

令和 3 年 6 月 26 日現在

機関番号：34404

研究種目：若手研究

研究期間：2018～2020

課題番号：18K12956

研究課題名（和文）ソーシャルメディアの子どもの読書環境への影響についての文化社会学的研究

研究課題名（英文）A cultural sociological study of the impact of social media on children's reading environments

研究代表者

團 康晃（Dan, Yasuaki）

大阪経済大学・人間科学部・講師

研究者番号：90800962

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,300,000円

研究成果の概要（和文）：2000年代以降、子どもの読書環境は大きく変わった。その背景には「子どもの読書活動の推進に関する法律」やソーシャルメディアをはじめとするメディアミックスの中で生まれた本の存在がある。本研究はこうした状況について、子どもの読書環境をめぐる読書行政の実践の分析、子どもたちに読まれている書籍の内容分析、子どもの読書の人気コンテンツを生み出しているソーシャルメディア上での小説執筆過程と出版過程について、執筆過程についてコメント欄上でのコミュニケーションの分析および編集者へのインタビューという大きく三つの調査から、現代の子どもの読書環境とメディアミックスの関係について明らかにした。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の学術的意義は、一つには50年代から70年代になされた大衆向けベストセラーを対象とした読者研究のリアリティが困難を迎えた80年代以降の、世代によって異なると考えられる読書経験に対するアプローチの一つを示すことができた点である。

さらに、メディアミックスが常態化した子どものメディア環境における読書のあり方、その環境下で生み出される書籍の傾向と、書籍の内容が生み出されるソーシャルメディア上でのコミュニケーションを分析の対象とすることができた点である。また、この方法的意義に加え、実際にどのようなメディアミックス作品が小学校・中学校の読書において支持されているのかも、調査データから明らかにした。

研究成果の概要（英文）：Since the 2000s, the reading environment for children has changed dramatically. This is due to the "Act on the Promotion of Children's Reading Activities" and the existence of books created in the 'media mix', including social media. This study approached this situation in three ways. First, an analysis of the practices of reading administration regarding children's reading environment. Second, an analysis of the content of books read by children. Third, an analysis of the communication in the comment section of the novel writing process on social media, which has created popular content for children's reading. From these three studies, the relationship between the media mix and the reading environment of today's children was clarified.

研究分野：社会学

キーワード：読書経験 読書論 メディア論 ソーシャルメディア 相互行為 メディアミックス 文化社会学 読書 読者論

## 1. 研究開始当初の背景

本研究の対象となる「子どもの読書環境」は独立した複数の研究領域によってアプローチされてきた。社会学周辺領域での読者研究およびオーディエンス研究、図書館情報学や教育学による子どもの読書についての研究、そして Web 小説に関する批評的言説群である。そして、本研究の対象は、これらの研究のまさに死角となってきたのである。

社会学周辺領域での展開として、まず戦後の「思想の科学」グループを中心に展開された読者研究がある。鶴見(1950)は、大衆を理解するための一手段として大衆小説の分析を展開し、見田(1963 2012)はベストセラーの研究を行ってきた。しかし、80年代になり消費社会化が進む中で「大衆」のリアリティは批判され(博報堂総合研究所 1985 等)、小説や書籍を対象とした読者研究はなされなくなった。その中、宮台ら(1993 2007)は読者研究の方法論を、「大衆」ではなく「若者」を対象として書籍の受容研究を行った。一方、同時期にカルチュラルスタディーズの方法論が輸入され、特定の読者集団(速水 2008、河津 2009)を対象としたオーディエンス研究が主としてなされるようになり、読者研究はなされなくなり、現在に至っている。この展開で生じる問題はオーディエンス研究が展開される中、若者の多くが共有する基盤である読書環境の変化への視座が見失われてしまうことである。

図書館情報学や教育学において子どもの読書は重要な研究テーマである(秋田 1998 ほか)。しかし、申請者が注目している子どもの読書環境、特に 2001 年に施行された読書推進法やソーシャルメディアの影響をうけた読書環境についての研究は十分になされていない(岩崎 2008 など)。

これは読書推進法が、図書館情報学や教育学が対象としてきた学校図書館や公立図書館とは異なる、第三の読書制度として読書環境に影響を与えている結果だと考えられる。特に読書推進法の基本計画で推奨され多くの小中学校で実施されている「朝の読書」運動は、旧来の学校図書館の実践を批判するかたちで展開されてきた(朝の読書推進協議会 2002)。

さらに「朝の読書」を対象とした出版市場が生じ、そこで子どもの人気を集めた書籍が、ケータイ小説(速水 2008)等の Web 小説であり、アニメなどのノベライズ書籍だったのである。こうしたメディアミックスによって生まれた書籍は、流行の若者文化・ソーシャルメディア文化が生み出したものであり、子どもの教養や学習に寄与することを主として来た図書館情報学、特に学校図書館では、これまで扱われてこなかった。

やのような研究状況に加え、読書環境の変化の一翼を小説の書き手の変化が担っていることは、既存の研究においてはほとんど扱われていない。これまで子どもに読まれる書籍は、『三国志』などの古典的作品や、あさのあつこ等の児童文学作家による作品あるいは教育出版物が学校図書館の推奨コンテンツとして想定されてきた。一方、2000 年代以降、「朝の読書」制度の普及によってケータイ小説をはじめとした Web 小説が特に人気作品として読まれている現状がある。

Web 小説の多くは、ソーシャルメディアにおいて書かれ、読まれている。その内容は、ケータイ小説に対して速水(2008)が整理するように「荒唐無稽」とされる内容のものも少なくなく、文学の立場から様々な批判を受けてきた。そうした作品の執筆過程は、「小説家になろう」や「エブリスタ」などの小説投稿用のソーシャルメディア上にユーザーが作品を投稿し、公開する。その作品を多数のユーザーが読み、感想を書き込んだり、点数での評価をする。その中で特に人気の作品が出版編集者の目に留まり、紙の書籍として出版されるのである。そうした小説が「朝の読書」で読まれ、ベストセラーになっているのである。こうしたベストセラー作品の産出背景については飯田(2016)など、批評家、ライターによっていくつか指摘はされているものの、現在進行中の事象であり、研究はなされていない。

以上の ~ の学術的背景から明らかなように、ソーシャルメディア以降の子どもの読書環境の変化は、文化社会学でも図書館情報学的でも見落とされてきた。

そこで読書推進法とソーシャルメディアの影響によって変化した子どもの読書環境を明らかにすべく、行政の分析に加え、文化社会学とメディア論の視座から、書籍の内容分析とソーシャルメディア上の書き手の執筆過程も含めた、学際的な読者研究を行う必要性を感じるにいたったのである。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、ソーシャルメディアおよび読書推進法の影響下の子どもの読書環境を明らかにすることとした。子どもの読書環境は、文化社会学における読者研究の展開の中での対象の狭小化、図書館情報学や教育学におけるソーシャルメディア等に対する死角、その中でソーシャルメディアの影響の増加といった事情の中で研究されてこなかった。

そして本研究の学術的独自性は、こうした各研究領域間において生じた死角へ、学際的にメディア論および文化社会学の立場からアプローチする点である。本研究を進めることで、これまで子どもの読書環境への視座を失っていた文化社会学、オーディエンス研究、また図書館情報学に対し、重要な現象として事実を提示でき、後続の研究を導くことができる。またさらに、この子

子どもの読書環境の変化の解明は、その読まれる書籍の内容分析と環境分析を並行して行うことで、PISA 調査で測定される「読解力」への読書環境の変化の影響を解明することの基盤的研究になりうるものであり、大きな社会的貢献をもたらす。

### 3. 研究の方法

本研究は既存の研究領域間で生じた死角、2000 年代以降の子どもの読書環境の変化をメディア論・文化社会学の立場から明らかにするものであり、その研究アプローチも学際的かつ多角的なものとなった。

そのアプローチは、行政的側面から子どもと書籍が会うための読書制度の解明、書籍の内容の側面から子どもが読む書籍の内容の特徴の解明、そして 人気書籍がソーシャルメディアで執筆され、出版されていく生産過程の解明という、三つの方法から展開した。

行政的側面からの読書制度の解明：この研究方法では主として読書推進法が子どもの読書環境に与えた影響を行政資料の分析を通して、読者研究や図書館情報学が見落としてきた、図書館と市場、アニメやマンガ等のメディアミックス環境の緊張関係の中で子どもの読書環境がどのように変化してきたのかを明らかにした。この研究はスタート支援の研究において資料収集を終えており、制度についての分析を進め、まとめる整理し、学会発表、論文化を行った。

子どもの読書における人気書籍の変遷：書籍と子どもの出会い を解明した後、具体的に読まれている書籍の変化を明らかにした。全国学校図書館協議会と毎日新聞が実施している「学校読書調査」の調査結果、特に子どもに人気の書籍に注目し、そのタイトル上位 10-20 作内におけるメディアミックス作品が占める割合の歴史的な変化を明らかにした。

ソーシャルメディア上での執筆過程の解明：子どもの読書の中で特に読まれるようになった Web 小説が生み出されている、ソーシャルメディア上での小説の執筆過程およびその構造について明らかにした。一つには実際のソーシャルメディア上での執筆・公開と閲覧・コメントを観察し、その相互行為の構造を明らかにすることでソーシャルメディア上での執筆過程の特徴を明らかにした。

以上の分析の知見を往還し、接続することで子どもの読書環境の総体を明らかにした。

### 4. 研究成果

大きく三つの研究方法を展開し、幾つかの研究成果を発表することができた。

一つに、行政的側面からの読書制度の整理を行い、人気書籍の変遷を学校読書調査の二次分析結果との関係性について考察を行った。学校読書調査は「一か月に読んだ本」のタイトルを自由回答形式で書かせるものだが、そのすべての回答を公開しているわけではなく、上位の 10 位前後のみが『学校図書館』誌上で公開されているのみである。本研究では、公開されている作品がメディアミックス作品であるかどうかコーディングし、ある年度に公開された作品におけるメディアミックス作品の割合の推移をまとめた。ここには中学生の結果を示す（図 1）。

2001 年に施行される読書推進法より前の 1995 年頃にもメディアミックス作品はある程度読まれているが、顕著にメディアミックス作品が読まれるようになるのは、2007 年のケータイ小説ブーム以降である。中学全体の割合が最も高くなるのは 2017 年であり、ここでは「小説家になろう」などのオンライン小説投稿サイト、つまりソーシャルメディア上で生まれた小説の書籍化されたものが人気作品として読まれていることが明らかになった（表 1）。

また、こうした公開された人気作品におけるメディアミックス作品の推移を見ていくと、整理した、学校における読書実践を可能にする制度、取組、その変化の意味はより明確になる。つまり、旧来の選書制度としての学校図書館においても度々論争となっていた、学校の外のメディア、メディアミックス作品が、「好きな本を読む」を理念とする「朝の読書」運動の高まりの中で学校の中に持ち込まれるようになっていった。さらに生徒達の個人での購入や、「好きな本」としてリクエストされたり、ニーズの高まりを出版市場が認識することであらたなメディアミックス作品を書籍化したレーベルなどが生まれていった。つまり、いわば「朝の読書」市場とでもいふべきものが生まれていったと考えられる。

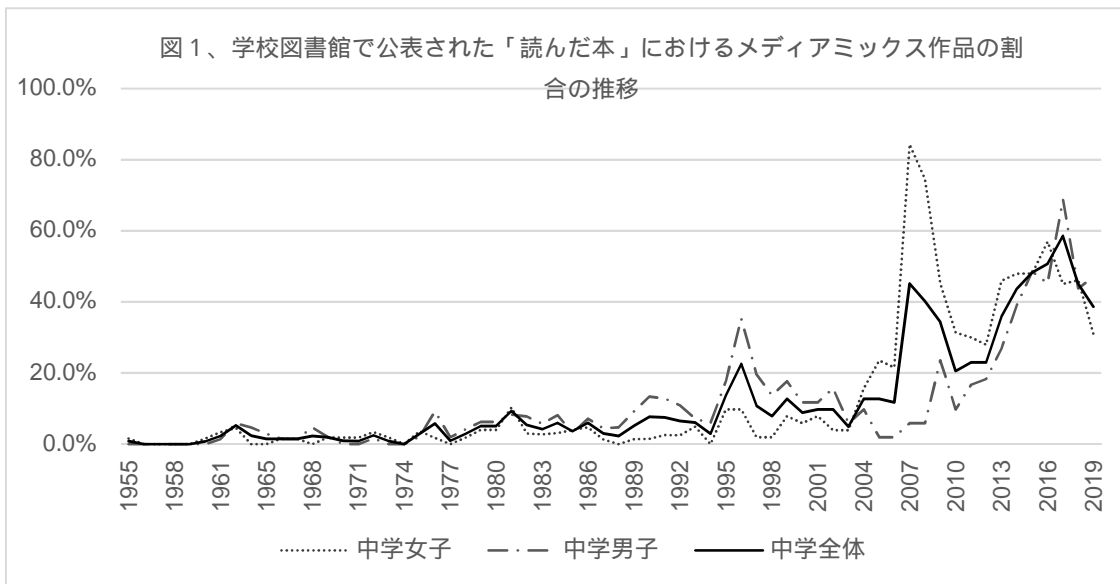


表1、二〇〇六年以降のメディアミックス割合の推移

|      | 2006  | 2007  | 2008  | 2009  | 2010  | 2011  | 2012  | 2013  | 2014  | 2015  | 2016  | 2017  | 2018  | 2019  |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 中学女子 | 21.6% | 84.3% | 74.5% | 45.1% | 31.4% | 30.0% | 27.9% | 45.9% | 47.9% | 48.1% | 56.9% | 45.0% | 46.2% | 30.9% |
| 中学男子 | 2.0%  | 5.9%  | 5.9%  | 23.5% | 9.8%  | 16.7% | 18.3% | 26.8% | 39.1% | 48.6% | 45.2% | 68.8% | 43.8% | 47.1% |
| 中学全体 | 11.8% | 45.1% | 40.2% | 34.3% | 20.6% | 23.0% | 23.0% | 35.9% | 43.7% | 48.3% | 50.7% | 58.6% | 45.1% | 38.7% |

このように2000年代以降、特に2010年代以降、ソーシャルメディア上で生み出されたコンテンツがメディアミックスによって紙の書籍になっていく事例は数多くある。この研究方法では、こうしたソーシャルメディア上での小説執筆事例として、オンライン小説投稿サイトである「小説家になろう」上にある人気作品（既に、書籍化、マンガ化、アニメ化がなされている）理不尽な孫の手著『無職転生』の感想欄での読者と筆者のやり取りを分析した。

ここでは、基本的には匿名である読者のコメントを受けて、筆者はどのようにして、どのような時に、自らの作品を書き直しているのか分析した。つまり、匿名の書き手と読み手のソーシャルメディア上でのコミュニケーションを通じた物語の生産メカニズムを記述した。

ここでは、誤字脱字のような、日本語能力を持っていればほとんどだれもが指摘でき、かつ受け入れられるようなミスとその修正もあれば、物語の読者でないと指摘できないタイプのミスとその指摘や、さらに言えば「転生もの」と呼ばれるジャンル固有の知識を持っていないと指摘できないような指摘とその受入などもあった。こうした事例から見えてくるのは、感想欄に集う匿名の参加者たちが、自らの特定のジャンルや特定の活動と結びついた知識を用いることで、匿名であっても、検討するにたるコメントをできる者であることを呈示する方法であり、その方法のもとで、筆者はそのコメントを受け止め、時に受入、作品の修正の資源としていた。

こうした方法は、これまでの小説執筆過程においてもなされていた可能性のあるものだが、ソーシャルメディア上だからこそ、参加の容易さと、投稿という時間のデザインによって、そのコミュニケーションの早さと多さは特筆すべきものだったといえる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 1件）

|  |                     |
|--|---------------------|
| 1. 著者名<br>團康晃                                  | 4. 巻<br>33          |
| 2. 論文標題<br>協働としてのオンライン小説～オンライン小説投稿サイトの感想欄に注目して | 5. 発行年<br>2020年     |
| 3. 雑誌名<br>年報社会学論集                              | 6. 最初と最後の頁<br>24-31 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子）<br>なし                  | 査読の有無<br>有          |
| オープンアクセス<br>オープンアクセスとしている（また、その予定である）          | 国際共著<br>-           |

〔学会発表〕 計3件（うち招待講演 1件/うち国際学会 1件）

|  |
|--|
| 1. 発表者名<br>團康晃   |
| 2. 発表標題<br>Comment column editors: Focusing on the interaction between readers and authors in comment columns for web novels |
| 3. 学会等名<br>Australasian Institute for Ethnomethodology and Conversation Analysis（国際学会）                                       |
| 4. 発表年<br>2018年  |

|   |
|---|
| 1. 発表者名<br>團康晃  |
| 2. 発表標題<br>コメント欄の相互行為分析～小説投稿サイトにおける読者コメントと投稿者の本文修正に注目して |
| 3. 学会等名<br>関東社会学会（招待講演）                                 |
| 4. 発表年<br>2019年   |

|   |
|---|
| 1. 発表者名<br>團康晃  |
| 2. 発表標題<br>「新しい生活様式」以前/以降のメディアと楽しみの技法へのアプローチ（問題提起者としての報告） |
| 3. 学会等名<br>日本マス・コミュニケーション学会2020秋季大会                       |
| 4. 発表年<br>2020年   |

〔図書〕 計2件

|                            |                 |
|----------------------------|-----------------|
| 1. 著者名<br>秋谷 直矩、團 康晃、松井 広志 | 4. 発行年<br>2021年 |
| 2. 出版社<br>ナカニシヤ出版          | 5. 総ページ数<br>294 |
| 3. 書名<br>楽しみの技法            |                 |

|  |                 |
|--|-----------------|
| 1. 著者名<br>團康晃（大塚英志編）                                       | 4. 発行年<br>2021年 |
| 2. 出版社<br>水声社  | 5. 総ページ数        |
| 3. 書名<br>運動としての大衆文化（うち、一章分：「子どもの読書とメディアミックス～読書環境の変化に注目して」） |                 |

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

| 氏名<br>(ローマ字氏名)<br>(研究者番号) | 所属研究機関・部局・職<br>(機関番号) | 備考 |
|---------------------------|-----------------------|----|
|---------------------------|-----------------------|----|

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

| 共同研究相手国 | 相手方研究機関 |
|---------|---------|
|---------|---------|