

**科学研究費助成事業 研究成果報告書**

平成 28 年 9 月 9 日現在

機関番号：12701

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2014～2015

課題番号：26590239

研究課題名(和文)「本を選ぶ」活動を支援する読書教育プログラムの開発

研究課題名(英文) Designing the book support program for youth to learn how to meet the books they like

研究代表者

石田 喜美(Kimi, Ishida)

横浜国立大学・教育人間科学部・准教授

研究者番号：00612996

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、日常的に本を読まない不読者の若者(中高生・大学生)に対する読書活動支援のためのプログラムを開発することである。具体的には、学校内外のさまざまな人、場所などの学習資源をネットワーク化することで、若者の学習を実現しようとする「つながる学習(Connected Learning)」の理論を検討し、これに基づく読書教育プログラムを開発・実践し、そこでどのような学習が生じるのかを明らかにした。また、この理論によって提案されている学習モデルやデザイン・モデルを踏まえた実践を行うことで、読書教育プログラムに、ゲーム・デザイン導入することの可能性を示した。

研究成果の概要(英文)：Recently the problem of aliteracy has been focused. Some young people, especially university or college students, read none or few books per one year. The aim of this study is to create the program which support aliterate young people to read books in their daily life. Based on the theory of "Connected Learning", we design some workshop programs for book-reading support. The aim of the workshop program is that aliterate youths can find and select the book they like. Using the design model of the role playing games, we can create the enjoyable program to learn how to use libraries and how to find books.

研究分野：読書教育

キーワード：読書教育 メディア・リテラシー 不読者 ゲーミフィケーション ワークショップ

### 1. 研究開始当初の背景

近年ますます若者の「活字離れ」「読書離れ」が問題視されるようになった。文化庁が2014年3月に実施した「国語に関する世論調査」では、1ヶ月に1冊も本を「読まない」と回答した人は全体で47.5%であり、すべての世代で平成14年度調査のときよりも増加していた(文化庁, 2014)。10代の若者においては、平成20年度調査のときよりも改善がみられるものの、依然として4割以上の若者(42.7%)が「読まない」と回答している。また、経済協力開発機構(OECD)が実施している「生徒の学習到達度調査」(PISA)の2009年度調査結果でも「趣味で読書をするのではない」と回答した学生の割合がOECD平均を上回り(OECD平均37.0%、日本44.0%)、OECD参加国中2番目に多い結果となった(国立教育政策研究所, 2010, p.282)。また、「どうしても読まなければならない時しか、本は読まない」に対して「とてもよくあてはまる」「どちらかというにあてはまる」と回答した生徒数の合計がOECD参加国の平均を上回ったほか(OECD平均40.9%、日本47.5%)、「とてもよくあてはまった」と回答する生徒数がOECD平均に対して7ポイント以上も多かった(OECD平均13.1%、日本20.8%)(同上, p.284)。しかしながら「趣味で読書をするのではない」と回答した生徒および「どうしても読まない時しか、本は読まない」に「とてもあてはまる」と回答した生徒の読解リテラシー得点はOECD平均よりも高く(同上 p.282 および p.284)、これらの生徒がいわゆる「不読者(aliteracy)」であることがわかる。

このように、本を読む能力を有しているにも関わらず、自分自身で本を読まない「不読」の問題は、読書教育・リテラシー教育において、解決すべき重要な問題のひとつである。日本においても、「朝の読書」など、不読者を読書へと誘うための様々な試みが行われてきた。これら学校教育の一環として取り組まれてきた試みは、一定の効果を示している。先に示した文化庁(2014)の調査においても、10代の若者における不読者が平成20年度から減少していることが示されているが、ここにも近年の読書教育の試みの成果を見ることができよう。

しかしながら、学校における読書教育の試みには限界がある。学校のみで読書が奨励されることで「どうしても読まなければならない時しか、本は読まない」子ども・若者を造花させることも懸念される。この問題に対しては、図書館など学校外の施設で、「楽しみのための読書」につながるような読書教育プログラムが行われるべきであるが、図書館等で実施されているプログラムは、小学生以下の子どもたちを対象にしたものが多く、青年期の若者を対象としたプログラムについては、いまだ発展途上の段階にある。

### 2. 研究の目的

このような現状が存在する一方、現代においては、ソーシャルメディアによって個人の読書体験を気軽に他者と共有することが可能となり、読書体験の共有によって読書活動が活発化したり、読書記録を共有のためのオンライン・ツールが読書習慣の形成において重要な役割を果たしたりしていることも事実である。ソーシャルメディアやこれらのオンライン・ツールは、人やコミュニティを媒介としたフィルタリング機能によって、「本を選ぶ」活動を支援する(谷口, 2013)。これによって人々は自分にふさわしい本と出会うことができ、読書そのものを意義あるものと感じることができるのである。

そこで本研究では「本を選ぶ」活動に着目した。チェインバース(2003)は、子どもたちの読書活動を支援するための枠組み「読書の輪」を提案している。「読書の輪」は、「本を選ぶ」「読む」「もう一度読みたいな」の3つの項目から成る。「本を選ぶ」はその中でも最も重要であると言われている。しかし読書教育においては、「本を選ぶ」活動が教員や司書などによって専一的に担われることが多かった。

これに対して本研究では、「本を選ぶ」活動を学習者自身が行うことこそ重要であると考え。日々、莫大な点数の本が出版される昨今においては、自分自身で「本を選ぶ」活動を行い、本との豊かな出会いの場を確保しつづけることが読書活動の継続につながる。このように、「本を選ぶ」活動を基軸に置いた読書教育プログラムを開発することによって、これまでにない新たな方法論の提案ができる。

以上の議論を踏まえ、本研究では、「本を選ぶ」活動に着目した読書教育プログラムを開発し、その教育・学習的意義を明かにすることを目的とした実践研究を行った。

### 3. 研究の方法

本研究では、学習科学のなかで発展してきたデザイン研究の方法を用いる。デザイン研究とは入念に計画された一連のカリキュラムやプログラムによって生じる学習者同士の相互行為を通して、いかに学習が生じたかを検討することによって、学習をめぐる様々な問題について実証的に明らかにしようとする研究方法である(Confrey, 2009, p.110)。

本研究では、はじめの実験的な試みとして、先行研究等の知見を踏まえたプログラムの開発とその実践を行い、プログラムの中で生じた学習の観察調査やインタビュー調査によって明らかにするとともに、それらを踏まえた読書教育プログラムのためのデザイン原理の抽出を行うこととした。

具体的な研究計画として、2年間の研究期間を、「第1段階」から「第3段階」の3つの期間に区分けした。「第1段階」では主に先行研究等の理論的検討による読書教育プ

プログラムの計画を行い、「第2段階」ではプログラムの実践とそこで生じる学習の調査および析を行った。最後の「第3段階」では、これらの研究結果を踏まえ、「本を選ぶ」活動を基軸とした読書教育プログラムのデザインのありかたについて、研究大会や学術論文等で発表するとともに、本研究の成果をアウトリーチするため、子ども向けの学習用リーフレットを制作・配布した。

#### 4. 研究成果

##### (1) 理論的検討によるプログラムの計画(第1段階)

第1段階では、メディア・リテラシー教育における理論的知見を検討することにより、「本を選ぶ」活動を基軸とした読書教育プログラムを考案し、その具体的な内容を計画することを目的とした研究調査を行った。本研究では特に、米国におけるメディア・リテラシー教育の研究成果( )およびそれを踏まえて提案された、「つながる学習」(connected learning) (Ito et al., 2013) の学習論( )に着目し、これらについての理論的検討を行った。さらに については、現在、日本で行われている読書教育・読書支援活動の試みを、「つながる学習」論の視点から整理することで、新たな読書教育プログラムのためのデザイン原理として、ゲーム・デザインの枠組みを応用することが有用であることを見出した。

##### メディア・リテラシー教育論の検討

マスメディアに代わり、ソーシャルメディアがより大きな影響力を持つようになった現代メディア社会において、読書教育プログラムを考える際の視点を明らかにするため、2009年に米国で提案された「新しいメディア・リテラシー(new media literacies)」(Jenkins, 2009)に着目した。「新しいメディア・リテラシー」として提案されている11のスキルのうちのひとつである「アプロプリエーション(appropriation)」に着目しその背景にある理論を検討することで、学習者による「読むこと」の学習を、「文化のブリコラージュ」という視点から意義づけることの可能性を明らかにした。また、本理論的検討の成果をまとめ、雑誌論文 として発表した。

##### 「つながる学習(Connected Learning)」論の検討

「新しいメディア・リテラシー」を含む、新たな教育論・学習論および、米国における若者のメディア利用に関する実態調査を踏まえたうえで道きだされた「つながる学習(Connected Learning)」(Ito et al., 2013)の学習論を検討し、これに基づく読書教育プログラムを考案した。「つながる学習論」では「中核的な価値(Core Value)」「学習原理

(Learning Principle)」「デザイン原理(Design Principle)」がとしてそれぞれ3つずつの価値や原理が示されている。これらについて検討し、「本を選ぶ」活動を中心とした読書教育プログラムのデザイン・モデルを考案した。

具体的には、公立図書館や博物館・美術館など学校外の施設を活用した図書館探索プログラム「本をえらぶワークショップ」「本をえらぶワークショップ for KIDS」( (2)- )、趣味的な集まりで出会った仲間を通じて本と出会うことを企図した「本と写真と言葉をつなぐワークショップ」( (2)-2)を考案するとともに、「常盤大学ゲーミフィケーション研究会」(寺島哲平、関敦央、石田喜美)として、図書館利用経験の少ない大学生に向けたゲーム形式の図書館ガイダンス・プログラム「Libardry(リバードリイ)」( (2)-3)のプログラム開発を行った。

##### (2) プログラムの実践と調査(第2段階)

第2段階では、第1段階で考案した読書教育プログラムを実践し、そこで生じた学習についてエスノグラフィックな手法(観察調査およびインタビュー調査)によって明らかにした。以下、本段階で行ったプログラムの具体的な内容を示す。

「本をえらぶワークショップ」「本をえらぶワークショップ for KIDS」(菊池真衣との共同開発)

「本をえらぶワークショップ」は2014年3月に試験的に実施したワークショップである。本ワークショップでは、美術館(水戸芸術館現代美術ギャラリー)で行われる教育プログラムに参加していた高校生・大学生等を対象に、ボランティア業務の一環として「本を選ぶ」活動を行った。参加者はランダムに決められたテーマに沿って、公立図書館(水戸市立図書館)の集荷書庫内でギャラリー内の特設スペースに設置するための図書を選ぶことが求められる。最後には、テーマと選んだ図書との関係について参加者同士で情報を共有しあい、テーマを書いたカードとともに特設スペースに設置した。2015年3月には、研究協力者・菊池真衣が、本ワークショップを発展させたワークショップを考案し、一般来場者の高校生・大学生に向けた「本をえらぶワークショップ」ワークショップを実施した。また、本実践について参与観察を行い、そこで生じている学習の様相を明らかにした(雑誌論文、学会発表)。

また、本プログラムを応用し、「図書館スタート・プログラム」となることを目的とした読書教育プログラムを研究協力者・菊池真衣とともに共同開発した。また、本プログラムを、小学校低学年以下の子どもたちに向けた「本をえらぶワークショップ for KIDS」として、2014年8月に公立図書館(茨城県立図書館)にて実施した。

「本と写真と言葉をつなぐワークショップ」(「常磐大学しゃしんぶ」との共同開発)

「つながる学習」論では、「学習原理」として「仲間同士で支え合うこと(Peer-supported)」「興味・関心に駆動されること(Interest-powered)」、そして「学術的な指向性を持つこと(Academically oriented)」が挙げられている。このうち、「仲間同士で支えあうこと」「興味・関心に駆動されること」を満たしうる集団として、クラブ活動やサークルなどの趣味集団が挙げられるだろう。このような仮説に基づき、地域に開かれたブック・カフェにおいて、写真という趣味を通じて本と出会うことを企図したワークショップ・プログラム「本と写真と言葉をつなぐワークショップ」を開発し、実践した。

本ワークショップ・プログラムにおいて、参加者は、まず事前に与えられたテーマをもとに、ブック・カフェの中にある本を選ぶ。次に、選んだ本の中にある言葉から、印象的な言葉やフレーズを選び、その言葉・フレーズにあうような写真を撮影したうえで、与えられた本棚に、選んだ本と写真とを一緒に並べて展示する。

本実践の成果は、趣味集団に着目することの可能性を示すことができたことにある。趣味を共有することによって、異世代との交流が生じやすく、人と人とのネットワークを開いたものにするができることと考えられる。本ワークショップは、試験的な実施にとどまったため、十分な調査・分析を行うことができていないが、今後は、同様の試みを重ねることによって、趣味集団によるつながりをきっかけにした読書教育プログラムについて、探究していく必要がある。

ロール・プレイング・ゲーム型図書館ガイダンスプログラム「Libardry(リバードリイ)」(「常磐大学ゲーミフィケーション研究会」として共同開発)

常磐大学ゲーミフィケーション研究会の一員として、図書館利用経験の少ない大学生を対象とした図書館ガイダンスプログラム「Libardry(リバードリイ)」を開発し、2014年9月にDEMO版を実施した。本プログラムは、ロール・プレイング・ゲーム(RPG)のうち、ミッション・クリア型のゲーム・デザインを参考に、プログラムのデザインを行った。参加者は、架空の教員「常磐ケン」から指令(ミッション)を受け取りそれを解決しなければならないという架空の設定の中で、ゲームの登場人物になりきって指令(ミッション)を遂行する。指令(ミッション)のひとつひとつは、大学生がレポート・論文作成の際に必要な図書館利用活動をもとに構成されており、参加者は指令(ミッション)を達成しながら、学生生活に必要な図書館利用方法を学習することができる仕組みである。

本実践の内容およびそで行われたインタビュー調査の結果は、雑誌論文 および学会発表 で発表を行った。

### (3)研究成果のアウトリーチ(第3段階)

本研究によって明らかになったことをもとに、研究大会や学術雑誌で発表を行った(2参照)。本研究の成果をまとめ、発表する中で、現代社会における読書教育プログラムを開発するうえで、「つながる学習」の学習原理・デザイン原理が有効な参照点となりうることを確かめることができた。また、さらに具体的なプログラム開発を行うにあたって、ゲーム・デザインの視点が有用であることを確認することができた。本研究では、架空の世界における架空のキャラクターを演じながら、ゲームを進めていくRPG型のゲーム・デザインをひとつのモデルとして示し、その意義を明らかにしてきたが(学会発表)それ以外のゲーム・デザインについてもその可能性を探究する必要がある。これについては今後の課題としたい。

なお、本研究の成果をアウトリーチするため、本研究の成果を踏まえ、架空の世界観・キャラクターを「ごっこ遊び」的に演じながら、「本を選ぶ」活動をゲーム形式で学習するためのリーフレットを制作・発行するとともに(ホームページを参照)、本リーフレットを読書教育関係者や学校教育・生涯学習関係者等に配布した。

### <引用文献>

文化庁. “平成25年度「国語に関する世論調査」結果の概要”. 2014, 文化庁, 21p. [www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokei\\_chosa/kokugo\\_yoronchosa/pdf/h25\\_chosa\\_kekka.pdf](http://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokei_chosa/kokugo_yoronchosa/pdf/h25_chosa_kekka.pdf). (参照2016-05-15)

国立教育政策研究所. “OECD生徒の学習到達度調査(PISA) PISA2009年調査 国際結果の分析・資料集 下巻 データ編”. 2010, 国立教育政策研究所, 647p. [http://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/pisa2009\\_2-1.pdf](http://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/pisa2009_2-1.pdf), 647p. (参照2016-05-15)

谷口忠大. ビブリオバトル:本を知り人を知る書評ゲーム. 文藝春秋, 2013, 262p. チェインバース, A. こだまともこ訳. みんなで話そう、本のこと:子どもの読書を変える新しい試み. 柏書房, 2003, 238p.

Confrey, Jere. “9章 方法論としてのデザイン研究の発展”. 学習科学ハンドブック. Sawyer, R. K. 編, 森敏昭・秋田喜代美監訳. 培風館, 2009, pp.110-120.

Ito, Mizuko. et al. Connected learning: an agenda for research and design. Irvine, CA: Irvine. Digital Media and Learning Research Hub, 2013, 99p.

Jenkins, Henry. Confronting the Challenges of Participatory

Culture:Media Education for the 21st Century. Cambridge, MA: MIT Press, 2009, 145p.

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計 3 件)

石田喜美、国語科メディア・リテラシー教育におけるアプロプリエーション、人文科教育研究、41号、2014年8月、査読あり、13-25.

石田喜美、読書体験を共有する活動に着目したワークショップ・プログラムの実践、読書科学、

石田喜美、関敦央、寺島哲平、大学資源の活用に向けたゲーミフィケーションの実践、

[学会発表](計 3 件)

石田喜美、自分と本との関係を学びほぐす「場」をつくる「本をえらぶワークショップ」におけるある高校生の選書プロセス、日本質的心理学会第11回大会、ポスター発表(査読なし)、2014年10月18日、松山大学.

石田喜美、関敦央、寺島哲平、大学資源の活用に向けたゲーミフィケーションの実践、第21回大学教育研究フォーラム、口頭発表(査読なし)、2015年3月14日、京都大学.

石田喜美、情報リテラシー学習におけるつながる学習(Connected Learning) RPG型図書館利用ガイドンス「Libardry」の実践、全国大学国語教育学会西東京大会、口頭発表(査読なし)、2015年10月24日、創価大学.

[その他]

ホームページ等

<http://hdl.handle.net/10131/10104>

## 6. 研究組織

### (1)研究代表者

石田 喜美 (Ishida, Kimi)

横浜国立大学・教育人間科学部・准教授

研究者番号：00612996

### (2)研究協力者

寺島 哲平 (Terashima, Teppei)

常磐大学・人間科学部・講師

研究者番号：30433569

関 敦央 (Seki, Atsuhisa)

常磐大学・心理臨床センター・統括

菊池 真衣 (Kikuchi, Mai)

那珂市立菅谷東小学校・教諭