる。

荻宿（2000）はまた、子どもが必要なページを見つける時間を短縮するために、ホームページカスタマイズサービスを始めた。そのひとつであるアイデアノートは、読売新聞社と協力して始めたもので、その構成は、「①目次、②新聞記事、③ホームページひとつとび、④新聞ほんやくロボ、⑤プロにきけ、⑥博士にちょうせん、⑦特派員新聞」となっている。

増田（2003b, 2003c）は、実際の川崎市長選を素材に、小学校での模擬投票を実施し、その考察・分析を行った。この学習では、学習者が模擬投票する手段（インターネット、郵送、FAX）が用意され、子どもが情報収集するためのポータルサイトが作成され、候補者に会う機会が用意された。情報収集の方法は、各候補者のホームページを読む、検索エンジン・選挙広報・市政だより・新聞記事などを活用する、候補者へメールで質問することなどであった。授業後のアンケートによると、児童の情報媒体には偏りがなくまんべんなく情報源が用いられており、インターネット上の即時性の高い情報をうまく使うことで、躍動感のある学習が可能になったという。

大貫和則ほか（2006）は、高校の情報科における情報モラル育成の授業設計を行った。チャットを用いた生徒自身のなりすまし体験（受信者として相手を推測する体験と、送信者として他者を演じる体験）を重視した授業と、教師による事例紹介を中心とした授業を別々のクラスに実施し、生徒が記述した内省文から、授業方法による匿名性についての気づきや違いを検討した。

### 4.1.3. 検索ツール・システム

子どもの情報要求の特性を考慮して、それに対応するための組織化や検索システムの開発がなされてきたが、それらのツールやシステムは、当初は子どもに対応する図書館員が用いるためのものであった。近年では、IT及びインターネットの普及により、子どもたち自身が利用するツールやシステムの開発へと変化してきた。

#### (1) 組織化

矢野光恵(2006)は、幼稚園の絵本の分類について考察している。幼児向け絵本は主題を特定するのが難しい。日本十進分類法(NDC)のように細分化するよりは包括的な分類にとどめておくほうが絵本には向いていると考え、ある私立大学附属幼稚園の絵本を対象に予備調査をし、その課題を明確にして、実際に7つの大分類、そのもとでの中分類、小分類の分類表を作成した。

新井栄子(1990, 1994)は、読書相談に対する図書館側のツールが何もないことから、市立図書館のコンピュータシステムのバージョンアップを契機に「児童図書の件名目録」を作成した。見計り選定時に主人公と主題を抽出し、書誌データに加える。『『件名検索』の意義は、本の内容を検索できることであり、書名中のキーワード検索とは意味が違う』<sup>9</sup>。しかし、科学絵本や動物記などは各分野に分類・配架するので件名検索の対象とならないこと、児童書を選定する側の価値観や感情に左右されやすいことを問題として挙げている。

横山敦子(2000)は、小学校の実践を報告している。図書館管理ソフト(株式会社トーハンの「探検隊」)を導入した際に、そこに用意されている50の件名のほかに、目次や内容から子どもたちが検索しそうな語を追加した。子どもたちは、書名検索では1冊しか見つからなかったものも、件名検索では何冊も本があることを理解した。

芳賀カズ子(2000)は、高等学校図書館の件名付与について報告している。件名を決定するためのルールとして、①利用度や蔵書の性格を考慮する、②教科書の目次・索引を参考にする、③適切な標目がない場合は同義語か類語を探したり追加件名を設定する、④件名分析(分出)をする、⑤固有名詞、人名、地名は常用表現とする、⑥地域性が主体のものには国名・地名のもとに主題区分する、など10項目を挙げている。

鈴木史穂(2003)は、オンライン情報をNDCを用いて分類することを試みた。オンライン情報のリンク集をNDC分類で作成し、子ども用相関索引データベースを提供することができれば、子どもたちをオンライン情報にナビゲートすることに加え、NDCで分類された図書館の本、新聞、雑誌、CD-ROMなどのパッケージ型情報にも複合的にナビゲートすることができる。子どもが通常使う言葉によるシソーラスを構築できれば、子どもが入力したキーワードから、統制語に導くことも可能である。オンライン情報をNDC分類するにあたっては、画像の分類、音声の分類、地理区分、コンテンツのリライト、オンライン情報の組織化・保存、の問題が明らかになった。

また、金沢みどりほか(2002)は、学校図書館ホームページのOPACについて、教育上望ましいウェブ版OPACのあり方を検討し、「フレッド(FRED)」という評価基準を考案

した。すなわち、①検索システムの機能の柔軟性(Flexibility)、②検索システムから利用者への応答(Response)、③OPACの検索法についての説明(Explanation)、④検索システムの機能の多様性(Diversity)、の4つの評価基準である。この基準によって、全米50州の学校図書館1,517校のホームページを調査して、ホームページにOPACが掲載されている229校のうち、自由にアクセスできた125校のものに関して調査し、傾向を調べた。

## (2) 児童図書検索システム

田中芳彦ほか(1986)の図書館情報大学(現・筑波大学)の研究チームは、公共図書館における新しい読書相談サービスの構想に、専門家の持つ柔軟で効率的な問題処理能力をコンピュータ上で実現することを目指す、エキスパートシステムの手法を取り入れた。読書相談に必要な知識として、読書能力(読みのレディネス、読字力、語彙力、文法力、読解力)、読書興味(子守歌期、昔話期、寓話期、童話期、物語期、伝記期)、読書分野(赤ちゃん絵本、物語絵本、知識の絵本など18分野)の知識を整理し形式化した。この児童図書館読書相談エキスパートシステムは実際にシステムとして構築されたが、これには視聴覚形態の情報を処理する機能はなかった。幼児を対象にした場合、絵や音楽を適切に交えたインタビューによって子どもから必要な情報を聞き出すことが必要であり、この観点から、今後このシステムの再構築を進めるとした。

この研究チームは、メンバーが入れ替わりながら、10年余りにわたって児童図書の選択システムの構築を追求している。田畑孝一ほか(1987a)は、読書相談のために児童図書を物語の内容に即して分類することを試みた。選択書誌を利用して、児童図書を11の要因(主題、印象、国、舞台、地名、時代、時期・季節、主人公など)によって分析した。特に主題と印象の要因は分析者の主観に左右される可能性があるが、この2要因について評価を行った結果、この方法の合理性が認められたとしている。

続いて、田畑孝一ほか(1987b)は、児童の発達課題からみた児童図書の評価を行い、それをもとに、田畑孝一ほか(1996)は、親の立場で子どもに望むいくつか特定の発達課題の育成に役立つ児童図書を選定するためのシステムを開発した。

また、杉本重雄ほか(1992)は、4~6歳程度の子どもたちに絵本を紹介するシステムを開発した。絵や写真などの子どもに理解できるイメージを対話に利用する方法で、物語背景選択→登場人物選択→絵本提示という手順をとる。また、小学校高学年向きには、主題選択→背景選択→登場人物選択→物語の提示、というシステムを開発した。子どもを対象とするシステムでは、イメージを利用した柔らかな対話環境が必要であり、誤操作が多いなど成人向けシステム以上に厳しい利用条件がある。この研究の延長上に、阪口哲男ほか(1996)は、インターネット上での児童図書選択を支援するシステムを構築した。このシステムは、2つの選択過程がある。画像や音声により提示された物語の背景や登場人物を選ぶことをとおして子どもの読書興味を引き出して図書を選択する過程と、親の立場で子どもの発達課題の育成に役立つ図書を選択する過程である。

以上の研究チームのほか、久松勉(1994)は、探している本を検索するのではなく、本を楽しみながら探せるためのプログラムを、アップル社のハイパーカードを利用して試作

した。データは、「作品名、著者名（訳者名）、発行所名、表紙の画像、主人公の挿絵の画像、書き出しの文（文と朗読）、主人公の紹介（文と朗読）、同じ作者の書いた本の題名、関連した画像」で、視覚と聴覚に訴えるものが見られる。この製作には、子どもたち6人が参加した。「学校の図書室が情報の発信地であるためには、子どもたちもその発信源になる必要がある」と久松は述べている。

伊藤路子ほか（1999）は、幼児の興味関心に基づいて絵本を選択、紹介する質問応答システムを作成し評価実験を行った。絵本に関する知識データとして、登場人物、場所、背景、出来事、印象に関する単語を登録し、4つの質問（すきなものはなあに？、だれとあそびてみたいかな？、どんなところへ行ってみたいかな？、なんでもできるとしたらなにをしてみたいかな？）のうち1つを幼児に選んでもらう。評価実験の19の対話場面のうち絵本紹介に至ったのは5対話場面であった。これは、辞書登録語数が不十分であるためであった。

### （3）感性語による検索システム

英国の whichbook.net (<http://www.whichbook.net/>) は、図書の内容から感じる感情や雰囲気など幅広い観点から検索できるサイトである。「happy-sad」「funny-serious」「safe-disturbing」などの12の対語が検索項目として用意され、例えば、とても happy な話を探したいのか、やや sad な話を探したいのかなど2つの語の間の段階（11段階）を矢印を移動させることで示すことができる。また12の対語を組み合わせて検索することもできる。この whichbook.net に啓発されたとみられる研究として、近年では下記のような論考が発表されている。

田辺久之・加藤安英（2004）は、「こんな感じの本を読みたい」「こんな気分を含んだ本はないか」という高校生の要求に応えるためのツールを開発した。高校生800名を対象に①「どんな気分のときにどんな本を読みたいか」を調査し、②抽出した生徒に読んだことのある本についてキーワード化してもらい、データベース化した。

桑田（2004）は、whichbook.netの仕組みを日本の学校図書館で読書案内に利用する意義を認めているが、そのまま使えるわけではなく以下のような修正する必要があるとしている。①本の雰囲気や感情を示す項目の追加。例えば「元気になる」「怖い」「驚く」など、②読みやすさや話の展開のテンポなど、③テーマやジャンル、④対象年齢、読解力などの生徒に関する特性、⑤教科学習との関係を示す項目。

原田隆史（2005）は、児童書及びヤングアダルト（YA）図書の書評中で使用された図書の印象を表す語（感性キーワード）に基づいて図書を自動分類する実験を行った。まず『ヤングアダルト図書総目録』とアマゾンに収録されている児童・YA図書の22,765冊のうち、書評が作成されている図書6,724冊を抽出し、それに対して、人間の印象を表す15項目の概念について人手で付与されたデータをもとに図書を分類する。次に、書評中から形容詞を抽出して感性キーワードを人により決定する。さらに、感性キーワードが図書の分類にどのように影響するかを主成分分析によって明確にし、分類のためのルールを作成する。最後に、書評中から抽出された感性キーワードを用いて図書の自動分類実験を行い、この

手法の有効性を実証した。

桑田てるみほか（2006）は、わが国には、図書の雰囲気、印象、読後感などの感性を元に検索できる、読書指導で利用可能な実用レベルのシステムはまだないとして、whichbook.net を分析し、日本に適した感性語項目を作成することをめざした。アマゾンとビーケーワンで公開されている書評を利用して、11,423 冊の児童書・YA 図書を対象に、感性語項目 8 項目と入力用 15 項目の感性語を用いて検索できるシステムを構築した。彼らは、この図書初期データを、学校図書館担当者が確認し修正を加えていくことで質の向上を図ろうとしている。

#### 4.1.4. 図書館ホームページ

##### （1）ホームページの作成

村上（2003）は、小学校における学習に役立つホームページのリンク集作成の実践報告をしている。まず、各学年の年間指導計画に照らし合わせて学習に活用できるホームページを選択し、次に学校のホームページにリンク集を作成し、そして「学校図書館を活用した授業の年間計画」にホームページ名を書き加え、これを利用して授業を行った。授業後のアンケートでは、96%の児童がホームページを使って学習してよくわかったと回答した。

『学校図書館』654号（2005）では、「ホームページの作成と活用」が特集されている。設楽敬一（2005）は「学校図書館ホームページの作成と管理運営の留意点」として、学習に役立つ情報通信技術を育むためのホームページについて、その作成と指導、リンク集の整備と活用についてまとめている。小林透海（2005）は「学習に役立つリンク集の作成」のなかで、その意義を①検索に要する時間を短縮できる、②児童が家庭学習で利用できる、③個々のパソコンに設定する必要がない、を挙げている。

##### （2）ホームページの評価

丸山有紀子・金沢みどり（2006）は、わが国の公共図書館 701 館のホームページを調査してホームページのユーザビリティの現状と問題点を明らかにした。児童対象のホームページを持っている館は 701 館のうち 123 館（17.5%）。児童サービスに関しては、①児童にふさわしい図書館資料に関する記述、②児童を対象としたスペース・担当者、③児童を対象としたサービスに関する記述、④児童を対象としたプログラムに関する記述が掲載されており、実態よりは記載率はかなり低かった。評価項目として、①視覚的な読みやすさに関する項目、②子どもの発達段階に配慮した読みやすさに関する項目、③記載内容に関する項目、④ナビゲーションに関する項目、を設定した。

金沢みどりほか（2001）は、学校図書館ホームページとしてどのようなコンテンツが必須であるかという観点から、シーライ・コンテンツ・モデルを考案した。学校図書館ホームページが備えるべき機能は、①広報機能、②レファレンス機能、③教育支援機能、④研究支援機能、⑤統合機能である。これらの機能を実現するために、ホームページのコンテンツとして、コア・コンテンツ、インフォメーション・ツール・コンテンツ、レファレンス・ツール・

コンテンツ、リサーチ・ツール・コンテンツ、インストラクショナル・ツール・コンテンツが必要であり、これらの頭文字をとってシーライ・コンテンツ・モデル（CIRRI Contents Model）と名づけた。このシーライ・コンテンツ・モデルに基づいて米国 50 州の 1,150 校の 2 割にあたる 230 校の学校図書館ホームページの現状を調査した結果、シーライ・コンテンツ・モデル型（33.5%）、外部情報源重視型（18.7%）、広報活動重視型（11.3%）、学習支援重視型（7.0%）、自立的利用者育成型（6.1%）に分類することができたという。

#### 4.1.5. 電子図書館

電子図書館については、国際子ども図書館と、海外の図書館に関する文献がある。

##### （1）国際子ども図書館

国際子ども図書館に関する文献は、いずれも国立国会図書館の関係者によるものである。

まず、田中久徳（1997）が、電子図書館機能をめぐる議論に焦点を合わせて国際子ども図書館構想について述べている。1995年に提出された『児童書の図書館（仮称）の電子図書館化に関する調査報告書』には、電子図書館機能として、①書誌データベースの構築や資料の電子化等の基盤整備、②研究者・一般利用者のための知的作業環境の支援、③マルチメディア検索システムや映像システムの整備によるこども文化育成環境の構築、の3つが基本機能として提案され、電子図書館プロジェクトとして、児童書書誌データベースの整備など4項目が示された。

亀田邦子（1998）は、国立国会図書館が1996年に策定した「国際子ども図書館計画」の概要と、この図書館の重要課題である電子図書館化への取り組みについて紹介した。電子図書館化の目標は、①書誌・所在情報の整備や情報資源のデジタル化等ネットワーク環境における情報提供機能の強化、②子どもの文化特性を考慮したマルチメディア情報サービス、③情報流通の国際化や関係諸機関との双方向の協力関係の基盤となるネットワーク整備等、である。電子図書館システム開発のパイロットプロジェクトとして、①児童書の電子図書館基盤システムの構築、②インターネット対応児童書多言語提供システムの開発、③児童書検索システムの開発が挙げられている。

阿藤品治夫（1998）は、国際子ども図書館の電子図書館サービス実施のために、デジタル化及びインターネット提供するために行った著作権処理作業について報告している。国立国会図書館の13万冊以上の児童図書のうち、1955年以前の約9,500冊について、文章、挿絵、装丁などの著作物に関連する6,000名余の著作者に利用許諾を求め、最終的に約9,000件の著作物が可能になった。

##### （2）海外の子ども向け電子図書館

『カレントアウェアネス』235号（1999）には、「子どもと読書、図書館、情報社会」が特集されていた。そのなかで、原田圭子（1999）は、米国議会図書館による電子図書館プロジェクト「アメリカン・メモリー」を紹介している。アメリカン・メモリーには「学習

のためのページ」が用意されているが、そのなかには、コンテンツを教育現場で生かして使っていくための指導案が示されているコーナーがある。そのコーナーを作成するのはアメリカン・メモリー・フェローと呼ばれる教師・司書・メディアスペシャリストなどの集団で、毎年公募される。

『カレントアウェアネス』同号のなかで、田中久徳（1999）は、EU 欧州委員会の CHILIAS (Children in Libraries-Information-Animation-Skills) プロジェクトを紹介している。このプロジェクトは、情報社会の変化のなかで、9～12 歳の児童を主対象とした新しい形態の図書館サービスのモデルを創出することを目的に、1996 年 8 月から 1998 年 9 月に、「分析」→「プロトタイプ開発」→「評価検証」の 3 段階で進められた。子どもたちは、希望するトピックのマルチメディア情報の利用、関連サイトへのリンクや地域の図書館への案内サービスを受けることが出来る。そのほか、ウェブ上でお話を作り発表したり、「遊びながらアルファベットやデューイ十進分類法、質問式や情報の識別能力などの情報検索能力を学ぶことができる」。

酒井貴美子（2006）は、ICDL（子どもの本の国際電子図書館）の活動について述べている。ICDL は、米国メリーランド大学の Human-computer Interaction Laboratory が非営利団体 Internet Archives とともに立ち上げたプロジェクトで、2002 年に開設された。100 の文化から 100 冊ずつ本を集めることを目標にし、2006 年 4 月現在、35 言語 928 冊が所蔵されている。ICDL の蔵書とインターネットを使って、異文化の子どもたちの交流を進める「ICDL コミュニティ」構想では、本を読んだ子どもが自ら話を作ったりするのに役立つ“storymaker”，読んだ本の感想を語り合う“communication area”が用意されている。

これらの海外の電子図書館の事例紹介は、今後のわが国の図書館サービスへ、大きなヒントを提供してくれるであろう。

#### 4.1.6. 図書館担当者

ここでは、図書館担当者の養成と必要な知識・技術などに関する研究を扱う。

平久江祐司ほか（2004）は、つくば市の 16 の児童館の図書室の活動と職員の意識を調査した。14 館 51 名の回答を集計した結果、「①多くの児童館において、図書等の原簿を作成するなど物品としての管理は行われているが、選書や相互貸借などの運営面においては消極的な意識が見られること、②読書活動やその支援の重要性は認識しているが、外部支援者に依存する傾向や職務の範囲外と認識していること」<sup>10</sup>が明らかになった。

図書館担当者の養成について、公立図書館児童サービス担当者の養成に関しては、いくつか文献が見られるが、特に「子どもと IT」との関連で論述したものは見当たらない。

学校図書館担当者については、その養成科目について本間ますみ（1999）の考察、提案がある。本間は、政府の懇談会や調査協力者会議の提言・報告に触れ、司書教諭の専門科目を提案しているが、そのなかには「情報技術・利用教育」「情報教育法」という科目が挙げられている。斉藤浩一・石崎忠純（2004）も、司書養成のためのメディア教育の在り方を提言している。

日本図書館情報学会では、創立 50 周年を記念して LIPER プロジェクトを 2003 年から 2005 年にかけて展開した。これは、情報専門職の養成に向けた図書館情報学教育体制の再構築に関する総合的研究で、図書館情報学教育班、大学図書館班、公共図書館班、学校図書館班に分かれて、改革案を提案したものである。学校図書館班では、「学校内情報メディア専門家」（仮称）の可能性を探るために、研究者へのヒアリングや学校図書館担当者へのアンケート調査を行い、とくに、「学校教育論」「学習情報メディア論」「学習環境デザイン論」「教授・学習支援論」「子ども読書論」の 5 領域の知識や技術が必要であるとした（上田 2006）。

中村百合子、芳鐘冬樹（2002）は、インターネットは学校図書館においてレファレンスサービスの可能性を広げるツールとなりうるものであるとして、ページ検索に関する説明を行った上で、生徒へのインターネット検索の指導について、指導の意義と指導の焦点についてまとめている。指導の焦点となるものは、情報検索の「本質」を理解した上でその「思考法」を理解することであるという。

桑田（2003）は、学校図書館関係者 22 名を対象にアンケートとインタビューを行い、読書案内における知識やノウハウについて、読書案内の「準備」段階と「実行」段階の 2 つの視点から明らかにし、学校図書館員がこれまでに培ってきた読書案内に対応する知識の枠組みを提示した。準備時では、まず一般的な評判と経験から得た生徒の評判を考慮し、次に自分が読んでおもしろいかどうかを判断基準とする。実行時には、生徒の表面的な情報要求を聞きだすだけでなく、潜在的な生徒の能力なども加味して読書案内を行っていることが明らかになった。

以上のように、図書館担当者の養成に関するもの以外、図書館担当者自身を対象とした研究は少ない。

#### 4.1.7. まとめ

これまで、「利用者研究・調査」「利用者教育と情報リテラシー教育」「検索ツール・システム」「図書館ホームページ」「電子図書館」「図書館担当者」に焦点を合わせて文献をレビューしてきたなかで、いくつか気がついた点を述べていきたい。

まず、「子どもの情報行動」という語が用いられる以前は、「子どもの図書館利用行動」であったはずである。この図書館利用行動は、情報行動に包含されるものであり、海外の利用者研究では、従来から、観察法、質問紙法、利用記録、日記法、面接法、インタビューなど多様な方法がとられてきた。

例えば、情報探索行動のモデルを発表した Kuhlthau は、成績の良い 27 名の高校生を被験者として、図書館において 2 つの研究課題を探求するプロセスを 1 年間にわたって検討した。被験者のうち 6 名に対しては、研究プロセスの途中でインタビューを実施し、ケーススタディも行った。観察、インタビュー、質問紙調査、日記を分析した結果として、6 段階の情報探索プロセスモデルが打ち出されたのであった（福永 1994）。

わが国で利用者研究・調査というと、質問紙調査によって全体の傾向を把握することを目的とした研究調査がほとんどであった。それは、特定の個人を研究対象とすることは、

ライバシーに触れる問題があるとして、タブー視されてきたことに無関係ではあるまい。レファレンスインタビューを記録して分析する研究なども、わが国では消極的であった。しかし、最近では行動観察やビデオ記録、発話分析、フォーカスグループインタビューなどという方法が見られるようになってきた。これは「情報行動」という個人の行動や内面の動きを対象としなければ解明できない内容に、学問的関心が移ってきたからである。

また、子どもたちがシステム開発の研究に被験者ではなく協力者として参加することが海外でもわが国の研究でも見られた。例えば、ICDLのインターフェイスの作成にあたっては、7歳から11歳までの7人の子どもたちを協力者として意見を収集し、その結果を生かして検索画面には文字や説明をなくし、図を豊富に取り入れたという。この「研究へ子どもが協力者として参加する」視点は今後さらに重要となると考えられる。

次に、図書館情報学の領域の研究内容として、「子どもの情報行動」そのものに焦点が合わされるものよりも、「子どもの情報行動に資するためのもの」が研究の対象となる場合が多い。子どもが利用するための組織化、システムなどである。そもそも図書館は資料の組織化を主業務としてきたものであるから当然ではあるが、だからこそ、利用者サービスを考えるときには、「利用者」という人間を対象とする学問領域の助けを借りる必要があるのである。また、情報リテラシー教育の評価や指導法の研究が非常に少ない。これは、まだこの領域が研究領域として新しいこと、そして図書館担当者が情報リテラシー教育に責任をもつことの認識がまだ低いことを表していよう。

(堀川)

#### 注

- 1 田村俊作 (2001). “情報利用をめぐる研究”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.31.
- 2 田村俊作 (2001). “情報利用をめぐる研究”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.3.
- 3 渡辺智山 (1996). 利用者研究史と情報探索過程モデル. 同志社大学図書館学年報. 22 別冊, p.39.
- 4 渡辺智山 (1996). 利用者研究史と情報探索過程モデル. 同志社大学図書館学年報. 22 別冊, p.44.
- 5 野末俊比古 (2001a). “情報リテラシー”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.243.
- 6 野末俊比古 (2001a). “情報リテラシー”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.245.
- 7 福永智子 (1994). “米国の学校図書館における利用者教育の理論化: Carol C. Kuhlthau を中心に”. 図書館における利用者教育: 理論と実際, p.138, (論集・図書館学研究の歩み, 14).
- 8 須永和之 (1999). イギリスの学校図書館利用教育について: James Herring の PLUS モデルを中心に. 学校図書館学研究. (1), p.39.
- 9 新井栄子 (1990). 児童文学における主人公・主題の情報入力とアクセスについて--春日部市立図書館の実践から. 現代の図書館. 28(2), p.105.
- 10 平久江祐司ほか (2004). つくば市における児童館図書室の活動と職員の意識に関する研究. 図書館情報メディア研究. 2(2), p.45.

## 参考文献

- アメリカ・スクール・ライブラリアン協会, 教育コミュニケーション工学協会共編 (1977). メディア・プログラム: アメリカの学校図書館基準. 全国学校図書館協議会海外資料委員会訳. 全国学校図書館協議会, 153p.
- アメリカ・スクール・ライブラリアン協会, 教育コミュニケーション工学協会共編 (1989). インフォメーション・パワー: 学校図書館メディア・プログラムのガイドライン. 全国学校図書館協議会海外資料委員会訳. 全国学校図書館協議会, 217p.
- アメリカ・スクール・ライブラリアン協会, 教育コミュニケーション工学協会共編 (2000). インフォメーション・パワー: 学習のためのパートナーシップの構築: 最新のアメリカ学校図書館基準. 同志社大学学校図書館学研究会訳. 同志社大学, 234p.
- 安藤友張 (2002). 投稿: 図書館利用教育・情報リテラシー教育をめぐる動向: 1999~2001. 情報の科学と技術. 52(5), p. 289-295.
- 安藤由美子 (1991). 教育活動における教員の記録情報利用--中学校教員を対象に実施した質問紙調査. *Library and Information Science*. (29), p. 139-160.
- 青山比呂乃 (2005). “学習・情報センターにおける学習支援サービスのあり方”. 学校図書館メディアセンター論の構築に向けて. 日本図書館情報学会研究会編. 勉誠出版, p.93-111.
- 新井栄子 (1990). 児童文学における主人公・主題の情報入力とアクセスについて--春日部市立図書館の実践から. 現代の図書館. 28(2), p.98-105.
- 新井栄子 (1994). “コンピュータと児童奉仕: 春日部市立図書館の試み”. 年報こどもの図書館 1992 年版. 児童図書館研究会編. 日本図書館協会, p.203-207.
- 有吉末充 (2002). 学校図書館を舞台にした情報メディア教育. 教育. 52(4), p.63-69.
- 阿藪品治夫 (1998). 電子図書館サービスと著作権処理--国立国会図書館所蔵児童図書为例にして. 情報の科学と技術. 48(8), p.440-447.
- 福永智子 (1993). 学校図書館における新しい利用者教育の方法--米国での制度的・理論的展開. 図書館学会年報. 39(2), p.55-69.
- 福永智子 (1994). “米国の学校図書館における利用者教育の理論化: Carol C. Kuhlthau を中心に”. 図書館における利用者教育: 理論と実際, p.137-152, (論集・図書館学研究の歩み, 14).
- 芳賀カズ子 (2000). 図書を有効に活用するための件名目録. 学校図書館. 599 号, p.39-41.
- 原勝子 (2004). 学校図書館利用教育に関する実証的研究. 風間書房, 150p.
- 原田圭子 (1999). アメリカン・メモリー・フェロー: 電子図書館を活用した教育の試み. カレントアウェアネス. No.235, p.5-6.
- 原田隆史 (2005). “書評中の感性語を用いた児童書・ヤングアダルト図書の自動分類”. 生涯学習時代における学校図書館パワー (渡辺信一先生古希記念論文集). 日本図書館協会, p.225-246.
- 平久江祐司 (1996). 学校図書館利用教育における批判的思考の育成: 情報の評価スキルとしての役割. 図書館学会年報. 42(4), p.181-198.
- 平久江祐司 (1997). 学校図書館利用教育における情報活用能力の育成: M. B. Eisenberg の情報問題解決アプローチの視点から. 図書館学会年報. 43(4), p.177-186.
- 平久江祐司 (2001). 情報の批判力の育成と学校図書館の役割. 図書館情報学の創造的再構築. 勉誠出版,

p.95-104.

- 平久江祐司ほか (2004). つくば市における児童館図書室の活動と職員の意識に関する研究. 図書館情報メディア研究. 2 (2), p.45-59.
- 久松勉 (1994). 読みたい本をみつけよう: ハイパーカードを利用した本の紹介プログラムの試作と子どもたちの反応. 図書館雑誌. 88 (10), p.742-745.
- 本間ますみ (1999). これからの学校図書館教育を担う新たな司書教諭の養成科目を考える. 学校図書館学研究. (1), p.49-58.
- 伊藤路子, 藤井敦, 石川徹也 (1999). 絵本に関する知識データに基づく質問応答システムの研究. 図書館情報大学研究報告. 18 (1), p. 1-9.
- 岩崎れいほか (2002). 『インフォメーション・パワー: 学習のためのパートナーシップの構築』に関する一考察. 同志社図書館情報学. (28)別冊, p.27-52.
- 児童図書館研究会編 (1989). こどもの図書館離れは進んでいるのか?: 児童の図書館利用の推移に関する調査 (関東地区 44 自治体の場合) 報告書. 児童図書館研究会.
- 亀田邦子 (1998). 「国際子ども図書館」計画と電子図書館化. 専門図書館. No.167, p.6-12.
- 金沢みどりほか (2001). シーライ・コンテンツ・モデルとの比較によるアメリカの学校図書館ホームページの評価. 学校図書館学研究. (3), p.19-27.
- 金沢みどりほか (2002). アメリカの学校図書館ホームページにおけるウェブ版 OPAC の評価. 学校図書館学研究. (4), p.35-42.
- 荻宿俊文 (1999). 小学校の学校図書館におけるインターネットを活用した「読み」の再構成, 及び, その共有化を促すソフトウェアの構想に関する試論. 日本学校図書館学会, (1), p.59-63.
- 荻宿俊文 (2000). 学習メディアとしてのインターネット活用の実際と展望: 読売新聞 HP「アイデアノート」の取り組みを通して. 学校図書館学研究. (2), p.13-22.
- 木村牧, 藤戸あゆ美, 北村幸子 (1994). 教育活動における教師の学校図書館利用: 箕面市・枚方市(抽出)のアンケート. 図書館界. 46 (2), p.72-79.
- 小林透海 (2005). 特集, ホームページの作成と活用: 学習に役立つリンク集の作成. 学校図書館. 654 号, p.42-44.
- 小高さほみ, 平井雅子 (2000). 件名検索の利用について: 家庭科の授業を通して. 学校図書館. 599 号, p.34-36.
- 古賀節子 (1992a). 高校生の情報入手と学校図書館の関わり: 東京都内の高校生対象の調査結果 1 (調査研究). 学校図書館. (502), p.45-49.
- 古賀節子 (1992b). 高校生の情報入手と学校図書館の関わり: 東京都内の高校生対象の調査結果 2 (調査研究). 学校図書館. (503), p.63-65.
- 桑田てるみ (2003). “読書案内に対応する学校図書館員の知識の枠組みの検討: アンケートおよびインタビュー調査の結果から”. 2003 年度三田図書館・情報学会研究大会発表論文集, p.37-40.
- 桑田てるみ (2004). “英国の読書検索サイト“whichbook.net”のわが国における意義と可能性: 学校図書館員が読書案内に利用する視点から”. 2004 年度三田図書館・情報学会研究大会発表論文集, p.5-8.
- 桑田てるみ (2006). 読書材選択行動および選択要因の特徴: 有効な読書案内に向けての考察. 三田図書館・情報学会研究大会発表論文集 2006 年度, p.73-76.

- 桑田てるみ, 原田隆史, 小林加奈 (2006). 感性語を検索語とした読書資料検索システムの開発に関する基礎研究: 日本語版 which book の作成. 学校図書館学研究. (8), p.3-20.
- Loertscher, David V., Woolls, Blanch (2002). Information literacy: a review of the research: a guide for practitioners and researchers. 2nd ed, Hi Willow Research & Publishing.
- 丸山有紀子, 金沢みどり (2006). 児童サービスに関する公共図書館ウェブサイトの現状と問題点. 情報メディア研究. 4(1), p.41-53.
- 増田和子 (2003a). 情報リテラシー教育の研究動向. 図書館情報学研究. (2), p.39-63.
- 増田和子 (2003b). 子ども達の新しいメディア学習「子ども模擬投票」. 情報メディア研究. (1), p.45-52.
- 増田和子 (2003c). “子供たちの新しいメディア学習: 子ども模擬投票の試み”. 学校図書館の多面的機能展開の可能性に関する研究報告書. 図書館情報大学「学校図書館の多面的機能展開の可能性に関する研究」チーム, 筑波大学図書館情報学系内山本(順)研究室, p.45-54.
- 村上浩子 (2002). 授業における図書館資料・インターネットの活用. 学校図書館学研究. vol.4, p.43-50.
- 村上浩子 (2003). 学校のホームページ作成と学校図書館. 学校図書館学研究. (5), p.31-40.
- 中村百合子, 芳鐘冬樹 (2002). インターネット時代の学校図書館員の情報検索. 情報の科学と技術, 52(12), p.624-633.
- 野末俊比古 (2001a). “情報リテラシー”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.229-278.
- 野末俊比古 (2001b). 米国における利用者教育の方向: 大学・学校図書館の基準を中心に. カレントアウェアネス. No.268, p.9-12.
- 野末俊比古 (2003). 利用者教育:「情報リテラシー」との関わりを中心に. カレントアウェアネス. No. 278, p.15-18.
- 野末俊比古 (2005). “学習・情報センターと情報リテラシー”. 学校図書館メディアセンター論の構築に向けて. 日本図書館情報学会研究委員会編. 勉誠出版, p.61-78.
- 小田光宏, 北本正章, 古賀節子 (2000). 幼・小・中・高の学習課程における総合的な学習の時間の体系的展開: 情報活用能力の活性化に向けての課題と方法. 教育情報研究. 16(3), p.3-12.
- 小川隆章 (1997). 高校生・大学生の時期の図書館利用の特徴 (調査記録). 読書科学. 41(1), p.29-36.
- 大貫和則, 鈴木佳苗, 波多野和彦 (2006). 体験を重視した情報モラルを育成する授業と生徒の気づき. 情報メディア研究. 4(1), p.95-101.
- 斉藤浩一, 石崎忠純 (2004). 学校図書室における情報メディアの活用に関する一考察: 小学校の司書の役割と教育を中心に. 東京情報大学研究論集. 8(1), p.15-20.
- 阪口哲男ほか (1996). インターネット上での児童図書選択支援システム. 情報知識学会誌. 6(1), p.11-20.
- 酒井貴美子 (2006). ICDL (子どもの本の国際電子図書館)の活動と子どもの異文化交流. カレントアウェアネス. No.288, p.8-9.
- 佐久間朋子 (2000). 数学科と学校図書館活動. 学校図書館学研究. (2), p.83-89.
- 作田澄子 (2000). 高等学校「保健科」における課題学習と学校図書館活動: 一進学高校の実践からみた現実と展望. 学校図書館学研究. (2), p.65-72.
- 佐藤正代 (2003). 高等学校における「総合的な学習の時間」に対する学校図書館の支援と利用指導. 学校図書館学研究. (5), p.49-54.

- 佐藤幸江 (2002). 主体的な学びを充実させる情報活用の実践：総合的な学習の時間における学校図書館の活用. 学校図書館学研究. vol.4, p.51-56.
- 関口礼子 (2006a). カナダのリソースベース学習：アルバータ州の指導要領を読む. 学校図書館. 669号, p.81-84.
- 関口礼子 (2006b). ペアレンティングによる図書館利用・読書指導（海外レポート）. 学校図書館. 674号, p.81-83.
- 清水理恵 (1998). 学校図書館における教職員オリエンテーション：箕面市立萱野小学校の実践を通して. 図書館界. 280号, 50(1), p.18-25.
- 品田健 (2001). インターネットと図書館資料を用いた「検索の女王」コンテスト. 学校図書館. 607号, p.68-71.
- 白井文子 (2000). 調べる意欲を育む検索指導. 学校図書館. 599号, p.27-33.
- 設楽敬一 (2005). 特集, ホームページの作成と活用：学校図書館ホームページの作成と管理運営の留意点. 学校図書館. 654号, p.23-28.
- 杉本重雄ほか (1992). マルチメディア知識ベースシステムとその児童向き読書相談システムへの適用. 情報処理. 33(7), p.838-845.
- 須永和之 (1999). イギリスの学校図書館利用教育について：James Herring の PLUS モデルを中心に. 学校図書館学研究. (1), p.37-47.
- 須永和之 (2005). “学習・情報センターを活用した情報リテラシー教育の在り方”. 学校図書館メディアセンター論の構築に向けて. 日本図書館情報学会研究委員会編. 勉誠出版, p.79-91.
- 鈴木史穂 (2003). 子どものためのオンライン情報とパッケージ型情報：NDC（日本十進分類法）による情報分類の試み. オンライン検索. 24(3/4), p.135-142.
- 田畑孝一, 杉本重雄, 宮崎結実 (1987a). 読書相談のための物語の内容分析に関する一考察. 図書館情報大学研究報告. 6(1), p.61-78.
- 田畑孝一, 杉本重雄, 谷口加代子 (1987b). 児童の発達課題からみた児童図書の評価. 図書館情報大学研究報告. 6(2), p.29-52.
- 田畑孝一, 杉本重雄, 阪口哲男 (1996). 児童の発達課題からみた児童図書の選択とその選択システム. デジタル図書館. 7, p.51-59.
- 高橋元夫 (1994). “学校図書館における利用者教育：慶應義塾幼稚舎の事例”. 図書館における利用者教育：理論と実際, p.177-192, (論集・図書館学研究の歩み, 14) .
- 田村俊作 (2001). “情報利用をめぐる研究”. 情報探索と情報利用. 田村俊作編. 勁草書房, p.1-39.
- 田辺久之, 加藤安英 (2004). 感性キーワードによる読書案内の試み. 学校図書館研究. (6), p.41-46.
- 田中久徳 (1997). 「国際子ども図書館」構想と電子図書館機能. 現代の図書館. 35(3), p.133-138.
- 田中久徳 (1999). 特集, 子どもと読書, 図書館, 情報社会：欧州の子ども向け電子図書館プロジェクト. カレントアウェアネス. No.235, p.6-7.
- 田中公夫 (1994). “子どもの読書ばなれ調査”. 年報こどもの図書館 1992年版, p.168-174.
- 田中芳彦, 杉本重雄, 田畑孝一 (1986). 児童図書館読書相談エキスパートシステムの試作. 図書館情報大学研究報告. 5(2), p.49-61.

- 谷嶋正彦, 久保田正啓 (1995). 小・中学生の公立図書館訪問 (見学) の実態をみる: 近畿の公立図書館アンケート調査. 図書館界. 47(2), 263号, p.70-76.
- 辰巳義幸 (1994). “前文: 図書館はどう子どもと関わってきたか”. 年報こどもの図書館 1992年版, p. 162-168.
- 照井恒衛 (2000). 学校図書館におけるメディア・リテラシーの教育. 学校図書館学研究. Vol.2, p.47-53.
- 上田修一 (2006). 情報専門職の養成に向けた図書館情報学教育体制の再構築に関する総合的研究. 研究代表者: 上田修一. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 15200017, p.16-20, p.137-146.
- 渡辺信一 (1994). 学校図書館における利用者教育. 図書館における利用者教育: 理論と実際. 論集・図書館学研究の歩み.(14), p.48-57.
- 渡辺智山 (1996). 利用者研究史と情報探索過程モデル. 同志社大学図書館学年報. 22 別冊, p.38-74.
- 矢野光恵 (2006). 幼児の読書環境のあり方に関する一考察: 絵本の分類を中心に. 学校図書館学研究. (8), p.41-47.
- 横山敦子 (2000). コンピュータ導入を機に件名目録作成. 学校図書館. 599号, p. 31-33.
- 吉本智津子 (2005). 情報検索の有効なツール: パスファインダー. 学校図書館. 654号, p.81-84.
- 全国学校図書館協議会 (2007). 平成18年度新教育システム開発プログラム報告書, 52p.
- 全国 SLA 調査部 (1995). 疑問の解決法/学校図書館で調べることの多い教科/調べた理由/調べなかった理由--知りたいことは「調べる」より人に「聞く」(子どもの読書と学校図書館の現状--第41回読書調査報告・全国 SLA 調査部<特集>). 学校図書館. (541), p.29-32.

## 4.2. 子どものウェブ<sup>1</sup>検索<sup>2</sup>行動

1990年代後半からの教育の情報化<sup>3</sup>の波の中で、それまで視聴覚教育やメディア教育という枠組みの中で取り扱われてきた教育メディアの中に、新たにデジタルメディアとしてのインターネットが加わった。政府はミレニアム・プロジェクト<sup>4</sup>などの各種の情報化推進事業の中に教育を位置づけ、「2005年までにすべての教室にインターネットを」とのスローガンの下、情報環境整備が急速に展開された。2008年現在は基盤整備の目標達成も一段落した観があり、「ポスト2005」として、既存教科と連携しながら学力の育成に貢献できる情報技術の活用がねらいとされている。

しかしながら、学校の内外で、子どもたちがどのようにインターネットを活用しているのか、その情報探索プロセスの実態に迫った基礎研究が日本には乏しいことが問題点として挙げられる。

情報探索や情報検索にまつわる研究は、人工知能や各種の検索システム開発など工学分野での研究に加え、インタフェースなどのデザイン領域の研究など多くの領域にわたっているが、その多くは、システム・アプローチと称される、人間の外的な環境により問題解決を図る手法である。一方システム・アプローチに対して、人間の検索行動に焦点化し、いわばシステム開発のための基礎データを提供する役割となるヒューマンファクターの研究は、ユーザ・アプローチと呼ばれ、欧米諸国においては図書館情報学分野の情報行動研究がその研究成果として実証的なデータを示してきた。

本稿では、後者の図書館情報学分野における情報行動研究を中心に文献を紹介する。過去10年間の子どもの情報行動のうち、特にウェブ情報検索に関する主な文献を取り上げるが、日本では、学校図書館分野の実践研究者の層が薄いこともあってか、図書館情報学分野において、特に子どもの情報行動に焦点を当てた研究はいまだ限られているのが現状である。

こうした研究成果の偏りのため、特に初期の研究については英語圏の研究成果が中心となることをあらかじめことわっておく。

### 4.2.1. 情報行動研究の流れ

英語圏における information science<sup>5</sup>が図書館情報学の一領域として発展を見たのは、20世紀前半の科学技術情報の飛躍的な増大がその背景として挙げられる。学術雑誌や抄録誌の増大とその流通上の諸問題が科学情報の計量的な研究の発端となったという指摘がある(田村 2001)。その意味で、学術情報の提供機関としての図書館が研究の出発点となったため、システムによる情報問題解決やシステム構築を目的とする工学的(システム・アプローチ)ではない、利用者側が情報の探索や検索にあたって直面する問題点の解明、というユーザ・アプローチが主流となった。

情報行動の研究の起源は1948年にロンドンで開催された“Royal Society Scientific Information Conference”という会議とされている(Wilson 1999)。当該分野の研究動向

については、情報学分野の年刊のレビュー誌であり「情報要求と利用」という章が割かれている *Annual Review of Information Science and Technology* (ARIST) が引用されることが多い (田村 2001, 岡澤 1998, 徳永 1999)。

田村 (2001) によれば、1960 年代に研究分野として自立した情報利用研究は、初期には行動科学の影響を強く受け、1970 年代・80 年代には、科学技術分野での研究の飽和状態から、社会の他の領域に対象を拡大し、情報マネジメントという発想から経営学との複合を試みる動きなどが起こってきた。1970 年代から 1980 年代の情報利用研究をリードした存在として英国シェフィールド大学の Wilson 等を挙げている。質的研究への取り組みなどもこの時期以降シェフィールド大学で開拓された分野であり、田村は 1980 年代以降に Wilson らの影響を受けた次の世代の研究者たちは「情報の利用を個人による意味創出過程」としてとらえており、従来の計量的方法に対する批判と質的方法への共感を共有している点が特徴的であるとしている。米国では、10 年以上にわたる高校の授業における実証的なデータを基に情報探索の研究を行った Kuhlthau<sup>6</sup>がこの分野での実証的な研究の代表者とされる。

渡辺 (1996, 1997) は Kuhlthau の研究を「利用者研究の認知的なアプローチ」と位置づけており、利用者研究初期の 1960 年代から 1970 年代は貸し出し記録やレファレンス記録などの利用量を主眼に置いたアプローチであったが、その後心理学の手法を援用する形で、行動主義心理学の影響を受けた時代が長く続き、1980 年代半ば以降になって認知的なアプローチが登場したとしている。

英語圏以外では、デンマークやフィンランド等の北欧諸国で情報検索・情報利用に関する研究が非常に熱心に行われていることも特筆に値する。一方で、ドイツやフランスなど、独自の図書館学の伝統を持つ国で情報利用研究がほとんど存在しないことも指摘され、図書館学の研究成果が実務レベルで直接的な意義をもつことをアピールしていけるかが、この分野の発展の鍵であることが示唆されている (田村 2001)。

#### 4.2.2. インターネット利用研究の動向

田村 (2001) は、Kuhlthau や Dervin (1983) らによる当分野の研究が、学校における情報リテラシー教育や公共図書館のサービスなどに密着した形で始められたことを指摘し、同様の背景を持たなかった日本における当該分野の過去の低調を認めている。その後日本においても高等学校の教科「情報」の成立などにより体系的な情報教育がうたわれることとなったが、図書館情報学との接点は少なく、田村が指摘した状況に大きな変化は見られない。

Kuhlthau に代表される米国の学校現場での実証研究は、学校図書館の専門職員の存在に支えられ、今日に至っている。Kuhlthau 自身の研究は、情報探索研究の一例として、また数少ない実証に支えられたものとして高い評価を得ており、学校図書館分野の研究としては引用機会も多い。その集大成の出版は 1993 年であり、収集されたデータはそれ以前に遡ることから、インターネットの登場を踏まえたものではない。ただし Kuhlthau 以外の研究にも言えることだが、インターネット以前の OPAC<sup>7</sup> やデータ

ベースの検索システムにおける研究において情報探索および検索の過程における基本的な問題や課題の指摘は既になされており、ウェブ検索の内容との共通性、相違点などを抽出するための素材を豊富に提供している。Kuhlthau 以後、インターネットの普及までは、従来のデータベースや OPAC の検索システムを主題にした研究 (Solomon 1994, Nahl & Harada 1996) が主流であったが、1996 年頃から初等教育におけるウェブ検索指導などを扱うものが見られるようになった (Kafai & Bates 1997)。

米国の情報検索研究において 2000 年前後のウェブ研究を概観したものとしては、Jansen と Pooch による研究がある (Jansen & Pooch 2001)。Jansen と Pooch は、ウェブ研究の内容を、1. 検索エンジンに関するもの、2. 特定のウェブサイトを対象としたもの、の 2 種類に分類しているが、ここでは数量的な分析がほとんどであり、一回の検索の時間の長さや、キーワードの数などを抽出し比較している。Jansen らは、伝統的な情報検索システム (データベースなどを対象としたもの) や OPAC とウェブ検索を比較した研究も紹介しているが、それぞれの情報集合体の特徴がそのまま検索動向に出現していることを示すもので、特に新しい発見は見られない。同研究は、将来的なウェブ研究のための枠組みを提示することを目的の一つにあげているが、ウェブ研究がいまだ未成熟な領域ゆえに、1. 情報の記述、2. 分析提示、3. 統計分析の項目の設定や記述方法、にばらつきがあり、研究成果自体の比較や相互参照が成り立たない状況であることを指摘している。特に記述に関してはセッションの定義や用語の未統一という問題を指摘し、今後の課題としている。

Jansen と Pooch によるレビュー以後、インターネット検索を対象とした研究はおびただしく増加した。2000 年から現在に至るものについては 4. 2. 4. および 4. 2. 5. において詳しく述べることとする。

#### 4.2.3. 子どもとメディアに関する研究

本論は、子どもの情報行動について、現在流通しているデジタルメディアの代表的なものとしてインターネットを対象としているが、広い意味での子どもとメディアの接触に関する研究も 1990 年代以降、メディアの多様化を受けて盛んに行われてきた。ここでは代表的なものをいくつか紹介しておく。

1999 年には無藤隆と白石信子による「子どものメディア利用と生活行動の変容—小・中・高校生調査による最近の動向と考察」が発表されているが、これは 1980 年代後半から 1990 年代にかけて NHK 放送文化研究所が行った小・中・高校生のテレビ視聴に関わる複数の世論調査を再分析し、子どもとテレビの関係の変容について報告したものである。

2005 年には NTT ドコモのモバイル社会研究所による調査で、下田博次による「中高生の携帯インターネット利用実態調査と利用問題解決に向けた提言」が出されている。この調査は全国の中学生 14,000 人と保護者と教員 2,000 人を対象としている。同調査については遊橋裕泰による「中高生及び保護者等の携帯電話利用実態調査レポート」も公開されており、集計データを閲覧することができる。それによれば、携帯電

話利用目的の多くは e メールであり、携帯からのインターネット利用、いわゆるウェブアクセスについては、中学校の 15% および高校生の 30% に「まったく利用しない」層が存在し、利用者の 80% 以上が 1 日あたり 30 分未満の利用に留まっている。携帯電話からのウェブ利用は限定的なものであることが示されている。

2006 年には教育関連企業であるベネッセによる「平成 17 年度総務省委託調査『ICT メディアに係る子どもの利用実態及び利用環境等に関する国内外調査研究』報告書」が刊行されており、質問紙調査とヒアリング調査、保護者へのウェブアンケートにより小・中学生の携帯電話所持率や、パソコン利用の実態とその問題点などが示されている。調査によれば、中学生のパソコンの利用目的の大半はインターネットでの情報検索であり、小学校中学年まではゲームでの利用、それ以降もゲームに「はまる」一部の子ども以外は、情報検索に移行していくことが述べられている。

日本 PTA 全国協議会では、2004 年の「家庭教育におけるテレビメディア調査 青少年とインターネット等に関する調査 調査結果報告書」から、2006 年の「子どもとメディアに関する意識調査 調査結果報告書」に至るまで毎年子どものインターネット利用に関する調査を行っている。内容的にはインターネット利用の目的が年齢が上がるに従って情報検索に移行するというベネッセ調査の利用傾向を裏付ける結果となっている。

内閣府が 2006 年度に実施した「第 5 回情報化社会と青少年に関する意識調査」は 10 歳から 29 歳までの青少年を対象にしたものではあるが、集計は、小・中・高校生ごとになされており、1 日あたりの情報メディア活用の傾向がわかる。テレビの視聴時間がいずれの層も一日 2 時間半から 3 時間弱に及んでいる。さらに携帯電話からのインターネット利用が、前述のドコモ調査よりもはるかに多く、高校生女子で約 2 時間、高校生男子で約 1 時間半と長時間に及んでいる。同調査内で行われている 2001 年度調査との経年変化については、ウェブアクセス、メール利用ともに増加しているのとは対照的に、新聞閲読、ニュース視聴については、まったく読まない・見ない層の増加とともに、長時間利用する人が増えているという格差傾向が浮き彫りとなった。

幼児期から児童期のメディアリテラシー教育について発達心理学の見地から研究を行っている駒谷（2006）は、近年の子どもを取り巻くメディア環境に質的・量的な変化が生じている点を指摘している。その一つにメディア接触の早期化という現象があるが、駒谷は以下の複数の調査から、その実態を分析・考察している。

NHK 放送文化研究所の幼児生活時間調査（2003）によれば、幼児の 3 人に 2 人は 0 歳からテレビ視聴を開始しており、メディア接触の早期化が指摘されている。

コモ編集部（2004）による記事では、テレビゲームの開始時期も幼稚園児の 66% が年少か年中段階となっており低年齢化が進んでいることが指摘されている。

その他、市民団体では、FCT メディアリテラシー研究所<sup>8</sup> が、子どもとメディアリテラシーの見地から各種研究プロジェクトを展開している。

#### 4.2.4. 子どものウェブ情報検索に関する研究（海外）

4. 2. 2. のインターネット利用研究の動向において、図書館情報学分野の情報行動研究領域において情報探索プロセスに焦点化したミクロな研究調査が実践されてきたことを述べた。以下では特に 2000 年前後から現在に至る当該分野の研究動向について概観する。

前述のとおり、この分野では大学院レベルでの図書館情報学専門教育で情報行動研究が行われている英語圏や北欧の一部で活発な研究活動が行われている。情報行動研究それ自体を概観する理論概説書としては、2005 年に Fisher らの編集による *Theories of Information Behavior* が出版されている。特に子どもの情報行動を分析する際に用いられる Kuhlthau や Eisenberg らの各種のプロセスモデルを含め、本稿でも引用した Dervin や Bates などによる 72 項目にわたる情報行動理論が簡潔に紹介されている。

インターネットの世界的な普及から 10 年が経過した 2005 年前後にはこうした概説的な論文が複数刊行されている<sup>9</sup>。2005 年には、Large による子どもとティーンエイジャーとウェブに関するレビュー論文が発表された。当該論文は、米国を中心とした国単位のインターネット利用者調査から、社会や教育との関連やフィルタリングや法的な問題に至るまで、子どもとウェブについての問題を幅広く取り扱っている。またここで扱われる「子ども」は小学校から高校までをカバーしており、年齢に準じて取り扱われている。その中の「情報探索行動」の章について以下に要約する。

Large 論文の範囲は、前述の Kuhlthau の 1991 年の研究の引用を除けば、ほぼ 1990 年代後半から 2003 年までをカバーしている。まず小学校レベルのウェブ利用研究が紹介されているが、小学 1 年生からの極めて年少の子どもを対象としたものは、Kafai と Bates (1997) の研究のみであり、効果的に検索エンジンを使い、論理演算を用いるのは小学校低学年では難しく、高学年生のみが成功したという結果が発表されている。子どもたちは検索には熱心であるが、ウェブコンテンツ自体の内容が大人向きで難解であることも指摘されている。

このレビューにおけるその他の研究はおおよそ 10 歳以上の年齢層を対象としたものである。学年であれば小学校の 5 年生から 6 年生を対象としたもの<sup>10</sup>が多い。これらの研究結果に共通したものは、子どもたちが論理演算や advanced search（上級者向き機能）を使うことがほとんど無く、検索エンジンを適切に使いこなせていないことや、適切なキーワードやボキャブラリーを有さず、有効な検索戦略を立案するに至らないこと、などが指摘されている。

中学生を対象とした研究も存在する。Agosto (2002) は、研究者の側が、分析に際し、子どもの意思決定過程についての深い知識を要することを指摘している。Large 自身は Piaget の発達心理学で指摘された内容が子どもの情報探索行動にも適用できると指摘している。

そのほかにもジェンダーによる差異、子どもと大人の情報探索行動の差異などについての問題提起はあるが、残念ながらどの研究も決定的な結論を出すには至っていないことが報告されている。またこれらの多くの研究が学校を舞台に実施されており、

自然環境での子どもや大人の情報探索行動研究がほとんど存在しないことも批判点となっている。この点は成人を対象した研究のほうがより深刻であり、被験者のほとんどは大学関係者や図書館関係者、利用者に限られ、調査の対象に偏りがあることが構造的な問題として指摘されている。

結論として子どものウェブ探索行動に共通する問題点としては、

- ・適切な検索キーワードを用いることの困難さ
- ・検索結果のページを漫然と閲覧するのみで、内容をじっくりと読んで理解することができない
- ・探し当てた結果について適切な評価ができない

などが挙げられている。

この分野の重要な情報源として、前述の Wilson が主催する電子ジャーナル *Information Research*<sup>11</sup> を紹介しておく。1995 年から刊行されている情報行動研究を中核テーマとした査読制度を伴う論文誌である。一方で、Wilson や Kuhlthau など 1980 年代以降、情報行動研究のムーブメントを形成した研究コミュニティが 1996 年から 2 年に一度開催する国際会議 ISIC (Information Seeking in Context 筆者訳：文脈に即した情報探索) がある。2006 年にオーストラリアで開催されたのを除き過去の大会はすべてヨーロッパで開催されてきた。10 名の常任理事には、本論でも引用した Wilson, Kuhlthau, Fisher のほか、フィンランドから Vakkari<sup>12</sup>、日本からは三輪眞木子<sup>13</sup> が名を連ねている。ISIC の主催が情報行動研究をリードしてきた Wilson であることもあり、ISIC における発表と *Information Research* には強い関連性があり、いずれも情報行動研究の動向を知る上で他では得がたい情報源となっている。

*Information Research* に近年掲載された、子どもとウェブに関する論文には以下のようなものがある。

2005 年の Enochsson による “The development of children's web searching skills - a non-linear model” では、1998 年から 2003 年という長期にわたって、スウェーデンの 6 歳から 17 歳までの生徒計 110 名の観察、質問紙調査、会話、インタビュー、コンピュータのログなどを素材として、エスノメソドロロジーの手法を用いて研究が行われた。その結果として、子どもたちのウェブ検索スキルとしては、年少の生徒ほど、言語や技術的な知識を重視し、年齢が上がるほど、情報探索の多様な方法や、検索エンジンの働き、検索目的の設定、批判的に思考すること、などの認識を行っていることが明らかとなった。欧米の情報行動研究においては、研究方法論に関する議論も盛んなため、情報探索行動に関する新しい研究アプローチについても情報を得ることが出来る。

*Information Research* には中等教育の生徒を対象とした研究論文も存在する。そのうちの 1 編、2006 年の Heinström による “Fast surfing for availability or deep diving into quality - motivation and information seeking among middle and high school students” は、米国の 6 年生から 12 年生までの 574 名の生徒を対象に、探究型の学習プロジェクトにおいて、(1) 浅い、(2) 深い、(3) 戦略的な、学習のアプローチを持つ 3 つのグル

ープに分類し分析を行っている。結論としては、探究型の学習の結果、浅いアプローチの生徒たちは、事実関係の情報入手に留まり、深いアプローチのグループは、学習の過程で自らの情報スキルを伸ばすことができた。戦略的アプローチのグループは、組織的に情報探索を行い、その結果を他のグループよりも高次のレベルでまとめることができたとしている。探究型の学習とは、本稿でもたびたび紹介してきた Kuhlthau が、近年提唱している学習モデルであり、Kuhlthau と Todd (2005) による guided inquiry (導かれた探究) は、情報スキルや情報リテラシーをより効果的に学習の中に導入する方法として注目されている。

近年学校図書館分野においてもエビデンスに基づいた研究が提唱されており (Loertscher & Todd 2003) , 既存教科の学習への影響を分析する上でもこうした実証研究の果たす役割は大きいと考えられる。

#### 4.2.5. 子どものウェブ情報検索に関する研究 (国内)

前項まで海外の英語論文を概観してきた<sup>14</sup> が、日本における、学齢期の子どものウェブ検索過程に関する実証研究は、中村 (2004) や後藤 (2006) が指摘するように、河西 (2001, 2002, Kasai 2007<sup>15</sup>) の「インターネット利用が情報探索過程に及ぼす影響について—高校生のウェブ検索における失敗の研究—」以前はほとんど存在しなかったといえる。

河西 (Kasai 2007) 論文は、高校 1 年生 2 クラス約 90 名の「情報」の前身にあたる科目<sup>16</sup>での探索課題におけるウェブ検索の過程を、検索画面のログと検索者の発話<sup>17</sup>から分析し、主としてその失敗行動に着目して、ウェブ検索初心者にとっての検索上の課題を発見することを目的としている。失敗の定義は、海外の先行研究における定義<sup>18</sup>に、日本語検索における独自の項目を加味して設定された。有効データ 70 名中、65 名がなんらかの検索上のミスを発しており、まったく問題なく 20 分間程度の授業内検索課題を終了できたのは 5 名のみという結果が得られた。河西は、その結果から、ウェブ検索には事前指導などが必ずしも有効に働かず、検索過程における支援や仲介が有効であると仮定し、情報リテラシー担当職の必要性や、検索支援インタフェースの開発などを提案している (河西 2003, 2008)。

2002 年以降、吉岡によるメタ認知とインターネット情報検索行動を結び付けた一連の研究 (2001, 2002, 2005, 2007) や、2003 年には齋藤・三輪による「問題解決活動としての WWW 情報探索: 科学的発見の枠組みに基づく検討」、さらに齋藤・橋本 (2006) による「Web 情報探索におけるブラウジングプロセスの分析: 探索内容の明確さの違いによる検討」が発表されており、ウェブ探索プロセスの分析が研究の対象および方法として着目されてきた経緯を追うことができる。しかしながらこれらの研究はいずれも研究対象が大学生以上である。

唯一前述の後藤 (2006) の研究「高校生の Web 情報探索行動に批判的思考の志向性が与える影響」が高校生を対象としている。ウェブ検索は非常に多くの要素をはらむプロセスであるので、前述の河西が失敗行動、吉岡がメタ認知と関連付けて分析を行

ったように、後藤は批判的思考の観点からプロセス分析を行っている。

河西の研究がウェブ検索過程を行動観察と発話によって量的質的に分析したのに対し、後藤は、質問紙調査によってあらかじめ被験者となる各生徒の情報環境背景と、コンピュータスキル、批判的思考態度尺度の測定を行い、コンピュータスキルの差による影響を避けるため、同スキルが同程度で、批判的思考の志向性の幅の大きい群を被験者に設定する手法を採用している。2005年（公立校）と2006年（私立校）の2回にわたり、異なる集団において同様の質問紙およびビデオ記録観察による調査を実施している。

最終的に批判的思考の志向性の高低がある生徒4名について分析が行われ、観察および半構造化面接における判定では、批判的思考の志向性の高い生徒2名は、情報の信頼性、論理性、多面性、なぞり読み<sup>19</sup>について、低い生徒よりも複雑な評価を行っていることが示唆された。しかしながら、被験者数が少ないこともあり、批判的思考の志向性の程度と、選択された（検索結果としての）情報源の評価には関連がない（すべての被験者がある程度信頼性の高い情報を使用していた）ことが示され、顕著な結果を導くには至らなかった。類似の研究が少ないこともあり、子どものウェブ検索過程の研究について、研究命題の設定や対象の焦点化などに、研究側の困難が生じていることが推察される。

#### 4.2.6. 子どもの情報行動研究の課題

今回、子どものインターネット利用に焦点化し、特にウェブ検索活動のミクロな実態について取り扱った文献を中心に概観したが、海外の事例に比較すると、日本における学術論文は極めて少なく、継続した体系的な研究として評価が確立されたものはほとんど存在しない厳しい現実が明らかとなった。

米国の情報検索研究における2000年前後のウェブ研究を概観したものとして、Jansen と Pooch による研究（2001）を紹介したが、当時の「ウェブ研究の領域がいまだ未成熟な領域ゆえに、（1）情報の記述、（2）分析提示、（3）統計分析の項目の設定や記述方法、にばらつきがあり、研究成果自体の比較や相互参照が成り立たない状況」や、「特に記述に関してはセッションの定義や用語の未統一という問題」の指摘は、日本の研究においてはまさに現在も直面している課題といえる。

Jansen と Pooch によるレビュー以後、インターネットの利用における個人的な差異の問題（Ford, Miller & Moss 2001）や検索者の記憶や認知スペースに関する研究（Spink, Wolfram, Jansen & Saracevic 2001）なども登場し現在に至るが、日本の状況を見る限り、ウェブ研究としての明確な枠組み、それも子どもを対象とした研究の枠組みが示されるのはもう少し先になるのではないかと思われる。

近年個人情報保護の観点から、学校現場における実践研究の制約が厳しさを増す傾向にあり、実践研究のフィールドを確保し調査することの困難はその度合いを増している。しかしながらこのままでは情報行動研究において国内外の研究格差がますます開いていくことが懸念される。日本において学力論議がかまびすしい今こそ、読書活

動や学校図書館における調べ学習によって培われる，読解力をはじめとした「見えない学力」<sup>20</sup> について，議論の基盤となるべき基礎研究が，心理学，教育学，図書館情報学といった分野を超えて学際的に展開されるべき必然性を強く感じるものである。

(河西)

## 注

- 1 英語論文では一般に日本語よりも「インターネット」と「ウェブ」の用語を厳密に使い分ける傾向がある。インターネットはメールやチャットなどの機能を含んで用いられるが，ウェブは WWW (World Wide Web) の略語として，情報検索の対象の情報源としての意味合いに限定して用いられる。本稿でも2つの用語を使い分けることとする。
- 2 情報の探索 (seeking) と検索 (search, retrieval) は区別して用いられる。探索は広義の探し求める行為を指し，検索はデータベースやウェブなど具体的な対象を設定したより狭義の探索行動を指す。
- 3 教育の情報化については，以下のサイトに簡潔な解説がある。  
日立「電子行政用語集」。  
<http://www.hitachi.co.jp/Div/jkk/glossary/0194.html>, (参照 2008-3-18)。
- 4 ミレニアム・プロジェクト：1999年に首相官邸主導で立案された技術革新のためのプロジェクト。その冒頭に「教育の情報化」がある。  
<http://www.kantei.go.jp/jp/mille/index.html>, (参照 2008-3-18)。
- 5 日本では information science を「情報科学」と翻訳し，その範囲を数学的，工学的な研究分野に限定する傾向があるために，英語の本来の information science の持つ社会的な広義の意味合いを理解しにくいと徳永 (1999) は指摘している。
- 6 Kuhlthau, C.C. (1989). Information Search Process: A Summary of Research and Implications for School Library Media Programs. *School Library Media Quarterly* 22(1). など。  
Kuhlthau の日本語表記には，クルトー，クルーソなど多様性がある。
- 7 online public access catalogue の略。文献目録のオンライン版。
- 8 FCT メディアリテラシー研究所ホームページ。  
<http://www.mlpj.org/>, (参照 2008-3-18)。
- 9 2005年には *Library Trends* (54(2))の特集として Allison Druin を編集担当とする特集号 *Children's Access and Use of Digital Resources* が刊行された。この中には9つの論文が採録されているが，大半が子どものための検索インタフェースや電子図書館の構築についての論文，あるいは特定の情報源やシステムの事例研究であり，子どもの情報行動についての実証研究が含まれていないため，個別の論文については本稿では取り扱わないこととした。
- 10 Hirsh, S.G. (1999). Children's relevance criteria and information seeking on electronic resources. *Journal of the American Society for Information Science*, 50(14), p.1265-1283 など，10歳前後を対象とした6本ほどの研究論文が紹介されている。
- 11 *Information Research* は以下から閲覧可能である。  
<http://informationr.net/ir/index.html>, (参照 2008-3-18)。

- 12 松林正己による, 動向レビュー:「情報哲学 (the Philosophy of Information)」の誕生: 図書館情報学理論研究における新たな動向. カレントアウェアネス. 2005, No.283, CA1554 に引用がある。  
<http://current.ndl.go.jp/ca1554>, (参照 2008-3-18).
- 13 三輪眞木子 (2003). 情報検索のスキル: 未知の問題をどう解くか. 中公新書, 214p.
- 14 情報行動研究については北欧などの研究も英語で発表されているため, 世界的な動向および主要な研究成果については英語情報においてほぼ網羅されていると言える。
- 15 Kasai, Y. (2007). Learning with Missteps: Japanese Student Web Search Processes. Synergy. Vol. 05 No.02 2007. School Library Association of Vistoria, Australia.  
前述の河西 (2002) 論文の英語抄訳版に当たる。
- 16 1999 年に告示された学習指導要領において高等学校に情報科が設置されたが, 施行は 2002 年以降であったため, 当該研究実践時はまだ情報科は設置されていなかった。
- 17 発話思考法 (Thinking Aloud Method) と呼ばれる手法により, 発話プロトコルと呼ばれる発話データを収集し, 分析を行った。
- 18 Lannuzzi, P., Mangrum, C.T. & Strichart, S.S. (1999). Teaching Information Literacy Skills. Allyn & Bacon. など国内外の文献に所収のスキル項目が複数引用されている。
- 19 「なぞり読み」の出典は,  
種市淳子・逸村裕 (2004). 短期大学生の情報行動の分析. 三田図書館・情報学会研究大会発表論文集, p.37-40.
- 20 岸本裕史 (1994). 見える学力, 見えない学力. 改訂新装版. 大月書店, 207p. による。テストや通知簿で示される学力が「見える学力」であり, 見える学力を伸ばすにはそれを支えている「見えない学力」をゆたかに太らせる必要がある, というのが岸本の論である。

## 参考文献

- Agosto, D. (2002). Bounded rationality and satisfying in young people's Web-based decision making: Study of female high school students in New Jersey. *Journal of American Society for Information Science and Technology*. 53(1), p.16-27.
- ベネッセ教育研究開発センター (2006). 平成 17 年度総務省委託調査「ICT メディアに係る子どもの利用実態及び利用環境等に関する国内外調査研究」報告書。  
[http://benesse.jp/berd/center/open/report/ict\\_media/2006/index.html](http://benesse.jp/berd/center/open/report/ict_media/2006/index.html), (参照 2008-3-18).
- Dervin, B. (1983). Information as a user construct: the relevance of perceived information needs to synthesis and interpretation. Temple University Press.
- Enochsson, A. (2005). The development of children's Web searching skills - a non-linear model. *Information Research*, 11(1). <http://informationr.net/ir/11-1/paper240.html>, (参照 2008-3-18).
- Fisher, K. E., Erdelez, S. and McKechnie, L. E. F. (ed.) (2005). Theories of Information Behavior. Information Today, (American Society for Information Science and Technology Monograph Series).
- Ford, N., Miller, D. & Moss, N. (2001). Role of Individual Differences in Internet Searching: An Empirical Study. *Journal of American Society for Information Science and Technology*. 52(12), p.1049-1066.
- 後藤宣子 (2006). 高校生の Web 情報探索行動に批判的思考の志向性が与える影響. *Journal of Library and Information Science*. Vol.20, p.59-69.

- Heinström, J. (2006). Fast surfing for availability or deep diving into quality - motivation and information seeking among middle and high school students. *Information Research*. Vol. 11 Issue 4, p.7.  
<http://informationr.net/ir/11-4/paper265.html>, (参照 2008-3-18).
- Jansen, B. J. & Pooch, U. (2001). A Review of Web Searching Studies and a Framework for Future Research. *Journal of American Society for Information Science and Technology*. 52(3), p.235-246.
- Kafai, Y. & Bates, M. J. (1997). Internet Web-Searching Instruction in the Elementary Classroom: Building a Foundation for Information Literacy. *School Library Media Quarterly*. Winter97, Vol. 25 Issue 2, p.103-111.
- 河西由美子 (2001). インターネット利用が情報探索過程に及ぼす影響について—高校生の Web 利用におけるエラーの研究—. 日本教育工学会第 17 回全国大会, p.203-204.
- 河西由美子 (2002). インターネット利用が情報探索過程に及ぼす影響について—高校生のウェブ検索における失敗の研究—. 東京大学大学院学際情報学府, 修士論文.
- Kasai, Y. & Hisamatsu, Shin'ichi (2003). CASSYS (Collaborative Keyword Assisted Search System): - Development of Educational Interface for Web Search Engine. ED-Media (World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications) 2003 in Hawaii. (Type: Poster/Demo ID: 5667).
- 河西由美子 (2008). 初等中等教育における情報リテラシー育成に関する研究. 東京大学大学院学際情報学府, 博士論文 (審査中).
- 駒谷真美 (2006). 幼児期から児童期におけるメディア・リテラシー教育の開発研究. お茶の水女子大学大学院, 博士論文.
- コモ編集部編 (2004). ドキッ!? テレビに子育てをまかせていませんか?. 主婦の友社, p.36.
- Kuhlthau, C. C. (1993). *Seeking meaning : a process approach to library and information services*. Ablex Publishing Corp.
- Kuhlthau, C. C., & Todd, R. (2005). *Guided Inquiry: A framework for learning through school libraries in 21st century schools*.  
[http://cissl.scils.rutgers.edu/guided\\_inquiry/foundation.html](http://cissl.scils.rutgers.edu/guided_inquiry/foundation.html), (参照 2008-3-18).
- Large, A. (2005). Children, Teenagers, and the Web. *Annual Review of Information Science and Technology*. Volume 39, p.347-391.
- Loertscher, D. V., and Todd, R. J. (2003). *We Boost Achievement: Evidence-Based Practice for School Library Media Specialists*. Hi Willow Research.
- 無藤隆, 白石信子 (1999). “子どものメディア利用と生活行動の変容—小・中・高校生調査による最近の動向と考察”. *NHK 放送文化調査研究年報* 44, p.255-302.
- Nahl, D & Harada, V. H. (1996). Composing Boolean Search Statements: Self-Confidence, Concept Analysis, Search Login, and Errors. *School Library Media Quarterly*. Summer96, Vol. 24 Issue 4, p.199-207.
- 内閣府 (2006). 第 5 回情報化社会と青少年に関する意識調査.  
<http://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu.htm>, (参照 2008-3-18).
- 中村百合子. (2004). 研究文献レビュー：学校図書館に関する日本国内の研究動向. *カレントアウェアネス*. No.282, CA1546.

- <http://current.ndl.go.jp/ca1546>, (参照 2008-3-18).
- NHK 放送文化研究所 (2003). 幼児生活時間調査.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/housou/housou\\_03070101.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/housou/housou_03070101.pdf), (参照 2008-3-18).
- 日本 PTA 全国協議会 (2007). 平成 19(2006)年の「子どもとメディアに関する意識調査 調査結果報告書」.  
<http://www.nippon-pta.or.jp/material/index.html#data01>, (参照 2008-3-18).
- 岡澤和世 (1998). 情報要求と利用研究 (ユーザー・スタディー) の 50 年のコンテクスト—ARIST 「情報要求と利用」からの概念枠組みと理論構築—図書館情報学のアイデンティティ, (論集・図書館情報学研究の歩み 第 18 集) .
- 齋藤ひとみ・三輪和久 (2003). 問題解決活動としての WWW 情報探索 : 科学的発見の枠組みに基づく検討. 認知科学. 10(2), p.258-275.
- 齋藤ひとみ・橋本恵美子 (2006). Web 情報探索におけるブラウジングプロセスの分析 : 探索内容の明確さの違いによる検討. 日本教育工学会論文誌. 30(Suppl), p.57- 60.
- 下田博次 (2005). 中高生の携帯インターネット利用実態調査と利用問題解決に向けた提言. NTT ドコモモバイル社会研究所.  
[http://www.moba-ken.jp/kennkyuu/2005/final/final\\_shimoda2.pdf](http://www.moba-ken.jp/kennkyuu/2005/final/final_shimoda2.pdf), (参照 2008-3-18).
- Solomon, P. and Neuman, D. (1994). Children, Technology and Instruction: A Case Study of Elementary School Children Using an Online Public Access Catalog (OPAC). School Library Media Quarterly . Fall94, Vol. 23 Issue 1, p.43-51.
- Spink, A. and Wolfram, D. (2001). Searching the Web: The Public Queries. Journal of American Society for Information Science and Technology. 52(3), p.226-234.
- 田村俊作 (2001). 情報探索と情報利用. 勁草書房, p.5.
- 徳永健伸 (1999). 情報検索と言語処理. 東京大学出版会.
- 吉岡敦子 (2001). インターネット情報評価に及ぼすメタ認知過程の意識化の効果. 教育情報研究. 17(3), p. 45-55.
- 吉岡敦子 (2002). インターネット情報検索行動に及ぼすメタ認知過程の意識化の効果. 日本教育工学会雑誌. 26(1), p.1-10.
- 吉岡敦子 (2005). メタ認知を促したインターネット情報検索のための教示法の検討. 日本教育工学会論文誌. 29(Suppl), p.33- 36.
- 吉岡敦子 (2007). インターネット情報検索における知識構築を促進させるメタ認知の検討. 日本教育工学会論文誌. 31(2), p.115 -123.
- 遊橋裕泰 (2005). 中高生及び保護者等の携帯電話利用実態調査レポート. NTT ドコモモバイル社会研究所.  
<http://www.moba-ken.jp/kennkyuu/2005/final/keitareport2.pdf>, (参照 2008-3-18).
- 渡辺智山 (1996). 利用者研究史と情報探索過程モデル. 同志社大学図書館学年報. 別冊, 同志社図書館情報学. (7), p.38-74.
- 渡辺智山 (1997). 利用者研究の新たな潮流—C.C.Kuhlthau の認知的利用者モデルの世界. 図書館学会年報, 43(1), p.19-37.

Wilson, T.D. (1999). Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentation*. Vol. 55 Issue 3, p249-270.

### 4.3. 子どもの読書に関する教育学的研究

教育における子どもの情報行動は、「読書」「学習」「情報」の3つの側面からとらえることができる。このうち、本稿では、読書を学校教育の側面から捉えた論考などを中心に整理した。

#### 4.3.1. 学校教育における読書の位置づけ

読書に関わる研究は、理論、実験、調査の3種類に大別することができる。また、そのアプローチの側面も教育、心理、言語学、社会学など多様である。本稿では教育の側面からのアプローチを中心に、子どもの読書に限定して整理する。

学校教育の側面から見た場合、「読書」そのものを対象におこなわれている研究は、学校図書館をフィールドとして扱われたものや認知心理学的アプローチのものが大半である。学校教育のカリキュラムに深く関連するものは、主に国語科教育との関連が深い。この関連の深さは、教育関係の逐次刊行物における特集の組み方を見るとよくわかる。読書に関する特集のほとんどには国語科教育<sup>1</sup>が、国語や読解に関する特集には必ずと言っていいほど読書<sup>2</sup>がキーワードとして登場する。その点では、学校教育のカリキュラムというフィールドで読書を捉えたとすれば、現在までの歴史の中で、その中心的役割を担ってきたのは国語科教育であるといえるであろう。そこで、次節では国語科教育における「読み」の指導の変遷をおおまかにとらえてみたい。

#### 4.3.2. 国語科教育における「読み」の指導に対する捉え方の変遷

過去20年間の国語科教育に関する議論を概観すると、大きく分けて2つの時代があるといえる。1980年代後半から1990年代前半にかけての、「読者論」に基づく「読み」の指導が注目された時代と、2000年以降の、PISAの結果をもとにした議論の多い時代である。また、後者に関しては、2000年ごろからしばらくは国語科教育における読書の重要性について、2004年ごろからは「PISA型読解能力」の育成についての議論が活発になっているといえるだろう。

前者の「読者論」に基づく「読み」の指導に関する研究については、教材研究が多く、竹長吉正がその主な文献の解題を作成している(竹長 1995)。国語科教育における「読者論」への注目が1980年代であることは、国語科教育における「読者論」を扱った文献の集中ぶりからもうかがえるが、1960年代にはすでに外山滋比古によって「読者論」が紹介されている(外山 1961)。ここで外山は、「修辭的殘像」ということばを使って、「読む」という行為を説明している。つまり、もともと一つ一つ断絶した単位のつながりから成っている言葉は、その隣接の単位との間につねに言語空間が認められるにもかかわらず、「読む」作業の中で人間はその言葉を連続したひとつの流れの中でとらえる。この働きを助けるのが「修辭的殘像」またその逆の動きを示す「邇像作用」であり、論理的な思考だけではなくイメージする力が加わって初めて可能になる。そして、原型の

テキストの残曳とそれに加えられたヴァリエーション<sup>3</sup>を知的快感とするには、読者の側にある程度の洗練が必要であるとしているのである。1960年代当時、この「読者論」を取り入れた国語教育論は皆無ではなかったものの、あまり目立たなかったのは、現場に十分浸透するほどこの理論が成熟していなかったためであろうと竹長は分析している。(竹長 1995, p.7-8)。

1980年代を中心に、国語科教育の中で論じられたこれらの「読者論」の多くは、一般的な読書研究の流れの中で、Jauss (1970) や Iser (1976) によって提唱された受容理論をもとにしたものである。1980年代から1990年代にかけては、「読者論」に基づく国語科における「読み」の教育が注目された時期といえるだろう<sup>4</sup>。

国語科教育の指導方法では、この「読者論」をもとにして、ただひとつの「正しい」解釈にたどりつくという従来の読解指導から、主体的な読み、すなわち個々の人生における体験が基礎となる読みを文学教育の中で導き出そうとする「読み」の指導への変革を図る国語科教育が注目された。この考えは、当時の国語科教育界にひとつの新風を吹き込んだものの、じゅうぶんな成果を挙げられなかったとも考えられており、その理由として浜本純逸は、主体的な読みを探りながらも最後には「主題を読みとる」ことを求めてしまう日本の文学教育にその原因があるとしている(浜本 1986)。井上一郎は、国語科教育界において、この「読者論」には賛否両論があったが、「読者論」は作品論・作家論と並んで受け入れるべき文学理論であり、むしろ「読者論」は文学理論であるのに国語教育論と同義のように受け取るケースがあることに注意を促している(井上 1993)。そして、(1) 国語科教育の関連において、読書行為成立の条件と過程の両面から「読者論」に考察を加える必要があること、(2) 授業は文学理論が対象としている個人の読書行為とは本質的な差異があるため、授業という特殊な集団読書における読みのパラダイムの本質を究明する必要があること、(3) 授業の中の指導対象としての子どもを一人の読者として捉え直す必要があること、など7つの指導の研究課題<sup>5</sup>を挙げ、国語科教育に「読者論」を取り入れるためには、そのままを取り入れるのではなく、教材研究論や授業研究論と統合する必要があることを示唆している。また、この時期の国語科教育における「読者論」の捉え方や位置づけの変遷は田近洵一が整理している(田近 2000)。さらに、田近は近年、この「読者論」に基づく「読み」の教育が廃れてきた背景には、1980年代後半に取り入れられた「読者論」は国語科教育の中では、読者に視点を置き、読者の「読み」の主体性を尊重してきたものの、教材である文学作品と読者との関係や読者の読書行為については、その位置づけを曖昧にしてきたために、「主体的な」読者ではなく「孤独な」読者を生み出してしまったことがあるとしている。

後者のPISAの結果をもとにした議論は、2000年のPISAについては、読書そのものの意義を重視する点が注目されているが、2003年のPISA及び2006年のPISAの結果からは、情報を活用する力や思考力と深く結びつく形での「読解能力」の育成<sup>6</sup>が注目されている(笹山 2008)。この転換に関しては、桃原千英子らが、2000年の読解リテラシーの調査結果にくらべ2003年のそれが日本の15歳に関しては低下したことによる「PISAショック」を原因として挙げており、このことによって教室における言語行

為の質の転換が求められたと指摘している（桃原，松本 2007）。転換後に関しては、特に、国語科以外の教科<sup>7</sup>において、批判的思考力や科学リテラシーなどの概念とともに、「読解能力」ということばが従来の国語科教育における読解ではなく、統計などを含めた情報を読み取る力として使われている点が興味深い（奥谷ほか 2007，大西 2007）。2000 年以前には、国語科教育の中で文学作品や説明文を読み、理解するという意味で使われていた「読解」という語が、統計や図表の読み取りも含めた文章の理解へと転換されたと考えることができるであろう。このことは国語科教育における読解指導の変換にもつながっており（佐藤 2007），さらに、この「読解」というキーワードを軸に持つことによって、今まであまり関係のなかった国語科と理科の連携（中山 2007）など、新しいカリキュラムの相関関係が登場してくるなどの動きが見られる。また、この議論においては、学術研究よりもむしろ教育施策や教育現場における指導の方向性や方法としての議論が活発であるといえるだろう。

この 20 年間ににおける国語科教育と読書との関連を見ると、この 2 者は決して切り離されたものではなく、常に相互関連があるものととらえられていることがわかる。しかし、具体的な内容を見ていくと、「読書」と「読解」が別のものである<sup>8</sup>とされながらも、その区別が非常に曖昧であることがうかがえる。1980 年代から 1990 年代における「読み」というキーワードによる「読書」と「読解」の曖昧さから、現在は「読解リテラシー」というキーワードによる学校教育カリキュラムの中の「読解」の意味や教科の広範化など、いくつかの要素が交じり合っ、学校教育における「読書」の位置づけをより不明確にしているとも捉えることができ、この区別の明確化、もしくは関連性の明示が、国語科教育における読書の位置づけを考える際の重要な課題となるといえるだろう。

#### 4.3.3. 子どもの読書に関する研究の動向

前節では、国語科教育と関連の深い読書研究について述べたが、この節では、その周辺も含む全体の傾向を簡潔に整理する。子どもの読書に関する研究は、そのアプローチの方法から、理論研究・実験的研究・調査の 3 種類に大別でき、また、文献としては、事例報告が大きな割合を占めることもひとつの特徴といえるだろう。

理論研究は、割合としては少なく、上記の「読者論」に関する文献以外では、代表的なものを挙げるとすれば、古いもので、阪本一郎（1977）、近年では立田慶裕（2004-2006，2006）の研究を挙げることができるだろう。また、米国の文献ではあるが、Ross ら（2005）は、これまでの読書研究を整理し、教育や図書館との関連性に言及しているだけでなく、子どもたちの読書習慣の形成や新しいメディアとその読みの関係、ヤングアダルトや成人の読書の形態についても整理している。

実験的研究は、主に認知心理学分野や教育心理学分野でおこなわれている。その研究テーマは、（1）幼児の言語獲得を含む読書・読解能力の発達過程を分析したもの、（2）子どもの読書行動に家庭環境などが及ぼす影響を分析したもの（嘉数ほか 2003）が主として挙げられ、その他に眼球運動や脳への言葉の伝達など身体的発達に関する

もの（三根ほか 2007）などがある。（1）に関しては、ハンディキャップを持つ子どもたちの言語獲得の研究もあり、主に自閉症<sup>9</sup>や失読症（鳥居 1981）のケースの実践研究などが見られる。音声や文字と言語獲得との関連を示す研究（小林 1998）はあったが、読書や読み聞かせに関する学術的な研究はほとんど見られなかった。就学前後と小学生児童の読解能力の発達過程に関しては、ひらがなの読みの習得時期や語彙力と読解能力の関連を連続して調査した高橋登の一連の文献（高橋 1996a, 1996b, 1999, 2001）がある。（2）には、親がどのように子どもたちに絵本を読んでいるか、を調査分析した谷川賀苗の論文（谷川 2006）や絵本の読み聞かせを含む家庭の読書環境が幼児の社会的認知や心の理論に及ぼす影響について分析しようとした嘉数朝子らの論文（嘉数ほか 2004）がある。また、秋田喜代美が質問紙調査を通して実施した小中学生の読書行動に家庭環境が及ぼす影響の分析（秋田 1992）に対し、家庭環境には遺伝的要素も大きいとして、行動遺伝学的観点から質問紙調査をおこなった安藤寿康の追試（安藤 1996）があり、並べて読むと視点の違いがわかって興味深い。

子どもの読書に関する調査で、継続的におこなわれているのは、全国学校図書館協議会と毎日新聞社がおこなっている学校読書調査<sup>10</sup>である。学校読書調査は、1954年以降毎年実施され、すでに50年分を超えるデータが蓄積されている。この調査では、「読んだ本の冊数」「読んだ雑誌の冊数」「本を読まない児童生徒の人数」「読んだ本の書名」「読んだ雑誌の誌名」が毎年継続して調査され、それ以外に、2007年度はコミック本の購入状況や一斉読書の時間の有無を尋ねるなど、その年ごとに違う質問項目もある。これらの結果の経年変化を見ていくと、たとえば児童・生徒の読書傾向は、新しく登場したメディアや社会的な話題に影響されていることがわかる。例えば、近年の特徴として2002～2007年を見てみると、2002年の第48回学校読書調査の結果では、ちょうど『ハリー・ポッター』全盛期で、『ハリー・ポッターシリーズ』をはじめとし、『指輪物語』など、映画化されたファンタジーがよく読まれていることが明らかになった（毎日新聞社 2003）。また2004年の第50回学校読書調査では『世界の中心で、愛をさけぶ』などのメガヒットの出版物が人気の上位に入っている（毎日新聞社 2005）。さらに2007年の第53回学校読書調査の結果では、読書傾向のひとつの特徴としてケータイ小説が挙げられている（全国SLA研究・調査部 2007）。これ以外に、子どもやヤングアダルトの読書に関連した調査として、新しいタイプのケータイ読書などに関連する調査<sup>11</sup>や子どもの読書習慣形成に家庭が与える影響を考えるためにおこなわれた調査（日本経済研究所 2005）などが見られる。しかし、その多くは、その時期のニーズに合わせておこなわれているという点では興味深いだが、継続的におこなわれているものが学校読書調査以外ほとんどないために、時代の変化や子どもの成長という多様な視点から、多様な調査結果に基づく分析が十分にできず、その点がこれからの課題であるといえるだろう。

これらの研究は、それぞれの分野や機関が独立しておこなっているために、実験や調査の結果が相互に結びついて、理論研究に成熟するケースがほとんどない。特に調査においては、それぞれの調査に関する分析は実施されているものの、経年的な変化や子どもの発達段階を追跡して、実験や調査を分析し、その結果を理論化し、それを

現場で適用する、というシステムができあがっていない。このようなシステム化は、海外では、Booktrust<sup>12</sup> や National Literacy Trust<sup>13</sup> などが手がけており、今後その研究成果が期待できるところである。

#### 4.3.4. おわりに

今回は、教育という側面から読書をとらえた文献を整理した。この流れを整理していく中で、今回の研究テーマ「子どもの情報行動」を教育的側面から整理するにあたっての課題がひとつ浮き彫りになった。それは、1.3. で堀川が述べているように「読書」を「情報行動」の一部としてとらえることができるにもかかわらず、教育学的な研究を概観すると、「読書」と「情報利用」が、そのほとんどで切り離されて論じられていることである。「読書」については、学校では学校図書館か国語科教育の中で論じられる。もしくは、読書の推進をメインと考えるところからは、学校図書館の利用もしくは朝の読書の促進がその中心である。それに対して、「情報利用」については、国語科教育ではほとんど論じられることがなく、その多くは、「総合的な学習」「情報科」「理科」「社会科」など別の教科と結びついており（清水ほか 2003, 井上, 林 2003）、また、子ども自身の「情報利用」よりも、教員の「情報機器の利用」による教育の変革という側面<sup>14</sup>からとらえられていることが多い。しかし、情報源もしくは情報メディアには通常活字メディアも含まれ、その点では、「情報」の概念が教育界において若干錯綜しているともいえる。

今後、子どもの情報行動を研究していく際に、教育的アプローチにおける「情報行動」の範囲の明確化がなされていく必要があるだろう。 (岩崎)

#### 注

1 子どもの読書に関する特集に国語科教育に関する記事が掲載されている主な文献には以下のものがある。

- (1) 学校図書館. 特集 読書の質を高める. 2006, 669, p.14-42.  
国語科教育関連の記事としては、充実した読書を生む国語の授業（荒木 久美子, p.28-30）などがある。
- (2) 日本語学. 特集 読書活動と学校. 2005, 24, p.6-196.  
国語科教育関連の記事としては、国語力を高める読書（甲斐睦朗, p.6-11）などがある。
- (3) 日本文学. 特集 変容する読書論・読者論. 2003, 52(1), p.1-5.  
国語科教育関連の記事としては、国語教育における「読書」「読者」の位置づけ（上谷順三郎, p.51-57）などがある。
- (4) 教育と医学. 特集 子どもと読書. 1997, 45(1), p.2-69.  
国語科教育関連の記事としては、国語教育と読書指導--個性読みの育成を（野地潤家, p.41-46）などがある。

- (5) 児童心理. 特集 情報化社会と子どもの読書. 1991, 45(12), p.1449-1562, p.1567-1594.  
国語化教育関連の記事としては, 読書好きな子をつくる国語の授業 (吉川 五男, p.1497-1500) などがある。
- 2 国語科教育に関する特集に読書に関する記事が掲載されている主な文献には以下のものがある。
- (1) 初等教育資料. 特集 学校教育全体で取り組む国語力の育成. 2007, 821, p.1-41.  
読書関連の記事としては, 指導事例 読書活動を生かした国語力育成のための学習指導 (福岡市立東光小学校 p.22-27) などがある。
- (2) 教育時評. 特集 これからの国語教育. 2007, 11, p.2-33.  
読書関連の記事としては, 学校における国語教育の実践「読書指導」(中田義弘 p.30-33) などがある。
- (3) 教育委員会月報. 特集 これからの時代に求められる国語力. 2005, 57(3), p.2-37.  
読書関連の記事としては, 楽しくなければ読書じゃない (阿刀田高 p.2-4), 事例紹介 「マイブック」を持った喜びが子どもを変える ブックリレーションの試み(村上 淳子 p.30-33) などがある。
- (4) 教職研修. 特集 「国語力」の向上をどう図っていくか--文化審議会国語分科会「審議経過の概要」をふまえて. 2005, 31(9), p.29-77.  
読書関連の記事としては, 読書活動をどう充実するか(蛭田 正朝 p.62-65) などがある。
- 3 ここで, 外山は, そろそろお伽話に飽きてきた子どもに, 桃太郎の「おじいさん」が山ではなく川に洗濯に行った話をすると新鮮な刺激を感じることができる, という例を挙げている。
- 4 「読者論」という語の入った文献が多く見られる。(以下はその一部である。)
- (1) 田近洵一, 浜本純逸, 府川源一郎編 (1995). 「読者論」に立つ読みの指導 小学校低学年編. 東洋館出版社.
- (2) 田近洵一, 浜本純逸, 府川源一郎編 (1995). 「読者論」に立つ読みの指導 小学校中学年編. 東洋館出版社.
- (3) 田近洵一, 浜本純逸, 府川源一郎編 (1995). 「読者論」に立つ読みの指導 小学校高学年編. 東洋館出版社.
- (4) 田近洵一, 浜本純逸, 府川源一郎編 (1995). 「読者論」に立つ読みの指導 中学校編. 東洋館出版社.
- (5) 萬屋秀雄(1997). 読書感想文の読者論的研究. 明治図書.
- 5 本文に挙げた他, 以下4つの課題を提示している。
- (4) 実際の指導法に見られる教師の読みのパラダイムの理論的解明  
(5) 読者論を踏まえた多様な読みの授業の構想  
(6) 読書行為の実践の結果の提示  
(7) 読者論から見た国語学力・読解力の解明
- 6 笹山(2008)は, 読解リテラシーと批判的思考力との間に相関関係があると結論付けている。
- 7 奥谷ほか(2007)では, PISAの示す読解リテラシー調査の目的は, 読解の知識や技能を実生活で直面する課題にどの程度活用できるか評価することであるとして, 小学校の理科の授業の中でルーブリックを利用した読解リテラシー育成を実地に行い, それをまとめている。

- 8 高木 (2000) は日本の国語科教育における「読解指導」の変遷を整理しているが、その中でも「読書指導」の中に「読解指導」が含まれるという文献もありながら、「読み」=「読解」という理解があることをうかがい知ることができる、としている。
- 9 たとえば、以下の論文がある。
- 田実潔(2005). 軽度自閉症児に対する他者の心情理解と表現についての実践研究：絵本を用いた表現言語獲得指導事例. 北星学園大学社会福祉学部北星論集. 42. p. 117-126.
- 10 学校読書調査の結果は、速報が毎年『学校図書館』11月号や毎日新聞にその年のうちに掲載され、翌年単行書『読書世論調査』（毎日新聞社発行）に全結果が収載される。また、1970年の調査分までは、現在大空社から復刻されている。
- 11 TOHAN. 電車内の読書〈でんどく〉事情を調査—前回調査より読書率上昇. 2007.11.29.  
<http://www.tohan.jp/tohan-news/07-11-29b.html>, (参照 2008-03-20).  
 年代別の結果（<http://www.tohan.jp/tohan-news/07-11-29b-002.jpg>）を見ると、20歳未満の年代では20～59歳の年代と比べて、書籍を読む人の割合が半分強であるのに対し、携帯電話の利用率は圧倒的に多く、特に女性層では2倍以上になっていることがわかる。分析では、この利用率の違いが、ケータイ小説のヒットを生む一因となったのでは、としている。
- 12 Booktrust は、学術的な関心が寄せられ続けたことがブックスタートの成功や向上に役立ったとして、ブックスタートに関する学術論文や調査をホームページ上で公表している。また、実際に使用したブックスタートパックの中身の評価も実施している。なお、成果は下記の URL で公開されている。  
<http://www.bookstart.co.uk/Press-and-Research/Research>, (参照 2008-03-20).
- 13 National Literacy Trust は、研究結果を研究者、実施者、行政担当者に公表することで、実施するプログラムを向上できるとして、学術論文や報告書をホームページ上で公表している。この中には、子どもの読書の実態調査や PISA の結果に基づいて実施された子どもの社会的環境と読書との関連の研究成果などがある。なお、成果は下記の URL で公開されている。  
<http://www.literacytrust.org.uk/Research/researchindex3.html>, (参照 2008-03-20).
- 14 例として、以下の文献がある。
- (1) 田代久美, 成田忠雄(2002). マップ型学習調査システム利用による総合的な学習「バリアフリーのまちづくり」の開発・支援. 電子情報通信学会技術研究報告. 101(609), p.33-38.
  - (2) 天野純子, 力宗幸男(2004). 読み書きに困難をもつ子どものための学習支援システムの構築. 電子情報通信学会技術研究報告. 104(310), p.7-12.
  - (3) 加藤尚裕, 高野勉, 二階堂朝光, 櫻井誠(2006). 小学校理科 Web 配信型デジタル教材の開発とその利用. 九州女子大学紀要. 人文・社会科学編. 43(3), p.33-49.

## 参考文献

- 秋田喜代美 (1992). 小中学生の読書行動に家庭環境が及ぼす影響. 発達心理学研究. 3(2), p.90-99.
- 安藤寿康 (1996). 子どもの読書行動に家庭環境が及ぼす影響に関する行動遺伝学的検討. 発達心理学研究. 7(2), p.170-179.
- 浜本純逸 (1986). 読者論的読みの授業. 教育科学国語教育 臨時増刊号. 358, p.62-71.

- 井上史子, 林徳治 (2003). メディアを活用した児童・生徒の主体的学習態度の変容を図る授業の実証研究. 教育情報研究. 19(3), p.3-14.
- 井上一郎 (1993). 読者としての子どもと読みの形成. 明治図書, p.1-7.
- Iser, W. (1976). Der Akt des Lesens : Theorie ästhetischer Wirkung. W. Fink. (= 行為としての読書 : 美的作用の理論. 轡田収訳. 岩波書店, 1998, 415,29p.)
- Jauss, H.R. (1970). Literaturgeschichte als Provokation. Suhrkamp. (= 挑発としての文学史. 轡田収訳. 岩波書店, 2001, 299p.)
- 嘉数朝子ほか (2003). 沖縄県の幼児の読書環境を拓くための予備的研究. 琉球大学教育学部障害児教育実践センター紀要. 5, p.1-11.
- 嘉数朝子ほか (2004). 家庭での読書環境が心の理論の発達に及ぼす効果. 琉球大学教育学部障害児教育実践センター紀要. 6, p.87-97.
- 小林春美 (1998). 大人の動作と幼児による語の意味の推測との関係 : 4歳児と6歳児における発達の検討. 教育心理学研究, 46(1), p.1-10.
- 毎日新聞社 (2003). 2003年版読書世論調査 (第56回読書世論調査・第48回学校読書調査) .
- 毎日新聞社 (2005). 2005年版読書世論調査 (第58回読書世論調査・第50回学校読書調査) .
- 三根慎二ほか (2007). 眼球運動から見た子どもの絵本の読み方. Library and information science. 58, p.69-90.
- 桃原千英子, 松本修 (2007). 読みの学習における思考と表現 : 読解リテラシーとコミュニケーション. 国語科教育. 61, p.43-50.
- 中山迅 (2007). 提案2 理科から見た PISA 型リテラシー(他教科と国語教育～各教科は読解指導をどう考えているか～, 秋期学会(第111回 宮崎大会)). 国語科教育. 61, p.7-8.
- 日本経済研究所 (2005). 親と子の読書活動等に関する調査:平成16年度文部科学省委託事業 図書館の情報拠点化に関する調査研究. 文部科学省ホームページ.  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shougai/tosho/houkoku/05111601/001.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/shougai/tosho/houkoku/05111601/001.pdf), (参照 2008-3-20).
- OECD. PISA2000.  
[http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en\\_32252351\\_32236159\\_1\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en_32252351_32236159_1_1_1_1_1,00.html), (参照 2008-3-20).
- OECD. PISA2003.  
[http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en\\_32252351\\_32236173\\_1\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en_32252351_32236173_1_1_1_1_1,00.html), (参照 2008-3-20).
- OECD. PISA2006.  
[http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en\\_32252351\\_32236191\\_1\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en_32252351_32236191_1_1_1_1_1,00.html), (参照 2008-3-20).
- 奥谷久美子, 傳幸朝香, 福地昭輝 (2007). 理科学力評価の改善 : 小学校理科における PISA 型読解力育成のための方法の開発. 東京学芸大学紀要 自然科学系. 59, p.7-18.  
[http://ir.u-gakugei.ac.jp/bitstream/2309/70828/1/18804330\\_59\\_02.pdf](http://ir.u-gakugei.ac.jp/bitstream/2309/70828/1/18804330_59_02.pdf), (参照 2008-3-20).
- 大西俊弘 (2007). 3B2-L6 統計は情報科に移管しよう : PISA 型読解力・メディアリテラシーの向上を目指して(これからの日本の統計教育の方向性を探る:枠組みと方策の提案,自主企画課題研究, 転換期の科学教育). 日本科学教育学会年会論文集. 31, p.409-410.
- Ross, C.S., McKechnie, E.F. and Rothbaur, P.M. (2005). Reading Matters: What the Research Reveals About Reading, Libraries and Community. Libraries Unlimited Inc..
- 阪本一郎 (1977). 私の読書学遍歴. 学芸図書, 350p.

- 佐藤かおり (2007). 思考の型を用いた読解指導. 全国大学国語教育学会発表要旨集, 112, p.33-34.
- 笹山萩子 (2008). PISA「読解リテラシー」と批判的思考力・語彙理解力の関係の検討. 日本教育心理学会総会発表論文集. 49, p.476.
- 清水裕子ほか (2003). 家庭科教育におけるマルチメディアの利用: 調べ学習にインターネットを利用して. 宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要. 26, p.59-67.
- 田近洵一 (2000). 国語教育における読書行為論の課題: 文学の〈読み〉の教育のあり方を問い直す(読むことの教育, 国語科教育研究の歴史と展望). 全国大学国語教育学会発表要旨集. 99, p.208-211.
- 高木まさき (2000). 読むことの教育に「面白さ」と「役に立つ」という実感を(読むことの教育, 国語科教育研究の歴史と展望). 全国大学国語教育学会発表要旨集. 98. p.76-79.
- 高橋登 (1996a). 就学前後の子ども達の読解の能力の獲得過程について. 教育心理学研究. 44, p.166-175.
- 高橋登 (1996b). 学童期の子どもの読み能力の規定因について. 心理学研究. 67, p.186-194.
- 高橋登 (1999). 子どもの読み能力の獲得過程. 風間書房, 172p.
- 高橋登 (2001). 学童期における読解能力の発達過程: 1-5年生の縦断的な分析. 教育心理学研究. 49, p.1-10.
- 竹長吉正 (1995). 読者論による国語教材研究. 中学校編, 明治図書出版, 228p.
- 谷川賀苗 (2006). 家庭における子どもの心理発達と読書環境についての一考察. 帝塚山学院大学人間文化学部研究年報. 8, p.71-85.
- 立田慶裕 (2004-2006). 生涯にわたる読書能力の形成に関する総合的研究. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 16330161.
- 立田慶裕 (2006). 生涯にわたる読書一人はなぜ本を読むのか. 現代のエスプリ. 466, p.156-168.
- 鳥居万策 (1981). 特集, 読書について: 脳障害による読書困難—失読症について. 教育と医学. 29(2), p.117~124.
- 外山滋比古 (1961). 修辭的殘像の問題”. 近代読者論. 美鈴書房, p.318-355.
- 全国 SLA 研究・調査部 (2007). 第 53 回学校読書調査報告. 学校図書館. (685), p.12-35.

#### 4.4. 各種メディアの心理学的な影響・発達的研究

今日、家庭や学校へのメディア普及が進み、子どもたちは幼い頃から多くの時間をさまざまなメディアとともにすごしている。子どもたちのメディア利用の実態については、いくつかの大規模調査が参考になる。たとえば、NHK 放送文化研究所が5年ごとに実施している全国的な生活時間調査によれば、2005年の日本の小学生、中学生、高校生のマスメディア（テレビ、ラジオ、新聞、雑誌・マンガ、本、CD・テープ、ビデオ）接触量は、平日1日あたり、それぞれ2時間50分（小学生）、3時間1分（中学生）、4時間51分（高校生）であるという（NHK 放送文化研究所 2006）。読書については、毎年、毎日新聞社と社団法人全国学校図書館協議会が「学校読書調査」を行っており、1か月に本（教科書、マンガ、雑誌などを除く）や雑誌を読んだ冊数が調査されている。2007年の調査では、1か月に読んだ本の平均冊数が、小学生9.4冊、中学生3.4冊、高校生1.6冊であったことが報告されている（全国SLA調査部 2007）。

子どもたちへのテレビゲームやコンピュータの普及も進んでおり、2006年11月に行われた日本PTA全国協議会の調査によれば、日本の小中学生のテレビゲーム所有率は、約9割であるという。また、総務省が2006年12月に行った「小中高生情報通信機器利用状況実態調査」では、小学3年生以上の85.4%、中学生の86.7%、高校生の83.3%が自宅にパソコンがあると答えている（「情報モラル教育」指導手法等検討委員会 2007）。また、小学3年生以上の18.6%、中学生の50.7%が自分用の携帯電話を所有していることが報告されている。高校生になると、9割以上が携帯電話を所有しているという報告もある（Benesse教育研究開発センター 2005）。

こうしたメディア利用の影響については、テレビの暴力シーンの視聴によって認知発達が阻害されたり、暴力的な人格になる、テレビゲームやインターネット使用によって社会的不適応性が高まるなど、悪影響が懸念されている。しかし、この懸念に一致する結果は必ずしも実証的に示されていない。一方、メディア利用のよい影響として、テレビ視聴によって認知能力が高まったり、むしろ攻撃性が低下する場合や、テレビゲームによって社会性や認知的処理能力が上昇したり、インターネット使用によって情報活用能力や社会性が上昇したり対人関係が拡大するといった結果も報告されている。また、読書については影響研究が他のメディアよりも少ないものの、他のメディアと同様に、よい影響も悪影響もあることが示唆されている。

メディアの悪影響を避け、よい影響をできるかぎり引き出すことができるよう、有効的に利用していくためには、どのような状況、条件でメディアがよい影響を及ぼすのか、あるいは悪影響を及ぼすのかを理解することが有用であると考えられる。そこで、本節では、それぞれのメディアの影響について、学力的側面への影響と、社会・対人的側面への影響に分け、最近20年の日本における研究を中心にレビューし、メディアがよい影響を及ぼす条件、悪影響を及ぼす条件を知るための参考となる研究についても紹介する。

#### 4.4.1. 読書の影響

##### (1) 学力的側面への影響

学力的側面への読書の効果については、Krashen (1996) が約 100 年にわたってアメリカ、イギリス、カナダなどで発表された研究をまとめている。この中では、自由読書と読み書き能力の相関関係が一貫して見られることが示されている。たとえば、読書活動と読解力の関係については、41 の実践例を取り上げ、自由読書（読みたいから読む、読みたくない本は読まず、別の読みたい本を選ぶという読書）プログラムと従来の国語科指導（指示された教科書を読む、文法、語彙、読解、つづりの直接的な指導に重点をおく授業）の読解力テストの結果を比較している。その結果、実施期間の長さにかかわらず、自由読書プログラムの効果は従来の授業と同じかそれ以上の場合が多いという結果が示されている。また実施期間が長くなると、自由読書プログラムのほうが、成績が上昇する事例が多くなる傾向があり、児童生徒が自分の力で本を選ぶようになるにはしばらく時間がかかるため、継続して自由読書を実施することが重要であることも示唆されている。ただし、「読み書き能力」の書く能力については、必ずしも効果的でないという結果も報告されている。読み慣れている人は、既存の知識に基づいて推測したり、文章の内容が確認できる最小限度の文字だけを読んだりするために、読み手の注意が必ずしも全ての文字に向けられておらず、つづり、句読点、文法の間違いなど、書き言葉を完全には修得できないという限界もあるという。

日本の研究では、足立にれかほか (1999) が、中学生と高校生を対象としたパネル調査<sup>1</sup>を行い、読書量（1日あたりの本・雑誌を読む平均時間）が情報活用能力に及ぼす影響を検討している。その結果、中学生では、本・雑誌などの読書量が情報活用能力の中の「情報処理能力（加工能力）」や「情報理解」を高めていることが示されている。

また、漢那憲治 (1979) は、小学校 1 年生を対象として、1 年間毎週 1 回放課後に読み聞かせをする群と、読み聞かせをしない群を設定し、読み聞かせを始める前と終了後にそれぞれ読書力テスト（語の理解、図形の弁別、音節の分解、音節の抽出、文字の認知、文・文章の理解）を実施した。その結果、読み聞かせをした群のほうが音節の抽出や全般的な読書力の伸びが見られ、読み聞かせが読書力に効果的であることが示唆されている。

##### (2) 社会・対人的側面への影響

日本の研究では、読書が思いやり意識や共感性などに及ぼす影響についての研究がある。たとえば、佐々木良輔 (1998) は、小学校 6 年生を対象とした調査で、読書量の多さと思いやりの気持ちの高さに関係性があることを示している。さらに、佐々木 (1999) は、思いやりの気持ちと深く関連している同一化の機構に注目し、内容を同一化しやすい読書材を読ませる群と、同一化しにくい読書材を読ませる群、統制群の 3 群を設定し、読書材を読む前、読後、時間を置いた後の 3 時点で思いやりの気持ち

を測定し、同一化しやすい読書材を読ませる群では、読後に思いやりの気持ちがより高まることが示された。ただし、この効果は長くは見られず、数編の読書材では効果に限界があることが示唆されている。

また、鈴木佳苗（2007a）は、小学生と中学生を対象としたパネル調査を行い、読書が共感性に及ぼす影響を検討している。この研究では、小学生、中学生に共通した結果として、（1）読書が共感性や社会的スキルを高める、（2）男子では、推理小説を読むと、共感性の下位尺度のファンタジー（仮想の状況・場面に自分を置き換えて想像する傾向性）が高まる、（3）女子では、ファンタジーを読むと、共感性の下位尺度の気持ちの理解が高まることなどが示されている。

#### 4.4.2. テレビの影響

##### （1）学力的側面への影響

テレビ視聴が学力的側面に及ぼす影響<sup>2</sup>については、学力、創造性への影響を検討した研究がある。テレビ視聴の長期的影響<sup>3</sup>を検討した海外の研究では、テレビ視聴が小学生の読解力の発達を抑制するという結果や、高校生の数学の成績を抑制する効果があることが示されている（Koolsta et al. 1997, Aksoy & Link 2000）。しかし、テレビ視聴が高校生の学力に及ぼす影響を検討した結果、数学、語彙力、読解力のいずれにおいても影響が見られなかったという研究結果も見られる（Gaddy 1986）。

日本の研究では、テレビ視聴の悪影響を支持する結果も支持しない結果も見られる。たとえば、2001（平成13）年11月より、“子どもに良い放送”プロジェクトが発足し、2002年に約1,200名の0歳児を対象として映像メディア接触が発達に及ぼす影響が縦断的に検討されてきている（NHK放送文化研究所 2003, 2005, 2006, 2007）。調査は毎年1回行われ、2007（平成19）年には、3歳になった子どもについて、第4回調査が行われている。これまでの調査では、メディアの影響に関するさまざまな結果が報告されている。たとえば、第2回調査では、小学校2年生、5年生、中学校2年生を対象として、テレビ、ビデオ、テレビゲームへの接触が子どもの認知能力への影響を検討している。その結果、いずれの年齢においても認知能力への影響は見られていない。

テレビ視聴と学力との関連を検討したメタ分析<sup>4</sup>研究では、子どものテレビ視聴時間が1週間に10時間未満の場合にはテレビ視聴が多いほど学力が高くなるが、10時間以上の場合には学力が低くなることが示された。この研究からは、テレビ視聴自体が問題ではなく、一定時間以上のテレビ視聴が問題なのではないかということが示唆されている。

また、テレビ視聴が創造性に及ぼす影響を検討した坂元桂ら（1998）の研究では、小学生と中学生を対象としたパネル調査を行い、テレビ視聴が創造性に及ぼす影響を検討している。その結果、日曜日のテレビ視聴が子どもの創造性の発達を抑制することが示されている。

このように、テレビ視聴が認知能力に及ぼす影響については、研究間で結果が一致しているわけではなく、影響を規定する要因の検討を含めて、さらに研究を行っていく必要がある。この影響を規定する要因の1つに、番組の種類をあげることができる。番組の種類の影響としては、これまでに、多くの実験や調査によって教育番組が子どもの認知能力を高めることがある程度示されてきている (Fisch 2002)。また、暴力的な番組の視聴と男子の学力に負の相関があることを示した研究もあり (Huesmann & Eron 1986)、今後、暴力的な番組の視聴が認知能力に及ぼす影響関係についても、さらに検討を行っていくことが望まれる。

## (2) 社会・対人的側面への影響

テレビ視聴が社会・対人的側面に及ぼす影響<sup>5</sup>については、攻撃性、向社会性(社会の役に立とうとする、人を助けようとする事)への影響を検討した研究がある。特に、攻撃性については、数多くの実験、調査研究が行われており、これまでに行われた海外の実験研究 (Bandura et al. 1963, Berkowitz & Alioto 1973)、縦断調査研究 (Eron et al. 1972, Huesman et al. 2003)、メタ分析 (Hearold 1986, Paik & Comstock 1994)の結果は、テレビ番組の暴力描写が短期的、長期的に人々の攻撃性の学習を促進するといった悪影響を及ぼす場合があることを示唆している。

しかし、逆の結果も報告されている。たとえば、日本の研究では、上記の“子どもに良い放送”プロジェクトの第2回調査では、小学校2年生、5年生、中学校2年生を対象として、テレビ、ビデオ、テレビゲームへの接触が子どもの攻撃性に及ぼす影響も検討されている。その結果、小学校5年生では、テレビ接触時間が長いほど、攻撃性が低まることが示されている (NHK 放送文化研究所 2005)。

向社会性については、先行研究のレビューの結果、テレビ視聴が幼児・未就学児の向社会的行動に及ぼす効果について、有意なものは見られなかったことが報告されている (Friedrich-Cofer et al. 1979)。日本の上記の“子どもに良い放送”プロジェクトの第2回調査でも同様に、向社会性への影響は見られていない。これに対し、向社会的行動の一部にテレビ視聴の効果があることを示唆する研究もある (Stein et al. 1981)。

このように、テレビ視聴が攻撃性、向社会性に及ぼす影響についても、認知能力と同様に、研究間で結果が一致しているわけではなく、影響を規定する要因の検討を行っていく必要がある。こうした影響の規定因としては、テレビ番組の暴力描写、向社会的行為描写の文脈的要因や、子どものテレビ視聴に対する親の態度・行動をあげることができる。

テレビ番組の暴力描写、向社会的行為描写の文脈的要因については、海外においても、日本国内においても、詳細な内容分析研究<sup>6</sup>が進んでいる。この内容分析の手法と縦断調査を組み合わせた研究として、2003～2006年度にかけて行われた JTVS (Japanese Television Violence Study) がある。小学生の攻撃性の学習に対する影響としては、身体的手段による暴力、魅力的なキャラクターによる暴力の描写が間接的攻撃性を高める一方で、言語的攻撃の描写が間接的攻撃性を低めることなどが示されて

いる。また、中学生の攻撃性の学習に対する影響では、間接的攻撃の視聴が攻撃性を高める一方で、被害者の家族・友人の悲しみの描写の視聴が攻撃性を低めることなどが示されている（鈴木 2007b, 2007c）。

子どものテレビ視聴に対する親の態度・行動の影響については、上記の“子どもに良い放送”プロジェクトの第4回調査で検討が行われている。この調査では、社会性の指標として、「協調性・共感性」、「能動性・自己主張性」が用いられ、テレビ接触量、父親あるいは母親のテレビ共有機能（「子どもと一緒に見る」「見ている内容について子どもと話す」と統制機能（「見てよい番組が決まっている」「見てはいけない番組が決まっている」「見せたくない内容はチャンネルを変える」）による影響についての検討が行われた。その結果、テレビ接触量が社会性に及ぼす影響は見られなかったが、母親のテレビ共有機能は弱いながらも「協調性・共感性」、「能動性・自己主張性」に影響を及ぼしており、統制機能も「協調性・共感性」に影響していることが示された。このように、テレビをどのように子どもに見せるかという親の態度や行動が幼児期の社会性の発達に影響を及ぼすことが示唆されている（NHK 放送文化研究所 2007）。

#### 4.4.3. テレビゲームの影響

##### （1）学力的側面への影響

テレビゲームの使用が学力的側面に及ぼす影響<sup>7</sup>については、視覚的知能（空間視覚化<sup>8</sup>）、情報処理能力、創造性、論理性などへの影響を検討した研究がある。テレビゲーム使用の影響を検討した海外の実験研究では、テレビゲーム使用が空間視覚化や情報処理能力を高めることが示されてきている。

日本の研究では、湯地宏樹（1996）が幼稚園児を対象として、テレビゲーム使用と情報処理能力（平行処理）の関係を検討している。この研究では、テレビゲームで頻繁に遊び、熱中度が高いプレイヤーグループのほうが、テレビゲームで頻繁に遊ばず、熱中度も低いノンプレイヤーグループよりも、コンピュータディスプレイ上に順番に提示された2つの刺激が同じかどうかをより早く判断しており、反応の正確さには差がなかった。したがって、テレビゲーム使用は、情報処理能力（平行処理）を高めることが示唆されている。

このほかには、創造性・論理性について、小学生を対象とした研究が行われている（Sakamoto, A. & Sakamoto, T. 1993, 坂元章ほか 1998）。その結果、テレビゲーム使用は創造性には影響しないことが示されている。また、論理性については、小学生女子で低下するという結果が見られているが、いずれについても研究数が少ないため、結論を出すにはさらなる研究が必要である。

##### （2）社会・対人的側面への影響

テレビゲームの使用が社会・対人的側面に及ぼす影響については、攻撃性、社会的不適応性などへの影響を検討した研究がある。テレビゲーム使用と攻撃性については、

米国を中心に研究が行われており、実験研究では、暴力的テレビゲームをすると、攻撃的になることが示されてきている（佐々木、堀内 2007）。また、メタ分析による研究では、テレビゲーム使用は攻撃性を高めることが報告されている（Sherry 2001, Anderson & Bushman 2001）。

日本でも、テレビゲームが攻撃性を高めることを支持する結果が報告されている。たとえば、2000（平成 10）年に内閣府政策統括官（共生社会政策担当）によって実施された「青少年とテレビ、ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究」では、小学校 6 年生と中学校 2 年生を対象として調査を実施し、ゲームセンターでのゲーム、家庭でのゲームのいずれにおいても、ゲームに関与することと暴力経験との間に何らかの関係があることが示唆される結果が得られた。性別に見ても、男女ともゲームへの関与の度合いが大きいほど、暴力経験が多くなる傾向が見られる。また、ゲームへの関与と非行・問題行動の有無との間にも関連が見られ、ゲームをしている時間が長い者ほど、非行・問題行動のある割合が高くなる傾向があるという（内閣府 1998）。

しかし、テレビと同様に、テレビゲームの場合にも、コンテンツによってその影響は異なると考えられる。海外の研究では、血の描写があるゲームのほうがないゲームよりも攻撃的認知を高めることが示されている（Farrar et al. 2006）。

また、先の JTVS では、テレビゲームについても検討が行われており、言語的攻撃の視聴によって身体的攻撃の増加が見られること、繰り返しの暴力の視聴によって、男子では身体的攻撃の増加が見られること、ユーモアのある暴力の視聴によって間接的攻撃の増加が見られることが示されている（鈴木 2007c）。

攻撃性以外に、テレビゲームの悪影響として懸念されている問題の 1 つに、テレビゲームの中でより単純で思い通りにしやすい登場人物と付き合うことで、現実の人間関係を築く機会や意欲を失い、人付き合いができなくなるといったことがある（坂元章 1999）。

テレビゲーム使用と社会的不適応の因果関係を検討した研究は多くはないが、これまでのところ、テレビゲーム使用が社会的不適応を招くことを示した研究は少ない。木村文香らの研究では、高校生と大学生を対象とした縦断調査を行い、大学生ではテレビゲームを使用するほど、共感性が低下することが示されている（木村ほか 2000）。また、テレビゲーム使用と学校適応について、先述の“子どもに良い放送”プロジェクトの第 2 回調査で検討が行われている。その結果、中学校 1 年生で、学校で反社会的傾向にある子どもは、1 年後のテレビゲーム使用時間が長いことが示されている。さらに、中学校 1 年生でのテレビゲーム時間の多さが 1 年後の孤立傾向の高さにつながるという結果も示されている（NHK 放送文化研究所 2005）。

これに対して、テレビゲーム使用が社会的不適応を招くのではなく、むしろ、もともとの社会的不適応性が高いとテレビゲーム使用が多くなるという逆の因果関係を示した研究もある（Sakamoto, A. 1994）。

さらに、テレビゲーム使用が社会的不適応を低減するというよい影響を示している研究もある。梅原宣子らは、中学生を対象とした縦断調査を行い、テレビゲーム使用はむしろシャイネスを低減することを示している（梅原ほか 2002）。また、上述の木

村らの研究では、高校生ではテレビゲームを使用するほど、社会的不安が低下することが示されている。

このように、テレビゲームが社会的不適応に及ぼす影響については、一貫した結果は見られず、テレビゲームが社会的適応を高めるという悪影響論は支持されているとはいえない状況にある。全体的な研究数が少なく、これまでの研究から明確な結論を導くことは難しい状況にあり、今後、さらなる影響研究が行われていくことが望まれる。

また、近年、テレビゲームは、娯楽としてだけでなく、有効利用の可能性が指摘されるようになってきた（坂元章 2000）。たとえば、教科教育において、子どもたちの学習意欲を高めるために用いられったり、高齢者のリハビリテーションや心理臨床現場でのコミュニケーションのきっかけとして用いられるといったことがある。こうした教育的利用の方法や効果についても、実証的に検討していくことが期待される。

### （3）テレビゲームと脳

テレビゲームと脳については、EEG（Electro Encephalo Graphy：脳波）、fMRI（Functional Magnetic Resonance Imaging）、PET（Positron Emission Tomography：陽電子放射断層撮影法）、NIRS（Near Infrared Spectroscopy：近赤外線分光法）などの方法を用いて、テレビゲーム使用時の脳活動を測定した研究が行われてきている<sup>9</sup>。

テレビゲームと脳への研究は、脳への悪影響論を契機に大きな注目を集めるようになった。脳への悪影響論のきっかけの1つに、川島隆太（2001）の研究がある。この研究では、大学生を対象として、全身を使うゲームとクレペリン検査を行い、PETを用いて、脳イメージングを行った。その結果、テレビゲーム中は、単純な足し算をしているときよりも脳の活動範囲が狭く、活動レベルも低く、特に前頭前野<sup>10</sup>の活動が低下するということが見られた。この研究結果は、「テレビゲームは子どもの脳の発達を阻害する」というタイトルで報道され、大きく取り上げられた。

その後、森昭雄（2002）による『ゲーム脳の恐怖』の出版により、テレビゲームの脳への悪影響論が高まった。森は、自己開発した脳波計を用いて、子どもから20代の約240名を対象として、 $\alpha$ 波と $\beta$ 波<sup>11</sup>の測定を行った。この $\alpha$ 波と $\beta$ 波の出現パターンから脳のタイプを「① ノーマル脳：全くテレビゲームをしたことがなく、テレビゲームを始めても脳波に変化がない」「② ビジュアル脳：テレビゲームはしていないが、毎日テレビやビデオを1～2時間見る。テレビゲームを始めると、一時的に脳波は若干落ちるが、やめればすぐに元にもどる」「③ 半ゲーム脳：テレビゲームを週に2～3回、1回1～3時間している。テレビゲームを始める前も終わった後も、 $\beta$ 波が $\alpha$ 波のレベルにまで落ちている」「④ ゲーム脳：テレビゲームを週に4～6回、1回2～7時間している。テレビゲームをしていないときも、脳は働かず、数値が測れないほど脳波が低下している」の4つに分類した。

このように、川島（2001）や森（2002）からは、テレビゲームは脳に悪影響を及ぼすことが示されているように見える。しかし、実際には、テレビゲーム時のみの脳の

状態から子どもの認知発達への影響を議論することは難しく、また、脳の狭い範囲での活性化は熟練者が効率よく作業するときにも見られることから、テレビゲームと脳の発達の関係については、さらに検討していく必要があると考えられている。

その後の研究では、テレビゲームの種類によって脳の活性化の状態が異なることも示されている。松田剛ら（2003）は、近赤外線分光法を用いて、4種類のテレビゲーム（シューティング、リズムアクション、ブロック落とし、サイコロパズル）のそれぞれの操作中、および前後の局所血流変化を計測し、加算作業と比較している<sup>12</sup>。その結果、加算作業に比べて、テレビゲーム中は脳の広範囲で血流が減少し、特にリズムアクションでは、全ての部位で血流が減少することが示された。田中美帆ら（2006）は、テレビゲームの熟練者（長期利用者）と初心者の大学生を対象として、テレビゲームの習熟度が脳活動に及ぼす影響を脳波計測によって検討している。この研究では、リズムゲーム（画面の記号と音楽に合わせて太鼓をたたくゲーム）、パズルゲーム（さいころを転がし、隣り合うさいころの目をそろえるゲーム）、カーレース、アクションゲーム（戦国時代の武将になり、敵を倒しながら進めるゲーム）を用いて、それぞれのゲームプレイ中のガンマ帯域<sup>13</sup>の脳波を比較した。その結果、リズムゲームは、他のテレビゲームよりも、前頭部におけるガンマ帯域の増加が有意に低いことが示されている。

#### 4.4.4. インターネットの影響

##### （1）学力的側面への影響

インターネットの使用が学力的側面に及ぼす影響については、認知能力、情報活用能力、国際理解などへの影響を検討した研究がある。

認知能力については、10歳から18歳までを対象とした海外の縦断研究(Jackson et al. 2006)において、インターネットの利用がより高い学業成績や読解力を予測したことが報告されている。しかし、研究数が少ないために、現状では明確な結論を出すことは難しく、今後の研究が待たれるところである。

情報活用能力の育成については、準実験<sup>14</sup>やパネル調査という方法を用いた研究がある。たとえば、学校におけるインターネット使用の効果について、内藤ら（2001）は、準実験の手法を用いて、インターネット活用校（光ファイバー導入によって、インターネットを利用した授業が多く行われるようになり、授業内容が充実した中学校）の生徒と、インターネット非活用校（光ファイバーが導入されておらず、インターネットを使用した授業が行われていなかった中学校）の生徒の間で、情報活用の実践力に伸びが見られるかどうかを検討している。その結果、インターネット活用校の生徒のほうが、非活用校の生徒よりも情報活用の実践力が全体的に高まっていたことが示された。また、情報活用能力の下位能力では、収集力、判断力、処理力、発信・伝達力が高まっていたことが示された。

そのほかの研究でも、情報活用の実践力、情報の科学的理解の一部は、インターネ

ット利用によって伸びることが示唆されている（近江ほか 2005，坂元桂ほか 1999）。しかし，情報社会に参画する態度については，こうした効果は見られず（樞淵ほか 2003），インターネット使用をただ増やすだけではなく，体系的な授業の必要性が示唆されている。

国際理解の育成についても，パネル調査を用いた研究がある。鈴木ら（2001）は，高校生を対象として，日本語，あるいは外国語でのインターネット使用が国際理解に及ぼす影響を検討した。その結果，男子では，外国語でのインターネット使用が意識（人権の尊重，世界連帯意識の育成）を高めることが示された。一方，女子では，知識（他国文化の理解，外国語の理解）が外国語でのインターネット使用を高めることが示されている。

## （２）社会・对人的側面への影響

インターネット使用が社会性に及ぼす影響については，インターネットに関する初期の研究では，悪影響を示唆するものが見られたが，近年ではむしろよい影響を示唆する研究のほうが多く見られるようになってきている。海外では，3回の縦断調査を行った結果，インターネット使用によって，コミュニケーション，社会参加，心理的幸福感などにより影響が見られたことが報告されている（Kraut et al. 2002）。

日本において，インターネット使用が社会性に及ぼす影響を実証的に検討した研究は多くないが，近年，少しずつ研究論文が見られるようになってきた。鈴木ら（2003）および安藤玲子ら（2004）は，情報系専門学校の男子生徒を対象として，インターネット使用が社会性に及ぼす影響を検討している。鈴木ら（2003）では，インターネット使用が社会的スキルに及ぼす影響について検討している。この研究では，インターネットのさまざまなアプリケーションの中で，電子メールとネットワークゲームの利用が社会的スキルを高めることが示されている。

安藤ら（2004）は，インターネット使用がネット上の対人関係や社会的効力感，心理的健康に及ぼす影響について検討している。この研究では，インターネット利用をチャットのような同期ツールと，電子メールや掲示板のような非同期ツールの利用に分けて分析を行い，（1）同期・非同期ツールを多く使用するほど，ネット上での対人関係は多くなる，（2）同期ツールを多く使用すると，人生満足度と社会的効力感は低くなるが，（3）同期ツールを多く使用してネット上の異性友人数が多くなるほど，人生満足度は高くなり，（4）同期ツールを多く使用してネット上の知人数や同性友人数が多くなるほど，社会的効力感が高くなる，（5）非同期ツールを多く使用してネット上の知人数が多くなるほど，社会的効力感が高まることが示されている。

### 4.4.5. おわりに

本節では，読書，テレビ，テレビゲーム，インターネットの影響についての研究を紹介してきたが，先行研究では，メディアの影響はよい影響も悪影響も見られている。

テレビゲームやインターネットと社会的不適応のように、社会的には悪影響が危惧されていても、実証されていない、あるいは、逆の方向の影響が見られることもある。本節で紹介したメディアの影響研究の領域の中で研究数が全体的に少ないものについては、まず、どのようなメディアでどのような影響が見られるのかについて、短期的、長期的な影響に関する知見を蓄積していく必要がある。特に、発達という観点からは、長期的な影響の検討が必要であると考えられるが、いずれのメディアの影響研究の領域でも長期的な影響を検討した研究数は多くはなく、今後の研究が期待される。

メディアの影響の方向性を規定する要因として、本節では、コンテンツ、保護者の態度・行動を取り上げてきたが、このほかにも、利用状況、個人差などによって、メディアの影響は変わることが示されている。こうした影響の規定因、また、影響プロセスなどについても検討を重ねていくことによって、家庭、教育や臨床現場でのメディアの有効利用につながる知見が広く提供されていくことが望まれる。 (鈴木)

## 注

- 1 パネル調査とは、同一の研究対象者に同一の調査を2回以上行うことによって、変数間（読書量と情報活用能力など）の因果関係を推定する研究手法のことである。
- 2 テレビ視聴が認知能力に及ぼす国内外の実験、調査研究のレビューとしては、以下の文献がある。  
近江玲(2003)．“テレビと認知能力”．坂元章編．メディアと人間の発達．学文社， p.23-38.  
近江玲(2007)．認知能力 メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向 一文献調査— (研究代表者：坂元章)．平成18年度文部科学省委託「青少年を取り巻く有害環境対策の推進」調査研究事業，p.173-182.
- 3 長期的影響は、縦断研究（ある対象者に調査を一度行った後、ある程度の時間間隔を置き、同じ対象者に対して複数回、同じ調査あるいはその一部を行う研究方法）によって得られたデータに対して、一定の方法で分析することによって、ある程度影響関係を特定できるといわれている。複数回行った調査が基本的に同一のものである場合には、先述（注1）のように、「パネル調査」という。
- 4 メタ分析とは、同じテーマで行われた複数の研究結果を統計的手法によって統合し、全体としての効果を推定する方法のことである。  
テレビ視聴と学力との関連を検討したメタ分析研究として、以下の文献がある。  
Williams, P. A. Haertel, E. H., Haetel, G. D., & Walberg, H. J. (1982). The impact of leisure time television on school learning: A research synthesis. *American Educational Research Journal*, 19(1), p.19-50.
- 5 テレビ視聴量が攻撃性に及ぼす国内外の実験、調査研究のレビューとしては、以下の文献がある。  
佐々木輝美, 堀内由樹子(2007)．暴力メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向 一文献調査— (研究代表者：坂元章) 平成18年度文部科学省委託「青少年を取り巻く有害環境対策の推進」調査研究事業，p.103-120.
- 6 内容分析とは、メディアが提示している情報やメッセージの1つ1つを分類したり、評価したりすることによって、その特徴を定量的に捉えようとする分析方法である。

テレビ番組の暴力描写, 向社会的行為描写の内容分析研究としては, 以下の文献が参考になる。

- (1) 岩男壽美子 (2000). テレビドラマのメッセージ : 社会心理学的分析. 勁草書房, 257,4p.
  - (2) 佐渡真紀子, 坂元章, 鈴木佳苗 (2004). テレビ番組における暴力および向社会的行為描写の分析. 日本教育工学会論文誌. 28 (Suppl), p.77-80.
  - (3) 坂元章 (2007). テレビ番組の暴力描写に対する評価システムの構築 —内容分析と縦断的調査に基づいて—. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 15203026.
  - (4) Gunter, B., & Harrison, J., & Wykes, M. (2003). Violence on Television: Distribution, Form, Context, and Themes. Lawrence Erlbaum Associates.
  - (5) Smith, S. L, Wilson, B. J., Kunkel, D., Linz, D., Potter, J., Colvin, C. M., & Donnerstein, E. (1998). “Violence in television programming overall: University of California, Santa Barbara study”. National Television Violence Study. Vol.3. M. Seawall (Ed.). Sage Publications, p.5-220.
- 7 テレビゲーム使用が認知能力に及ぼす国内外の実験, 調査研究のレビューとしては, 以下の文献がある。
- 井堀宣子 (2003). “テレビゲームと認知能力”. メディアと人間の発達. 坂元章編. 学文社, p.80-94.
- 8 視覚的注意, 空間的視覚化について, 注7の文献では, 以下の定義が紹介されている。視覚的注意とは, 多くの異なる物体の動きを追い続ける能力であるとされる。また, 空間視覚化とは, 「物体を頭の中で回転させたり, 回転した2, 3次元の物体を操作する能力」, 「2, 3次元の物体や物体と環境との関係を知覚したり, 想像上で保持する能力」とされる。
- 9 テレビゲームと脳活動に関する国内外の実験, 調査研究のレビューとしては, 以下の文献がある。
- 坂元章 (2008). 「シミュレーションゲームの脳活動と認知への影響の研究」研究報告書 (研究代表者: 坂元章)。財団法人科学技術融合振興財団平成 17 年度調査研究助成研究。
- 10 前頭前野は, 行動をコントロールし, 記憶や感情, 学習能力を発達させるのに重要な役割を果たしている。この前頭前野の発達には, 20 歳までに十分な刺激が与えられることが必要で, この時期にそれが阻害されると一生そのダメージを負うことになる。
- 11  $\alpha$  波は, 人の脳波の 8~13Hz 周波数成分のことであり, 安静時, 閉眼時に他の周波数成分よりも多く見られるとされる。 $\beta$  波は, 14~30Hz 周波数成分のことであり, 日ごろの活動時に多く見られるとされる。
- 12 下記 URL も参考のこと。  
松田剛. テレビゲームが脳に与える影響。  
<http://ardbeg.c.u-tokyo.ac.jp/~hlab/pc/studies/matsuda.html>, (参照 2008-03-20)。
- 13 ガンマ帯域は, 20Hz~30Hz 以上の周波数帯域であり, 認知的活動性 (注意, 特徴統合, 知覚学習, 記憶など) との深いかかわりがあるという実験結果が示されている。
- 14 準実験とは, 現実場面において, 被験者をランダムに振り分け, 統制群や他の条件との比較を通して仮説を検証するという方法を用いることが難しい場合に, ランダム配置と統制群の設定を満たさないが, 実験の形態をとるものをいう。

## 参考文献

- 足立にわか, 坂元章, 木村文香, 小林久美子, 勝谷紀子, 鈴木佳苗, 伊部規子, 高比良美詠子, 坂元桂, 森津太子, 波多野和彦, 坂元昂 (1999). メディア使用が情報活用能力に及ぼす影響—中学生と高校生に対するパネル調査—. 日本教育工学雑誌. 23, p.99-104.
- Aksoy, T., & Link, C. R. (2000). A panel analysis of student mathematics achievement in the US in the 1990s: Does increasing the amount of time in learning activities affect math achievement?. *Economics of Education Review*. 19(3), p.261-277.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*. 12(5), p.353-359.
- 安藤玲子, 坂元章, 鈴木佳苗, 小林久美子, 樞淵めぐみ, 木村文香 (2004). インターネット使用が人生満足感と社会的効力感に及ぼす影響—情報系専門学校男子学生に対するパネル調査—. パーソナリティ研究. 13(1), p.21-33.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Vicarious reinforcement and imitative learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 67, p.601-607.
- Benesse 教育研究開発センター (2005). “携帯電話の利用実態”. 第1回子ども生活実態基本調査報告書.  
<http://benesse.jp/berd/data/dataclip/clip0001/index.html>, (参照 2008-03-20).
- Berkowitz, L., & Alioto, J. T. (1973). The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*. 28(2), p.206-217.
- Eron, L. D., Huesman, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does Television violence cause aggression?. *American Psychologist*. 27(4), p.253-263.
- Farrar, K. M., Kremer, M., & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, 56, p.387-405.
- Fisch, S. M. (2002). “Vast Wasteland or vast opportunity? Effects of educational television on children’s academic knowledge, skills, and attitudes”. *Media Effects: Advances in theory and research*. J. Bryant & D. Zillmann (Eds.). 2nd ed., Lawrence Erlbaum Associate, p.397-426.
- Friedrich-Cofer, L. K., Stein, A. H., Kipnis, D. M., Susman, E. J., & Clewett, A. S. (1979). Environmental enhancement of prosocial television content: Effects on international behavior, imaginative play, and self-regulation in a natural setting. *Developmental Psychology*. 15(6), p.637-646.
- Gaddy, G. D. (1986). Television impact on high school achievement. *Public Opinion Quarterly*. 50(3), p.340-359.
- Hearold, S. (1986). “A synthesis of 104 effects of television on social behavior”. *Public communication and behavior*. Vol1. G. Comstock (Ed.), Academic Press, p.65-133.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986). “The development of aggression in American children as a consequence of television violence viewing”. *Television and the aggressive child: A cross-national comparison*. L. R. Huesmann, & L. D. Eron (Eds.), Lawrence Erlbaum Associates, p.45-80.
- Huesman, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. (2003). Longitudinal relations between children’s exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*. 39(2), p.201-221.
- Jackson, L. A., von Eye, A., Biocca, F. A., Barbatsis, G, Zhao, Y., & Fitzgerald, H. E. (2006). Does home Internet use influence the academic performance of low-income children?. *Developmental Psychology*. 42, p.429-435.

- 「情報モラル教育」指導手法等検討委員会 (2007). 小中高生情報通信機器利用状況実態調査 平成 18 年度文部科学省委託事業『情報モラル等指導サポート事業』.  
<http://kayoo.org/moral-guidebook/enquete/figerlist.html>, (参照 2008-03-20).
- 漢那憲治 (1979). 読み聞かせの効果 (I): 読書力におよぼす読み聞かせの効果についての一考察. 読書科学. 22, p.95-103.
- 樫淵めぐみ, 坂元章, 小林久美子, 安藤玲子, 木村文香, 足立にれか, 内藤まゆみ, 鈴木佳苗, 高比良美詠子, 坂元桂, 毛利瑞穂, 加藤祥吾, 坂元昂 (2003). 学校におけるインターネットの活用が生徒の情報化社会レディネスに及ぼす効果—中学生を対象にした準実験による評価研究—. 日本教育工学雑誌. 26, p.377-383.
- 川島隆太 (2001). 自分の脳を自分で育てる. くもん出版, 143p.
- 木村文香, 坂元章, 相良順子, 坂元桂, 稲葉哲郎 (2000). テレビゲーム使用と社会的適応性に関する縦断データの分析. 性格心理学研究. 8, p.130-132.
- Koolsta, C. M., van der Voort, T. H. A., & van der Kamp, L. J. Th. (1997). Television's impact on children's reading comprehension and decoding skills: A 3-year panel study. Reading Research Quarterly. 32(2), p.128-152.
- Krashen, S. D. (1996). 読書はパワー. 長倉美恵子, 塚原博, 黒沢浩訳. 金の星社, 166p.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford (2002). Internet paradox revised. Journal of Social Issues. 58, p.49-74.
- 松田剛, 開一夫, 嶋田総太郎, 小田一郎 (2003). 近赤外分光法によるテレビゲーム操作中の脳活動計測. シミュレーション&ゲーミング. 13, p.21-31.
- 森昭雄 (2002). ゲーム脳の恐怖. 日本放送出版協会, 196p.
- 内閣府 (1998). 青少年とテレビ, ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究.  
<http://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/tv/tv.htm>, (参照 2008-03-20).
- 内藤まゆみ, 坂元章, 毛利瑞穂, 木村文香, 樫淵めぐみ, 小林久美子, 安藤玲子, 鈴木佳苗, 足立にれか, 高比良美詠子, 坂元桂, 加藤祥吾, 坂元昂 (2001). 学校におけるインターネット活用が生徒の情報活用の実践力に及ぼす効果—中学生の準実験による評価研究—. 日本教育工学雑誌. 25(2), p.63-71.
- NHK 放送文化研究所 (2003). 子どもに良い放送プロジェクト 第1回フォローアップ調査 結果報告.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo\\_03012001.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo_03012001.pdf), (参照 2008-03-20).
- NHK 放送文化研究所編 (2006). 日本人の生活時間 : NHK 国民生活時間調査. 2005. 日本放送出版協会, 250p.
- NHK 放送文化研究所 (2005). 子どもに良い放送プロジェクト 第2回フォローアップ調査 結果報告.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo\\_05030101.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo_05030101.pdf), (参照 2008-03-20).
- NHK 放送文化研究所 (2006). 子どもに良い放送プロジェクト 第3回フォローアップ調査 結果報告.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo\\_06040701.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo_06040701.pdf), (参照 2008-03-20).
- NHK 放送文化研究所 (2007). 子どもに良い放送プロジェクト 第4回フォローアップ調査 結果報告.  
[http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo\\_07050701.pdf](http://www.nhk.or.jp/bunken/research/bangumi/kodomo/pdf/kodomo_07050701.pdf), (参照 2008-03-20).
- 近江玲, 坂元章, 安藤玲子, 秋山久美子, 木村文香, 樫淵めぐみ, 内藤まゆみ, 高比良美詠子, 坂元桂, 足立にれか, 鈴木佳苗, 加藤祥吾, 坂元昂 (2005). インターネット使用と情報活用の実践力の

- 因果関係—中学生に対する3波パネル研究—. 日本教育工学会論文誌. 29, p.11-21.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*. 21(4), p.516-546.
- Sakamoto, A. (1994). Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school students. *Journal of Applied Social Psychology*. 24, p.21-42.
- 坂元章 (1999). テレビゲームは社会的不適応を招くか. *児童心理*. 53(3), p.111-118.  
<http://www.hss.ocha.ac.jp/psych/socpsy/akira/media/tvg3.htm>, (参照 2008-03-20).
- 坂元章 (2000). 21世紀はテレビゲーミング社会—娯楽主導から有効利用へ—. *シミュレーション&ゲーミング*. 10, p.4-13.
- 坂元章, 足立にれか, 鈴木佳苗, 馬場英顯, 櫻谷昭夫, 大串一彦, 原勤, 坂元昂 (1998). コンピュータ使用と子供の論理性・創造性の発達に関するパネル研究. *日本教育工学雑誌*. 22, p.65-68.
- Sakamoto, A. & Sakamoto, T. (1993). Causal relationships between computer use, creativity, and motivation for learning in children: A panel study of male elementary school students. *Educational Technology Research*. 16(1-2), p.1-10.
- 坂元桂, 坂元章, 森津太子, 高比良美詠子, 足立にれか, 伊部規子, 鈴木佳苗, 勝谷紀子, 小林久美子, 波多野和彦, 坂元昂 (1999). インターネット使用とインターネット活用能力及び活用意欲との因果関係—中学生と高校生のパネル調査による評価研究—. *教育システム情報学会誌*. 15, p.293-299.
- 坂元桂, 高比良美詠子, 坂元章, 馬場英顯, 櫻谷昭夫, 大串一彦, 原勤, 坂元昂 (1998). マスメディア接触が子供の認知発達に及ぼす影響. *日本教育工学会誌*. 22, p.69-72.
- 佐々木良輔 (1998). 「思いやりの気持ち」に与える読書の影響. *読書科学*. 42, p.47-59.
- 佐々木良輔 (1999). 読書による「思いやりの気持ち」の意見・態度変容. *読書科学*. 43, p.119-127.
- 佐々木輝美, 堀内由樹子 (2007). 暴力メディアが青少年に及ぼす影響に関する研究の動向—一文献調査— (研究代表者: 坂元章). 平成18年度文部科学省委託「青少年を取り巻く有害環境対策の推進」調査研究事業, p.103-120.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*. 27(3), p.409-431.
- Stein, A. H., Fox, S., Greer, D., Watkins, B. A., & Whitaker, J. (1981). The effects of TV action and violence on children's social behavior. *Journal of Genetic Psychology*. 138, p.183-191.
- 鈴木佳苗 (2007a). “読書が小学生・中学生に及ぼす影響”. 生涯にわたる読書能力の形成に関する総合的研究. 研究代表者: 立田慶裕. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 16330161, p.93-106.
- 鈴木佳苗 (2007b). “テレビ番組の暴力描写の視聴傾向が攻撃性, 恐怖世界観, 脱感作に及ぼす影響: 小学生に対する縦断調査”. テレビ番組の暴力描写に対する評価システムの構築—内容分析と縦断的調査に基づいて—. 研究代表者: 坂元章. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 15203026, p.265-304.
- 鈴木佳苗 (2007c). “テレビ番組の暴力描写の視聴傾向が攻撃性, 恐怖世界観, 脱感作に及ぼす影響: 中学生に対する縦断調査”. テレビ番組の暴力描写に対する評価システムの構築—内容分析と縦断的調査に基づいて—. 研究代表者: 坂元章. 文部科学省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 15203026, p.305-367.
- 鈴木佳苗, 坂元章, 足立にれか, 木村文香, 森津太子, 坂元桂, 高比良美詠子, 小林久美子, 樫淵めぐみ (2001). インターネット使用が国際理解に及ぼす影響—高校生に対するパネル研究—. *教育システム情報学会誌*. 18, p.398-409.

鈴木佳苗, 坂元章, 小林久美子, 安藤玲子, 樞淵めぐみ, 木村文香(2003). インターネット使用がソーシャルスキルに及ぼす影響. 日本教育工学雑誌. 27, p.117-120.

田中美帆, 平澤恭子, 鈴木佳苗, 小西行郎, 坂元章 (2006). “テレビゲームの種類と習熟度が脳波に与える影響 —ガンマ帯域周波数含有率による検討—”. お茶の水女子大学 21 世紀 COE プログラム「誕生から死までの人間発達科学」プロジェクト I 編. 基礎的心理発達過程の解明と教育的支援 平成 17 年度研究報告書, p.47-53.

梅原宣子, 坂元章, 井出久里恵, 小林久美子 (2002). テレビゲーム使用がシャイネスに及ぼす影響 —中学生の縦断データの分析—. 性格心理学研究. 11, p.54-55.

湯地宏樹(1996). テレビゲーム遊びと規則性推理との関係. 幼年教育研究年報. 18, p.57-62.

全国 SLA 調査部 (2007). 第 53 回学校読書調査報告. 学校図書館, No.685, p.12-35.

#### 4.5. 子どもの情報行動に関する社会学的研究

歴史学・社会学の古典とも呼べる研究のひとつ、『〈子供〉の誕生：アンシャン・レジーム期の子供と家族生活』のなかで Aries が明らかにしたように、近代化の過程で、子どもは「小さな大人」から「純真無垢であり、特別な庇護を受けるべき存在」へと変容を遂げた (Aries 1980)。一方、情報メディアの発達は、近代に生きる人びとを直接的に経験可能なリアリティの場から引き剥がし、抽象化された情報空間のもとに置いてきた (Lippman 1987)。そして同時に、この抽象化された情報空間では「本物」を見失う危険性があるという認識が醸成された。

このような「純真無垢な子ども」と「本物を見失わせる情報メディア」という認識枠組みは、「本物を見失わせる情報メディアは、子どもに悪影響を与える」という言説へと繋がっていく。こうした考え方は、テレビやゲーム、携帯電話（ケータイ）が登場した当時の社会の反応を見ても明らかなように、新興メディアが登場したときに特に顕著に表れる。ここでは、何をもたらずか予測ができない「新しさ」と従来のスタイルとの「断絶」がとりわけ強調される。

しかし、こうした電子的な情報メディアだけが「悪」と位置づけられるわけではない。今では娯楽の1つとして一般化し、さらには「芥川賞」や「直木賞」などをはじめとする荣誉ある表彰の対象にもなっている小説も、かつては「俗悪メディア」と見なされていた。高橋一郎は、明治期には人に悪影響を及ぼす「俗悪メディア」と価値づけられていた小説が、次第に「教育的メディア」へと転換を遂げていく過程を、知識社会学の枠組みを用いながら考察している (高橋 1995)。またパオロ・マツァリーノは、時代によって「悪役」になるメディアが、日本では本 → 映画 → テレビと移り変わってきたことを指摘している (マツァリーノ 2004)。

彼らが明らかにしているように、小説や本、情報メディアの価値はそれだけを単独で取り出して論じられるものではなく、社会的、時間的、政治的な文脈など、その背景と密接に関わりあっている。また、私たちは新しく登場したメディアをその都度受容し、環境の中に組み込んできた。つまり情報メディアが一方的に私たちの社会を変容させてきたのではなく、それを受容してきた人間や社会の側の働きも同じように重要であり、注目する必要があるだろう。

社会学は、「私たち自身の生活や他の人びととの生活を形づくる諸々の影響作用について、自分個人の世界観を抜きにもっと注意深く考察する」<sup>1</sup> (Giddens 2004) ことを1つの思考スタイルとし、当然そうあるべきものとして日常生活のなかに溶け込んでいる規範や仕組みそのものを論題として俎上へ乗せ、一度解体し、その自明性を成立させている様々な要素について分析する。そこで本稿では「子どもの情報行動」をめぐる社会学的研究のレビューとして、「子どもの情報行動」、すなわち本を読む、テレビを見る、ケータイを使う、インターネットを使う…といった行為を、社会的、文化的、政治的、経済的、時間的、空間的な文脈と密接な結びつきをもったものとして捉え、考察している近年の成果を紹介する。

#### 4.5.1. 子どもと情報メディア環境

テレビ、本、マンガ、ゲーム、インターネット、携帯電話、オーディオ機器など、様々な情報メディアで構成されている現代の情報メディア環境と子どもたちの関係は、どのように理解することができるのだろうか。ここでは、情報メディア環境と子どもの関係の歴史性や、情報メディアが子どもたちのコミュニケーションに与える影響について分析した研究を紹介する。

小林直毅、毛利嘉孝編の『テレビはどう見られてきたのか：テレビ・オーディエンスのいる風景』は、日常生活に溶け込み自明化してしまったために、依然情報メディアの1つとして重要な位置を占めているにもかかわらず、議論の素材として取り上げられることの少なくなったテレビと、その「オーディエンス」の関係、つまり「具体的にどのような空間と時間のもとにテレビが置かれているか」、「テレビを見ることによって、具体的に何をどのように体験しているか」、「具体的にそうした体験を通じて、どのような人が、どのようにしてテレビ・オーディエンスとして存在することになるのか」に焦点を当てた論文集となっている。そのなかでも小林直毅は「若者」というオーディエンスの誕生について（小林直毅 2003）、小林義寛は「家族団らん」とテレビの関係について論じている（小林義寛 2003）。

佐藤卓己は、歴史的な文脈から「メディア」を論じる代表的な論者であるが、情報メディアの歴史の変遷が子どもと大人の関係にもたらした影響について、次のように指摘する。書物による情報伝達では読み書き能力に優れた大人と、その能力が未熟な子どもという大人優位の関係が成立し得たが、映画、ラジオに始まる電子メディアはその関係を変質させ、子どもと大人の境界は消滅してきた。その要因としては、電子メディアが提供する情報は、文字ほどの抽象性を持っておらず、年齢にかかわらず理解可能であり、また伝達される内容も明確に「大人向け」、「子ども向け」と区分されてはいないことなどがあるという（佐藤 2006）。

以上の論考は、それぞれのメディアの社会における位置づけが変化していることに留意せず、情報メディアについて論じることや、大人を優位とする大人と子どもの関係を出発点とし、子どもと情報メディアの関係を理解しようとするのが、時としての外れに終わる危険性に気付かせてくれる。子どもと情報メディアの関係や大人と子どもの関係は、決して静態的なものではなく、歴史の網の目のなかでダイナミックに変容していくものであり、このことに注意を払う必要があるだろう。

また、情報メディアと子どものコミュニケーションとの関連に注目した研究として、下記などが挙げられる。

橋元良明は、情報メディアが友人を中心とする対人関係に全体的な影響を及ぼす、という考え方には留保を示しながらも、若者の特質とメディア利用が何らかの関係を持っていることは十分考えられるとし、ポケベル・ケータイの利用者では、非利用者よりも人との共感性が高く、現実体験を重視する傾向にあること、テレビゲーム利用者は、非利用者よりも共感性が低く、現実体験を軽視する傾向にあることを実証デー

タから明らかにしている（橋元 1998）。

松田美佐はケータイが仲介する若者のコミュニケーションの構造について分析を行い、その特質を「選択的」に結びつけられる対人関係であるとし、従来の人間関係の広い／狭い、深い／浅いとは位相の異なるものであることを指摘している（松田 2000）。ケータイとコミュニケーションのあり方との関わりを論じている論者として、松田のほか辻大介などが挙げられる（辻 1999, 鈴木・辻 2006）。

浅野智彦はインターネット上のコミュニケーションの特質を押さえた上で、現代の若者のアイデンティティについて論じ、「今や自己は抽象的・規範的な他者というクッションを間におくことなく、あれこれの具体的な他者との諸関係にストレートに接続するようなものになってきている」<sup>2</sup>こと、またその自己像の特徴として、「一貫性や統合性を失い、無数の諸関係の中に緩やかにほどけて行きつつある」<sup>3</sup>と指摘している（浅野 2005）。

橋元、松田、辻らによる一連の研究は、「若者は人間関係が希薄である」という言説が現実妥当かどうかを意識しながら、こういった言説と距離を取りつつ、実証的で冷静な分析を行ったものとして位置づけられよう。

#### 4.5.2. 子どもの身体と情報メディア

メディアを受容する側のありように注目した視点として、社会があるメディアを受容していく過程で私たちが組み込んでいく身体感覚への注目がある。「身体感覚に注目する」とはどういうことか、読書を例に示してみよう。書を読むときの基本スタイルはかつて「音読」であったが、明治期以降の近代化の過程のなかで、人びとは「黙読」というスタイルを自明化してきた、言い換えれば「黙読」というスタイルが私たちの身体にビルトインされてきた（御手洗 1999, 2002, 山梨 2001）。同じようなことが、テレビやゲーム、ケータイなど他のメディアとの関係でも言えるのではないか。こうした着眼点のことを指している。

藤村正之は、1990年代以降におけるメディア環境と子ども・若者たちの身体というテーマを、(1) 背景、(2) 言説、(3) 感覚という論点に整理し、説明している。(1) では、メディア環境が子どもや若者たちの生活や意識にもたらす比重の増大を、メディア自体の影響に求めるのではなく、希薄化した人的環境との相関関係のもとで大局的に論じ、(2) では、メディアと子どもをめぐる議論の言説が「メディア・バッシング」と「メディア・アドボカシー」に2極化していることを取り上げ、どちらの言説においても背景となる社会状況への洞察が十分でないために、実情を適切に反映してはいないことを指摘している。(1), (2) を押さえたうえで、(3) でメディアのハードとしての表現形態や機器がもたらす身体感覚(インタラクティブ感, 身体の記号化, 身体感覚化など)について検討している（藤村 1998）。

吉見俊哉は、テレビアニメ、テレビゲーム、ディズニーランドといった子どもたちのメディア環境を取り上げ、それぞれを歴史的に振り返りつつ、1960年以降「子どもたちの日常のリアリティそのものが、メディアによって取り囲まれ、映像的に構成さ

れるようになってきている」<sup>4</sup>、「テレビ映像的な世界像は、すでに子どもたちの世界の外側から影響を及ぼしているというよりも、子どもたち自身がさまざまな自分たちの物語を作り出していくときの規定的なコードとなっている」<sup>5</sup>とし、メディア環境の歴史的変遷が子どもの身体感覚にどのような影響を及ぼしたか、また、新しい身体感覚を身に付けた子どもの実践が、周囲の環境にどのような作用を及ぼしているのか、ということ进行分析している（吉見 1995）。吉見は日本におけるカルチュラル・スタディーズの代表的な論者である<sup>6</sup>。カルチュラル・スタディーズでは文化を、「統一的一貫的な原理で構成されるものというより、さまざまな諸要素がぶつかる戦場のようなものであり、矛盾や亀裂が発生し、ねじれや妥協を包含しながら、あたかも結果的に所与であるかのように構成されていく」<sup>7</sup> 政治性をおびた実践プロセスであると考え（藤村 2007）。吉見が示しているように、カルチュラル・スタディーズの分析枠組みを用いることにより、情報メディアがもたらす能動的な環境変化だけでなく、情報メディアを使用する側が環境を構成していく実践に注目した分析にまで、考察の幅を広げることができる。

水越伸は、新興メディアを積極的に使いこなそうとし、工夫を加える利用者に注目する。無線やラジオ、パソコンの草創期を取り上げながら、メディアの「遊び」としての利用、すなわち「可能な利用法」を模索する積極的な利用者の活動の重要性を歴史的な分析から示している（水越 2002）。

技術を受容する身体へ注目することは、昨今注目されることが多いメディア・リテラシー教育についても新しい可能性を示唆する。吉見は現在の子どもが有している想像力、身体感覚、共同性を前提としたメディア・リテラシー教育を提唱しており、単に情報メディア機器の使い方を学ぶだけでなく、メディアを媒介として成立する世界のあり方を自覚し、能動的に再編していく方法を身につける必要性を主張している（吉見 1995）。水越はメディアを利用する際に『『あな』や『すきま』を見いだし、そこに主体的に棲息する力』としてのメディア・リテラシーが必要であるとしている。水越は技術が使い方を規定するのではなく、人が技術の使い方を規定すると捉え、メディアへ能動的に関わっていくリテラシーの必要性を主張している（水越 2002）。

#### 4.5.3. 「子どもと情報メディア」をめぐる言説の分析

本論の冒頭で、「本物を見失わせる情報メディアは、子どもに悪影響を与える」というイメージについて触れた。このような言説は、ことあるごとにマスメディアによる報道などによって増幅し、私たちのなかに定着してきたように思われる。一方で、子どもと情報メディアの関係をポジティブに捉える言説がある。「新しい情報技術やメディアは輝かしい未来社会を実現する」といったものである。北田暁大・大多和直樹が整理しているように、子どもとメディアの関係というトピックをめぐっても、このような否定的な言説と、肯定的な言説が、お互いに摩擦することなく併存するという状況がある（北田、大多和 2007）。特に、子どもとメディアというトピックが話題になる機会が多い教育の文脈においては、明確に現れると考えられる。しかし、現実を

このような二極化の枠組みで捉えることは難しく、大多和が指摘しているように、二元論に回収されることなく、より冷静で深遠な議論を繰り広げていくことが求められており、ここではそういった試みを紹介する。

教育界の情報メディアに対する価値付けの恣意性とその恣意性が正当性を獲得するメカニズムを明らかにしたのものとして、冒頭で紹介した高橋の論考がある(高橋 1995)。

大多和は高橋の研究に着想を得、「メディアが価値付けられる現象に着目することにより、教育界と社会がいかなる関わり方をしているのかについて考察する」<sup>8</sup> という観点から、メディアの悪影響論とメディアの教育への導入という相容れない2つの現象が同時進行しているという現代的なメディア状況の理解を試みている(大多和 1997)。また別の論稿において、主にテレビを中心にテレビゲーム等も含めながら、戦後の教育界においてメディアに対し、どのような言説が生成されていったのか、3つの時代区分(1950年代～1960年代後半、1960年代後半～、1980年代～)について整理し、知識社会学の視座から検討を加えている。そのうえで現在の教育分野の議論では、メディアがもたらす「ヴァーチャル」な世界に対する、教育的価値の相対的に高い「リアル」な世界、リアルな世界を思考力を育むことによって豊かにする「イマジナリ」な世界、という見方が主流になっていると指摘している。このような想定のもとでは、現実世界のリアル性、体験教育を過剰に評価してしまうきらいがあるが、ヴァーチャルがすでに現代の経験を枠づけている要素の1つであると考えられる現在では、そこを出発点とした教育の創出が必要なのではないか、と示唆している(大多和 1999)。そのほか情報化と若者の描かれ方について、1980年代後半から1990年代前半にかけて検討を加えたものとして、新井克弥の研究がある(新井 1993)。

また言説の生成過程を歴史的に分析するのではなく、言説が根拠としている「事実」の危うさを指摘する研究もある(阿久津ほか 1989, 1990, 1991)。阿久津善弘らは、子どもに悪影響を与えるとされる暴力番組の暴力刺激が一樣に扱われてきたことの問題性を指摘し、どのような暴力番組が、視聴者にどのような影響を与えるのかを暴力番組の類型化の試みを通して明らかにしている。

八尋茂樹は、印象論のみでテレビゲーム批判／擁護論を唱えるのではなく、議論の足場を固めてからゲームの効用や悪影響について論じる必要があると指摘し、ゲームに対する批判的見解と肯定的見解が、実際のゲームのどのような内容と関連しているのかを、エスノグラフィーの手法を用いて明らかにしている(八尋 2005)。八尋によると、情報提供者の語りの内容は、状況(会話が大人同士／子ども同士／大人と子どもで行われたか)によって、否定的／肯定的と使い分けられており、それらの語りを多面的に捉え、立体的に構築していくことにより、ゲームに対する人々の見解を社会的・家庭的・教育的な文脈から理解することが可能になるとしている。

前述のマツァリーノは、子どもの読書の通説の1つとも言える「小中高と学校段階が上がるにつれて読書量が減る」という読書調査の結果に対し、異なる学校段階では、読書する本の難易度や量が大きく異なることが考えられ、読書冊数のみから「読書量が減った」という結論を導くやり方の危険性を指摘している。

これから子どもの情報行動についてより深遠な議論を展開していくためには、言説

の歴史性や言説の拠り所である各種データやその結果分析の危うさを自覚し、言説についてじっくり吟味していく必要があるのではないだろうか。

#### 4.5.4. 子どもの情報行動に潜在する階層性

観察し易い形で現れないために見過ごされがちではあるが、子どもの情報行動の根本的な部分に、社会構造の階層性がある程度反映されていると考えることができる。

出身階層が何であれ、本人の才能と努力次第では、「いい学校」や「いい会社」に入ることができる—このことが真実であって欲しいと願う人は少なくないだろう。しかし、教育社会学の研究者が明らかにしてきたように、教育達成度と出身階層の間には少なからず関連性があるという（荻谷 2001）。これには経済的な富裕度などのほかに、親の学歴の高さ、話し方の作法、どのような趣味を持っているかなど、日常の生育環境のなかで身につけていく有形・無形の文化的環境や条件もまた、重要な影響を及ぼしている。つまり文化が一種の資本（文化資本）として作用し、その多寡が学校教育や就業などの場面で階層性を再生産（文化的再生産）する契機となっているのである（Bourdieu 1990, 1991）。

子どもの情報行動も例外ではなく、個々の子どもたちの情報行動の背景には文化資本の多寡という問題が潜在しているということに注意を払う必要があるだろう。家にどのくらい、どのような本があるかということや、テレビ、パソコン、ゲーム機器類の有無、親の情報行動はどのようなものであるか、こういった要素が子どもの情報行動のありようや、情報メディアの選好などに与える影響をも含めて議論していく必要があると考えられる。

現在のところ、このような観点から子どもの情報行動を検討している研究はほとんどない。示唆を与えてくれるものとして、学歴の再生産について論じている論者のなかには、出身家庭の文化資本、文化環境を測定する尺度の1つとして、「家族が本を読んでもくれたかどうか」を採用し、この「読書資本」がその後の教育達成過程に与える影響についても考察している片岡栄美の研究や（片岡 2001）、「家庭にある家財・資材の所有率」を尺度として採用し、そのなかでパソコンやファックスなどの情報機器の所有率と文化的再生産の関連について述べている大前敦巳の研究などがある（大前 2002）。

#### 4.5.5. まとめ

私たちはすでに、常に、重層的な情報メディア（本、テレビ、ケータイ、インターネット…）に囲まれており、その中でそれらを利用して生活している。しかし情報メディアとの私たちの社会の関わり方は、所与のものではないし、不変のものではないだろう。私たちが情報メディアを使用することによって、情報メディアと社会の関わり方は一定の形式を生みだしながら、同時に不断に作りかえられている。つまり、情報メディアを重要な構成要素とする社会のありようは刻々と変化し続けているのである。このような認識を前提とし、子どもがどのようにその社会を生活しているかを仔細

に見ることは、単純な情報メディア悪玉論／善玉論では見えない、豊かな知見をもたらすことができるのではないだろうか。本稿で紹介した論考はそのための、問題の「読み解き方」を私たちに示唆してくれる。

(堤)

## 注

- 1 Giddens, Anthony (2004). “社会学とは何か”. 社会学. 第4版. 松尾精文ほか訳. 而立書房, p.41.
- 2 浅野智彦 (2005). ネットは若者をいかに変えつつあるか. 大航海. No.56, p.179.
- 3 浅野智彦 (2005). ネットは若者をいかに変えつつあるか. 大航海. No.56, p.179.
- 4 吉見俊哉 (1995). “メディア環境のなかの子ども文化”. 共生する社会. 佐伯胖. 藤田英典, 佐藤学編. 東京大学出版会, p.21, (シリーズ学びと文化, 4).
- 5 吉見俊哉 (1995). “メディア環境のなかの子ども文化”. 共生する社会. 佐伯胖. 藤田英典, 佐藤学編. 東京大学出版会, p.21, (シリーズ学びと文化, 4).
- 6 詳しくは, 吉見俊哉. カルチュラル・スタディーズ. 岩波書店, 2000, 132p. などが参考になろう。
- 7 藤村正之 (2007). “文化と再生産”. 社会学. 長谷川公一ほか編. 有斐閣, p501.
- 8 大多和直樹 (1997). メディアと教育のパラドクス—メディアの教育への導入と悪影響批判の同時進行状況をめぐって. 東京大学大学院教育学研究科紀要. 第37巻, p.102.

## 参考文献

- 阿久津善弘ほか (1989). “テレビ暴力番組の類型化に関する研究：利用と満足研究の応用”. 日本教育社会学会大会発表要旨集. (41), p.39-40.
- 阿久津善弘ほか (1990). “テレビ暴力番組の類型化に関する研究 (2)：利用と満足研究の応用”. 日本教育社会学会大会発表要旨集. (42), p.103-104.
- 阿久津善弘ほか (1991). “テレビ暴力番組の類型化に関する研究 (3)：利用と満足研究の応用”. 日本教育社会学会大会発表要旨集. (43), p.67-68.
- 新井克弥 (1993). “情報化と若者の描かれ方—八〇年代後半以降の若者論を検討する”. 若者論を読む. 小谷敏編. 世界思想社, p.169-203.
- Aries, Philippe (1980). 〈子供〉の誕生：アンシャンレジーム期の子供と家族生活. 杉山光信, 杉山恵美子訳. みすず書房. 395,29p.
- 浅野智彦 (2005). ネットは若者をいかに変えつつあるか. 大航海. No.56, p.176-183.
- Bourdieu, Pierre (1990a). ディスタンクシオン：社会的判断力批判 1. 石井洋二郎訳. 藤原書店, 501p.
- Bourdieu, Pierre (1990b). ディスタンクシオン：社会的判断力批判 2. 石井洋二郎訳. 藤原書店, 492p.
- Bourdieu, Pierre; Passeron, Jean Claude (1991). 再生産：教育・社会・文化. 宮島喬訳. 藤原書店, 300p.

- 藤村正之 (1998). メディア環境と子ども・若者の身体—背景・言説・感覚. 教育社会学研究. 第 63 集, p.39-57.
- 藤村正之 (2007). “文化と再生産”. 社会学. 長谷川公一ほか編. 有斐閣, p.478-510.
- Giddens, Anthony (2004). 社会学. 第 4 版. 松尾精文ほか訳. 而立書房, 816.53p.
- 橋元良明 (1998). “パーソナル・メディアとコミュニケーション行動—青少年にみる影響を中心に”. メディア・コミュニケーション論. 竹内郁郎, 児島和人, 橋元良明編. 北樹出版, p.117-138.
- 荻谷剛彦 (2001). 階層化日本と教育危機—不平等再生産論から意欲格差社会へ. 有信堂高文社, 237,8p.
- 片岡栄美 (2001). 教育達成過程における家族の教育戦略—文化資本効果と学校外教育投資効果のジェンダー差を中心に. 教育学研究. 第 68 巻第 3 号, p.259-273
- 北田暁大, 大多和直樹 (2007). “子どもとニューメディア 序論”. 子どもとニューメディア. 広田照幸監修. 北田暁大, 大多和直樹編. 日本図書センター, p.3-18.
- 小林直毅 (2003). “「消費者」, 「視聴者」, そして「オーディエンス」”. テレビはどう見られてきたのか. 小林直毅. 毛利嘉孝編. せりか書房, p.20-48.
- 小林義寛 (2003). “テレビと家族—家族視聴というディスクールをめぐって”. テレビはどう見られてきたのか. 小林直毅. 毛利嘉孝編. せりか書房, p.68-84.
- Lippman, Walter (1987). 世論 (上). 掛川トミ子訳. 岩波書店, 270p.
- Lippman, Walter (1987). 世論 (下). 掛川トミ子訳. 岩波書店, 297,9p.
- 松田美佐 (2000). 若者の友人関係と携帯電話利用—関係希薄化論から選択的關係論へ. 社会情報学研究. (4), p.111-122.
- マツァリーノ, パオロ (2004). “それでも本を読みますか”. 反社会学. イーストプレス, p.208-225.
- 御手洗陽 (1999). 黙読する身体の自明化. マス・コミュニケーション研究. No.54, p.199-211.
- 御手洗陽 (2002). メディア言説分析の課題—明治期読書法分析の覚え書き. (30), p.29-44.
- 水越伸 (2002). “遊具としてのメディア”. 新版デジタル・メディア社会. 岩波書店, p.52-89.
- 大前敦巳 (2002). キャッチアップ文化資本による再生産戦略—日本型学歴社会における「文化的再生産」論の展開可能性—. 教育社会学研究. 第 70 集, p.165-184.
- 大多和直樹 (1997). メディアと教育のパラドクス—メディアの教育への導入と悪影響批判の同時進行状況をめぐって. 東京大学大学院教育学研究科紀要. 第 37 巻, p.101-111.
- 大多和直樹 (1999). 戦後教育におけるメディア言説の論理構成—〈特性〉としてのメディア・〈作用〉としてのメディア. 教育社会学研究. 第 64 集, p.205-223.
- 佐藤卓巳 (2006). “メディアとは何か”. メディア社会—現代を読み解く視点. 岩波書店, p.11-18.
- 鈴木謙介 (2006). 辻大介. ケータイは“反社会的存在”か?—断片化する関係性. インターコミュニケーション. 15 (1), p.64-69.
- 高橋一郎 (1995). 明治期における『小説』イメージの転換—俗悪メディアから教育的メディアへ. 思想. No.812, p.175-192.
- 辻大介 (1999). “若者のコミュニケーションの変容と新しいメディア”. 子ども・青少年とコミュニ

- ケーション. 橋元良明, 船津衛編. 北樹出版, p.11-27, (シリーズ・情報環境と社会心理 3).
- 八尋茂樹 (2005). “テレビゲームの中の「子ども性」—テレビゲームは幼稚な遊戯体験か—”. テレビゲーム解釈論序説:アッサンブラージュ. 現代書館, p.5-115.
- 山梨あや (2001). 近代化と「読み」の変遷—読書を通じた自己形成の問題. 慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要. (52), p.1-84.
- 吉見俊哉 (1995). “メディア環境のなかの子ども文化”. 共生する社会. 佐伯胖. 藤田英典, 佐藤学編. 東京大学出版会, p.1-34, (シリーズ学びと文化, 4).

#### 4.6. 米国の研究動向：図書館情報学百科事典のレビューから

*Encyclopedia of Library and Information Science* (図書館情報学百科事典) の第2版が2003年に出版された。そのなかに、「子どもとIT」という見出しのもとに、Abbasが10ページにわたって72の文献をレビューしている。ここではそのレビュー文献を紹介し、それに対するコメントを述べたい。

このレビューは、1995年から2003年までの間の子どもと情報技術に関する研究動向を示している。主な論文を逐一レビューする、というものではなく、研究領域を「相互作用・技術利用」「サービス・実践」「学習や教育」の3つに分けて、諸研究の成果に見られる課題を総合的に示している。なお、子どもと情報技術、という大きなテーマを扱っているが、元来が図書館情報学分野の百科事典中の記事であるので、図書館サービスを構築する上で参考になる点が多い。

最も詳しく扱われている「相互作用・技術利用」の項目は、「OPAC利用・OPACの再設計」「OPACで利用される統制語彙」「マルチメディアCD-ROM」「インターネットとWWW」「サーチエンジン」「電子図書館」「子どもたちをパートナーとした電子図書館の設計」「PDAとe-book」「電子メールやチャットルーム」「情報氾濫」の10項目を扱い、学校や公共図書館を研究対象とした図書館OPACおよびWWWのサーチエンジンにまつわる子どもたちの情報探索行動の課題を述べている。情報探索において、検索語の選択や探索戦略の組み立ては、総じて子どもたちにとって大人が思うよりも難しい作業であること、キーワード検索とブラウズ手法には一長一短があるが、キーワードの選択だけでは成功しないこと、子ども向けの効果的な統制語彙や件名標目などの開発についての研究が少ないこと、などが指摘されている。また、英文文献のレビューではあるが、ドイツやデンマーク、スウェーデンなど諸外国での先駆的な生徒用のプロトタイプやインターフェイスにおける調査事例も紹介されている。インターネット利用についての項目では、ウェブ検索を私的に使う場合と学校の目的で利用する場合とでの検索行動の違い、利用するジャンルや男女での差、なども指摘されている。「PDAとe-ブック」では、全米の教室でどちらかの装置は使われているにもかかわらず、これらの利用についての研究データはまだないということが指摘されている。

「サービス・実践」では、「インターネットとWWWのアクセス」「図書館員とスタッフの訓練」「蔵書構築方針」「情報リテラシー」の4項目に分け、米国の新通信法(Telecommunications Act, 1996)に端を発する情報化政策と図書館の関係、児童インターネット保護法(CIPA: Children's Internet Protection Act, 2000)とフィルタリングの問題についても言及している。

最後の「学習や教育」については、課題にごく簡単に触れている。

どの項目の研究にも共通して指摘されていることは、子どもたちが大人と違う情報ニー

ズを持つこと、発達段階に応じた適切な内容のものを提供することが重要であること、で、情報専門職はそれらを認識した上で、ITは継ぎ目がなく子どもたちの毎日の生活のなかに取り込まれていることも踏まえ、これらの情報の中で情報氾濫を起こさないようするための効果的な検探方法の提供や、とりわけウェブ上で行きついた情報を評価する力を育てることが必要とされている。

以下は、Abbasのレビューを読みながら、わが国の研究状況について考えたものである。

4. 1. 3. や4. 2. で取り上げられているように、日本でも子ども向け図書館OPACインターフェイスの利用調査や子ども向け（生徒向け）の情報行動の先行研究が行われている。しかし、まだ、子ども向けOPAC検索の実用化や普及については途上にある。こうした外国の先行事例をもとに、統制語検索とブラウザのメリット／デメリットを、日本語の検索においても検証していくことは、現在進行している学校図書館の蔵書目録のOPAC化、域内学校間での総合目録化、などの実践に対しても、「専門職や仲介者向け」なのか「生徒自身がつかうのか」という議論の着地点にも資するのではないかと。

また、紹介されている研究においては、抽象概念を取得する以前の子どもたちの学習段階を意識した分類、テーマ分けの試みがある。ともすると、日本十進分類法の十進分類を前提に利用者教育が行われている現状であるが、大人用の学問体系に準拠した検索語彙や十進分類体系では子どもたちの情報行動に不便をきたすところはどこか、という点は、今後の研究領域としては重要であると思われる。

また、いずれの文献においても、使っている情報の質や根拠について評価する力の大切さが訴えられており、子どもの情報行動の中で、情報探索の力がもっとも試されるのは、この「情報の評価」の面であろう。では、どうやったらそれができるのか、または、その評価力を体系的に教授できるか、ということは、もうひとつ新しい課題になると思われる。

(岸)

#### 参考文献

- Abbas, J. (2003). "Children and information technology". Encyclopedia of Library and Information Science, vol.1. M.A.Drake ed. 2nd ed, Marcel Dekker, p.512-521.

## 5. 読書及び情報教育関連政策

### 5.1. 日本の情報政策の展開

本章では、「子どもの情報行動」に係る各種施策のうち、特に(1)子どもの読書活動推進、(2)違法・有害コンテンツ規制、(3)インフォメーションリテラシー・情報活用能力の涵養の3つを取り上げて、背景、経緯、動向について紹介する。その上で、これらの施策のもと、学校や図書館、図書館類縁機関がどのような活動を行っているのかについて、現況を紹介する。

これに先立ち本稿では、これら個別の施策に通底する、府省を横断した政府全体の情報政策、戦略スキーマについて、1990年代後半から時系列で概観する。個別の施策については、特に「子どもの情報行動」に係るものについて、その概要を紹介する。ただし各種審議会での議論及び答申については、本稿では取り扱わない。

なお本稿では、金容媛に倣い、情報政策の概念を「政府が、情報社会の実現のため設定した、情報生産・情報流通・情報応用・情報制度などの目標達成のため行うすべての促進的または規制的计划・活動」と定義する<sup>1</sup>。IT (Information Technology) 政策、ICT (Information and Communication Technology) 政策などと呼ばれるものも包含して紹介する。

#### 5.1.1. 高度情報通信社会推進に向けた基本方針（1995～1998年）

日本政府による高度情報通信社会のための政策は、1994年8月に内閣に高度情報通信社会推進本部を設置したことを嚆矢とする。米国でクリントン大統領・ゴア副大統領が就任し、全米情報基盤 (National Information Infrastructure)、情報スーパーハイウェイ (Information Superhighway) 構想を掲げた1993年の1年後である。同本部は翌1995年に「高度情報通信社会推進に向けた基本方針」<sup>2</sup> (平成7年2月21日 高度情報通信社会推進本部決定) を発表し、情報通信インフラ整備の必要性を提起するとともに、その実現に向けた課題と対応策、そのための行動原則、官民の役割、政府の取組の在り方などを示した (高度情報通信社会推進本部 1995)。「子どもの情報行動」に関するものとしては、当面对応すべき具体的な政策課題「公共分野の情報化等」の中で学校・大学等における情報機器・ソフトウェア等の整備が、また同じく「人材の育成」の中で児童生徒の情報処理・活用能力の向上が、必要な施策として挙げられている。なお、この1995年基本方針には、行政の情報化、防災の情報化、情報化の進展に対応した著作権等の施策の展開、セキュリティ対策、プライバシー対策、相互運用性・相互接続性の確保、ソフトの供給など、後に実現する、又は重要な課題として議論される政策課題が数多く盛り込まれており、興味深い。

この1995年基本方針から3年後の1998年、「想定し得なかったスピードで経済・社会の諸分野におけるネットワーク化が進展してきている」ことを受けて、改訂版の「高度

情報通信社会推進に向けた基本方針」(平成10年11月9日 高度情報通信社会推進本部決定)が策定された(高度情報通信社会推進本部 1998)。この基本方針では、当面の目標として(1)電子商取引普及、(2)電子的な政府の実現、(3)情報リテラシー向上、(4)情報通信インフラ整備の4つが掲げられた。また1995年基本方針で挙げた各課題に加え、電子商取引等推進のための環境整備及びハイテク犯罪への対策の必要性が特記されている。「子どもの情報行動」に関する観点からは、情報リテラシー向上が目標として明記されたこと、電子商取引等推進のための環境整備の1つとして「違法・有害コンテンツ対策」の必要性が提起されていることが注目に値する。後者については、コンテンツの充実という項目においても、青少年の健全な育成に配慮したコンテンツの制作・利用体制の整備が必要とされている。

1995年基本方針で掲げられた情報社会実現のための政策課題は、「子どもの情報行動」に関するものに限れば、金の言う「促進的計画・活動」のみであった。これに対し、1998年基本方針では、違法・有害コンテンツ対策という「規制的計画・活動」が加わっている。以後、促進/規制の両面での政策展開・議論が行われていく。

### 5.1.2. 基本方針アクション・プラン及びミレニアム・プロジェクト(1999~2000年)

翌1999年には、1998年基本方針に基づく情報通信関連施策全体の進捗状況を測る指標として、また関係省庁の施策推進に資するものとして、「高度情報通信社会推進に向けた基本方針: アクション・プラン」(平成11年4月16日 高度情報通信社会推進本部決定)が策定された(高度情報通信社会推進本部 1999a)。これは、基本方針の4つの当面の目標と、その他の課題との各々に対し、具体的な施策事項とその目的や期待される効果、措置内容、連絡先省庁を示したものである。「子どもの情報行動」に係るものとしては、「違法・有害コンテンツ対策」として郵政省・通商産業省・警察庁などの施策が、「情報リテラシーの向上および人材育成」「教育の情報化」「コンテンツの充実」として文部省・郵政省・通商産業省などの施策が挙げられている。例えば「教育の情報化」においては、2001(平成13)年度までにすべての公立学校をインターネットに接続する、公立学校においては小学校で22台(児童2人に1台で指導)、中学校・普通科高等学校で42台(生徒1人に1台で指導)の教育用コンピュータを整備する、と年限を明記した形で、施策事項とその目標設定がなされている。なおこのアクションプランにおいて、警察庁による「少年に有害な情報に関する研究」として情報と少年非行との関連についての実態把握・分析が、郵政省による「青少年と放送に関する調査研究」としてメディア・リテラシーに関する議論の蓄積が、各々必要だと提起されていることにも目を向けておく必要がある。

アクションプランで掲げられた施策事項のうち、「教育の情報化」など4つの事項(他は自動車保有関係手続のワンストップサービス、政府調達手続の電子化、行政事務のペーパーレス化)については、1998年12月に設けられた内閣総理大臣直轄の省庁連携タスクフォース「バーチャル・エージェンシー」によるプロジェクトとして検討が進められ、1年後の1999年12月、内閣総理大臣に対して最終報告が行われた(バーチャル・エー

エンシー 1999)。「教育の情報化プロジェクト」の報告では、世界的な趨勢を見ても「教育の情報化は、日本の教育における最重要課題」という認識のもと、情報化の推進によって「子どもたち」「授業」「学校」がどのように変わっていくのかという姿を目標として設定するとともに、その目標を達成するための具体的な取り組みと、それを進めていく上で配慮すべき事項が提示されている。ここでは、「主体的に学び考え、他者の意見を聞きつつ自分の意見を論理的に組み立て、積極的に表現・主張できる」ように「子どもたちが変わる」ための前提として、(1)情報に関するモラルやルール等のための教育の実施、(2)心の教育の充実、(3)教育のための技術の研究開発の3点に配慮しながら、2005年を目安として、ハード・ソフト両面での具体的な取り組みを施策として推進すべきと提言している。また「教育情報ナショナルセンター」を整備する必要性も提言されている。

なおこの報告には、「情報化の「影」の部分への対応」という表現が登場する。情報化により、子どもたちのコミュニケーション能力が飛躍的に高まる一方で、「子どもたちがバーチャルな空間に埋没することによって、自然体験・社会体験の不足、人間関係の希薄化、現実感の欠如を招くなど、いわゆる情報化の「影」の部分も懸念される」とする。そして、この事態に対応するために、より一層の「心の教育」の充実、子どもたちに自然にネチケットを身に付けさせていくことが重要だとされている。この「情報化の「影」の部分への対応」という表現は、以後の文部科学省による「教育の情報化」施策の方針にも登場し続けている。

このバーチャル・エージェンシーによる報告を受けて同1999年末、「バーチャル・エージェンシーの検討結果を踏まえた今後の取組について」(平成11年12月28日 高度情報通信社会推進本部決定)が発表された(高度情報通信社会推進本部 1999b)。これは各施策について、目的・目標、具体的な方策、実施に当たっての課題、スケジュール、推進体制等を定めるものであった。内容はほぼ、報告の提言に従うものであったが、以下の3つの事項についてスケジュール(年限)が具体的に示されたことに注目したい。

- (1) 平成13年度(2001年度)までに、すべての公立小中高等学校等がインターネットに接続でき、すべての公立学校教員がコンピュータの活用能力を身につけられるようにする。
- (2) 平成14年度(2002年度)に、我が国の教育の情報化の進展状況を、国際的な水準の視点から総合的に点検するとともに、その成果の国民への周知を図るため、国内外の子供たちの幅広い参加による、インターネットを活用したフェスティバルを開催する。
- (3) 平成17年度(2005年度)を目標に、すべての小中高等学校等からインターネットにアクセスでき、すべての学級のあらゆる授業において教員及び生徒がコンピュータを活用できる環境を整備する。

1999年10月19日、「新しいミレニアム(千年紀)の始まりを目前に控え、人類の直面する課題に応え、新しい産業を生み出す大胆な技術革新に取り組む」プロジェクト「ミ

レニウム・プロジェクト」の基本的な枠組みと構築方針が、内閣総理大臣決定により発表された（内閣総理大臣 1999a）。そして同年12月19日、「ミレニウム・プロジェクト（新しい千年紀プロジェクト）について」（平成11年12月19日 内閣総理大臣決定）として正式に始動した（内閣総理大臣 1999b）。これは、「我が国経済社会にとって重要性や緊要性の高い情報化、高齢化、環境対応の三つの分野について、技術革新を中心とした産学官共同プロジェクトを構築し、明るい未来を切り拓く核を作り上げるもの」であり、特に情報化の分野においては、教育の情報化、電子政府の実現、IT21（情報通信技術21世紀計画）（仮称）の推進と、高度情報通信社会推進本部によるアクション・プラン（1999年）と深く関連する3つのテーマが定められている。

ミレニウム・プロジェクトにおける「教育の情報化」プロジェクトの目標は、上述の「バーチャル・エージェンシーの検討結果を踏まえた今後の取組について」（1999年）の内容とまったく同じである。このミレニウム・プロジェクト「教育の情報化」の推進体制として、内閣内政審議室、文部省、通商産業省、郵政省、自治省の関係局長レベルからなる「教育の情報化ミレニウム関係省庁連絡会議」が、また評価・助言機関として、有識者等で構成する「教育の情報化評価・助言会議」が設置された。バーチャル・エージェンシーの体制に引き続き、ミレニウム・プロジェクトの枠組みで行う事業を遂行すべく、省庁横断的な連携体制が構築されたのである。

なお翌2000年5月には、高度情報通信社会推進本部がアクション・プランに対するフォローアップを行っている（高度情報通信社会推進本部 2000a, 2000b）。ここでは、アクション・プランの進捗状況の評価とともに、アクション・プラン策定時以降の状況変化と新たに生じた課題の整理が行われているが、とりわけ、行政機関等のサーバーに対する攻撃が行われた事件などを背景として、ハイテク犯罪・セキュリティ対策の必要性が特記されている。「教育の情報化」については、バーチャル・エージェンシーでの検討成果とそれを受けたミレニウム・プロジェクトの枠組みで具体的な施策目標が設定されたとし、最終目標である2005年度に向け、着実に実施すること、とされている。

### 5.1.3. IT基本戦略及びIT基本法（2000～2001年）

2000年7月7日、閣議決定により、高度情報通信社会推進本部が廃止され、新たに内閣に情報通信技術（IT）戦略本部が設置された。あわせて、この本部の下に、「IT革命の推進について、戦略的かつ重点的に検討を行う」ため、有識者によるIT戦略会議が設けられた。この両者が6回にわたり合同会議を行い、2000年11月27日、IT戦略会議名の戦略スキーム「IT基本戦略」を発表した（IT戦略会議 2000）。

この戦略はまず、コンピュータや通信技術の急速な発展とともに世界規模で進行するIT革命により、「世界は知識の相互連鎖的な進化により高度な付加価値が生み出される知識創発型社会に急速に移行していく」という認識から始まる。そして、インターネットの普及率が主要国の中で最低レベルにあるなど、IT革命への取り組みにおいて世界各国から遅れを取っていると、5年以内に世界最先端のIT国家となることを目指すべく、国家戦略の必要性を説く。それは、知識創発型社会を目指すべき社会とし、これを実現

するための新しいIT国家基盤として、(1)超高速ネットワークインフラ整備及び競争政策、(2)電子商取引と新たな環境整備、(3)電子政府の実現、(4)人材育成の強化、の4つを重点政策分野に集中的に取り組む、というものである。

この戦略の中で、「子どもの情報行動」に関連する施策は「人材育成の強化」の中に盛り込まれている。「小中高等学校及び大学のIT教育体制を強化するとともに、社会人全般に対する情報生涯教育の充実を図る」という目標のもと、「情報リテラシーの向上」を実現すべく、政府は以下の方策を講ずるとしている。

ミレニアムプロジェクト「教育の情報化」を早期に達成し、小中高等学校のインターネット接続の環境を整備し、ITを利用した教育を可能にする。また、図書館、公民館等の公共施設にインターネット接続可能な環境を整備するとともに、教育用コンテンツの充実を図る。

ITを使った授業やITの倫理・マナー教育を充実する。インターネット時代にますます重要となる英語教育を充実させるとともに、数学や理科などの科目を重視して論理的思考力を育てる。同時に、自己表現能力を培い、創造力の涵養に努める。

学校単位でインターネットを活用した国内外の他地域の学校との交流を促進し、異なる文化・立場を持つ人々とも協働できるような人材を育てる。

このIT基本戦略から遅れること2日、2000年11月29日に、「情報通信技術の活用により世界的規模で生じている急激かつ大幅な社会経済構造の変化に適確に対応することの緊要性」を背景に、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する基本理念、施策の策定に係る基本方針を定めることなどを目的とした「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法（平成12年12月6日法律第144号）」が成立した。通称「IT基本法」と呼ばれるこの法律は翌2001年1月6日に施行され、高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部（IT戦略本部）が内閣に設置された。これは、内閣総理大臣を本部長、内閣府特命担当大臣（科学技術政策担当）、内閣官房長官、総務大臣、経済産業大臣を副本部長とし、内閣官房情報通信技術（IT）担当室が事務を担当する体制である。なお同日、中央省庁の再編が行われるとともに、内閣府に「重要政策に関する会議」の一つとして科学技術に関する総合的かつ基本的な政策の企画立案及び総合調整を担う総合科学技術会議が設置されている。

#### 5.1.4. e-Japan 戦略及び関連する重点計画（2001～2002年）

IT戦略本部は2001年1月22日、IT基本戦略とほぼ同内容の「e-Japan戦略」を発表し（高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部 2001）、次いで同年3月、この戦略を具体化し、高度情報通信ネットワーク社会の形成のために政府が迅速かつ重点的に実施すべき施策の全容を明らかにするものとして「e-Japan重点計画：高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する重点計画」を策定した（IT戦略本部 2001a）。このe-Japan重点計画では、必要とされる制度改革や施策を2001年からの5年間に迅速かつ重点的に推進す

るとしている。中でも、(1)世界最高水準の高度情報通信ネットワークの形成、(2)教育及び学習の振興並びに人材の育成、(3)電子商取引等の促進、(4)行政の情報化及び公共分野における情報通信技術の活用の推進、(5)高度情報通信ネットワークの安全性及び信頼性の確保の5つを、集中的に取り組む重点政策分野として挙げている。

このうち、「子どもの情報行動」に関連する施策は、主に「教育及び学習の振興並びに人材の育成」に含まれている。その冒頭は現状と課題の分析であるが、ここで小中高等学校等でのパソコン、インターネットの普及状況の遅れに対する危機意識が強く表明されている。「小中高等学校及び大学等のIT教育体制を強化するとともに、社会人全般に対する情報生涯教育の充実を図る」という目標のもと、「学校教育の情報化等」として、ア)学校のIT環境の整備、イ)IT教育の充実等、ウ)IT指導力の向上、エ)教育用コンテンツの充実、オ)教育用ポータルサイトの整備等の5つについて、具体的施策が示されている。各々、「2001年度中に、すべての公立小中高等学校、盲・ろう・養護学校等がインターネットに接続できるようにし、2005年度までに、すべての小中高等学校等が各学級の授業においてコンピュータを活用できる環境を整備するとともに、授業や家庭・地域・他校とのコミュニケーションへのネットワークの積極的活用を支援する。」などの、年限・数値を明示した目標が設定されている。数が多い(e-Japan重点計画全体で220項目)ため、本稿ではすべては紹介しないが、学校におけるインターネットの整備、情報・コンピュータ・著作権・インターネット上のモラルや倫理に関する授業の実施、教員のコンピュータ・リテラシーの向上、教育用デジタルコンテンツの整備などについて、目標が設定されている。このほか重点政策分野に横断的な課題として、学校のバリアフリー化、青少年の健全育成、違法・有害情報の流通への対応も挙げられている。

同2001年6月にはIT戦略本部が、e-Japan戦略及びe-Japan重点計画の内容を各府省の2002年度の施策に反映する年次プログラムとして「e-Japan2002プログラム：平成14年度IT重点施策に関する基本方針」を策定している(IT戦略本部 2001b)。これは、2002年をマイルストーンとした一種の中間目標の設定と位置づけられている。さらにIT戦略本部は、2001年秋の段階で各施策の進捗状況をレビューするとともに、一層の加速・前倒し措置を行う「e-Japan重点計画、e-Japan2002プログラムの加速・前倒し：IT関連構造改革工程表」を2001年11月の会議で取りまとめた(IT戦略本部 2001c)。この会議の議事録では、事務局からの進捗状況の説明の例として、「公立学校のインターネット接続率」が挙げられている。2001年度中に100%に持っていく計画であるが、2000年3月の段階で57%、2001年3月の段階で81%まで進んできており、補正予算も含めて実施をして、目標を実現できるよう企画しているとされている<sup>3</sup>。

続く2002年には、2001年のe-Japan重点計画で策定された220の具体的施策のうち、2001年度内に実施されなかった117施策と、新たに加えた201の施策について、いつまでに誰が何を行うのかを明示的に打ち出した「e-Japan重点計画-2002」が、6月18日にIT戦略本部で決定された(IT戦略本部 2002)。重点政策分野は、e-Japan重点計画と同じ5つであるが、「教育及び学習の振興並びに人材の育成」分野においては、「学校のインターネット接続」から「教室の高速インターネットへの常時接続」へと情報インフラ整備の目標が深化するとともに、障害のある子どもへの配慮の必要性や、子どもの情報利

活用能力の育成についての記載が増加するなど、施策内容が少し変化している。また、「情報リテラシー」という表現が、「情報活用能力」「IT活用能力」といった表現に置き換わっている。なおe-Japan重点計画-2002においても、e-Japan重点計画同様、各々に対し、年限・数値を明示した具体的な目標が設定されている。

#### 5.1.5. e-Japan 戦略 II 及び関連する重点計画（2003～2005 年）

2003年7月2日、IT戦略本部はe-Japan戦略に続く第二期のIT国家戦略として「e-Japan 戦略II」を策定した（IT戦略本部 2003a）。これは、e-Japan戦略以来の2年間で、ネットワークインフラの普及と電子商取引・電子政府に関連する制度的な基盤整備の両面において、IT基盤整備がなされてきたことを評価するとともに、その基盤を活かして今後は社会・経済システムの変革に取り組むべく、ITの利活用へと戦略を進化させるものである。これは、「IT の利活用による、「元気・安心・感動・便利」社会の実現を目指して」という副題が端的に表している。具体的には、国民にとって身近で重要な7つの分野、(1)医療、(2)食、(3)生活、(4)中小企業金融、(5)知、(6)就労・労働、(7)行政サービスにおいて「民を主役に官が支援する」形で先導的取り組みを行い、着実に成果を出して改革を推進していく、とされている。この背景としては、ITを駆使することで既存の仕組みの無駄を排除し、経営資源を有効活用する「構造改革」を行いつつ、同時にこれまでに無い新たな産業や市場を創り出す「新価値創造」を行うという戦略思想が示されている。ここで取り上げられている「知」とは、「育て！人材、進め！コンテンツ立国 日本発の「知」が世界を駆けめぐる」という標語が示すように、コンテンツの創造、流通、デジタル化・アーカイブ化を促進するとともに、ITを活用した遠隔教育により知識の向上が効率的・低廉にできる環境を整備するというものである。この背景としては、前年に成立し、2003年3月1日に施行された知的財産基本法（平成14年12月4日法律第122号）、及び同日に内閣に設置された知的財産戦略本部の存在があると考えられる。ここでは、「子ども」には特に言及されていない。

e-Japan戦略IIはこのようなIT利活用と同時に、IT基盤の整備をさらに推進する必要があることにも言及している。そのための施策として、①次世代情報通信基盤の整備、②安全・安心な利用環境の整備、③次世代の知を生み出す研究開発の推進、④利活用時代のIT人材の育成と学習の振興の4つが掲げられている。この「利活用時代のIT人材の育成と学習の振興」において、学校のIT環境の充実、良質なネットワーク型の学習コンテンツを流通させる環境の整備、国の学習情報ポータルサイト機能の確立などが方策として挙げられている。

このe-Japan戦略IIを踏まえ、IT戦略本部を中心に政府が一丸となって迅速かつ重点的に実施すべき施策を具体的に取りまとめたのが、2003年8月8日に発表された「e-Japan 重点計画-2003」である（IT戦略本部 2003b）。e-Japan戦略で示された5つの重点政策分野、e-Japan戦略IIで示された7つの先導的取り組みの施策を推進して、高度情報通信ネットワーク社会を実現することが目指されている。この中で「子どもの情報行動」に関するものとしては、重点政策5分野の1つ、「人材の育成並びに教育及び学習の振興」

において、「小中高等学校及び大学等のIT教育体制を強化するとともに、社会人全般に対する情報生涯教育の充実を図る」という目標が掲げられている。その具体的な指標としては、「公立学校におけるインターネットに接続できる普通教室」の割合が挙げられており、韓国では100%であるのに対して、日本では21.1%（2002年3月時点）でしかない、という状況に危機感が示されている。また有害情報への対応に関する施策の必要性が強く、また具体的に言及されている点は、過去の計画には見られない、e-Japan重点計画-2003の特徴として挙げられよう。

続く2004年2月6日には、「e-Japan戦略II加速化パッケージ」が新たな戦略スキーマとして策定された（[IT戦略本部] 2004a）。ここでは、政府として取り組むべき重点施策として、(1)アジア等IT分野の国際戦略（A：Asia）、(2)セキュリティ（安全・安心）政策の強化（B：Block and Back-up：Security）、(3)コンテンツ政策の推進（C：Contents）、(4)IT規制改革の推進（D：Deregulation）、(5)評価（E：Evaluation）、(6)電子政府・電子自治体の推進（F：Friendly e-government and e-local government）のA～F、合計6分野が挙げられている。このうちの「コンテンツ政策の推進」では、ブロードバンド上におけるコンテンツ流通の促進やコンテンツ制作基盤の強化について、知的財産戦略本部において積極的に検討するよう要請するとしているなど、政府の知的財産戦略との連動の必要性がより明確に意識されている。

このe-Japan戦略II加速化パッケージを含むこれまでの戦略を踏まえ、2005年の目標達成への施策の重点化・体制整備に係る計画と、2006年以降に向けての布石を打つ重点計画を定めたのが、2004年6月15日に発表された「e-Japan重点計画-2004」である（IT戦略本部 2004b）。2005年の目標達成への施策の重点化としては、e-Japan戦略II加速化パッケージで定められた6分野のうち評価を除く5分野（加速化5分野）、e-Japan戦略IIで取り上げられたIT利活用を先導的に推進する7分野（先導的7分野）とインフラについて、2006年以降に向けての布石としては、①国際政策、②情報セキュリティ、③人材・教育、④電子商取引等、⑤コンテンツ、⑥行政の情報化、⑦研究開発、⑧インフラの8つについて、それぞれ具体的な目標が提示されている。さらにこれに加えて、e-Japan戦略で示された重点政策5分野、分野横断的な課題についても、各々に目標が提示されている。もっとも、同一の目標が複数の箇所（たとえば、加速化5分野と重点政策5分野の両方、など）に登場していることも多い。「子どもの情報行動」に関する具体的な施策は、基本的に従来のもと同様であるが、「インターネット上の違法・有害情報対策」が分野横断的な課題の中の「社会経済構造の変化に伴う新たな課題への対応」の一つとして独立した項目の扱いになり、フィルタリングシステムの導入などに関する記述が具体化している点は重要である。

e-Japan戦略以来、マイルストーンとされてきた2005年。この目標年にあたり、「取組を緩めることなく、利用者の視点でラストスパートをかけるとともに、引き続き世界最先端であり続けるための取組を行ってゆく」べく、2005年2月24日に策定されたのが「IT政策パッケージ-2005：世界最先端のIT国家の実現に向けて」である（IT戦略本部 2005）。A4判30ページと、これまでの戦略や重点計画と比べ分量は少ないが、(1)行政サービス、(2)医療、(3)教育・人材、(4)生活、(5)電子商取引、(6)情報セキュリティ・

個人情報保護，(7)国際政策，(8)研究開発の8分野にわたり，具体的な目標が年限（その多くは「2005年度末」）を示して列挙されている。「子どもの情報行動」に関するものとしては，「学校教育の情報化の推進」として，これまでの重点計画で挙がっていたのと同様，①学校のIT環境の整備の推進，②情報モラル教育の推進，③教育用コンテンツの整備と活用に関する目標が設定されている。このほか，生涯学習の推進として，「地域の情報拠点としての図書館機能の検討」という目標が挙がっていること，「別紙」の形で上記以外に重点的に取り組むべき施策として取りまとめられた中に，「初等中等教育へのオープンソースソフトウェアの導入」が挙がっていることが注目される。オープンソースソフトウェアそのものについては，すでにe-Japan重点計画-2003，2004において，研究開発，利活用の推進が目標として掲げられていたが，子どもの利用に関しては，IT政策パッケージ-2005で初めて記載された。

#### 5.1.6. IT新改革戦略及び重点計画－2006（2006年）

e-Japan戦略を推進してきた5年を終了した2006年1月19日，IT戦略本部は「IT新改革戦略：いつでも，どこでも，誰でもITの恩恵を実感できる社会の実現」を策定した（IT戦略本部 2006a）。この戦略は，①構造改革による飛躍，②利用者・生活者重視，③国際貢献・国際競争力強化の3つを基本理念とし，「世界に先駆けて2010年度にはITによる改革を完成し，我が国は持続的発展が可能な自律的で，誰もが主体的に社会の活動に参画できる協働型のIT社会に変貌する」ことを宣言している。そして，(1)「いつでも，どこでも，何でも，誰でも」使えるユビキタスなネットワーク社会を，セキュリティ確保やプライバシー保護等に十分留意しつつ実現する，(2)それによって世界最高のインフラ・潜在的な活用能力・技術環境を有する最先端IT国家であり続ける，の2つが，目指すべき姿として掲げられている。

このIT新改革戦略には，2004年に総務省が策定した「u-Japan政策パッケージ」（総務省 2004）及びその後の総務省のu-Japan政策が大きく影響していると考えられる。u-Japanの「u」は，「至るところに存在する」という意味のラテン語「ユビキタス（ubiquitous）」を意味し，「いつでも，どこでも，何でも，誰でも」ネットワークに簡単につながる社会を目指すというものである。2006年に策定された「u-Japan推進計画2006」では，①ユビキタスネットワーク整備，②ICT利活用の高度化，③利用環境整備，の3つが方向性と示されている（総務省 2006）。

IT新改革戦略では，今後重点的に取り組む政策を，(1)ITの構造改革力の追求，(2)IT基盤の整備，(3)世界への発信，の3群に分けている。「ITの構造改革力の追求」では医療・環境など21世紀に克服すべき社会的課題への対応，防災・治安・食・道路交通など安全で安心に暮らせる社会を実現するための取り組み，電子行政・IT経営など21世紀型社会経済活動の実現が，「IT基盤の整備」ではユニバーサルデザイン・ユビキタスネットワークなどによるデジタル・ディバイドのないIT社会の実現，情報セキュリティ対策の徹底・違法・有害情報への適切な対処・サイバー犯罪の撲滅など安心してITを使える環境の整備，次世代に向けたIT人材育成や研究開発が，「世界への発信」では日本の魅

力の発信、国際競争力の確保、コンテンツITによるアジア諸国等への貢献などが謳われている。各々、政策のキャッチフレーズ、現状と課題の分析、年限を明確にした具体的な目標、具体的な目標の実現に向けた方策、評価指標が示されている。

このうち、「子どもの情報行動」に関するものとしては、以下のものが挙げられている。特徴的なのは、教育の情報化・ITを活用した教育よりも、「ITを活用した子どもの安全確保」や違法・有害情報への対策の方が前面に出ている点である。もっとも、新規項目の「ITを活用した子どもの安全確保」を除いては、これまでの戦略と大きな違いはない。

なお違法・有害情報への対策に関しては、政府は前年の2005年2月、内閣官房に「インターネット上の違法・有害情報等に関する関係省庁連絡会議（IT安心会議）」を設置し、安全・安心なIT基盤の整備を推進している。このIT安心会議が2005年6月30日に取りまとめた「インターネット上における違法・有害情報対策について」では、(1)フィルタリングソフトの普及等、(2)プロバイダ等による自主規制の支援等、(3)違法・有害情報対策に関するモラル教育の充実、(4)相談窓口の充実等の4つを、関係府省が連携して取り組む対策として示している（IT安心会議 2005）。これらについては、IT新改革戦略においても多くの記述がある。

このIT新改革戦略から半年後の2006年7月26日、IT新改革戦略に基づき政府が迅速かつ重点的に実施すべき施策について、担当する府省と年限の全容を明らかにした「重点計画―2006」が策定された（IT戦略本部 2006b）。ここでの新しい施策として、IT新改革戦略で提起されたITを活用した子どもの安全確保がある。また、情報モラル教育の推進に関しては、記述が大幅に追加されている。警察庁が「子どもを取り巻く性や暴力に関する情報の氾濫やゲームやインターネットにのめり込むことの弊害について幅広く議論し、問題点を整理して社会に問題提起するとともに、その改善策を探ろうとする」ために2006年4月10日に設置した「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」が、携帯電話と子どもの関係、子どものインターネット、ゲーム依存等について幅広く議論を行い、2008年夏を目途に論点の整理を行うことも明記されている。

このほか、「児童・生徒3.6人当たり1台の教育用PCの整備」「初等中等教育におけるマルチプラットフォーム化の推進」（IT政策パッケージ-2005では「オープンソース」と表記されていた内容）など、学校におけるIT基盤の整備の推進に関する施策に加えて、公立図書館等におけるITを活用したサービスの向上、図書館の情報化の必要性等について啓発を行うことを内容とした「図書館の情報化の促進」など、図書館に関する施策も何点か盛り込まれている。

#### 5.1.7. IT新改革戦略 政策パッケージ及び重点計画―2007（2007年）

2007年1月に閣議決定された中期方針「日本経済の進路と戦略」では、「日本経済の負の遺産を取り除くための改革ではなく、新しい可能性を切り拓き、「創造と成長」による美しい国づくりを目指すこと」が掲げられた。これを受けてIT戦略本部は2007年4月5日、IT新戦略を加速しつつ「我が国の新しい可能性を切り拓く改革や創造のエンジンとなる政策」に関する基本的な方向性を取りまとめ「IT新改革戦略 政策パッケージ」

として発表した（IT戦略本部 2007a）。全体の政策目標として（1）効率性・生産性向上と新価値の創出，（2）健全で安心できる社会の実現，（3）創造的発展基盤の整備の3つが挙げられているが，このうち「子どもの情報行動」に関するものとしては，「健全で安心できる社会の実現」において違法・有害情報への対策が，「創造的発展基盤の整備」において初等中等教育におけるITに関する能力の伸長・底上げが謳われている。

このIT新改革戦略政策パッケージとそれに先立つIT新改革戦略の趣旨を踏まえ，2007年度以降の政府の重点的なIT施策を具体的に取りまとめたのが，2007年7月26日に発表された「重点計画-2007」である（IT戦略本部 2007b）。これは，「IT新改革戦略 政策パッケージを推進するための施策」と，「IT新改革戦略のその他の政策を推進するための施策」との二部構成からなり，それぞれの目標を実現するべく実際の施策展開を進めるにあたって，基本とすべき考え方を重点的取り組みと分野ごとに整理したものとされている。

ここでは，重点政策「ネット上の違法・有害情報に起因する被害の抜本的減少を目指した集中対策の実施」として，フィルタリング導入の促進，有害サイト運営者による利用者の年齢確認方法，情報モラル教育の推進等の取組を実施するとともに，IT 安心会議において，集中対策を2007年9月を目途に取りまとめるとされている。このうち，フィルタリングに関しては，2007年3月までに認知率を70%に高める，児童の携帯電話へのフィルタリング導入を促進するなどの施策目標が，これまでにない新たなものとして掲げられている。

また政策目標「創造的発展基盤の整備」の一部をなす重点政策「高度IT人材育成の好循環メカニズムの形成」において，「大学院等での実践教育の充実，構造改革等産業側における環境形成，学校教育の改革を総合的・集中的に実施し，高い収益力・社会的地位によって集まる優秀な人材が収益・社会価値をさらに高めていく人材育成の好循環メカニズムの形成を目指す」として，初等中等教育段階からの高度IT人材の育成などが掲げられている。

#### 5.1.8. まとめ

以上のように本稿では，1995年から2007年までの，情報政策に関する政府全体の戦略スキーマについて概観してきた。社会情勢や技術動向，当時の政権の方針などを反映しながら，時代を経るにつれその内容が変わってきていることがわかる。「子どもの情報行動」に関するものについては，教育の情報化など情報基盤の整備は引き続き推進されてはいるものの，政策の重点は情報を利活用する能力の育成，また安全・安心に情報を利用できる環境の整備といった事項に移ってきていると総括できよう。

「子どもの情報行動」に関係のある個別の情報政策—この中には公共図書館，学校図書館，読書等に関する政策なども含まれよう—は少なからず，このような情報戦略を背景・基盤として展開されており，個々の情報政策と全体の情報戦略の関係，審議会等での議論やその折々に発生した事件・イベントなどの影響について，有機的に，さらに詳細な分析・研究を行うことが期待される。

（村上）

## 注

- 1 金容媛. 情報政策の枠組みに関する理論的考察. 文化情報学. 2003, 10(1), p. 18.  
[http://www.surugadai.ac.jp/sogo/media/bulletin/Bunjo10-01\\_KIM.pdf](http://www.surugadai.ac.jp/sogo/media/bulletin/Bunjo10-01_KIM.pdf), (参照 2008-03-11).
- 2 印刷版のタイトルを採用した。なお、本稿の「参考文献・ウェブサイト」に記載したウェブサイトのタイトルは「高度情報通信社会に向けた基本方針」となっている。
- 3 第7回 IT 戦略本部 (2001年11月7日) 議事録。  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/dai7/7gijiroku.html>, (参照 2008-03-11).

## 参考文献

- IT 安心会議.  
[http://www.it-anshin.go.jp/itanshin\\_index.html](http://www.it-anshin.go.jp/itanshin_index.html), (参照 2008-03-11).
- IT 安心会議 (2005). インターネット上における違法・有害情報対策について.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/others/kettei.pdf>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略会議 (2000). IT 基本戦略.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/goudoukaigi/dai6/6siryoushou2.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2001a). e-Japan 重点計画: 高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する重点計画.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/010329honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2001b). e-Japan2002 プログラム: 平成 14 年度 IT 重点施策に関する基本方針.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/010626.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2001c). e-Japan 重点計画, e-Japan2002 プログラムの加速・前倒し: IT 関連構造改革工程表 (最終とりまとめ).  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/dai7/7siryoushou09.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2002). e-Japan 重点計画-2002.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/020618honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2003a). e-Japan 戦略 II.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/030702ejapan.pdf>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2003b). e-Japan 重点計画-2003.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/030808honbun.pdf>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2004a). e-Japan 戦略 II 加速化パッケージ.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/040206honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2004b). e-Japan 重点計画-2004.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/ejapan2004/040615honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2005). IT 政策パッケージ-2005: 世界最先端の IT 国家の実現に向けて.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/050224/050224pac.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2006a). IT 新改革戦略: いつでも, どこでも, 誰でも IT の恩恵を実感できる社会の実現.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/060119honbun.pdf>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2006b). 重点計画-2006.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/060726honbun.pdf>, (参照 2008-03-11).

- IT 戦略本部 (2007a). IT 新改革戦略 政策パッケージ.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/070405honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- IT 戦略本部 (2007b). 重点計画-2007.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/070726honbun.pdf>, (参照 2008-03-11).
- バーチャル・エージェンシー(1999). バーチャル・エージェンシーについて (最終報告).  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/vragency/991221saisyuu.html>, (参照 2008-03-11).
- バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会.  
<http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/Virtual.htm>, (参照 2008-03-11).
- 知的財産基本法.  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H14/H14HO122.html>, (参照 2008-03-11).
- 知的財産戦略会議.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki/index.html>, (参照 2008-03-11).
- 一柳泰基 (2007). 特集, IT と行政: 日本の IT 政策について. 都市問題研究, 59(10), p. 84-97.
- 金容媛 (2003a). 情報政策の枠組みに関する理論的考察. 文化情報学. 10(1), p. 7-27.
- 金容媛 (2003b). “日本”. 図書館情報政策. 丸善, p. 149.
- 高度情報通信ネットワーク社会形成基本法.  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H12/H12HO144.html>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部. <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部 (2001). e-Japan 戦略.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/kettei/010122honbun.html>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信社会推進本部 (1995). 高度情報通信社会推進に向けた基本方針.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/990422ho-7.html>, (参照 2008-03-11). (※文書のタイトルについては、本稿の注 2 を参照されたい。)
- 高度情報通信社会推進本部 (1998). 高度情報通信社会推進に向けた基本方針.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/981110kihon.html>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信社会推進本部 (1999a). 高度情報通信社会推進に向けた基本方針: アクション・プラン.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/actionplan/actionplan.html>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信社会推進本部 (1999b). バーチャル・エージェンシーの検討結果を踏まえた今後の取組について.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/vragency/pdfs/000113kettei.pdf>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信社会推進本部 (2000a). 高度情報通信社会推進に向けた基本方針: アクション・プラン (第 1 回フォローアップ). 総論編.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/actionplan/2000/1followup/souron.html>, (参照 2008-03-11).
- 高度情報通信社会推進本部 (2000b). 高度情報通信社会推進に向けた基本方針: アクション・プラン (第 1 回フォローアップ). 各論編.  
<http://www.kantei.go.jp/jp/it/actionplan/2000/1followup/kakuron/index.html>, (参照 2008-03-11).
- 内閣総理大臣 (1999a). ミレニアム・プロジェクト (新しい千年紀プロジェクト) の基本的な枠組みと構築方針について.

<http://www.kantei.go.jp/jp/mille/991020millpro.html>, (参照 2008-03-11).

内閣総理大臣 (1999b). ミレニアム・プロジェクト (新しい千年紀プロジェクト) について.

<http://www.kantei.go.jp/jp/mille/991222millpro.pdf>, (参照 2008-03-11).

総務省 (2004). 「ユビキタスネット社会の実現に向けた政策懇談会」最終報告書.

[http://www.soumu.go.jp/s-news/2004/041217\\_7.html](http://www.soumu.go.jp/s-news/2004/041217_7.html), (参照 2008-03-11).

総務省 (2006). u-Japan 推進計画 2006.

[http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/pdf/060908\\_3\\_1.pdf](http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/pdf/060908_3_1.pdf), (参照 2008-03-11).

首相官邸. ミレニアムプロジェクト (新しい千年紀プロジェクト) について.

<http://www.kantei.go.jp/jp/mille/index.html>, (参照 2008-03-11).

総合科学技術会議.

<http://www8.cao.go.jp/cstp/>, (参照 2008-03-11).

## 5.2. 子どもの読書活動推進

子どもの読書活動推進の行政施策として要となるのは、2001年に制定された「子どもの読書活動の推進に関する法律」（平成13年12月12日法律第154号）の制定とそれに伴う2002年の「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」の閣議決定であり、この法律や計画に伴って、各都道府県・市町村がそれぞれの子どもの読書活動推進計画を策定している（文部科学省 2007a）。また、2008年2月には「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画（案）【第二次】」が発表され、2月28日までパブリックコメントを募集し、2008年3月11日には、「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」（第二次）が閣議決定された。

本節では、「子どもの読書」を主とした法整備・施策を軸に、行政がその他の側面で子どもの読書の重要性や推進の必要をどのような観点から捉えているかを整理する。

### 5.2.1. 「子どもの読書活動の推進に関する法律」と関連施策

日本では、2000年の「子ども読書年」を皮切りに、子どもの読書に関する近年の行政の動きは活発になった。1997年には学校図書館法が改正されたことも、ひとつのメルクマールと言えるが、社会的な関心はむしろ2000年に経済協力開発機構（OECD）によって実施されたPISAの結果に集まったといえるのではないだろうか。この調査の柱のひとつは読解力（reading literacy）に関するものであり、その結果、「楽しむための読書をしない」と分析された15歳の割合は、OECD加盟国の中で日本がもっとも高く、唯一50%を越えていたことが、衝撃的な事実として新聞でも取り上げられ、また、2001年に制定された「子どもの読書活動の推進に関する法律」でも、この点に言及されている。この法律の制定に伴い、2002年には、「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」が閣議決定され、これをもとに各都道府県・市町村で、順にそれぞれの子どもの読書活動推進計画を策定することとなった。閣議決定から5年が経過した2008年には、「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」の第二次案が2月に提示され、パブリックコメントが募集された。これに対し、日本図書館協会が意見を明示している（日本図書館協会 2008）。3月11日には、「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」（第二次）が閣議決定され、文部科学省のウェブサイトで公開されている。

第二次計画では、2002年に策定された基本計画の取組として、以下の5点が挙げられている。①全都道府県において「都道府県子ども読書活動推進計画」が策定されたこと、②公立図書館と連携する学校が大幅に増加したこと、③12学級以上の学校のほとんどで司書教諭が発令され、また、ボランティアとの連携が進んだこと、④学校図書館における図書数のある程度の増加と目録データベース整備の促進、⑤2002～2006年度（平成14～18年度）に「子どもゆめ基金」により、子どもの読書活動を支援する1,685団体への助成が行われたことである。成果としては、①不読者の減少傾向、②

公立図書館における児童書の貸出冊数増加・児童の帯出者数増加、児童室のある図書館の増加、③全校一斉の読書活動の増加、の3点が挙げられている。これらをもとに、第二次計画では、新たな課題として次の4点を挙げている。①小学校、中学校、高等学校と学校段階が進むにつれ、不読者が増加すること、②地域差が顕著であること、③学校図書館資料の整備が不十分であること、④子どもたちの読解力の低下が見られること、である。また、改定の内容として、家庭における取組、地域における取組（子どもの読書環境の地域格差の改善、公立図書館の情報化の推進、公立図書館に係る人材の養成）、学校における取組（学校段階に応じた読解力の向上、学校における条件整備）などが挙げられている。

案の段階で、日本図書館協会は意見を表明しているが、そこで出された大きな修正意見は、閣議決定された案でも明確に採用されているものはほとんど見られない。例を挙げると、第一に、財源確保については、第4章の「財政上の措置」で「国は、本計画に掲げられた各種施策を実施するため、必要な財政上の措置を講ずるよう努めるとともに、地方公共団体が地域の実情に応じて自主的に実施する子どもの読書活動の推進に関する施策のための費用について、必要な財政上の措置を講ずるよう努める」という記述に留まっており、財源の明示はない。第二に、第5章の「地域における子どもの読書活動の推進」で取り上げられている「公立図書館における子どもの読書活動の推進のための取組」で、公立図書館の人材について、日本図書館協会は、ボランティアではなく専門職の必要性を示すとともに、計画案に見られた、ボランティアを10万人に、という数値目標に疑義を呈しているが、この点について、第二次計画では、ボランティア10万人案のままである。第三に、第5章2節「学校における子どもの読書活動の推進のための取組」の(1)児童生徒の読書習慣の確立・読書指導の充実で、「卒業までに一定量の読書を推奨するなどの目標」のように読書冊数を競うことに対する疑義が提示されているが、これについても子ども自身の読書量に関する目標を設定することは閣議決定された第二次計画にそのまま盛り込まれている。

また、第一次計画と類似しているものの内実が変化している点では、両方ともPISAの結果について言及しているが、第一次計画では2000年のPISAの結果をもとに「楽しみのための読書をしている15歳の割合」がOECD加盟国の中で最低であったことに言及しているのに対し、第二次計画では2006年のPISAの結果をもとに、読解力の低下に言及している点である。

### 5.2.2. 各種法律・答申等における子どもの読書への言及

この2000年からの動向の中で、他の法律や各種答申における読書への主な言及を整理しておく。

主なものとして、2004年には文化審議会答申「これからの時代に求められる国語力について」が出され、2005年には「文字・活字文化振興法」（平成17年7月29日法律第91号）<sup>1</sup>が制定されている。

「これからの時代に求められる国語力について」では、諮問理由には読書についての

言及は見られないものの、理由説明では、「これからの時代に求められる国語力を身に付けるための方策」として、図書館の充実と読書環境の整備を通じて言語環境を整備することが挙げられている（文部科学大臣 2002a, 2002b）。初めの1年間ほどは文化審議会国語分科会のみが実施され、その後国語教育等小委員会と読書活動等小委員会に分かれて幾度か会議が開催され、2004年2月に文化審議会答申が出された。この答申は「I これからの時代に求められる国語力について」と「II これからの時代に求められる国語力を身に付けるための方策について」の二部構成となっている。

I章では、国語とは、個人にとっては「知的活動の基盤」「感性・情緒等の基盤」「コミュニケーション能力の基盤」であり、社会全体にとっては「国語は文化の基盤であり、中核」であり、「社会生活の基本であるコミュニケーションは国語によって成立する」としている。さらに、価値観の多様化や少子高齢化などの社会の変化や国際化・情報化の進展の中で、国語は重要な役割を果たすものとしている。また、国語力とは何かについての説明において、国語力とはその中核をなす「考える力」などの統合体としての言語を中心とする情報を「処理・操作する能力」とその基盤となる「国語の知識」などの2領域に分けて考えることができるとし、その能力を育成するための「聞く力」「話す力」「読む力」「書く力」のそれぞれについて身に付けるべき能力の具体的目標が示されている。この前半部分では、読書についての言及は、以下の3箇所である。1つ目は、社会変化としての情報化の進展の中で、インターネット上の断片的な情報を体系的に活用する力の育成のために、国語の運用能力や読書などによって培われた「大局観」が根幹となるとしている。2つ目に、社会的・文化的な価値観の確立の中で「情緒力の形成に欠くことのできない」読書が特に大切であるとしている。3つ目に、国語力の低下の一因として、中学生以降の年代における読書量の低下を挙げている。これらの言及はいずれも、国語の役割や向上が求められる理由として挙げられているものであり、国語力を構成する能力や育成する国語力の項目など、具体的な内容を示す部分では読書についての具体的な言及はない。また、I章において図書館への言及は一度もない。

II章では、国語力を身に付けるための方策として「国語教育」と「読書活動」の2点を主眼に整理している。「国語教育」については、情緒力・論理的思考力・語彙力が重要であり、読書はその育成における中核であるとしている。また、発達段階に応じた国語教育が重要であるとし、その中で、3歳～11・12歳の基礎作り期には言葉の数を増やしたり、言語と事物との関係を明確にしたりするために、読み聞かせや読書体験が重要であり、13歳以上の発展期においては、情緒力・想像力・論理的思考力・語彙力の総合的な発達を促進するために豊富な読書体験が重要であるとしている。3歳までのコミュニケーション重視期については読み聞かせなど本とのかかわりについての言及は見られない。また、学校における国語教育に関する節では、読書や図書館への言及はなく、家庭や社会における国語教育に関する節では、家庭内における「読み聞かせ」「お話」「読書」が国語力の育成に役立つことに言及されているのみであり、ここでも図書館への言及はない。それに対し、「読書活動」については学校教育についても家庭・社会における取組についても、読書だけではなく、図書館の果たす役割についても具体的に言及されており、学校図書館や公共図書館は子どもたちの読書活動を支える重

要な拠点と位置づけられている。

この答申からみると、学校の教科としての国語科教育と読書活動はわずかに関係が示されているものの、どちらかといえば切り離して捉えられているといえるだろう。この答申の特徴は、「文化審議会国語分科会国語教育等小委員会の意見のまとめ」と「文化審議会国語分科会読書活動等小委員会の意見のまとめ」の違いに如実に現れており、それはすなわち現在の国語科教育における読書、さらに図書館の位置づけが非常に低いことを示しているとも理解できる。

「文字・活字文化振興法」では、文字・活字文化の恵沢を享受することができるために言語力の涵養が必要であり、そのために図書館などの環境整備を必要とする、としている。対象を子どもと大人に明確には分けていないものの、学校教育・学校図書館への具体的な言及があり、子どもも視野に入っていると捉えることができる。また、この法律では出版物の流通にも言及しており、環境整備として、施設としての図書館、資料としての出版物、人的資源としての司書・司書教諭に触れているといえる。この法律の制定を受けて、日本図書館協会は『豊かな文字・活字文化の享受と環境整備：図書館からの政策提言』を出している（日本図書館協会 2006）。この提言は、この法が環境整備としての図書館の必要性に触れているものの、具体的な内容についてほとんど触れていないことから、理念と施策の乖離を縮めることを求めており、2章の学校図書館の整備以外には子どもやその図書館利用・読書についてはほとんど触れていないものの、この提言が大人同様子どもを対象として含んでいることは明らかである。

上記以外には、「文化芸術振興基本法」<sup>2</sup>の制定に関連して2002年には「文化を大切に社会の構築について～一人一人が心豊かに生きる社会を目指して」という文化審議会答申が、2007年には「文化芸術の振興に関する基本的な方針の見直しについて」という文化審議会答申が出されている。前者の、第2章2節「文化を大切にする心を育てる」では、家庭教育において、あいさつや地域行事への参加と並んで「文化の型を教える」手段のひとつとして、読み聞かせが挙げられており、まったく違う質のものと一緒に並べられていることで、読み聞かせの位置づけはかなりあいまいなものとなっている。その他、図書館における子ども向けプログラムが文化体験活動の一環として、読書の指導法の工夫・改善が国語教育の一環として挙げられている。後者では、子どもの読書については、国語の正しい理解の促進のための一方法として挙げられているのみである。この答申の中間まとめでは、「インターネットやゲーム機器の普及でバーチャルな（仮想現実の）世界に閉じこもりがちであることが子どもの健やかな育成を阻んでいるとの危惧も指摘されている。」として、子どもたちが現代の情報メディアに接することをひとつの問題点として提示し、より体験的な文化芸術に子どもたちが接する機会を設ける必要があることを明記していることにも注目できるであろう。

これらの法律や答申などを概観してみると、子どもにとっての読書の位置づけはあいまいであり、それぞれの法律や答申によって微妙に違っている。「これからの時代に求められる国語力について」や「文字・活字文化振興法」では、活字文化の継承や国語力の向上を目的とする読書の重要性が示され、特に後者では、国語力の涵養の「手段」として読書が位置づけられていることに注目できる。しかし、文化芸術の振興を目的

とした法律や答申においては、文化芸術の中で活字文化や読書はあまり大きな位置を占めていない。

### 5.2.3. 学校図書館整備に関する施策

近年の子どもの読書に関連する法や答申にそって、いくつかの具体的な施策がとられている。ここでは「新学校図書館図書整備5か年計画」を取り上げる。

政府は、「子どもの読書活動に関する法律」と「文字・活字文化振興法」の理念を実施するためのひとつの手段として、2007～2011年に「新学校図書館図書整備5か年計画」を実施することにした（文部科学省 2007b）。これは、1993年策定の学校図書館図書標準を達成した学校の割合が2005年3月時点で小学校37.8%、中学校32.4%の達成率であったことや、「学校図書館図書整備5か年計画」（2002～2006年）の地方財政措置では「増加冊数分」の総額約650億円しかなかったために、蔵書の廃棄や更新ができなかったことなどを理由に、実施されることになった。この計画では、(1)この5年間で学校図書館図書標準の達成を目指すこと、(2)5年間で約1,000億円を措置し、その6割を更新冊数分に当てることが挙げられている。この計画には、日本図書館協会が2006年10月に提示した「豊かな文字・活字文化の享受と環境整備：図書館からの政策提言」に盛り込まれた内容が反映されている（日本図書館協会 2006）。しかし、財政規模としては前回の「学校図書館図書整備5か年計画」より大きいものの、増加冊数分の予算は約400億円であり、前回の6割となっている。また、地方交付税として一般財源化されているため、この予算をどのように使うかは各自治体に任されているという問題点がある。この点については、新聞でも指摘されており（日本海新聞 2007、日本経済新聞 2007）、また2003年度の段階でこの財政の課題が大きいことは、教育長協議会の報告（斎藤 2004）にも挙がっている。

この予算の変化は、学校図書館への財政支援について、現状の規模で十分であり、一般財源にすべきとの見解が、2005年7月に開催された中央教育審議会義務教育特別部会で地方六団体委員から出されたこととも、無関係ではないだろう。このことに関し、地方六団体委員からは、学校図書の購入額は全国で年間162億円であり、「学校図書館図書整備5か年計画」による毎年約130億円の地方財政措置を上回っている、との意見が出された。これに対し、文部科学省からは、学校図書の購入に関する約130億円の地方財政措置は、いわゆる増加冊数分を整備するための経費であり、一方、学校図書の購入額の合計額である162億円は、その増加冊数分の経費と、図書の補充・更新のための図書購入費が含まれており、この2つの金額を比較するのは不適切であって、こうした要素を考慮すると増加冊数分については十分な予算措置がなされているとは言えないと、の説明がなされた。財源に関する考え方は、この審議会の結果出された中央審議会の答申「新しい時代の義務教育を創造する」では、一般財源化するよりも義務教育費国庫負担制度の方が確実に教育のための予算を確保できるとしながらも、図書購入費については明記されず、「現在、地方の一般財源により措置されており、その措置実績が国の基準を下回っている、あるいは地域ごとに格差が生じている状況

にある。今後、国と地方の協力により、その総額が確実に確保されるよう努める必要がある」とのみ述べられている。

これ以外の具体的な活動として、独立行政法人国立青少年教育振興機構が中心となっておこなっている「子どもゆめ基金」や文部科学省の委託により開設されたウェブサイト「子ども読書の情報館」などがある。「子どもゆめ基金」は子どもの体験活動、子ども向け教材開発・普及活動助成と並んで子どもの読書活動を支援するプロジェクトであり、主に地域に根ざした民間活動による子どもの読書活動支援プログラムに助成金を支給するものである。「子ども読書の情報館」は、文部科学省「子ども読書応援プロジェクト」の事業の一環として、イベント情報を提供したり、子ども自身・保護者・図書館関係者・作家などの情報発信の場として活用されることを意図したサイトである。

#### 5.2.4. 今後の課題

子どもの読書活動推進計画については、第二次計画が閣議決定されたばかりであるが、新たに多くの課題を抱えているといえるだろう。その中でも、次の2点が大きな課題であると考えられる。

第一に、読書の位置づけである。2001年の段階では、読書をする事、あるいは楽しむことに、まだその重点が置かれていたが、現在では、文化審議会の答申やPISAの調査結果などの影響で、国語力や読解力をあげるための手段としての読書が注目され始めているようである。子どもにとって、読書の意義とは何であるかをもう一度原点に戻って、検討していく必要があるだろう。

第二に、財源の確保である。法律や答申では読書の推進や支援が求められていても、財源の確保が不十分であれば実現には結びついていかない。学校図書館図書整備5か年計画がすでに示しているように、明確な財政的裏づけがなければ、すべての子どもたちが等しく、豊かな読書環境を享受するには至らない、ということになる。今後、厳しい自治体予算の中でどのように財源を確保していくか、また、地域格差をどのように縮めていくかについて、より具体的な施策が必要であるといえるだろう。(岩崎)

#### 注

- 1 文字・活字文化振興法の制定に際し、日本図書館協会から政策提言が出されている。  
日本図書館協会. 豊かな文字・活字文化の享受と環境整備: 図書館からの政策提言.  
<http://www.jla.or.jp/kenkai/mojikatuji200610.pdf>, (参照 2008-03-20).
- 2 文部科学省のホームページに一連の情報が掲載されている。  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/bunka/geijutsu/main3\\_a8.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/bunka/geijutsu/main3_a8.htm), (参照 2008-3-20).

## 参考文献

- 文化芸術振興基本法（平成 13 年 12 月 7 日法律第 148 号）.  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H13/H13HO148.html>, (参照 2008-03-10).
- 文化審議会（2002）. 文化を大切にする社会の構築について～一人一人が心豊かに生きる社会を目指して（答申）.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/020401.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/020401.htm), (参照 2008-03-10).
- 文化審議会国語分科会国語教育等小委員会（2003a）. 国語教育等小委員会の意見のまとめ.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/03091202.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/03091202.htm), (参照 2008-03-10).
- 文化審議会国語分科会読書活動等小委員会（2003b）. 読書活動等小委員会の意見のまとめ.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/03091201.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/03091201.htm),  
(参照 2008-03-10).
- 文化審議会（2004）. これからの時代に求められる国語力について（答申）.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/04020301.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/04020301.htm), (参照 2008-03-10).
- 文化審議会（2007）. 文化芸術の振興に関する基本的な方針の見直しについて（答申）.  
[http://www.bunka.go.jp/laramasi/pdf/bunkageijutu\\_housin\\_minaosi.pdf](http://www.bunka.go.jp/laramasi/pdf/bunkageijutu_housin_minaosi.pdf), (参照 2008-03-10)
- 中央教育審議会（2005）. 新しい時代の義務教育を創造する（答申）.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/05102601.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/05102601.htm), (参照 2008-03-10).
- 中央教育審議会義務教育特別部会（2005）. 義務教育特別部会審議経過報告（その 2）.  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/gimukyoku/pdf/001.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/gimukyoku/pdf/001.pdf), (参照 2008-03-10).
- 子どもの読書活動の推進に関する法律（平成 13 年 12 月 12 日法律第 154 号）.  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H13/H13HO154.html>, (参照 2008-03-20).
- 国立青少年教育振興機構. 子どもゆめ基金.  
<http://yumekikin.niye.go.jp/index.html>, (参照 2008-03-10).
- 文字・活字文化振興法（平成 17 年 7 月 29 日法律第 91 号）.  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H17/H17HO091.html>, (参照 2008-03-10).
- 文部科学大臣（2002a）. 諮問「これからの時代に求められる国語力について」.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/04020301/012.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/04020301/012.htm), (参照 2008-03-10).
- 文部科学大臣（2002b）. 「これからの時代に求められる国語力について」文部科学大臣諮問理由説明.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/bunka/toushin/04020301/013.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/04020301/013.htm), (参照 2008-03-10).
- 文部科学省（2002）. 子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画(平成 14 年 8 月 2 日閣議決定).  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/dokusyo/hourei/cont\\_001/003.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/dokusyo/hourei/cont_001/003.pdf), (参照 2008-03-10).
- 文部科学省（2007a）. 「都道府県子ども読書活動推進計画」及び「市町村子ども読書活動推進計画」の策定状況に関する調査結果について.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/19/04/07042301.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/19/04/07042301.htm), (参照 2008-03-10).
- 文部科学省（2007b）. 「新学校図書館図書整備 5 か年計画」について. 2007 年 5 月.  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo7/shiryo/07051701/001/008.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo7/shiryo/07051701/001/008.pdf), (参照 2008-03-10).
- 文部科学省（2008a）. 子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画【第二次】(案)に関する意見募集の実施について.  
<http://search.e-gov.go.jp/servlet/Public?CLASSNAME=Pcm1010&BID=185000300>, (参照 2008-02-25).

文部科学省 (2008b). 「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」の変更について. 2008年3月11日.

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/20/03/08031005.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/03/08031005.htm), (参照 2008-03-20).

文部科学省 (2008c). 子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画 (第二次) の概要.

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/20/03/08031005/001.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/03/08031005/001.pdf), (参照 2008-03-20).

文部科学省 (2008d). 子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画 (平成20年3月11日閣議決定).

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/20/03/08031005/001.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/03/08031005/001.htm), (参照 2008-03-20).

日本海新聞 (2007). ニュースの焦点 学校図書館図書標準達成率でワースト2位. 2007年11月30日.

<http://www.nnn.co.jp/tokusyu/focus/071130.html>, (参照 2008-03-10).

日本経済新聞 (2007). 学校図書 購入に遅れ: 自治体の7割「後回し」. 2007年11月24日朝刊30面.

日本図書館協会 (2006). 豊かな文字・活字文化の享受と環境整備: 図書館からの政策提言. 2006年10月.

<http://www.jla.or.jp/kenkai/mojikatuji200610.pdf>, (参照 2008-03-10).

日本図書館協会 (2008). 子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画[第二次](案)に関する意見. 2008年2月28日.

<http://www.jla.or.jp/kenkai/20080228.pdf>, (参照 2008-03-20).

OECD. PISA2000.

[http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en\\_32252351\\_32236159\\_1\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en_32252351_32236159_1_1_1_1_1,00.html), (参照 2008-03-20).

OECD. PISA2006.

[http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en\\_32252351\\_32236191\\_1\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.pisa.oecd.org/pages/0,3417,en_32252351_32236191_1_1_1_1_1,00.html), (参照 2008-03-20).

斎藤剛史 (2004). 本離れ防止事業の課題は財政難: 教育長協議会の研究報告②子供の読書活動推進方策. 内外教育, No.5491, p. 4-5.

出版文化産業振興財団. 子ども読書の情報館.

<http://www.kodomodokusyo.go.jp/>, (参照 2008-03-10).

### 5.3. 情報リテラシー教育

本稿では、日本における情報政策の一領域として、初等中等教育における情報教育政策を対象とする。ただしその背景となる世界的な情報化の動向を概観する上で、情報を取り扱う能力（情報リテラシー）に関する米国での展開を中心に紹介し、日本の情報教育の特徴と現状を相対化する素材としたい。

本稿で使用する用語として、日本語表記の情報リテラシーとインフォメーション・リテラシー、情報活用能力を使い分けることとするが、それは各用語の属性により差異が生じているためであることを前置きしておく。詳細は本文中で解説する。

#### 5.3.1. 情報化社会と新たなリテラシー

「情報化社会」という言葉が叫ばれて久しい。その嚆矢は、日本においては梅棹忠夫（1963）の「情報産業論」であり、世界的に広範囲に影響を与えたのは、1960年代後半から70年代にかけてのBell（1975）やDrucker（1969）らの著作である。

水越伸（1999, 2002）は、メディア論の見地から「デジタル・メディア社会」を「デジタル情報技術の社会的実用化が本格化した一九八〇年前後から現在を経て、二一世紀半ばあたりまでを時間的な区切りとする社会状況を指」すとし、その意味を「デジタル情報技術が組み込まれたメディアが日常生活にあふれ返っているような社会」（水越伸 2002, p. 47-48）と表現し、「人間の歴史の中で今日ほど、産業と技術の論理によって商品化されたメディア機器が、仕事から家庭生活にいたるあらゆる領域に浸透したことはなかった」と述べている。

日本においても2000年の流行語「IT革命」に象徴されるように、パーソナル・コンピュータや携帯電話等の情報機器の普及とインターネットに代表されるネットワーク技術の発展により、情報化社会あるいは水越伸の言うデジタル・メディア社会は、一般市民に身近なものとして実感されていると言えるだろう。こうした世界的な情報技術革新と、社会・生活環境の変化は、産業や生活の情報化に速やかに対応できる人間像の形成を要求する。

1994年にユネスコは「中等教育のための情報学～学校のためのカリキュラム」（Informatics for Secondary Education – A Curriculum for Schools）を発表した。その後の日本の情報教育の成立過程に大きな影響を与えたものとして、以下にその4つの目標を示す。括弧の中は同目標の中で設置が望ましいとされた教育課程を指す。

1. コンピュータリテラシー（基礎レベルの一般教育）
2. 他の科目でのツールとしての適用（基礎レベルと上級レベルの両方の一般教育）
3. 他の科目での情報学の適用（上級レベルの一般教育）

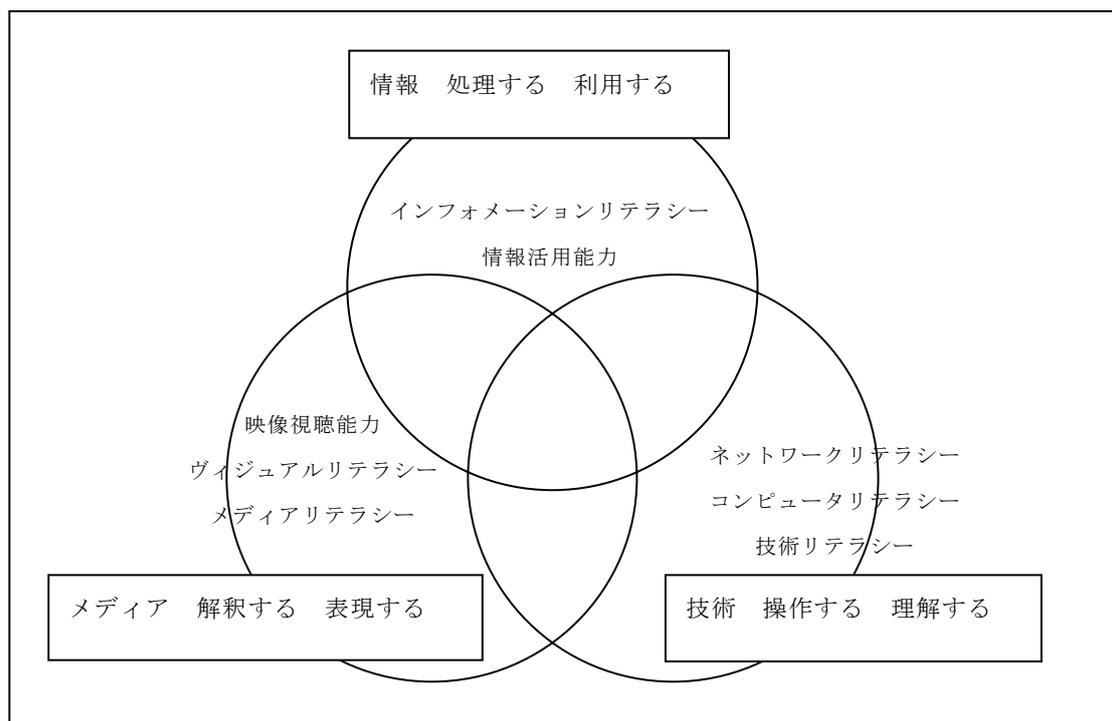
#### 4. 専門領域での情報学の適用（上級レベルの職業教育）

2000 年前後には情報化社会に求められる能力に関して新たな概念が次々と提唱されるようになった。

山内祐平（2003）はその著書『デジタル社会のリテラシー』の中で、「このような情報化社会に必要とされている能力」すなわちリテラシーに関し、「リテラシーは、文字の読み書き能力を指した言葉であるが、社会を生きていくために必須の能力という意味でも使われている」としている（p.1）。山内は、噴出・乱立する多様なリテラシー概念を「混迷するリテラシー」（p.71）と評し、図 1 のようにその相互関係を整理している。

その中で、情報リテラシーとインフォメーション・リテラシー、情報活用能力が分けて取り扱われている。ここでは、英語圏での概念としての *information literacy* を、日本語における情報リテラシーの解釈と差異化するために、インフォメーション・リテラシーと表記することとし、次節以降、本稿で取り扱う中核的概念として、これらの概念と用語について整理を行いつつ、日本の情報教育制度について詳述する。

図 1. 情報・メディア・技術のリテラシーの相関図(山内 2003)



### 5.3.2. 情報リテラシー概念の発生と展開（米国事情）

「情報リテラシー」の原語である “information literacy”<sup>1</sup>の初出について今日多くの研究論文で引用され（Behrens 1994, Spitzer, Eisenberg & Lowe 1998 など）、日本では野末俊比古（1999）によって紹介されているのは、1974年に米国情報産業協会（Information Industry Association: IIA）会長であった Zurkowski が米国図書館情報学委員会（National Commission on Libraries and Information Science: NCLIS）への提言の中で使用した以下の定義である（Zurkowski 1974）。

職業上の諸問題に対して情報による解決を行う際に、広範な情報ツールならびに基本的な情報源を利用するための手法や技能<sup>2</sup>

その後インフォメーション・リテラシーを巡る論議はなかなか発展を見せなかったが、1980年代終盤になって、米国図書館界を中心に「インフォメーション・リテラシーの時代」の幕開けを果たした2つの出版物があった。

そのひとつは Breivik & Gee (Breivik & Gee 1989) による *Information Literacy: Revolution In The Library*<sup>3</sup> である。Breivik らは、インフォメーション・リテラシーを以下のように定義している（日本語版 p.14-15 による）。

情報リテラシーは、情報化時代を生き抜くための技能である。情報リテラシーを身につけている人々は、生活の中にあふれている大量の情報におぼれることなく、特定の問題を解決したり意思決定を行うためには、どのようにして情報を見つけ、評価し、効果的に用いればよいのかを知っている。

もうひとつの重要な資料は、1989年に公表された全米図書館協会（ALA）の *Presidential Committee on Information Literacy* の報告書である。この報告書はインフォメーション・リテラシーについて、個人、産業、市民（シチズンシップ）の各レベルでの問題解決と意思決定のために重要であることを全国的に宣言するものとなった。その中でインフォメーション・リテラシーは以下のとおり定義されている（日本語訳は筆者による）。

- いつ（どのようなときに）情報が必要であるのかを認識する
- 与えられた問題や課題に対処するために必要な情報を特定する
- 必要な情報を発見し、その情報を評価する
- 情報を組織する
- 直面する問題や課題に対処するために効果的に情報を活用する

この ALA 報告書はその 1 章を「情報化時代の学校」と題し、総括の部分でもインフォメーション・リテラシーの教育について重要性を強調している。

前年の 1988 年に米国学校図書館協会 (AASL) と教育コミュニケーション工学協会 (AECT) により学校図書館を対象としたガイドライン *Information Power* が発表されている。米国では 1960 年代から視聴覚教育の勃興と連動する形で「学校図書館」の情報化が進行しており (古賀 1972), 多機能な学習情報メディアセンターとしての方向性が推進されてきていたが, *Information Power* により, 学校図書館が「information literate な生徒を育成」するための施設であることが宣言されたことになる。

1998 年には前述の AASL と AECT により *Information Power: Building Partnerships for Learning* が刊行された (AASL, AECT 1998a)。その別冊として発表された *Information Literacy Standards for Student Learning* (AASL, AECT 1998b) は, 初等中等教育段階で育成されるインフォメーション・リテラシー教育の能力を, 9 つの基準 (standards) と 29 の指標 (indicators) をもって詳細に定めたものとして, その後世界的に教育・学校図書館関係者に広く周知され, 大きな影響を与えた。

ちなみに米国ではこれまでほぼ 10 年間隔でこの種の学校図書館ガイドラインが発表されており 2007 年には新たな基準として AASL から *Standards for the 21<sup>st</sup>-Century Learner* が発表されたが, そこには情報リテラシーについての言及は見られない。

米国の例に顕著なように英語圏における information literacy という概念および用語は, 図書館界における教育活動と密接に関係していることが社会的に認知されている。そのため本稿では以後「英語圏で 1980 年代以降図書館分野において定着した情報リテラシー概念」を特に区別して表現する必要があるときには「インフォメーション・リテラシー」とカタカナ表記を用いる。

### 5.3.3. 日本の情報教育制度

#### (1) 狭義の情報リテラシー (コンピュータ・リテラシー) の存在

日本において「情報リテラシー」という用語がマスコミなどで取り扱われ始めたのは, 1990 年代後半に入ってからのことである。

1998 年 11 月 2 日読売新聞東京朝刊教育面では, 川上善郎成城大学教授による情報リテラシーの比較研究として「パソコンをはじめ, テレビ, ビデオ, 電子手帳など, 家庭にある情報機器の利用能力を日本, 米国, イタリアで調べ」たとある。また「IT 革命」が流行語となった 2000 年 6 月 24 日毎日新聞朝刊のコラム「ニュースの言葉」においては,

「多機能化するパソコンや携帯電話などの情報機器を自由自在に操作して情報を収集・活用できる能力」

という定義がある。高木義和 (2007) は, 日本においては情報リテラシーがコンピュ

ータ・リテラシーと不分明であることを指摘し、英語圏で言われるところのインフォメーション・リテラシーの概念が正確には理解されていないと指摘している。

日本において一般的な情報リテラシー概念として波及しているのは、コンピュータなどの情報機器操作に焦点化された「狭義の情報リテラシー」のイメージであると考えられる。インフォメーション・リテラシーや、より広義の情報リテラシーについて語る場合には混乱を招くので注意が必要である。

## （２）情報教育制度と情報活用能力（日本における情報リテラシー教育）

日本の教育関連公的文書において、特定の教科や特定のコースでない、全児童・生徒に対する教育の情報化に関する言及の初出は、1986年の「臨時教育審議会経過概要」の第7章「情報化への対応」と見られる。同章内に「情報リテラシー」という用語が使用されている。しかしながら1986年に発表された臨時教育審議会第2次答申では「情報リテラシー」という用語は姿を消し、今日に至る「情報活用能力」という用語が使用されている。その定義は以下の通りである。

情報活用能力＝情報及び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的資質

ここにおいて日本の教育界においては情報リテラシー（information literacy）という用語および概念が情報活用能力という用語に置き換えられたことが推察される。

水越敏行（1988）は、1985年に文部省（当時）が組織した「情報化社会に対応する初等中等教育のあり方に関する調査研究協力者会議」<sup>4</sup>が教育課程審議会に討議の資料として提出したものの中に「情報活用能力」の育成についての記述がある点を指摘している。水越敏行の要約を引用する。

情報活用能力とは、情報および情報手段を主体的に選択し、活用していくための個人の基本的な資質をいいます。その内容としては以下の点があげられています。

- (1) 情報の判断、選択、整理、処理能力および新たな情報の創造、伝達能力
- (2) 情報化社会の特質、情報化の社会や人間に対する影響の理解（プライバシーの侵害や情報犯罪、VDT - Visual Display Terminal、環境と健康問題、等）
- (3) 情報の重要性の認識、情報に関する責任感（情報の受信者兼発信者としての社会的な倫理感）
- (4) 情報科学の基礎および情報手段（特にコンピュータ）の特徴の理解、基本的な操作能力の習得

1989年の学習指導要領の改訂では、中学校の技術・家庭の中に「情報基礎」の領域

が新設され、「コンピュータの操作を通して、コンピュータの役割と機能について理解させ、コンピュータを適切に利用する基礎的・基本的な能力を養うことができるように内容を構成する」と「幼稚園，小学校，中学校および高等学校の教育課程の基準の改善について（教育課程審議会の答申前文）」（昭和 62 年 12 月 24 日）にある。

このときの教育課程では，総則の中で「教材・教具の活用と学校図書館の利用」として同じ項目に視聴覚教材・教育機器などの活用と学校図書館の活用が関連づけて述べられ，学校図書館の資料センター・情報センターとしての役割が期待されている。特に視聴覚教材などの部分で，前述の「情報化社会に対応する初等中等教育のあり方に関する調査研究協力者会議」で取り上げられた情報活用能力の定義が用いられている。

その後文部省（当時）は 1990 年に「情報教育に関する手引き」を発表するが，これもまた前述の情報活用能力の定義をそのまま踏襲したものである。

- ① 情報の判断，選択，整理，処理能力および新たな情報の創造，伝達能力の育成
- ② 情報化の特質，情報化の社会や人間に対する影響の理解
- ③ 情報の重要性の認識，情報に対する責任感
- ④ 情報科学の基礎および情報手段（特にコンピュータ）の特徴の理解，操作能力の習得

1996 年の中央教育審議会第一次答申における「体系的な情報教育の実施」への言及を踏まえ，続く 1997 年の「情報化の進展に対応した初等中等教育における情報化の推進等に関する調査研究協力者会議」（前述）第一次報告では，情報教育の目標を①情報活用の実践力，②情報の科学的な理解，③情報社会に参画する態度，の 3 つの観点に整理している。

このうち，特に①については「課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含めて，必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し，受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力」としており，図書館における利用者教育や調べ学習等の実践と共通する概念が列举されている。

また「高等学校学習指導要領解説—情報編」（2000）では同報告の解説として，情報活用の実践力とは，「単にコンピュータや情報通信ネットワークが使えるということではない」と断りを入れ，「課題や目的に合った手段は何かを考えることから出発する」，「実際に経験を積むことと得られた結果を評価し改善を図る」ことの重要性を指摘している。

同解説では，情報教育の体系化のイメージとして，この「情報活用の実践力」の育成については，各教科および総合的な学習の時間での活用における実践を想定している。他教科との関連において「学校図書館を計画的に利用しその機能の活用を図ることも大切である。書籍やビデオなどの情報とコンピュータや情報通信ネットワークを

合わせて利用できるようにした学校図書館を、学習情報センターとして生徒の主体的な学習活動に役立てていけるように整備を図り活用していくことが必要である」と学校図書館に関する言及がある。

このときの学習指導要領の改訂では、高等学校の「教科・情報」の新設とともに「総合的な学習の時間」が新設され、共に改訂の目玉として注目された。日本の教育史においては1950年代以降、必ずしも教育方法における主流的位置づけになかった、問題解決型や探究型の学習の要素がこの改訂によって息を吹き返した観がある。

日本においては、1960年代に「発見学習」など Bruner らの学習理論に影響を受けた水越敏行らとその系譜上でメディア教育を推進した事情や、教育工学が構成主義的な学習観と結びついた（赤堀 2002）ことから、それらの学習理論の要素が多く情報教育の中に流れ込んだと見ることができる。日本の情報教育が単なる情報技術の操作的な側面だけでなく学習全般に還元可能な総合的な情報活用能力を目指した背後には、このような日本特有の教育状況の反映が考えられる。

#### 5.3.4. おわりに

これまで（1）狭義の情報リテラシー（コンピュータ・リテラシー）、（2）図書館界を活動領域とするインフォメーション・リテラシー、（3）日本の情報教育において定める情報活用能力についてそれぞれ概観してきた。

日本における教育的概念である情報活用能力については、その定義や成立の過程をひもとけば、単なるコンピュータ・リテラシーに留まらない広義の能力モデルを有していると考えられる（河西 2000）が、成立過程において学校図書館分野も含めた他の教育実践研究との接点を欠いた結果、文献探索や情報検索、リサーチ・リテラシーといった学校図書館固有の知見や実践研究が現行のカリキュラムにほとんど反映されていない。

国際学力調査や全国的な学力テストの結果などから「思考力」や「応用力」の不足が欠如しているとされる日本の子どもたちの現状に対し、図書館界、ことに学校図書館界が貢献できる領域に関して、より強いアピールをしていくべきだと考える。そのためには欧米諸国の図書館情報学分野では既に行われているエビデンスに基づく実証研究を展開し（Todd 2002）、図書館を活用した学習活動が学力向上に貢献できることを示す確かなデータを提示する必要がある。

その意味で、文中で定義した狭義の情報リテラシーへの対抗概念として、より包括的な情報リテラシーについて筆者は以下のように定義する。

人間の情報行動の経験的プロセスモデル研究や図書館を主なフィールドとする実証研究を背景に、高度情報化社会への民主的自律的な参加のために必要な情報活用の方策とその教育を、社会的文化的な制度として定着・運用させるための活動一式

日本の教育において、国際基準の学力の一部と成り得るより広義の情報リテラシーを育成していくためには、情報化時代の図書館の役割とその重要性について、図書館界からの明確なビジョンの表明が求められる時期に来ていると考えられる。環太平洋地域で現在充実した図書館行政を営んでいるオーストラリアやシンガポールの図書館界は、こうした情報化時代の図書館戦略に果敢に取り組んだ結果、現在の隆盛を獲得していることを先行事例として認識し学んでいく必要がある。 (河西)

## 注

- 1 日本では「情報リテラシー」は情報機器操作能力などの狭義に受け止められる傾向もあることから(詳しくは本文中で後述する)、日本語において受容されている一般的な「情報リテラシー」概念と英語圏における *information literacy* 概念を区別するために、本稿において「英語圏で、ことに1980年代以降図書館分野において定着した情報リテラシー概念」を区別して表現する必要があるときには「インフォメーション・リテラシー」とカタカナの表記を用いることとする。
- 2 日本語訳は野末(1999)による。
- 3 日本語訳は1995年に、Breivik, P. S.ほか. 情報を使う力: 大学と大学図書館の改革. 三浦逸雄ほか訳. 勁草書房, 258p. として翻訳出版された。
- 4 この会議については、文部省(1985). 情報化社会に対応する初等中等教育のあり方に関する調査研究協力者会議資料. を参照のこと。

## 参考文献

- 赤堀侃司(2002). 教育工学への招待: ー教育の問題解決の方法論. ジャストシステム. 271p.
- American Association of School Librarians (2007). Standards for the 21<sup>st</sup>-Century Learner. American Library Association.  
<http://www.ala.org/ala/aasl/aaslproftools/learningstandards/standards.cfm>, (参照 2008-03-17).
- American Association of School Librarians, Association for Educational Communications and Technology (1988). Information Power: Guidelines for School Library Media Programs.. American Library Association. (= 2000. インフォメーション・パワー: 学習のためのパートナーシップの構築: 最新のアメリカ学校図書館基準. 同志社大学学校図書館学研究会訳. 同志社大学, 234p.)
- American Association of School Librarians, Association for Educational Communications and Technology (1998a). Information Power : Building Partnerships for Learning. American Library Association.
- American Association of School Librarians, Association for Educational Communications and Technology (1998b). Information Literacy Standards for Student Learning. American Library Association.
- American Library Association, Presidential Committee on Information Literacy (1989). . Presidential Committee on Information Literacy: Final Report.  
[http://www.ala.org/ala/acrl/acrlpubs/whitepapers/ALA\\_print\\_layout\\_1\\_126315\\_126315.cfm](http://www.ala.org/ala/acrl/acrlpubs/whitepapers/ALA_print_layout_1_126315_126315.cfm), (参照 2008-03-17).
- Behrens, S. J. (1994). A Conceptual Analysis and Historical Overview of Information Literacy. *College and Research Libraries*. 55 (4), p.309-322.

- Bell, Daniel (1973). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. Basic Books.  
(= 1975. 脱工業社会の到来: 社会予測の一つの試み 上/下. 内田忠夫ほか訳. ダイヤモンド社.)
- Breivik, P. S. & Gee, E. G. (1989). *Information Literacy: Revolution in the Library*. Macmillan. (= 1995. 情報を使う力: 大学と大学図書館の改革. 三浦逸雄ほか訳. 勁草書房, 258p)
- Drucker, P.F. (1969). 断絶の時代: 来たるべき知識社会の構想. ダイヤモンド社, 520p.
- 河西由美子 (2000). 米国におけるインフォメーション・リテラシー概念と日本の高等学校「情報科」における情報活用能力の概念の比較・考察”. 第 48 回日本図書館情報学会研究大会発表要綱. 日本図書館情報学会事務局, p70-73.
- 川上善郎 (1998). コンピューターと教育. 読売新聞東京朝刊教育面. 1998 年 11 月 2 日.
- 古賀節子 (1972). アメリカ学校図書館の変遷(IV). 現代の図書館. 10(4), p.140.
- 教育課程審議会 (1987). 幼稚園, 小学校, 中学校および高等学校の教育課程の基準の改善について (答申) . 88p.
- 毎日新聞. 「ニュースの言葉」. 2000 年 6 月 24 日朝刊.
- 水越伸 (1999). デジタル・メディア社会. 岩波書店, 268p.
- 水越伸 (2002). デジタル・メディア社会. 新版, 岩波書店, 285p.
- 水越敏行(1988). 子どもの情報能力を育てる. ぎょうせい, 277p., (授業に生かす教育工学, 7).
- 文部省 (1985). 情報化社会に対応する初等中等教育のあり方に関する調査研究協力者会議資料.
- 文部省 (1990). 情報教育に関する手引き. ぎょうせい, 230p.
- 文部省 (1997). 体系的な情報教育の実施に向けて: 情報化の進展に対応した初等中等教育における情報化の推進等に関する調査研究協力者会議 第一次報告.
- 文部省 (2000). 高等学校学習指導要領解説: 情報編. 開隆堂出版, 223p.
- 野末俊比古 (1999). “情報検索(データベース)教育の意義と展開: 図書館における利用者教育を中心に”. 情報検索の理論と実際. 日外アソシエーツ, p.126-153, (論集・図書館情報学研究の歩み, 第 19 集).
- 臨時教育審議会 (1986). 臨時教育審議会経過の概要.
- 臨時教育審議会 (1986). 教育改革に関する第二次答申. 206p.
- Spitzer, K. L., Eisenberg, M. B. & Lowe, C.A. (1998). *Information Literacy Essential Skills for the Information Age*. Libraries Unlimited, 408p.
- 高木義和 (2007). “概説情報論—情報とは何か”. 塩事業センター. Web マガジン en. (6).  
<http://www.shiojigyo.com/en/backnumber/0304/main3.cfm>, (参照 2008-03-17).
- Todd, R. (2002). Evidence-based practice I: The sustainable future for teacher-librarians. Scan. 21(1), p. 30-37.
- 梅棹忠夫 (1963). 情報産業論. 中央公論. 78(3).
- UNESCO (1994). *Informatics for Secondary Education: A Curriculum for Schools*. 104p. (=1994-1995. “ユネスコの中等教育向け情報居行くカリキュラム (詳細)”. 高橋和弘, 古田貴久, 松田稔樹. 諸外国の情報教育・コンピュータ教育の実態調査. 研究代表者: 坂元昂. 文部省科学研究費補助金研究成果報告書. 研究課題番号: 06301093, p.3-86.)

山内祐平 (2003). デジタル社会のリテラシー. 岩波書店, 232p.

Zurkowski, P. G. (1974). The Information Service Environment: Relationships and Priorities. National Commission on Libraries and Information Science. 6.

## 5.4. 有害コンテンツ対策

4. 4. で述べたように、子どもたちへのメディアの影響は、メディアのコンテンツによって、ポジティブにもネガティブにもなり得る。特に、インターネットの普及に伴い、子どもたちが有害コンテンツに触れる機会は格段に増加してきており、どのような対策を講じるかについての議論が盛んに行われている。

しかし、どのようなコンテンツが「有害情報」に該当するのかといった定義の問題や、言論の自由の問題から、実際には有害情報に対する規制は難しい状況にある。また、インターネット上のコンテンツの規制には限界があり、有害コンテンツに対する対策にはさまざまな課題があるといえる。

本節では、まず、これまでに公的に示されたいくつかの有害情報の定義や例を紹介し、有害情報に対する人びとの認識などについての調査結果を報告する。次に、メディア規制に関する議論や、メディア側の自主規制（レイティングなど）、法的規制の現状について紹介する。最後に、こうした現状を踏まえて、有害コンテンツへの対策に関する課題について考察する。

### 5.4.1. 有害情報とは

有害情報の定義は、公的にある程度示されてきているが、現状では機関を通しての統一的な基準は提唱されていない。また、これらの定義が一般に広く知られているとは言いがたい状況にあり、各個人の有害情報の定義はより曖昧になっていると言える(鈴木 2000)。

以下では、公表された時期に沿って、公的に示されている有害情報の5つの定義および例を紹介する。

第1に、1998年12月の「電気通信サービスにおける情報流通ルールに関する研究会」の報告書(総務省郵政事業庁(旧郵政省) 1998)によれば、有害な情報(harmful content)とは、流通自体は許されているが制限されているもの(例として成人向け情報)及びある利用者の感情を害し得るが、表現の自由の観点から発表が制限されていない情報を意味するとされている。

第2に、2001(平成13)年度の情報通信白書(総務省 2001)では、有害情報を「公共の安全、善良な風俗や青少年の健全育成を害するような情報」を指している。有害情報の例としては、「刑法等の『わいせつ』、『児童ポルノ』に該当しないポルノ情報や暴力的な表現」がある。

第3に、2006(平成18)年度版の警察白書(警察庁 2006a)には、有害情報の具体例として、「爆発物の製造方法や運転免許証その他の公的証明書の偽造方法等を教示する情報」、「殺人、脅迫等の違法行為の請負、仲介等に関する情報」、「子どもの裸体画像や性的虐待画像」、「いわゆる自殺サイトに掲載されている他人を自殺に勧誘する情報」があげられている。

第4に、2007年9月に実施された内閣府の「有害情報に関する特別世論調査」（内閣府 2007a）では、「有害情報」を「子どもたちに悪影響を与える恐れのある情報」とし、(1) わいせつ画像などの性的な情報、(2) 暴力的な描写や残虐な情報、(3) 自殺や犯罪を誘発する情報、(4) 薬物や危険物の使用を誘発する情報、などと定義している。

第5に、「政府広報オンライン」では、インターネット上の「有害情報」について次のように述べられている（内閣府 2007b）。「有害情報」とは、違法情報（情報自体が違法である情報）には該当しないが、犯罪や事件を誘発するなど公共の安全と秩序の維持の観点から放置することのできない情報であるとされる。具体的には、「爆発物の製造方法や公的証明書の偽造方法等を教示する情報」「殺人、脅迫等の違法行為の請負、仲介等に関する情報」「いわゆる自殺サイトに掲載されている他人を自殺に勧誘する情報」などがある。

これらの有害情報の定義や例を概観すると、それぞれに刑法等には触れないが子どもたちに悪影響を与える恐れのある情報であるという点が含まれている。また、インターネットの普及に伴って、暴力映像やわいせつな映像の程度がひどくなったり、こうした映像以外に、「爆発物の製造方法」「殺人の請負」「自殺への勧誘」といった情報がより問題になってきているのではないかと考えられる。

#### 5.4.2. 有害情報に関する調査

『インターネット白書 2007』（インターネット協会監修 2007）によれば、7割のインターネット利用者が有害情報への接触経験を持っており、また、有害情報の接触の内容として、「わいせつ物(48.4%)」、「コンピュータウイルス(41.0%)」、「誹謗・中傷・デマ(31.4%)」、「不正な著作物の利用(20.4%)」、「ねずみ講(18.9%)」などがあげられている。有害情報の知識については2極化が見られ、「スパムメール」や「コンピュータウイルス」の認知度は8割を超える一方で、「ブラウザクラッシャー」、「キーロガー」、「ボット」、「DoS」では2～3割の認知度となっている。

また、警察庁は、インターネット上の違法・有害情報に関する国民の意識について、2006年（平成18年）3月に、インターネット利用者を対象にインターネット利用に関する意識調査を実施している（警察庁 2006b）。その結果、インターネット上に違法・有害情報が氾濫している原因として、「インターネット利用者のモラルの問題（62.0%）」を、「だれが書き込みをしているのかが分からないこと（60.3%）」という回答が多く見られたことが報告されている。

先述の内閣府が全国の20歳以上の者を対象として、2007年9月に実施した「有害情報に関する特別世論調査」（有効回答1,767名）では、国の有害情報に対する取組の「内容を知っている」という回答が3割以下、携帯電話のフィルタリングの認知度については、「よく知っている」という回答は2割に満たず、国民に広く国や民間の有害情報対策が知られていないことが示唆されている（内閣府 2007a）。また、有害情報の規制について、雑誌、DVDなどの有害情報を「国として規制すべきである」「各都道府県の条例で規制すべきである」、あるいは「規制を強化すべきである」という

回答はいずれも 8 割を超えていた。インターネット上の有害情報や、児童ポルノの単純保持の規制については、「規制すべきである」という回答がいずれも 9 割を超えていた。実在しない子どもの性行為等を描いた漫画や絵の規制についても、8 割以上が「対象とすべきである」と回答していた。

2008 年（平成 20 年）2 月に公開された、2007 年（平成 19 年）中のサイバー犯罪の検挙状況等の報告（警察庁 2008）によれば、2007 年の検挙件数は 5,473 件であり、前年よりも 23.7%、過去 5 年間で 3 倍にまで増加しているという。その内訳は、不正アクセス禁止法違反が 1,422 件（前年の約 2.1 倍）、コンピュータ・電磁的記録対象犯罪が 113 件（前年の 12.4%減）、ネットワーク利用犯罪が 3,918 件（前年の 9.0%増）となっている。これに対して、ネットワーク利用犯罪のうち、わいせつ物及び児童ポルノ事犯は 395 件であった（前年の 10.8%減）。

### 5.4.3. 有害情報への対策

#### （1）テレビにおける有害情報への対策

##### V チップ導入に関する議論

世界では、1980 年代末頃から、テレビの暴力描写の問題が大きな関心事となり、アメリカでは、1996 年に制定された「電気通信法」によって、2000 年 1 月までには、生産される 13 インチ以上のテレビに V チップの導入が義務付けられた。

日本における V チップ導入については、1990 年代後半から継続して議論が行われてきている（Suzuki, K. 2008a, 2008b）。旧郵政省の諮問委員会「多チャンネル時代における視聴者と放送に関する懇談会」、旧郵政省の「青少年と放送に関する調査研究会」、旧郵政省、NHK、日本民間放送連盟（民放連）の三者による「青少年と放送に関する専門家会合」ではいずれも、V チップは継続検討となった。

これに対して、旧郵政省は、1999 年 11 月に教育やメディアの研究、学校や地域の教育現場、市民組織、放送事業者、の各領域からの参加者で構成された「放送分野におけるメディア・リテラシーに関する調査研究会」を発足させた。2000 年 6 月の報告書では、メディア・リテラシーとは、「メディア社会における『生きる力』であり、多様な価値観を持つ人びとから成り立つ民主社会を健全に発展させるために不可欠なものである」という共通理解が示された。ここでは、「メディアを主体的に読み解く能力」「メディアにアクセスし活用する能力」「メディアを通じコミュニケーションを創造する能力」を構成要素とする複合的な能力であると定義している（総務省郵政事業庁（旧郵政省）2000）。このように、メディア規制が難しい状況にある日本では、メディア・リテラシー規制ではなく、メディア・リテラシー教育を推進していく方向性が見られている。

##### 青少年への配慮

民放連は、民放の「青少年と放送」問題への取り組みの一環として、1999 年秋の改編時から「青少年に見てもらいたい番組」の情報提供を進めている。この取組では、

各民放テレビ局が合計週3時間以上になるよう選定している番組の一覧を公開している。

また、NHKと民放連は、放送事業者による自主的な機関として、2000年4月1日、あらたに「放送と青少年に関する委員会（青少年委員会）」を設置した。この委員会では、視聴者から青少年に対する放送のあり方や番組への意見を受け付け、各放送局にこれを伝達する。また寄せられた意見について青少年委員会で審議を行い、委員会としての見解や放送局の対応を公表している。また、「青少年へのテレビメディアの影響調査」といった調査研究活動、青少年と放送局を結ぶシンポジウムの開催なども行っている。

## （2）テレビゲームにおける有害情報への対策

家庭用テレビゲームソフトについては、2002年6月に設立されたコンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）が年齢別レーティング制度を実施している<sup>1</sup>。この制度は、各ゲームソフトの表現内容をCEROが設けた基準により審査し、その対象年齢等を表示している。レーティングの対象となる表現項目は、「性表現系」「暴力表現」「反社会的行為表現系」「言語・思想関連表現系」の4種類である。2006年5月31日より、これまでの対象年齢区分（A：全年令対象、B：12歳以上、C：15歳以上、D：17歳以上）に加えて、18歳未満の者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分（Z区分）を設けた新レーティング制度が開始されている（付録1）。

このCEROのレーティングは、これまで「ソフト購入の目安」としての情報提供にとどまっていたが、東京都の「テレビゲームと子どもに関する協議会」は、いくつかの合意事項を公表している。その中には、「Zソフトを18歳未満販売禁止として取り扱う」、「販売店に対し、Zソフトについて区分陳列、購入者の年齢確認、青少年への販売禁止の徹底を要請する」といった事項が見られる（東京都青少年・治安対策本部 2006）。

## （3）インターネットにおける有害情報への対策

### レーティング／フィルタリング

インターネットについては、1996年から、有識者や関連事業者、PTA代表者等からなるレーティング／フィルタリング連絡協議会がインターネット上の有害コンテンツに対処するため、端末管理者（学校の先生や両親など）による受信規制の選択肢を提供することを目指して、レーティング／フィルタリング方式に基づくPICS（Platform for Internet Content Selection）準拠<sup>2</sup>のフィルタリングソフトウェアやラベルビューロ<sup>3</sup>から成るフィルタリングシステムの普及を推進してきた。

1997年には、財団法人ニューメディア開発協会が日本で初めてのPICS準拠ラベルビューロの運用サービスを開始した。レーティング基準は、青少年向けを想定し、国際対応の観点からRSACi<sup>4</sup>の項目とレーティング値に基づいて、ドラッグやギャンブルなどの新しいカテゴリを加えて拡張することができるようにするために、「その他」のカテゴリが加えられた。

2002年には、財団法人インターネット協会（IAJapan）がインターネット上のコンテンツに対する格付け基準「Safety Online 2」（インターネット協会 2002）を策定し、これに基づくフィルタリングソフトの無償配布等を通じて、フィルタリングの普及を進めてきた。その後も、インターネット上のコンテンツの多様化や、新たな社会問題が顕在化していることを受け、上述のレイティング／フィルタリング連絡協議会研究会において、青少年向けのコンテンツ格付け基準「Safety Online 3」の検討が行われ、2007年4月に公表されている。「Safety Online 3」には、フィルタリング項目と形式に関する項目がある（インターネット協会 2007）。まず、フィルタリング項目の区分としては、「18歳未満利用制限」として、「ヌード」、「セミヌード」、「露出的な服装」、「性行為」、「性愛表現」、「性風俗情報」、「性暴力・性犯罪」、「暴力表現」、「格闘」、「恐怖表現」、「不快表現」、「差別的表現・悪口表現」、「薬物・劇毒物」、「武器」、「ギャンブル」、「飲酒・喫煙」、「その他禁止行為（口座売買、殺人依頼、脅迫など法律で禁止された行為に関する記述が含まれるもの、その他法律、条例その他の法規で禁止された行為の手口に関する記述）」、「出会い」、「自殺」があげられている。また、形式に関する項目については、「15歳未満利用制限」として、「参加型サイト」、「チャット」、「12歳未満利用制限」として「ショッピングサイト」があげられている（付録2）。

#### IT 安心会議

2005年6月に、インターネット上の有害情報などへの対策について検討を行う「インターネット上の違法・有害情報等に関する関係省庁連絡会議（IT 安心会議）」が設置された。「IT 安心会議」はインターネット上の違法・有害情報に関する4つの対策を決定し、関係府省が連携して対策に取り組んでいる（IT 安心会議 2005）。4つの対策とは、「フィルタリングソフト（インターネットのウェブページを一定の基準で評価判別し、違法・有害なウェブページを選択的に排除するソフトウェア）の普及等」、「プロバイダ等による自主規制の支援等」、「違法・有害情報対策に関するモラル教育の充実」、「相談窓口の充実等」である。このうち、フィルタリングソフトの普及では、パソコン向けのフィルタリングソフトの普及促進だけでなく、モバイル（携帯電話等）向けのフィルタリング技術の開発の促進も取り上げられている。また、新しいプロバイダ等による自主規制の支援や、相談窓口の充実等では、自殺サイトへの対応を検討することや、自殺予防サイトの充実等を進めていくことがあげられている。

違法・有害情報対策に関するモラル教育の充実については、文部科学省が2006年度に「情報モラル等指導サポート事業」を社団法人日本教育工学振興会及び財団法人コンピュータ教育開発センターに委託して実施し、2007年5月に、情報モラル指導モデルカリキュラムや指導用ガイドブック等が公表されている。策定された情報モラル指導モデルカリキュラムでは、情報モラル教育を体系的に推進するため、情報モラルの指導内容を5つの分類（情報社会の倫理、法の理解と遵守、安全への知恵、情報セキュリティ、公共的なネットワーク社会の構築）に整理し、それぞれの分類ごとに、児童生徒の発達段階に応じて大目標・中目標レベルの指導目標を設定している（文部

科学省 2007)。また、有害情報対策に関するモラル教育に関連して、児童・生徒を保護・教育する立場にある保護者、教職員、その他児童、生徒を保護・教育・指導する者全て（保護者、教職員等）に対してもインターネットの安心・安全利用に関する啓発のために、2006年から3年間、インターネットの安全・安心利用についての啓発講座「e-ネットキャラバン」の取組が全国で実施されている。

2007年（平成19年）10月には、「IT安心会議」は、2010年までにインターネット上の違法・有害情報に起因する被害児童等を大幅に縮小することを目指した「インターネット上における違法・有害情報に関する集中対策」を取りまとめている（IT安心会議2007）。この集中対策は、大きくは「法令改正に向けた検討」、「インターネット上の違法・有害情報対策を構成する4方策の強化」から構成されている。「インターネット上の違法・有害情報対策を構成する4方策の強化」の「相談窓口等の充実」では、「学校裏サイト」（学校の公式サイトとは別に、学校の在校生や卒業生等関係者以外のアクセスが困難なサイト）の掲示板への誹謗中傷の書き込み等への対策が必要であることなどがあげられている。また、「フィルタリングソフトの導入の促進」では、携帯電話からの出会い系サイトの被害が多いにもかかわらず、フィルタリングの導入率が1割以下という調査結果があり、保護者等への啓発や民間主体の取組みの支援など、携帯電話等におけるフィルタリング導入促進の支援の必要性があげられている。

#### 業界団体のガイドライン

インターネット上の違法な情報に対して、適切かつ迅速に対応できるように、電気通信関連4団体（社団法人電気通信事業者協会、社団法人テレコムサービス協会、社団法人日本インターネットプロバイダー協会、社団法人日本ケーブルテレビ連盟）は、ガイドラインを策定し、公表している（総務省 2006）。

2005年10月には、自殺予告がインターネット上であった場合に、プロバイダ等が警察に発信者情報を開示する際の基準・手続きについて記載した「インターネット上の自殺予告事案への対応に関するガイドライン」が業界団体によって策定され、運用されている（電気通信事業者協会ほか 2005）。

2006年11月には、違法情報（インターネット上の児童ポルノや違法薬物の広告に関する情報など）、有害情報（自殺の呼びかけ、爆発物の製造方法を掲載したサイトなど）への対応の指針となる「インターネット上の違法な情報への対応に関するガイドライン」および「違法・有害情報への対応等に関する契約約款モデル条項」が業界団体において策定されている（電気通信事業者協会ほか 2006a, 2006b）。

#### （4）有害図書類等の指定

青少年の健全な育成のために必要な環境の整備を図ることなどを目的として、各都道府県が青少年保護育成条例を制定している。条例の名称や規定している内容は自治体によって異なるものの、有害なコンテンツの排除に関しては、青少年に有害な図書・映画・広告物の「有害図書類」への指定とその販売規制等を規定するとともに、最近では、インターネット上の有害情報に係る努力義務等を規定する自治体が増えている。こ

これらの規定についての詳細は、文部科学省のウェブページ「都道府県の青少年保護育成条例における有害図書類等の指定等に関する規定について」<sup>5</sup>において紹介されている。

この文部科学省のウェブページによれば、有害図書類とは、「性・暴力等に関する表現が青少年の成長に悪影響を及ぼす可能性があるものとして、条例に基づいて指定された書籍、雑誌、ビデオテープ、ビデオディスク等の出版物」であるとされる。有害図書類の指定方法には「個別指定」、「包括指定」、「団体指定」、「緊急指定」の4つがある。個別指定とは、「各自治体の青少年に係る審議会で出版物を1点ずつ検討し、その結果に従って指定する方法」であり、「指定された図書名が販売店に通知される」とされている。包括指定とは、「出版物のうち、青少年に有害な内容が基準以上の分量に達しているものについて、審議会で審査することなく自動的に有害図書類とみなし指定する方法」であり、「指定された図書名は販売店などへ通知されない」という。また、団体指定とは、「条例により指定された業界団体が定めた審査基準等により選定された出版物を有害図書類とみなし指定する方法」である。指定団体としては、「日本ビデオ倫理協会」「コンピュータソフトウェア倫理機構」「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構」などがある。「緊急指定」とは、「緊急的な対応が必要な出版物があった場合、審議会への諮問を省略して個別指定・包括指定・団体指定の方法を採らず、首長等が個別に指定すること」をいう。

社団法人日本フランチャイズチェーン協会加盟のコンビニエンスストア各社は、健全な青少年育成および社会形成を図るために、「成人向け雑誌・TVゲームソフト」の取り扱いについての自主ガイドラインを定めている（社団法人日本フランチャイズチェーン協会 2006）。この自主ガイドラインでは、例えば、「各都道府県の個別指定と書類【TVゲームソフトを含む】・表示図書類【識別マーク雑誌・CERO指定の18歳以上のみ対象TVゲームソフト（Zソフト）】は取り扱わない」などが定められている。

#### 5.4.4. 法的整備

##### （1）児童ポルノに関する規制

日本では、1999年（平成11年）4月、ポルノなどの有害情報に対して、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」（風俗営業適正化法）（昭和23年7月10日法律第122号）の改正法が施行された。この改正により、インターネットを利用してポルノ映像を提供する業者は公安委員会への届出が義務付けられ、18歳未満の少年少女への提供が禁じられるようになった。

また、1999年（平成11年）5月には、児童ポルノ（18歳未満の児童の性交または性交類似行為を写真やビデオなどに描写したもの）の販売などを禁止する「児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律」（平成11年5月26日法律第152号）が成立し、同年11月から施行された。先述の内閣府による「有害情報に関する特別世論調査」では、実在しない子どもの性行為等を描いた漫画や絵についても規制の対象にすべきであるという回答が多く見られたが、現行の法令では、規

制されてはいない。

## （２）プロバイダ責任制限法

2001年には、特定電気通信による情報の流通によって権利の侵害があった場合について、特定電気通信役務提供者（プロバイダ、サーバの管理・運営者等、以下「プロバイダ等」）の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示について定める「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」（プロバイダ責任制限法）（平成13年11月30日法律第137号）が公布され、2002年（平成14年）5月27日に施行された。

## （３）迷惑メール対策

2002年7月に、総務省による「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」（特定電子メール法）（平成14年4月17日法律第26号）と、経済産業省による「特定商取引に関する法律」（昭和51年6月4日法律第57号）の改正法の2つの迷惑メール規制法が施行された。法令に違反するメールを送信した場合、最大3億円の罰金が科せられることになっている。

## （４）出会い系サイト規制法

2003年6月に「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」（平成15年6月13日法律第83号）が公布され、9月から施行されている。この法律では、インターネット異性紹介事業者（「出会い系サイト」）に対して、利用者への児童（18歳未満）の利用禁止の伝達、利用者が児童でないことの確認を義務づけている。インターネット異性紹介事業者が公安委員会の是正命令に違反した場合は、6か月以下の懲役または100万円以下の罰金刑に科されることになっている。

### 5.4.5. 今後の課題

有害情報については、先述のように、言論の自由の問題や、インターネット上のコンテンツの規制の難しさ等を考慮すると、日本においてすぐにメディア規制を強化することは難しい状況にある。しかし、有害情報への対策を議論している間にも、子どもたちの周囲には有害情報が溢れ続けており、規制以外に早急に講じることのできる対策を検討する必要があるといえる。こうした状況を踏まえて、今後の課題としては次の4点があげられる。

第1には、まず、各メディアにおいて、どのようなコンテンツが子どもたちの発達に悪影響を及ぼしえるのかについての研究を進め、こうした知見を有害情報の定義の議論や、民間のレーティングに反映させることである。

第2には、通メディア的レーティングの検討である。子どもたちはさまざまなメディ

アを利用しており、現在のメディアごとのレイティングは、子どもたちや保護者にとって有害情報の判断を難しくしていると考えられる。各メディアにおけるコンテンツの影響をまとめることによって、通メディアレイティングの検討は可能になると考えられる。

第3には、情報を受け取る側が情報を取捨選択するための方法（フィルタリングソフトなど）のさらなる開発や情報提供、普及を進めていくことである。この方法は、情報を発信する人の表現の自由を奪わずに、情報を受け取る側で違法・有害な情報を拒否できるため、言論の自由の問題と対立せずに進めることができるものとなっている。

第4には、有害情報を見分ける個人の能力を高めることである。日本のメディア・リテラシー教育は公的カリキュラムに位置づけられておらず、カリキュラム化、指導できる教員の育成など、課題が多くあるが、メディア規制の議論と併せて、メディア・リテラシー教育に関する議論も盛んに行われていくことが期待される。（鈴木）

## 注

- 1 レイティング／フィルタリング連絡協議会（2005）. レイティング／フィルタリング連絡協議会のページ. <http://www.iajapan.org/rfcouncil/>, (参照 2008-03-20).

このウェブサイトでは、レイティング／フィルタリング連絡協議会の趣旨などが述べられている。その中で、「レイティング／フィルタリングとは、インターネット上のコンテンツに対して情報発信者または第三者が一定の客観的基準（レイティング基準）で格付け（レイティング）し、受信者端末におけるソフトウェアがそのレイティング結果を利用して、端末管理者のポリシーに従ってフィルタリング（通過させたり遮断すること）を行う技術手段のことをいう」と説明されている。また、「レイティング／フィルタリングに対しては、インターネット上にはセックスや暴力などの違法・有害サイトが多数存在するため肯定的な意見がある一方で、公共機関などに設置されている端末での利用が表現の自由の観点から問題だとする意見や、教育的観点から子供に現実を見せて自分で判断する能力を育てるべきという意見もある」とも紹介されている。

- 2 PICS については、下記のウェブサイトが参考になる。

電子ネットワーク協議会（1997）. インターネットにおけるレイティング・データベースの稼働開始＝受信者によるコンテンツの自主選択を可能にするサービス＝. <http://www.nmda.or.jp/enc/rating/bureau-press.html>, (参照 2008-03-20).

PICS とは、「WWW コンソーシアム（W3C: WWW を発展させるための共通プロトコルと標準ソフトを開発している組織）が社会的責任を技術的に解決するために、1995 年から、規制なしでインターネットアクセスをコントロールするために開発を進めてきた技術基盤」であると説明されている。PICS は、インターネットにおける情報発信を制限することなく、利用者が設定するレベルに合わせて、選択的に情報を受信（フィルタリング）できるという特徴をもっている。フィルタリングを実現するためには、そのようなソフトやレイティング基準の他に、発信者自身が情報に対してレイティングする（自主レイティング）か、流通している情報に第三者が付加的なレイティングを行う（サードパーティ・レイティング）ことによるレイティング・データベースが必要である。

- 3 ラベルビューロについては、下記の Web ページが参考になる。

(1) 電子ネットワーク協議会（1999）. インターネットにおける次世代「レイティング／フィルタリングシステム」の運用開始 = 不適切な情報に対して、より実効性のある対応をするた

めに＝.

<http://www.nmda.or.jp/enc/rating/rating2nd-press.html>, (参照 2008-03-20).

(2) 財団法人インターネット協会 (2004). Web ページ作成者の方へ.

<http://www.nmda.or.jp/enc/rating/details/selfrating.html>, (参照 2008-03-20).

(3) 国分明男 (1999). “1.2.1.1 NMDA のプロキシ型フィルタリングソフトの特徴”. ここまできた インターネットによる先進的教育－技術・教育・特殊教育の既成概念を越えて－E スクエア・プロジェクト.

[http://www.cec.or.jp/es/E-square/h10seika/html-III/III-1\\_2.htm](http://www.cec.or.jp/es/E-square/h10seika/html-III/III-1_2.htm), (参照 2008-03-20).

ラベルビューロとは、「ラベルデータベース」システムのことであり、「レイティングラベル情報をオンラインで提供」する。ラベルビューロは、主にサードパーティ・レイティング（情報発信者以外の第三者が当該コンテンツに対してレイティングを行うこと）機関が提供している。フィルタリングソフトは、自動的にラベルデータベースに問い合わせを行い、ホームページに対応するレイティングラベルを取り寄せてフィルタリングに使っている。

4 RSACi およびその後のレイティング基準については、以下の Web ページが参考になる。

(1) 文部科学省 (2003). 「子どもとインターネット」に関する NPO 等についての調査研究－米国を中心に－報告書.

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/ikusei/030301.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/030301.htm), (参照 2008-03-20).

(2) Family Online Safety Institute. Label generator.

<http://www.icra.org/label/generator/>, (参照 2008-03-20).

(3) Family Online Safety Institute. The original ICRA vocabulary (deprecated).

<http://www.icra.org/archive/vocabularyv02/>, (参照 2008-03-20).

RSACi (Recreational Software Advisory Council on the Internet) は、米国の非営利団体 RSAC

(Recreational Software Advisory Council: 娯楽ソフト諮問会議, 1999 年に ICRA に吸収合併) によって策定されたインターネット・レイティングの基準である。RSACi は、テレビゲームのレイティング基準 RSAC を基準にしており、「暴力」「ヌード」「セックス」「言葉」の 4 つのカテゴリがあり、それぞれのカテゴリには 0～4 の 5 つのレベルがあった。

2000 年 12 月に、従来の RSACi システムに替わる新たな国際的レイティング基準として、ICRA は、ICRA ラベリング・システムを立ち上げた。なお ICRA (Internet Content Rating Association) とは、米国の RASC, 英国の IWF (Internet Watch Foundation: インターネットウォッチ財団), 及びドイツの ECO (Electronic Commerce Forum: 電子商取引フォーラム) の 3 組織により、1999 年に設立された英国の NPO である。

2000 年の ICRA のラベリングは、「チャット」「サイト上で使われる言語」「ヌード及び性的なコンテンツ」「サイト上の暴力表現」「その他ギャンブル、薬物及び酒類」の 5 つのカテゴリ (計 45 項目) から構成されていた。その後、改定が行われ、以下のウェブサイトでは、「ヌード」「性的描写を含む素材(material)」「暴力」「言葉」「有害である可能性のある行動 (喫煙など)」「ユーザーが作り出すコンテンツ (チャットなど)」「文脈」の 7 カテゴリ (計 43 項目) が示されている。このウェブサイトでは、コンテンツ提供者がそれぞれのカテゴリの中で特定のアイテム又は特徴がサイト上に存在するかしないのかについて評価を行うことができるようになっている。また、2000 年時点では、コンテンツをレイティングするための技術基盤として PICS が用いられていたが、2005 年以降は、RDF (Resource Description Framework) が用いられるようになっている。

また、RDF については、以下のウェブサイトが参考になる。

Family Online Safety Institute (2005). Proposal for RDF-based labels published.

<http://www.fosi.org/diary/RDFLabels>, (参照 2008-03-20).

5 文部科学省 (2007). 中央教育審議会 次代を担う自立した青少年の育成に向けて－青少年の意

欲を高め、心と体の相伴った成長を促す方策について―（答申）[参考資料] 都道府県の青少年保護育成条例における有害図書類等の指定等に関する規定について。

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/07020115/021.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/07020115/021.htm),  
(参照 2008-03-20)。

信濃毎日新聞（2008）. 有害図書自販機の規制条例案を可決 信濃毎日新聞  
<http://www.shinmai.co.jp/news/20080317/a-1.htm>, (参照 2008-03-20)。

2006年12月時点での「青少年の保護育成に関する都道府県条例規制事項一覧」では、「有害図書等の制限」を実施している都道府県に長野県が含まれていないが、その後、長野市、佐久市、東御市、塩尻市では、行政による「有害」指定を柱とするいわゆる「青少年条例」が制定されている。

また、東京都の条例では、「有害図書」ではなく、「不健全図書」という名称が用いられている。

## 参考文献

IT 安心会議 青少年を有害情報環境から守るための国民運動。

[http://www.it-anshin.go.jp/itanshin\\_index.html](http://www.it-anshin.go.jp/itanshin_index.html), (参照 2008-03-20)。

IT 安心会議（2005）. インターネット上における違法・有害情報対策について。

<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/others/kettei.pdf>, (参照 2008-03-20)。

IT 安心会議（2007）. インターネット上の違法・有害情報に関する集中対策。

<http://www.it-anshin.go.jp/images/it071015.pdf>, (参照 2008-03-20)。

電気通信事業者協会・テレコムサービス協会・日本インターネットプロバイダー協会・日本ケーブルテレビ連盟（2005）. インターネット上の自殺予告事案への対応に関するガイドライン。

[http://www.telesa.or.jp/consortium/other/pdf/guideline\\_suicide\\_051005.pdf](http://www.telesa.or.jp/consortium/other/pdf/guideline_suicide_051005.pdf), (参照 2008-03-20)。

電気通信事業者協会・テレコムサービス協会・日本インターネットプロバイダー協会・日本ケーブルテレビ連盟（2006a）. インターネット上の違法な情報への対応に関するガイドライン。

[http://www.telesa.or.jp/consortium/Illegal\\_info/pdf/20061127guideline.pdf](http://www.telesa.or.jp/consortium/Illegal_info/pdf/20061127guideline.pdf), (参照 2008-03-20)。

電気通信事業者協会・テレコムサービス協会・日本インターネットプロバイダー協会・日本ケーブルテレビ連盟（2006b）. 違法・有害情報への対応等に関する契約約款モデル条項。

[http://www.telesa.or.jp/consortium/Illegal\\_info/pdf/20061127model.pdf](http://www.telesa.or.jp/consortium/Illegal_info/pdf/20061127model.pdf), (参照 2008-03-20)。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和23年7月10日法律第122号）。

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S23/S23HO122.html>, (参照 2008-03-20)。

放送倫理・番組向上機構. 放送と青少年に関する委員会。

<http://www.bpo.gr.jp/youth/index.html>, (参照 2008-03-20)。

インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律（平成15年6月13日法律第83号）。

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H15/H15HO083.html>, (参照 2008-03-20)。

インターネット協会（2002）. Rating-standard レイティング基準 SafetyOnline2。

[http://www.nmda.or.jp/enc/rating/rating\\_standard.html](http://www.nmda.or.jp/enc/rating/rating_standard.html), (参照 2008-03-20)。

インターネット協会監修（2007）. インターネット白書2007. インプレス R&D。

インターネット協会（2007）. インターネット上の有害コンテンツの多様化に対応した新たな格付け基準 SafetyOnline3 の策定。

<http://www.iajapan.org/filtering/press/20070403-press.html>, (参照 2008-03-20)。

- 児童買春，児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律（平成 11 年 5 月 26 日法律第 52 号）．  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H11/H11HO052.html>, (参照 2008-03-20)．
- 警察庁（2006a）．平成 18 年版 警察白書．  
<http://www.npa.go.jp/hakusyo/h18/honbun/hakusho/h18/>, (参照 2008-03-20)．
- 警察庁（2006b）．“安全・安心なインターネット社会を目指して（1）インターネット上の違法・有害情報のもたらす脅威”．平成 18 年版 警察白書．  
<http://www.npa.go.jp/hakusyo/h18/honbun/hakusho/h18/html/i1110000.html>, (参照 2008-03-20)．
- 警察庁（2008）．平成 19 年中のサイバー犯罪の検挙状況等について（広報資料）．  
<http://www.npa.go.jp/cyber/statics/h20/pdf39.pdf>, (参照 2008-03-20)．
- コンピュータエンターテインメントレーティング機構．年齢別レーティング制度とは？．  
<http://www.cero.gr.jp/rating.html>, (参照 2008-03-20)．
- マルチメディア振興センター．e-ネットキャラバン．  
<http://www.fmnc.or.jp/e-netcaravan/>, (参照 2008-03-20)．
- 文部科学省（2007）．（別紙 1）情報モラル指導モデルカリキュラム表．  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/19/05/07052403/001.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/19/05/07052403/001.pdf), (参照 2008-03-20)．
- 内閣府（2007a）．「有害情報に関する特別世論調査」の概要．  
<http://www8.cao.go.jp/survey/tokubetu/h19/h19-yugai.pdf>, (参照 2008-03-20)．
- 内閣府（2007b）．インターネット上の違法・有害情報から身を守るために．政府広報オンライン．  
<http://www.gov-online.go.jp/useful/article/200702/1.html>, (参照 2008-03-20)．
- 日本フランチャイズチェーン協会（2006）．「成人向け雑誌・TV ゲームソフト」取扱いガイドライン．テレビゲームと子どもに関する協議会ホームページ．  
[http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/07\\_game/07\\_p4.pdf](http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/07_game/07_p4.pdf), (参照 2008-03-20)．
- 日本民間放送連盟．青少年に見てもらいたい番組．  
<http://nab.or.jp/index.php>, (参照 2008-03-20)．
- 鈴木佳苗（2000）．“インターネットの有害情報”．坂元章編．インターネットの心理学：教育・臨床・組織における利用のために．学文社，p.135-145．
- Suzuki, K. (2008a)．Media education in Japan. In C.K.Cheung (Ed.)．Media Education in Asia. Springer. (in press)．
- Suzuki, K. (2008b)．Development of media education in Japan. Educational Technology Research. (in press)．
- 総務省（2001）．“第1章 II 第8節 2 違法・有害情報”．情報通信白書平成13年版．  
<http://www.soumu.go.jp/hakusyo/tsushin/h13/html/D1282000.htm>, (参照2008-03-20)．
- 総務省（2006）．インターネット上の違法・有害情報へのプロバイダ等の自主的対応を支援する取組．  
[http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/061127\\_4.html](http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/061127_4.html), (参照 2008-03-20)．
- 総務省．迷惑メール関係施策．  
[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/d\\_syohi/m\\_mail.html](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/d_syohi/m_mail.html), (参照 2008-03-20)．
- 総務省．特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律の概要．  
[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/top/denki\\_h.html](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/top/denki_h.html), (参照 2008-03-20)．

総務省郵政事業庁（旧郵政省）（1998）. 12/25 付：インターネット上の情報流通ルールについて（報告書）.

[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/pressrelease/japanese/denki/980105j601.html](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/pressrelease/japanese/denki/980105j601.html), (参照 2008-03-20).

総務省郵政事業庁（旧郵政省）（2000）. 放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書.

[http://www.soumu.go.jp/joho\\_tsusin/pressrelease/japanese/housou/000831j702.html](http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/pressrelease/japanese/housou/000831j702.html), (参照 2008-03-20).

特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（平成 13 年 11 月 30 日法律第 137 号）.

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H13/H13HO137.html>, (参照 2008-03-20).

特定電子メールの送信の適正化等に関する法律（平成14年4月17日法律第26号）.

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H14/H14HO026.html>, (参照2008-03-20).

特定商取引に関する法律（昭和 51 年 6 月 4 日法律第 57 号）.

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S51/S51HO057.html>, (参照 2008-03-20).

東京都青少年・治安対策本部（2006）. テレビゲームと子どもに関する協議会合意事項.

[http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/07\\_game/07\\_p6.pdf](http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/07_game/07_p6.pdf), (参照 2008-03-20).

#### 〈付録 1〉レーティングの対象となる表現項目

<p>〔性表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●キス ●抱擁 ●下着の露出 ●性行為</li><li>●裸体 ●性的なものを想起させる表現</li><li>●不倫 ●排泄 ●性風俗業</li><li>●水着・コスチューム</li></ul>	<p>〔暴力表現〕</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●出血描写 ●身体の分離・欠損描写</li><li>●死体描写 ●殺傷 ●恐怖</li><li>●対戦格闘・ケンカ描写</li></ul>
<p>〔反社会的行為表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●犯罪描写 ●麻薬 ●虐待</li><li>●非合法的な飲酒及び喫煙</li><li>●非合法的なギャンブル</li><li>●近親姦・性犯罪等 ●売春・買春</li><li>●自殺・自傷 ●人身売買等</li></ul>	<p>〔言語・思想関連表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●言語・思想関連の不適切な描写</li></ul>

出典：コンピュータエンターテインメントレーティング機構「年齢別レーティング制度とは？」より

## 〈付録2〉 SafetyOnline3 の内容

### (1) フィルタリング項目

区分	具体的内容	年齢区分
ヌード	陰部または陰毛（ぼかしを入れたものを含む）、臀部、女性の胸部（乳首）を露出した姿態、女性が大腿部を露わに開いた姿態	18歳未満 利用制限
	自慰、排泄、緊縛の姿態	
セミヌード	陰部や陰毛、臀部、女性の胸部（乳首）のみを隠した裸の姿態	
露出的な服装	下着を露出した姿態、露出性の高い水着を着用した姿態	
性行為	異性間あるいは同性間の性交または性行為、変態性欲に基づく性行為、乱交等の背徳的な性行為	
	性交または性行為を連想させる行為、不倫行為	
	官能小説	
性愛表現	キス、抱擁、着衣のままの愛撫	
性風俗情報	アダルトサイトの広告・リンク、性風俗店の情報・広告	
	性具・使用済み下着の販売、宣伝広告	
性暴力・性犯罪	児童ポルノ（18歳未満の児童を被写体にしたポルノ画像）や、児童をモチーフにしたポルノ的なイラスト・コミック・アニメ・文章	
	強姦その他の性的凌辱行為、近親姦、痴漢行為、買春・売春行為	
	盗撮された画像や動画	
暴力表現	大量の出血、身体の切断の描写	
	殺害行為、死体、拷問行為、虐待（動物虐待を含む）行為、傷害・暴行行為	
格闘	格闘（格闘技を除く）、ケンカ	
恐怖表現	恐怖感を与える描写、ホラー映画、ホラー小説	
不快表現	排泄物・汚物、動物の死体	
差別的表現・悪口表現	放送禁止用語またはそれに準ずる差別用語、実在のものに対する悪口や罵言	
薬物・劇毒物	麻薬・覚せい剤・シンナー等の依存性薬物、毒物・劇物の不正使用の記述、鎮痛剤・催眠鎮静剤（睡眠薬）等の医師の指示によらない使用方法の記述、依存性薬物・毒物・劇物・鎮痛剤・催眠鎮静剤の購入方法の記述・販売	
武器	武器（銃刀器、爆発物等）使用方法・購入方法・作成方法の記述、武器の販売	
ギャンブル	ネットカジノ等のオンラインギャンブルサイト	
	パチンコ、パチスロ、競馬、競艇、競輪、その他賭博行為に関する情報	
飲酒・喫煙	未成年の飲酒の描写、酒の販売、未成年の喫煙の描写、たばこの販売	
その他禁止行為	口座売買、殺人依頼、脅迫など法律で禁止された行為に関する記述が含まれるもの、その他法律、条例その他の法規で禁止された行為の手口に関する記述	
出会い	出会い系サイト、モデル募集サイト等、男女間の実際の出会いを目的としたやり取りをするサイト	
	家出掲示板等、家出仲間や家出先を探すようなサイト	
自殺	自殺・自傷方法の記述、自殺に関する掲示板	

\* 上記コンテンツが以下の文脈（例外となる項目）の中で取り上げられている場合には、それぞれに示す年齢区分となる。

〈例外となる項目〉

- ・「教育」「スポーツ（水泳競技など）」「青少年に対する配慮（童話や寓話など）」＝利用制限なし
- ・「芸術」「医学」＝12歳未満利用制限

(2) 形式に関する項目

区分	具体的内容	年齢区分
参加型サイト	サイトを閲覧するだけでなく、サイトに書き込みができるサイト（例えば、「掲示板」、「ブログやSNS内の書き込み機能」などがこれに該当する）	15歳未満 利用制限
チャット	複数の人がインターネットを經由してリアルタイムで会話を行なう仕組み	
ショッピングサイト	インターネットを通じて商品を売買するサイト（例えば、「通信販売」や「オークション」のサイトがこれに該当する）	12歳未満 利用制限

出典：インターネット協会（2007）より

## 6. 「子どもと情報・メディア」に関わる現場の動き

### 6.1. 学校における動き

#### 6.1.1. 情報教育

子ども向けのインターネットサイト「キッズ goo」の2004年のユーザー調査によると、インターネットを使い始めた時期は、「小学生1年生」が1位、3～5歳が2位であるという（渡辺純子 2005）。これほど低年齢にまで普及しているインターネットであるが、学校教育のなかにインターネット教育が本格的に導入されたのは、1994年開始の「100校プロジェクト」であった。

「100校プロジェクト」（ネットワーク利用環境提供事業）は、文部省（当時）と通商産業省（当時）の主導で財団法人コンピュータ教育開発センター（CEC）と情報処理振興事業協会（当時）（IPA）により1994～1996年に実施されたプロジェクトで、1997年からは「新100校プロジェクト」（高度ネットワーク利用教育実証事業）に引き継がれ1998年に終了した。その後を受けて1999年に始まったのが、全国の学校がインターネット利用教育を実践するための支援プロジェクト「Eスクエア・プロジェクト」で、2002、2003年度にはIT教育改善モデル開発・普及事業として「Eスクエア・アドバンス」（先進的モバイルを活用し博物館と連携した環境調査活動）となり、2005年からは「Eスクエア・エボリューション」が開始されている。CECのウェブサイトによると、Eスクエア・エボリューション事業の目的は、「平成16年度から18年度にかけて、初等中等教育現場におけるオープンソース・ソフトウェア（OSS）導入実証実験において得られた成果を踏まえ、“教育分野におけるIT環境の選択肢の拡大”、並びに“教育現場のニーズに合致したIT環境の整備”を実現すべく“マルチプラットフォーム化の促進”を図る」とされており、この名称は、「Eスクエア・プロジェクト」「Eスクエア・アドバンス」を更に展開・進化させるという意味を込めたものだという。

また、1996年には、NTTを中心とした企業が、文部省（当時）の協力により「教育でのマルチメディア環境の整備と活用」を推進するために「こねっとプラン」を開始した。この事業も、学校の環境整備を支援するとともに、全国の小中高等学校をネットワークで結び、会議による学校間交流や遠隔授業など、新しい情報教育のあり方を提示したものである。

これらのプロジェクトのサイトには、それぞれに「教育用画像素材集」や「教材（リンク集）」など、IT活用のために役立つさまざまな情報がリンクされている。そのなかのひとつに「授業実践事例検索システム」のページがあるが、それは「授業実践のマトリックス」のなかから適切な箇所をクリックするようになっており、この実践の分類表を見ることによって、IT利用教育事例の全体像が把握できる。

この分類表には、縦軸に「IT活用の要素による分類」として「先進的なハードウェア

アの活用」「先進的なシステムの活用」「自作教育ソフトの開発」「市販教育ソフトの活用」「インターネット上のコンテンツ活用」「コミュニケーション手段としての活用」「プレゼンテーションツールとしての活用」「ITスキルの育成」「その他」の9項目が挙げられている。横軸には「学習形態による分類」として、「普通教室」「PC教室」「グループ学習」「交流学习」「遠隔学習」「その他」の6項目列挙されている。「ITの活用の要素」と「学習形態」による組み合わせが実践のタイプということになる。「インターネット上のコンテンツの活用」「コミュニケーション手段としての活用」「ITスキルの育成」の要素や「PC教室」「交流学习」という形態による実践が多いことが、表から見てとれる。

コンピュータは、ドリル型学習の道具として用いられたり、子どもの関心をひきつけることのできるマルチメディア教材提示装置として利用されたり、さらに「子どもの思考過程、動機づけなどを考慮し、真の意味で学習者を助ける“思考の道具”として」利用されてきた。そして、「通信ネットワークという機能の出現と結びつき…教師と子どもだけであった教室を他の文化へ開き、さまざまな価値観や視点を持ち込むことになる」<sup>1</sup>（美馬 2007）という利用に広がってきた。

このネットワーク機能と結びついたITとして、インターネットの利用教育の実践を考えてみると、①情報交流、②共同作業、③（共同）制作、④遠隔学習のタイプがあると考えられる。

第1は、情報交流、すなわち、特定の相手あるいは不特定の相手との情報のやりとりである。例えば、美馬は1994年に、子どもが日常生活のなかでもつ疑問に、若手科学者たちが電子ネットワークを通じて答えるという「湧源サイエンスネットワーク」を構築した。

第2は、情報交流だけでなく、そのことによって共同の作業がなされる実践である。学校間でディベートを行ったり、共同研究を行ったりした例は多い。例えば、伊丹市では、学校と昆虫館や研究者が共同でチョウの渡りの調査をした。

第3は、（共同）制作である。例えば、「シンククエスト（ThinkQuest）」がある。これは、中高生2～3人とコーチ1～3人がチームを組み、他の生徒たちにも使えるようなWebページの教材を制作して成果を競うコンテストである。1995年に米国で始まったものだが、国際的な教育プログラムへと発展し、日本では1998年に日本語による第1回コンテストThinkQuest@JAPANが開催された。「学校の子供たちが先生と一緒にパソコン上で使える（英語の）教材を作って、“科学・数学”“芸術・文学”“社会科学”“スポーツ・保健”“学際”の五部門で競い合うのです。公募形式ですから多くの教材がどんどん集まってくる。評価の基準には、内容自体のすばらしさだけでなく、応募にいたるまでの使用実績—ほかの学校でたくさんの人に使われたとか、感謝されて感謝状をもらったとか—も入っています。ですから応募者は、教材をつくって、とにかくみんなに使ってもらおう。すると文句が出て、フィードバックがかかってどんどん改良される。そうしてから応募してくるのです。このようにいいものをみんなの力で分散的につくっていく。こういうところがインターネット的なつくりかたの一つの典型です」<sup>2</sup>と村井純（1998）はその意義を説明している。

第4は遠隔授業である。「遠隔授業が本格的に取り組まれるようになったのは、学校現場にテレビ会議システムが普及しはじめた1997年頃からで、社会教育施設がもっている良質で豊富な学習資源を、距離に関係なく提供することができ、同時にテレビやビデオ教材ではできない双方向の学習を実現できるようになった」<sup>3</sup>と堀田龍也(2001)は述べている。堀田はこのなかで、博物館や昆虫館、動物園、美術館などと学校をテレビ会議システムで結んで授業展開した多くの実践を紹介している。

遠隔授業は「学校だけでなく、社会からダイレクトに本物情報を受けながら学ぶことのリアリティーを、ITが支援していく授業形態であり、子どもたちは、専門家の方と向き合って学ぶとき、その道のプロの方の言葉に感激します。専門家と一緒に学ぶことで、それまでは当たり前だとしか感じていなかったさまざまなできごとが、一つひとつ大切なものだったんだということに気づいていきます。このような子どもたちの興奮を近くで見ている教師たちは、自分たちは“教える”ことのエキスパートであるだけではなく、専門的な情報をもっている方が子どもたちの学習を支援することに参画してもらうためのコーディネーターでもあるべきだということを実感していきます」<sup>4</sup>(堀田 2001)。

このように、堀田は、「子ども」と「メディア」を傍で支える「大人の存在」の意義を明確にしているが、美馬のゆり(2007)もまた、「子ども」・「メディア」と同時に存在する「大人」について言及している。「この湧源サイエンスネットワークの実践の結果、子どもたちは不思議に思うことを見つけ、その疑問を追及し、広げていくことのおもしろさを発見していくこととなった。それはまた子どもの側だけでなく、子どもに答えることを通じて、科学者が世界を分かり直したり、科学観の違いを意識したりしながら、日常の問いを深めていくことのおもしろさを見つけていった。子ども、科学者、2つの異なる共同体がネットワークを通じて出会うことにより、学び合いの世界が構築されたといえる」<sup>5</sup>。ここには、指導者という立場から関わるのではなく、子どもの共同体と同じ次元で交流しあう大人の共同体の姿が示されている。

### 6.1.2. メディアリテラシー教育

FCTメディア・リテラシー研究所が、創設15周年を記念して、1992年に『メディア・リテラシー：マスメディアを読み解く』を出版した。カナダのオンタリオ州教育省が刊行したガイドブックを翻訳したもので、メディアリテラシーの目標は、「子どもたちがメディアとその日常生活における役割に関してクリティカルに対処できるようになるよう援助するところにある」<sup>6</sup>としており、反響を呼んだ図書であった。

このメディア・リテラシー教育は、学校教育のなかでは1999年ごろより少しずつ行われるようになったと藤川大祐(2001)は述べている。藤川はその根拠として、1999年以降、次々に起こってきた新しい動きを、7項目挙げている。

- ① 1999年4月、NHK「教育トゥデイ」が学校でのメディア・リテラシー教育実践を初めて取り上げた。

- ② 1999 年日本民間放送連盟がメディア・リテラシー教育番組「てれびキッズ探偵団:テレビとの上手なつきあい方」を制作し、全国の民間放送局で放送した。
- ③ 1999 年から 2000 年にかけて、当時の郵政省は「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」を設け、2000 年 6 月に報告書を出している。
- ④ 1999 年から 2000 年にかけて、名古屋の民間放送局である東海テレビは、夕方のニュース番組などでメディア・リテラシーの話題を継続的に取り上げ、学校現場の授業実践の紹介も行っている。
- ⑤ 2000 年 3 月、教育研究団体「授業づくりネットワーク」は「メディア・リテラシー教育研究会」を発足させてメールマガジンなどを活用して研究活動を進め、同年 10 月に『メディア・リテラシー教育の実践事例集』（学事出版）を刊行。
- ⑥ 2000 年 4 月より、NHK は学校放送で小学校 3・4 年生向け番組「しらべてまとめて伝えよう：メディア入門」を放送し、メディア・リテラシーの基礎を扱っている。また、2001 年 4 月からは小学校 5・6 年生向け番組「体験！メディアの ABC」を放送し、本格的に映像を中心としてメディア・リテラシーを扱っている。
- ⑦ 2000 年 4 月に開設された東京大学大学院情報学環・学際情報学府では、授業「情報リテラシー論」などでメディア・リテラシー教育の授業実践開発が行われている。

そして、藤川は、メディア・リテラシー教育の授業実践のタイプを 3 つに分類している。すなわち、(a) テレビ番組などの分析をとおして、メディアの意図や技術を知り、メディアにだまされないようにする実践、(b) 取材・撮影・編集など、メディアにかかわるさまざまな技術を学ばせる実践、(c) ビデオカメラなどのメディアを実際に使って、作品をつくって表現させる実践、である。

自治体単位でのメディア・リテラシー教育の動きもある。

静岡県教育委員会では、2001 年 2 月「魅力ある教育づくり 21 世紀初頭プラン」を発表したが、そのなかに魅力ある学校教育づくりのひとつとして、小中高の公立学校におけるメディア・リテラシー教育の 100%実施をめざしていくことが盛り込まれた。

長野県教育委員会では、2006 年 4 月に県内全ての小中高校に『メディアリテラシー教育の手引き』を配布した。また、福岡県の母子健康手帳には、全国で始めて「メディア（テレビやビデオなど）との上手なつきあい方」という 2 ページが加えられた。

なおテレビとのつきあい方に関しては、「ノーテレビデー」も実施の広がりをみせている。もともと、「ノーテレビデー」の発想は、1996 年に北九州の小児科医、伊藤助雄が 2 月 29 日をテレビ放送を流さないノーテレビデーにしようとして提案したことによるもので、2000 年に福岡県の保育園 18 園で一斉に月 1 回のノーテレビデー運動がはじまったという。2004 年 2 月に発表された日本小児科医会の『『子どもとメディア』の問題に対する提言』は大きな影響力があり、「ノーテレビ・ノーゲームデー」の取り組みに拍車がかけられ、全国各地の保育園、幼稚園、小学校で実践されていった。2003

年には、自治体ぐるみでノーテレビ・ノーゲームデーに取り組むところもできた。

### 6.1.3. 学校図書館担当者による情報リテラシー教育

1997年の学校図書館法改正により、12学級以上の学校には2003年4月から司書教諭を配置することが義務づけられた。その司書教諭の役割として、「情報化の進展に対応した初等中等教育における情報教育の推進等に関する調査研究協力者会議(文部省)最終報告」(1998)には、次のような記述がある。

学校図書館が学校の情報化の中核的機能を担っていく必要があることから、今後、司書教諭には、読書指導の充実とあわせ学校における情報教育推進の一翼を担うメディアの専門職としての役割を果たしていくことが求められる。司書教諭は、情報化推進のための校内組織と連携をとりながら、その役割を担っていくことが必要である。具体的な役割としては、子どもたちの主体的な学習を支援するとともに、ティーム・ティーチングを行うこと、教育用ソフトウェアやそれを利用した指導事例等に関する情報収集や各教員への情報提供、校内研修の運営援助などが考えられる。

司書教諭が「情報教育推進の一翼を担う」というのは、学校図書館界側から言えば、学校図書館による情報リテラシー(情報活用能力)の育成にほかならない。どの教科であっても、情報を使う力、つまり情報リテラシーは必要であり、教科を横断的にみて学校全体でどのように情報リテラシーを育成していったらよいのか、計画を立て、実施することが必要である。

その計画の参考となるものが、全国学校図書館協議会が2004年に発表した「情報メディアを活用する学び方の指導体系表」である。小学校低学年・中学年・高学年、中学校、高等学校と段階的に、「学習と情報・メディア」「学習に役立つメディアの使い方」「情報の活用の仕方」「学習結果のまとめ方」の4領域について、体系的に学ぶ項目が表示されている。これをもとに各学校の実情に合わせて、それぞれに体系表を作成し指導計画を作成すればよい。そのリーダーとなるのが司書教諭である。

特に、学校図書館資料を使った情報リテラシーの育成としては、調べ学習がその代表である。この調べ学習の成果を応募する「図書館を使った調べる学習賞コンクール」がある。「NPO 図書館の学校」が1997年から開始したもので、年々応募数が増加するとともに、地域の自治体や民間団体の力が主体となって開催する「地域コンクール」の開催地も増加してきた。

情報リテラシー教育のためのワークシート類の出版も目立つようになった。例えば、『コピーしてつかえる学校図書館活用資料集』(市川市学校図書館教育研究部会2004)、『学校図書館教育指導計画作成の手引き：実践ガイドブック：学び方ワークシート パート1』(横浜市小学校図書館研究会2006)、『学校図書館学び方指導のワークシート』(全国学校図書館協議会2007)などがある。これらには、従来の図書館利用に関することから、ファクスの使い方などメディア関連のこと、インタビューの仕方、

ディベートの仕方などのコミュニケーション力を含めた学びかたに関すること、インターネットの検索や情報倫理など情報教育関連のものが含まれている。

『学校図書館で育む情報リテラシー：すぐ実践できる小学校の情報活用スキル』（堀田，塩谷編 2007）などのテキストも出版されるようになった。著者の塩谷は小学校の司書教諭であるが，内地研修として大学院へ進み，その指導教官である堀田とともに本書を執筆したものである。現在，塩谷のように，現職の司書教諭や学校司書が，大学院で学んでいる例が見られるようになってきた。

以上のような実践事例や実践のためのツール，テキストの出版の背景には，2003年4月から12学級以上の学校に配置された司書教諭や，各自治体で配置が進む学校司書の実践の蓄積と，学校図書館を対象とした研究の増加がある。学校図書館担当者が行う情報リテラシーの育成は，教科ではないので，「教科教育法」の科目がなく，そのテキストもないが，実践の蓄積により，指導法が少しずつ明文化されてきた。

## 6.2. 図書館，博物館，動物園の動き

### 6.2.1. 図書館

『公立図書館児童サービス実態調査報告 2003』（日本図書館協会 2004）によると，2003年度の都道府県立図書館では，児童用資料検索ツールをもつ館は58館中49館。そのうち利用者用端末機をもつ館は46館。児童用にインターネット接続のコンピュータがあるのは46館のうち22館で平均4.5台，利用制限時間を設けているのは19館，平均32.5分以内であるという。一方，市町村立図書館では，児童用資料検索ツールを持っているのは2,571館中1,865館（72.5%），うち利用者用端末機があるのは1,803館。インターネットに接続されたコンピュータがあるのは457館（17.1%），インターネット接続コンピュータの利用を年齢制限しているのは62館（13.6%）で平均9歳，利用時間制限があるのは384館（84.0%）で平均38.3分以内であるという。

また，丸山有紀子ほか（2006）の調査によると，公共図書館で，児童用のホームページを設けているのは2005年に調査した701館のうち123館（17.5%）であるが，この児童用ホームページ上に，児童図書の蔵書検索ができるようにOPACを提供している館もある。そのなかで栃木県立図書館では，「本のさがしかた」がわかりやすく解説されている。「図書館（としょかん）でさがす」と「インターネットでさがす」に分かれ，後者には「パソコンを使（つか）いこなせ」と「めざせ！けんさくチャンピオン」のコーナーがある。また，東京都立図書館こどもページには，「調べものリンク集」が掲載されており，「YOMIURI インターネットてらこや」や「東京都キッズコーナー」など役立つ情報源へリンクされている。福岡県立図書館では，「調べ学習で図書館を使う（学校の先生へ）」として，調べ方の説明や，総合学習などで図書館を利用するときの申請書などが含まれている。

このほか，岐阜県立揖斐高校図書館では，2006年から携帯電話を利用して新着図書情報・おすすめ図書を紹介するサービスを実施している。

米国では、子どものための図書館サービスとして、「テレビゲームを図書館サービスのひとつに」という提案がシンポジウムで出されたという。2007年7月に「ゲームと学習と図書館に関するシンポジウム」がシカゴで開催され、図書館はテレビゲームを使って学習や教育をどのように支援できるかについて論じられた。テレビゲームを通じて科学の面白さを子どもに伝える取り組みや図書館によるテレビゲームを利用した学習支援に関するセッションが開かれ、シンポジウム終了後には、「Gaming, Learning and Libraries Symposium Network」というウェブサイトが立ち上がった（国立国会図書館 2007）。

### 6.2.2. 博物館

博物館の提供するメディアの特性について、吉田知加（2005）は次のように述べている。「わざわざ展示の現場に足を運び、直接参加して情報を獲得する」<sup>7</sup>ことで、展示メディアは「視覚的要素の強い写真や映画などの映像メディアやテレビ、ハイビジョン、衛星放送などの放送メディアとははっきりボーダーを引く必要がある」<sup>8</sup>。吉田の勤める東京国立博物館では、「スクールプログラム」を実施している。「作品を見る」、「博物館の仕事を知る」、「体験型のもの」など、小学校・中学校・高等学校向けに、作品を鑑賞し博物館のことをよく知るための手助けとなるプログラムで、図工・美術、歴史、総合的な学習の時間、キャリア学習、修学旅行時のグループ学習、クラブ活動などに活用することが期待されている。

また、国立科学博物館のホームページには、「学習支援」のコーナーがある。それは「プログラム」「教員向け利用案内」「学習シート」「標本貸出」「研修情報」「教育ボランティア」「博物館の達人」で構成されている。「学習シート」は、地下3階から地上3階までの各展示に関する問題で、展示を見ながら回答していくものである。ビギナーコース（小学生レベル程度）、ミドルコース（中学生レベル）、アドバンストコース（高校生以上レベル）があり、シートをダウンロードして使用するようになっている。このほかに、地球館2・3階の見学学習のために、見学のポイントがまとめられている記入式のノート『たんけん広場たんけんノート』が100円で販売されている。トップページの「新着情報」には、例えば、「4月8日「ダーウィン展」のワークシートをご用意いたしました！校外学習等にお役立てください。」というメッセージがあり、それをクリックすると、「指導内容に関連するダーウィン展のみどころ：先生方の授業計画にお役立ただけです。」と「ワークシートダウンロード：児童、生徒が課題をもって見学するのをお手伝いします。」というページが表示される。この国立科学博物館のホームページには、情報満載といった感がある。

博物館の遠隔授業の例もある。大宰府市文化ふれあい館は、市内に残された史跡を散策し、歴史にふれる機会を広く提供するためのガイダンス施設で、小中学校のカリキュラムに合わせた展示や出前授業を実施してきた。山村信榮（2001）によって報告されている遠隔授業は、「文化ふれあい館の発掘模擬体験施設を使って、調査員が模擬発掘を解説しながら中継し、遺跡を通じた現代人と古代人とのつながりを間接体験する」<sup>9</sup>のものであった。双方向性を生かすために、双方が同じ環境をつくって同時に体

験する方法が、科学実験などではとくに有効ではないかと述べられている。

博物館と図書館の連携も見られる。佐藤公（2008）は、磐梯山噴火記念館のさまざまな連携について紹介している。福島県立図書館との連携事業「科学実験と民話でふるさとの山を知ろう」、教育普及活動として学校への出前授業を年間10校程度、小中高校でフィールド授業（理科・火山を学ぶ）や防災の授業、自然教室の事前授業、福島県立図書館・福島県立博物館、郡山市立美術館・郡山市ふれあい科学館と連携した「100年前の実験に挑戦 石井研堂とその時代」などである。

そのほか、福島県立図書館と福島県立美術館が連携し、「アートなおはなしかい」を開催するなど、福島県では博物館同士や博物館と図書館の連携が拡大してきているという。「図書館は様々な本を所蔵している関係で、様々な博物館と連携できる条件を持っている」<sup>10</sup>と佐藤は言う。

### 6.2.3. 動物園

旭川市旭山動物園は、動物本来の動きを見せるような工夫をしていることで注目を集めている動物園であるが、この園内に「動物図書館」があるという。この図書館では、読み聞かせの会もあり、調べ学習も行っている。小学校5・6年生を対象にしたサマースクールで、「1日目は飼育係員の方と一緒に飼育体験、2日目は糞を拾ってきたの観察と糞を加工したストラップ作り、3日目はなんと調べ学習を行っていました。図書館資料を使って園の動物について調べた成果を1枚のポスターにまとめる。…さらにそのポスターはその動物の看板の横に展示されます」<sup>11</sup>と村木（2007）は報告している。

この旭山動物園のホームページには、「教育活動」というコーナーがある。「教育活動とは？」として「旭山動物園が考える動物園の教育活動について紹介します」から始まって、「園内でのガイド」、来園時に使える「ワークシート」、「出張授業」「教材の貸出」（骨格やたまごなどの標本やペット動物など、動物園ならではの所蔵教材をお貸しします）、「i-ねっとわーく授業」（動物園と学校がインターネットで接続して授業を行う遠隔授業の紹介です）、「よくある質問」が掲載されている。

そして、「i-ねっとわーく授業とは？」として次のような説明がある。「i-ねっとわーく授業では、旭山動物園の各館内から無線でネットワークに接続し、施設や“そこにいる動物たち”を学校にいながらにして観察し、動物園職員の解説を受けながらリアルタイムに学習することができるものです。テレビ会議のようにおこなう遠隔授業ではなく、ペンギん館、あざらし館、ほっきよぐま館、もうじゅう館の四施設屋内外を実際に見学するような学習体験ができます。i-ねっとわーく授業の「i」は interactive（双方向性）の「i」です。i-ねっとわーく授業には、あらかじめ定まったプログラムはご用意しておりません。教師の方が考える学習活動全体の目標や内容を把握した上で、教師の方と共に授業展開を決定していきます。より効果の高い学習活動を共に考えられればと思っております。」

旭山動物園のサイトの説明を読むと、動物園の使命に対する確固たる信念・ポリシーを感じることができる。

（堀川）

## 注

- 1 美馬のゆり (2007). “電子ネットワークが広げる子どもの可能性”. 子どもとニューメディア. 北田暁大, 大多和直樹編著. 日本図書センター, p.153.
- 2 村井純 (1998). インターネット II: 次世代への扉. 岩波書店, p.171.
- 3 堀田龍也 (2001). 教室に博物館がやってきた: 社会教育施設と学校をテレビ会議で結んだ遠隔授業の試み. 高陵社書店, p3.
- 4 堀田龍也, 塩谷京子編 (2007). 学校図書館で育む情報リテラシー: すぐ実践できる小学校の情報活用スキル. 全国学校図書館協議会, p1.
- 5 美馬のゆり (2007). “電子ネットワークが広げる子どもの可能性”. 子どもとニューメディア. 北田暁大, 大多和直樹編著. 日本図書センター, p.156.
- 6 オンタリオ州教育省編 (1992). メディア・リテラシー. FCT(市民テレビの会)訳. リベルタ出版, 1992, p7.
- 7 吉田知加 (2005). 博物館を知的遊園地にするために: 東京国立博物館. 学校図書館. 658号, p.53.
- 8 吉田知加 (2005). 博物館を知的遊園地にするために: 東京国立博物館. 学校図書館. 658号, p.53.
- 9 山村信榮 (2001). “太宰府市「文化ふれあい館」での遠隔授業”. 教室に博物館がやってきた. 堀田龍也監修. 高陵社書店, p.81.
- 10 佐藤公 (2008). 博物館と図書館のコラボレーション. こどもの図書館. 55(2), p.6.
- 11 村木美紀 (2007). 旭山動物園「動物図書館」に大注目!: 体験・観察とともにある図書館. あうる. 79号, p.6.

## 参考文献

- 旭山動物園. 旭山動物園公式ホームページ.  
<http://www5.city.asahikawa.hokkaido.jp/asahiyamazoo/>, (参照 2008-03-20).
- 藤川大祐 (2001). “学校現場のメディア・リテラシー教育は今”. 子ども白書. 草土文化, p.266-267.
- 学校インターネット教育推進協会事務局. ThinkQuest 基本情報 ThinkQuest とは.  
<http://thinkquest.jp/about/index.html>, (参照 2008-03-20).
- 岐阜県立揖斐高等学校. 岐阜県立揖斐高校図書館ホームページ.  
<http://school.gifu-net.ed.jp/ibi-hs/tosyo/>, (参照 2008-03-20).
- 堀田龍也 (2001). 教室に博物館がやってきた: 社会教育施設と学校をテレビ会議で結んだ遠隔授業の試み. 高陵社書店, 122p.
- 堀田龍也, 塩谷京子編 (2007). 学校図書館で育む情報リテラシー: すぐ実践できる小学校の情報活用スキル. 全国学校図書館協議会, 126p.
- 市川市学校図書館教育研究部会 (2004). コピーしてつかえる学校図書館活用資料集. エルアイユ一, 72,4p.

- 国立国会図書館 (2007). テレビゲームを図書館サービスのひとつに. カレントアウェアネス-E. No.113, E693.  
<http://www.current.go.jp/e693>, (参照 2008-02-20).
- コンピュータ教育開発センター(CEC). E スクエア・エボリューションの概要.  
<http://www.cec.or.jp/e2e/e2e.html>, (参照 2008-03-20).
- コンピュータ教育開発センター(CEC). 授業実践事例検索システム.  
<http://web2.cec.or.jp/jissenjirei/>, (参照 2008-03-20).
- 丸山有紀子, 金沢みどり (2006). 児童サービスに関する公共図書館 Web サイトの現状と問題点. 情報メディア研究. 4(1), p.41-53.
- 美馬のゆり (2007). “電子ネットワークが広げる子どもの可能性”. 子どもとニューメディア. 北田 暁大, 大多和直樹編著. 日本図書センター, p.145-159.
- 村井純 (1998). インターネット II: 次世代への扉. 岩波書店, 202p.
- 村木美紀 (2007). 旭山動物園「動物図書館」に大注目!: 体験・観察とともにある図書館. あうる. 79号, p.3-9.
- 日本図書館協会児童青少年委員会編 (2004). 公立図書館児童サービス実態調査報告: 『日本の図書館 2003』付帯調査. 2003. 日本図書館協会, 101p.
- オンタリオ州教育省編 (1992). メディア・リテラシー: マスメディアを読み解く. FCT(市民テレビの会)訳. リベルタ出版, 1992, 228p.
- 佐藤公 (2008). 博物館と図書館のコラボレーション. こどもの図書館. 55(2), p.4-6.
- 渡辺純子 (2005). コドモ界にリンク. 朝日新聞 2005年4月8日朝刊.
- 山村信榮 (2001). “太宰府市「文化ふれあい館」での遠隔授業”. 教室に博物館がやってきた. 堀田龍也監修. 高陵社書店, p.79-84.
- 横浜市小学校図書館研究会 (2006). 学校図書館教育指導計画作成の手引き 実践ガイドブック: 学び方ワークシート パート 1, 82p.
- 吉田知加 (2005). 博物館を知的遊園地にするために: 東京国立博物館. 学校図書館. 658号, p.53-55.
- 全国学校図書館協議会編 (2007). 学校図書館学びかた指導のワークシート, 全国学校図書館協議会, 110p.

## 7. おわりに

### 7.1. 研究動向から見えてくるもの

第4章では、わが国における「子どもの情報行動」に関する研究文献を、図書館情報学の領域のものを中心に、教育工学、教育学、心理学、社会学などの分野を視野に入れながら5つの面から概観してきた。それぞれの面において指摘されている重要と思われることを取り出してみると、以下のようである。

「4. 1. 公立・学校図書館に関わる子どもの情報行動」では、1. 図書館界においては「子どもの情報行動」という概念に先立って「子どもの図書館利用行動」があり、図書館利用行動は情報行動に包含されるものであること、わが国の利用者研究・調査は、質問紙調査によって全体の傾向を把握することを目的とした研究調査がほとんどであったが、海外の利用者研究では、観察法、質問紙法、利用記録、日記法、面接法、インタビューなど多様な方法がとられていること。2. 図書館情報学の領域の研究内容として、「子どもの行動」そのものに焦点が合わされる研究よりも、「子どもの情報行動に資するためのもの」が研究の対象となる場合が多いこと、および情報リテラシー教育の評価、指導法の研究がまだ進んでいないこと、が挙げられている。

「4. 2. 子どものウェブ情報検索行動」では、Jansen & Pooch (2001)が当時の状況を評して述べたこと、すなわち、「ウェブ研究の領域がいまだ未成熟な領域ゆえに、1. 情報の記述、2. 分析提示、3. 統計分析の項目の設定や記述方法、にばらつきがあり、研究成果自体の比較や相互参照が成り立たない状況」や、「特に記述に関してはセッションの定義や用語についての未統一という問題」が、日本においてまさに直面している課題であることが指摘されており、日本においては、ウェブ研究としての明確な枠組み、それも子どもを対象とした研究の枠組みが示されるのはもう少し先ではないか、という予測が示されている。

「4. 3. 子どもの読書に関する教育学的研究」では、教育の面から捉えたときに、「読書」と「情報利用」が、そのほとんどで切り離されて論じられていることが指摘されている。「読書」については学校図書館か国語科教育のなかで論じられ、「情報利用」は、「総合的な学習」「情報科」「理科」「社会科」など別の教科と結びついており、また、子ども自身の「情報利用」よりも教員の「情報機器の利用」による教育の変革という側面から捉えられていることが多い。したがって、今後、教育的アプローチにおける「情報行動」の範囲の明確化がなされていく必要があると指摘されている。

「4. 4. 各種メディアの心理学的な影響・発達的研究」では、読書・テレビ・テレビゲーム・インターネットのそれぞれについて、認知発達・学力的側面への影響、社会・対人的側面への影響などに関する研究がレビューされている。メディアの影響に関する先行研究では、よい影響も悪影響も見られているが、研究数が全体的に少ない領域もあり、今後、短期的、長期的な影響に関する知見を蓄積していく必要があると述べられている。また、これらの影響の方向性を規定する要因としては、内容や保

護者の態度・行動以外にも、利用目的・個人差等もある。これまでのメディアの影響研究の知見を知り、効果的にメディアを利用していくことの必要性が指摘されている。

「4. 5. 子どもの情報行動に関する社会学的研究」では、1. 大人と子どもの関係、子どもと情報メディアの関係、社会と情報メディアの関係は、静態的なものではなくダイナミックに変容していくものである、2. 子どもが有している想像力、身体感覚、共同性を前提とした議論や、情報メディアに対する使用者の能動性に着目した議論は、より重層的・多面的な問題の検討を可能にする、3. 情報メディアの選好やその使い方に、社会構造のありようが反映されている、などの視点が、このテーマの研究に必要であることが指摘されている。

「4. 6. 米国の研究動向」においては、わが国の研究に関して、大人用の学問体系に準拠した検索語彙や十進分類体系で子どもたちの情報行動に不便をきたすところはどこか、子どもの情報行動において最も大切な「情報を評価する力」を体系的に教授するにはどうしたらよいか、が今後の課題になるであろうと指摘されている。

重複するが、上記のものをさらにまとめてみると、「子どもの情報行動」というテーマについては、その背景にある諸要素の関係を静態的ではなくダイナミックに変容するものと捉え、とくにメディアの使用者である子どもの能動性に注目すべきであること、子どもの行動・能動性に焦点が合わせられるならば、もっと多様な研究方法が用いられるべきこと、とくに子どもを対象としたウェブ研究の領域ではまだ枠組みも提示されていない状況であること、わが国の研究では、教授法に関するものが不足していること、そして、「読書」と「情報利用」が切り離されて論じられているので、「情報行動」の範囲の明確化が必要であること、メディア利用の影響には、内容・利用目的・個人差などによってよい影響と悪い影響がでてくるので、これまでの研究の知見を効果的メディア利用に活かすことなどが、文献レビューによって明確になり指摘されたことの主な点である。

## 7. 2. 図書館担当者は情報環境をどのようにデザインするのか

教育において「学習環境のデザイン」という概念がある。これについて、美馬のゆりは次のように説明している。「1980年代後半、認知科学の状況論から、学習を個人の認知過程として捉えるのではなく、社会的文化的文脈のなかで捉えようとする新しい視点が生まれた。……これらの研究手法として、なかでも参与観察法は、調査者が対象者の生活する社会や集団に参加し、記述的、報告的データから、ある事象とその事象が生起した社会的文脈の両方について理解することが可能とされている。これは、従来の量的研究に対し、質的研究と呼ばれるものの一種である。これらの知見を教育に活かすべく、“学習環境のデザイン”という概念も生まれた。この概念は、上述の視点のもとに、学習の物理的環境だけでなく、社会的状況も含めた学びの場、活動の場のデザインの必要性を訴えるものである」<sup>1</sup> (美馬 2007)。

ここに、「子ども」と「情報・メディア」という2者ではなく、それらに関わる「大人」の重要性が指摘されているように思われる。「子どもの情報行動」を考えるにあたって、「子ども」と「情報・メディア」に焦点を合わせて研究をレビューし、さら

にその「環境・背景」に関する調査・研究を概観してきたが、「子どもの情報行動」という舞台上での現象に対して、行動しやすいように支援する・行動する方向を指し示す・行動する方法を伝える・行動を共にするなどの「大人」の存在が、「子どもの情報行動」を支えていることが意識されなければならない。そして「大人」という存在が環境をデザインし得るという積極的役割が認識されることが必要である。

図書館は、利用者の情報ニーズに対応する、あるいは情報ニーズを先取りしてサービスを提供することを実践してきたが、では、図書館は「子どもの情報行動」という現象に関して、情報環境をどのようにデザインすることができるのか。他の専門職に対して、図書館員という専門職の独自性を改めて問い直すことが必要ではないかと思われる。これはとりもなおさず、図書館の構成要素を改めて確認した形となった。「図書館員」という構成要素にもっと積極的な意味をもたせることを考えていきたい。

### 7.3. 将来の可能性にむけて

欧米における図書館、博物館、文書館の連携について、「3者の資料提供の目的は異なっており、独自の方針に基づき発展してきたが、所蔵資料の電子化という共通の課題がでてきたと同時に、図書館資料、博物館資料、記録資料の違いを超えた情報共有化の機会を提供しているともいえる。」と菅野育子（2007）は紹介し、それは「3者が融合するのではなく、各機関が独自にあるいは共同で所蔵資料を電子化し、その電子プロダクトをネット上で融合させ、一つの情報空間を共に築くという連携の形」と述べている。

それではわが国ではどうであろうか。日本の連携は、ネット上に「一つの情報空間を共に築く」のは図書館同士では一般的であり、図書館と文書館も記録資料として情報の共有化は行いやすいが、図書館と博物館では、あるテーマで講演会を開催するなど、実際に「一つの作業を共に行う」ことのほうが多いと思われる。デジタル化された所蔵資料による情報空間を構築するには、そのデジタル資料群の組織化が必要になる。それは、図書館がもっているノウハウであり、従って情報空間の構築推進には図書館が大きな役割を果たすことができるであろう。

また、情報の発信が重要であることは確かであるが、その情報の受け手が誰なのか、不特定多数ではなく想定される層・グループを把握しておくことが重要なのはいうまでもない。例えば、「修学旅行の生徒向けの情報提供」と明確にすれば、上野エリアの図書館・博物館情報をひとつの空間として提供できる。さらに、「旭山動物園が考える動物園の教育活動について紹介します」と旭山動物園のホームページに明示されているように、自分の館が、〇〇についてはどのような方針・ポリシーをもっているのか、今一度確認してどのようなサービスを展開するのか、明確にすることが必要であろう。

また、研究と実践が乖離していたのでは、とくに図書館情報学のような実践の学では、何のための研究かわからない。そのために、研究と実践をつなぐものが細かく検討されねばならない。

米国の学校図書館ガイドライン『インフォメーション・パワー』の発表後には、『計

画策定のためのガイド』が刊行されている。これは『インフォメーション・パワー』を活用するための手引きである。米国議会図書館の「アメリカン・メモリー」に関しても、学校現場で利用するための具体的手立てが準備されている。忙しい現場の方々が、それぞれ研究成果を読んで学ぶ時間はなかなか確保できない。そこで、研究と実践をつなぐ橋渡しとなる具体的実践的なガイドやツールが必要となるのである。

今回、既存の研究を調べる際に、国立国会図書館が編集・発行する「カレントアウェアネス」が大変有用であった。海外の実践・研究情報を提供し、その動向をレビューした研究を提供している。近年、「カレントアウェアネス」に子どもに関するテーマが増えてきたように感じられるが、電子版「カレントアウェアネス」を利用する層と、国際子ども図書館ホームページを見る層とは異なると思われるので、子ども図書館ホームページにも、研究情報が掲載されることを望みたい。

また、米国図書館協会下部組織である YALSA は、ヤングアダルトサービス関連の研究レビュー *Current Research Related to Young Adult Services: A Bibliography* をウェブ上で提供しているが、国際子ども図書館が、例えば「児童図書館研究」を編集しウェブ上で提供できれば、研究と実践をつなぐひとつの手段となる。

最後に、「子どもと情報・メディア利用」という枠組みの中で、読書について考えることの重要性を指摘しておきたい。これは、「子どもの情報行動」研究会議の際に、参加者全員から述べられたことであったが、図書館の独自性を考える上で重要な点であろう。

#### 7.4. 調査を終えて

「子ども」と「図書館」のかかわりを考えるとき、そこには「読書」というキーワードが必ずと言っていいほど登場する。しかしながら本研究は、「読書」を「情報行動」という枠組みの中で相対化することから出発した。読書行動を分析して情報行動のなかにどのように位置づけるかを解明するのではなく、図書の利用、つまり読書を含めた子どもの情報・メディア利用の実態を知り、今後の課題を探り、それへの対応を考えるきっかけを提供することを目的とした。

「子どもの情報行動」に関する研究は学際的なものであるという認識のもと、私たちは関連文献を網羅的にレビューする意気込みでこの研究に取りかかった。しかし、「子どもの情報行動」を定義づけ、範囲を設定し、分担するトピックを選定していくなかで、今回の期間では全体をカバーしきれないことが理解され、トピックを絞らざるを得なかった。とはいうものの、参加者全員がそれぞれの分野を担当し、執筆したことで、できる限り多様な面から「子どもの情報行動」に関する調査・研究がレビューされた。不完全ながらも、これを現在のひとつの到達点としたい。数年後には、全体の流れのなかでこれがひとつの通過点となり、このテーマに関して新たな知見が加わり、研究の蓄積が見られることを願っている。

「おわりに」で、図書館員や学校図書館担当者の存在の積極的役割について少々触

れたが、やはり一番重要なのは、図書館担当者が何を思い、何をしたいのかということであろう。「子どもには読書が必要であり、情報やメディアを使いこなす力が必要である」というとき、その前提として、子どもにとって読書がなぜ必要なのか、情報やメディアを用いることがなぜ必要なのか、を明快に説明できなければならない。そして、確信をもって、事に当たる必要がある。

調査を終えるにあたって、とくに、株式会社シー・ディー・アイの半田章二氏、岡本一世氏、国立国会図書館関西館の村上浩介氏、堤恵氏、国立国会図書館国際子ども図書館の岸美雪氏、大川龍一氏に、心から感謝申し上げたい。本研究のための情報や資料を収集・提供し、滞りがちな本研究グループをひっぱり、進捗状況を調整し、研究の方向を設定し、そして本研究の報告書の完成へと導き、煩瑣な編集作業をしていただいたことに、幾重にもお礼を申し上げたい。

また、「子どもの情報行動」という研究領域を、未熟ながらも一応構築できたことに関して、鈴木佳苗氏、岩崎れい氏、河西由美子氏の各研究委員とともに喜びたく、同時に心からお礼申し上げる次第である。

最後に、こうした機会を与えていただいたことに、国立国会図書館の方々に重ねて感謝申し上げたい。

(堀川)

## 注

- 1 美馬のゆり (2007). “電子ネットワークが広げる子どもの可能性”. 子どもとニューメディア. 北田暁大, 大多和直樹編著. 日本図書センター, p.155.

## 参考文献

American Association of School Librarians. Information Power Books & Products.

<http://www.ala.org/ala/aasl/aaslpubsandjournals/informationpowerbook/informationpowerbooks.cfm>, (参照 2008-03-20).

旭山動物園. 旭山動物園公式ホームページ.

<http://www5.city.asahikawa.hokkaido.jp/asahiyamazoo/>, (参照 2008-03-20).

Jansen, B. J. & Pooch, U. (2001). A Review of Web Searching Studies and a Framework for Future Research. *Journal of American Society for Information Science and Technology*. 52(3), p.235-246.

Library of Congress. American Memory.

<http://memory.loc.gov/>, (参照 2008-03-20).

美馬のゆり (2007). “電子ネットワークが広げる子どもの可能性”. 子どもとニューメディア. 北田暁大, 大多和直樹編著. 日本図書センター, 396p.

菅野育子 (2007). 欧米における図書館, 文書館, 博物館の連携—Cultural Heritage Sector としての図書館—. *カレントアウェアネス*. (294), CA1644.

<http://current.ndl.go.jp/ca1644>, (参照 2008-03-20).

Young Adult Library Services Association. Current Research Related to Young Adult Services: A Bibliography.

<http://www.ala.org/ala/yalsa/profdev/research.cfm>, (参照 2008-03-20).

視覚障害その他の理由でこの本を活字のままでは読むことができない人の利用に供するために、この本をもとに録音図書（音声訳）、拡大写本又は電子図書（パソコン等を利用して読む図書）の作成を希望される場合には、国立国会図書館まで御連絡ください。

【連絡先】 国立国会図書館総務部総務課  
〒100-8924 東京都千代田区永田町1-10-1 電話 03-3506-3306

図書館調査研究レポート No.10 (NDL Research Report No.10)  
子どもの情報行動に関する調査研究

---

平成20年6月30日 発行

編集・発行 国立国会図書館関西館図書館協力課  
〒619-0287 京都府相楽郡精華町精華台 8-1-3  
電話 0774-98-1448 FAX 0774-94-9117

印刷・製本 株式会社昭文社  
〒630-8031 奈良県奈良市柏木町 176-1  
電話 0742-34-2161 FAX 0742-34-2196

---

ISBN 978-4-87582-668-2

<http://current.ndl.go.jp/>

©2008 National Diet Library All rights reserved.

本文用紙は中性の再生紙を使用しています。