

リレー講演
学校教育のデジタル化・子どもの未来
講演録

2021年3月16日

衆議院第一議員会館 大会議室

活字の学びを考える懇談会
公益財団法人 文字・活字文化推進機構

発行にあたって

■活字の学びを考える懇談会の設立

活字の学びを考える懇談会は、2020年6月11日に衆議院第二議員会館で設立総会を開き、電子メディアと印刷メディアとのバランスの取れた学校教育の実現に取り組むことを、政府に要望するアピール（16ページ）を採択しました。

これに先立ち、2020年3月6日には設立趣旨（15ページ）をまとめ、委員就任をよびかけたところ、各界の方々の賛同を得ることができ、懇談会名簿（17ページ）として公表しました。懇談会設立の背景には、ICT（情報通信技術）の進展で、新時代の学びを支える先端技術を学校教育に導入するという政府の動向がありました。すべての子どもにタブレット端末1台を与えるという教育のデジタル化の促進に対し、国民的な論議が必要だと考えたのです。

■加速化する教育のデジタル化

小中学生に1人1台のタブレット端末を与え、紙の教科書もデジタル化してしまうという考えは、2010年に総務省が「フューチャースクール推進事業」として提唱したものでした。ところが2012年6月の事業仕分けで廃止判定され、表舞台からいちは消えてしまいます。

しかし、2018年の国際学習到達度調査(PISA)が公表され、日本の高校生の読解力が、前回の8位から15位に急落し、その原因は、日本の学校教育ではパソコンやタブレット端末などデジタル機器が利用されていない点にある、と識者や一部マスコミの発言が相次ぎました。こうした世論に加え、2020年には新型コロナウイルス感染拡大防止のために、休校する事態も起こり、オンライン授業をはじめ、教育現場へのデジタル導入の気運を盛り上げました。しかし、教育のデジタル化で学力や読解力は向上するのか、義務教育9年間にわたってタブレット端末やパソコンで授業を続けたとき、子どもの脳や心身の発達にどんな影響を与えるのか、といった教育的な観点からの知見は軽視され、いまは経済戦略重視の「デジタル機器の普及」が先行しています。

■脳科学者たちの知見と読書の可能性

社会のデジタル化は必要なことです。しかし、学校教育のすべてをそれに染めてしまうのは非常に危険です。私たちはもうひとつの世論をつくってバランスを取らなければならないと考え、「活字の学びを考える懇談会」を設立しました。

すでに脳科学者や言語脳科学者、神経科学者、教育学者などは、タブレット端末よりも紙の教科書やノートを使ったとき、記憶が定着し学習効果があること、スマホなどのデジタル媒体は、言葉を吟味し、問いを発し、自ら思考するために適した媒体ではないこと、小学生は思考力や判断力の基礎となる学力に加え、ノートの取り方、予習復習の仕方など学ぶ方法を身につけることが必要——などの知見を提出しています。

また、読書世論調査では、いろいろな種類の本を読んでいる子どもは、創造性や思考力の涵養などに効果があること、多くのジャンルの本を読んでいる子どもほど、学力が向上していることも実証されています。こうした経験知からも、私たちは、小学校では自分の手で文字を書き、紙のページをめくり、実際に観察や実験を体験したり、教師や級友たちと言葉のやりとりをしたりする授業を行なうことが大切だと考えます。そうして紙の教科書を主たる教材として活用し、学習効果をあげるためにデジタル教材で補完し、両者の特性を組み合わせた教育の実現に向けた国民的な論議を行う必要があります。

■息の長い活動へ

活字の学びを考える懇談会は、2020年12月18日、東京・荒川区立第三中学校の、図書館を活用した紙の書籍とタブレット端末を組み合わせた授業を視察するとともに、2021年3月16日にはリレー講演「学校教育のデジタル化・子どもの未来」を開催しました。冒頭に細田博之氏（活字文化議員連盟会長）、河村建夫氏（子どもの未来を考える議員連盟会長）、笠 浩史氏（学校図書館議員連盟事務局長）の挨拶がありました。講演会の講師は樋口進氏（国立病院機構 久里浜医療センター院長）、川島隆太氏（東北大学教授 同加齢医学研究所所長）、阿刀田高氏（作家、活字の学びを考える懇談会会長）でした（講演内容は本冊子に要約）。会場からは、山口寿一氏（日本新聞協会会長）、矢幡秀治氏（日本書店商業組合連合会会長）の両氏がそれぞれの立場から「紙の文化とデジタル」について発言しました。私たちの息の長い取り組みはいま、始まったばかりです。

本冊子は、1人でも多くの国民に講演内容をお伝えするとともに、感染症拡大防止対策の一環として当日の来場者を約100人（会場収容人数の半分以下）に制限したため、来場できなかった方々にもお伝えしたく作成しました。

※当日配布資料等は文字・活字文化推進機構のホームページからダウンロード可能です。

<https://www.mojikatsuji.or.jp/news/2021/03/29/4667/>

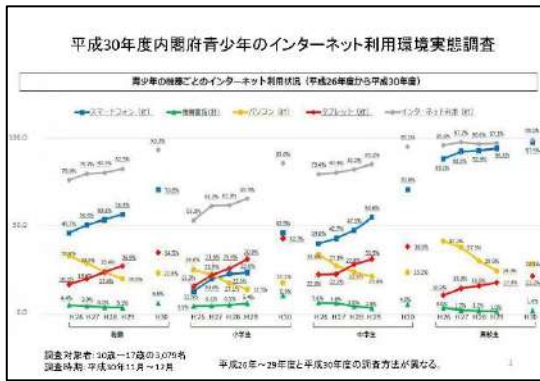
【講演】

「ゲーム・ネット依存の現状と今後の課題」

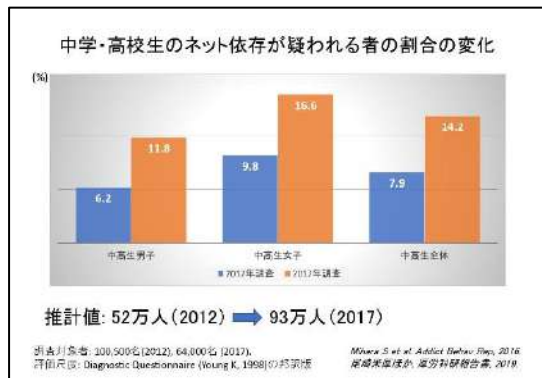
国立病院機構 久里浜医療センター院長 樋口 進 氏

■青少年のインターネット利用実態

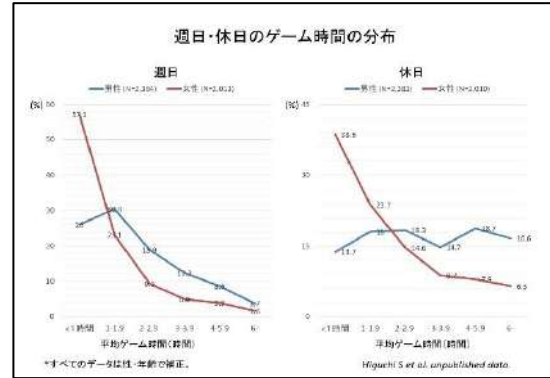
今日は、ITを前に進めていく際、負の側面の部分も考慮いただきたいということで、「ゲーム・ネット依存の現状と今後の課題」をテーマに話していきたい。10歳から17歳の3,079名を対象にした「平成30年度内閣府青少年のインターネット利用環境実態調査」の平成30年度（2018年）の項目をみると、ほとんどの高校生がスマホ・インターネットを利用している。



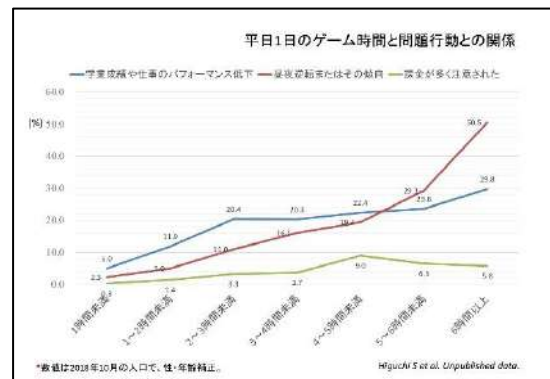
インターネット依存が疑われる中高生の実態調査を2012年、2017年に行った。5年の間に1.8倍増えている。わが国ではゲーム障害・ゲーム依存の推定がなされていないが、世界的には4.6%だと報告されている。



■ゲームによる社会活動への影響



2019年の1月から3月にかけて、全国の10歳から29歳の男女9,000名を無作為に選び、ゲーム行動に対する実態調査を行った結果、5,100名の方々から返答を得られた。平日に3時間以上ゲームをしている男性は、大体4人に1人、女性が、大体10人に1人となる。休日に3時間以上ゲームをしている男性は半数いる。女性は4人に1人となる。結構長い時間、特に休日ゲームをしている。なお、ゲームというのは電子ゲームのことで、囲碁とか将棋、あるいはトランプのことを言っているわけではない。



平日1日のゲーム時間と問題行動との関係をみると、例えば、学業成績や仕事のパフォーマンス

ンスがゲームによって落ちたという割合は時間とともに増えていて、1時間未満だと5%だが、4時間から5時間未満だと22%になり、6時間以上だと30%となる。昼夜逆転の傾向は、1時間未満だと2.3%で、6時間以上だと50%を超える。

ゲーム障害の定義(ICD-11)
Definition of gaming disorder (ICD-11)

臨床的特徴

- ゲームのコントロールができない。
- 他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを選ぶほど、ゲームを優先。
- 問題が起きているがゲームを続ける、または、さらにエスカレートさせる。

機能的障害

ゲーム行動パターンは重症で、個人、家族、社会、教育、職業やほかの重要な機能分野において著しい障害を引き起こしている。

期間

上記4項目が、12カ月以上続く場合に診断する。しかし、4症状が存在し、しかも重症である場合には、それより短くとも診断可能。



また、ゲームによる社会生活の影響についても聞いている。学業成績が下がった、あるいは仕事の効率が下がった、という回答は約11%。過去12カ月の間に30日以上、朝起きられなかった方々は8.4%で、昼夜逆転の傾向があった方々が7.2%。つまり、ある一定の割合で、社会生活に影響が出ている。

■ゲーム・ネット依存とは

ゲーム・ネット依存とは、一体何なのか。そもそも依存というのは、ある行動が行き過ぎている状況があること。行動による明確な問題として健康問題、社会問題が起きている。この2つがセットになった状況を「依存」と定義する。ある行動が行き過ぎている、問題がそこになれば、過剰使用ということになる。例えばゲームの場合だと、プレイ時間が長いことに加えて、それによる明確な問題が起きていると、おそらく依存の範疇に入るだろうということである。

ゲームに関しては、WHOが2019年の5月に、新しい診断の分類であるICDの第11版ゲーム症、あるいはゲーム障害を、依存として疾病認定している。その中身のひとつめは、ゲームのコントロールができないこと。2つめは、他の生活上の関心事や日常の活動よりもゲームを選ぶほど、生活の中で最も優先されること。3つめに、問題が起きているが、ゲームを続けること。この3つが明確にあることがゲーム障害として定義されている。それから、ゲームのために個人、家族、社会、教育、職業、その他、重要な機能分野に著しい障害が起きているということである。

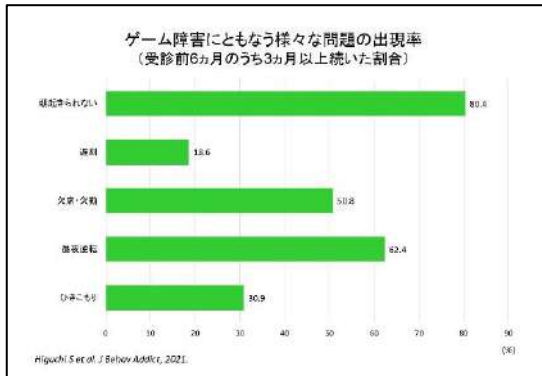
■受診者の特徴

当院では2011年の7月に、インターネット依存の専門外来を日本で最初に始め、今まで患者を診療してきている。患者の数が毎年増えてきて、受診希望はあるが受け入れできないという状況である。受診者でゲーム障害と診断された人のほとんどが男性である。平均年齢が18歳で、大体70%が未成年である。婚姻状況は未婚が97%。職業は学生が4分の3である。

ネット依存専門外来受診者の特性
久里浜医療センター(2016.11-2018.8)

項目	ゲーム依存 (N=189)	他のアプリ依存 (N=26)
男性%	90.5%	85.7%
平均年齢	18.2(7.4)歳	22.6(14.1)歳*
年齢範囲	(9-66歳)	(11-77歳)
婚姻状況		
未婚	183(96.8%)	24(85.7%)
職業		
学生	144(76.2%)	18(64.3%)
ネット使用開始年齢	10.9(4.9)歳	13.9(11.8)歳*
オフラインゲーム使用開始年齢	7.3(2.6)歳	8.4(3.3)歳
オンラインゲーム使用開始年齢	13.4(5.7)歳	16.3(8.3)歳

*P<0.05. Higuchi S et al. J Behav Addict, 2021.



ゲームによって引き起こされる問題では、例えば、朝起きられないというような状況が80%。欠勤、欠席が51%。昼夜逆転というのが62%。引きこもりが31%。ゲームを長時間行う結果、昼夜逆転が出てきたり、ずっと家へこもったりという状況である。その他に、学業の成績や仕事のパフォーマンスが落ちたというのが57%。ゲーム中に、家族が注意したり、スマホやWi-Fiを取り上げたりするときに、家の物を壊したり、家族への暴言などが起きていて、それが55%。家族に対する実際の暴力が30%。これは大体、母親が対象である。不規則な食事が50%である。

■治療について

治療の基本

- 周囲から本人のネット使用をコントロールしようとしても難しいことが多い
- 本人が自分の意思で行動を変えていくように援助する

↓

ドロップアウトを防ぎ、継続的に、我慢強く診てゆく

まだ治療に関しては必ずしも医学的なエビデンスが確立しているというわけではないため、いろいろな医学的なエビデンスを基に治療をしている。本人からWi-Fiを取り上げる、スマホを取り上げるなどというのは、非常に難しい。結局、本人たちに自分の置かれている状況をよく説明して、自分の意思で少しずつ行動を変えていくように、援助をしていく。

しかも、相手は未成年者が大多数なので、とても大変である。他の依存に比べると、ゲーム依存の治療が最も難しい。いずれにしろ、ドロップアウトを防いで、継続的に我慢強く診ていく。外来の治療の流れは、初診で本人が登場するのは70%で、残りの30%は、連れてきたいけれど、本人がどうしても動かないということで、お父さん、お母さんしか受診しない。

受診した場合には、本人といろんな話をして、心や体の検査をして、その後で外来の継続と、心理の先生のカウンセリングをペアにして治療していく。

場合によっては、デイケアで、朝、患者さんが病院に来て、夕方までいろんな治療をしていく。入院や、キャンプといった治療プログラムもある。現在、包括的なプログラムを作り、有効性を確認しているところである。

■対策について

最後に対策だが、包括的な対策が必要である。ゲーム・ネット依存者は増加していると推定される。主に将来がある若者の問題であるから、非常に大事である。包括的な対策が必要で、国民に対する啓発とか、学校での予防教育の推進とか、地域、学校の介入、カウンセリングなどの相談体制が求められる。それから、医療サービスの充実や、人材育成。ゲーム・ネットの提供側も、ぜひご協力いただきたい。

**ネット・ゲーム依存の治療を提供している
医療機関数の変化**

	病院	クリニック	合計
2016年8月	17	11	28
2018年9月	30	31	61
2020年9月	53	36	89

https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/net_list.html/ 久里浜医療センター調べ

ネット・ゲーム依存の治療を提供している医療機関の数である。2016年から2年に1回ずつ調査をしているが、大体30機関ずつぐらい、医療機関の数が増えているが、当然十分ではない。

**ゲーム・ネット依存対応に関するマンパワー育成
久里浜医療センター(依存症対策全国センター)**

研修名	開始年	回数/年	受講者数/ 2020年度まで	内容
診断・治療等に関する研修	2014	2	415	・治療・介入担当者が対象 ・ゲーム・フィルタリング ・診断、治療 ・家族の対応
相談対応に関する研修	2019	1	147	・相談対応者が対象 ・ゲーム・フィルタリング ・診断、治療 ・相談対応の方法
予防・対応等に関する研修	2014	1	252	・教育関係者が対象 ・ゲーム・フィルタリング ・診断、治療 ・教育現場等での教育方法

<https://kurihama.hosp.go.jp/research/training/>

2014年から治療や療養、予防を行う人材の育成を行っている。2019年から厚生労働省の委託事業となり、800名以上のマンパワーの育成につながっている。

樋口 進 氏

独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター院長（依存症対策全国センター長および WHO 物質使用・嗜癖行動研究研修協力センター長兼任）。1979年東北大学医学部卒業。米国立保健研究所（NIH）留学、国立久里浜病院（現久里浜医療センター）臨床研究部長、同病院副院長などを経て現職。ゲーム障害、ギャンブル障害などの行動嗜癖、アルコール関連問題の予防・治療・研究などを専門とする。2011年に国内初のネット依存治療専門外来を設立。WHO 専門家諮問委員、行動嗜癖に関する WHO 会議およびフォーラム座長・共同座長、厚生労働省アルコール健康障害対策関係者 会議会長、内閣官房ギャンブル等依存症対策推進関係者会議会長、国際アルコール医学生物学会（ISBRA）前理事長などを務める。著書に『Q&Aでわかる子どものネット依存とゲーム障害』など。

【講演】

「スマホ脳と子どもの学力」

東北大学教授 同加齢医学研究所所長 川島隆太 氏

■東北大学加齢医学研究所の研究について

東北大学加齢医学研究所のシーズ 脳機能イメージング技術



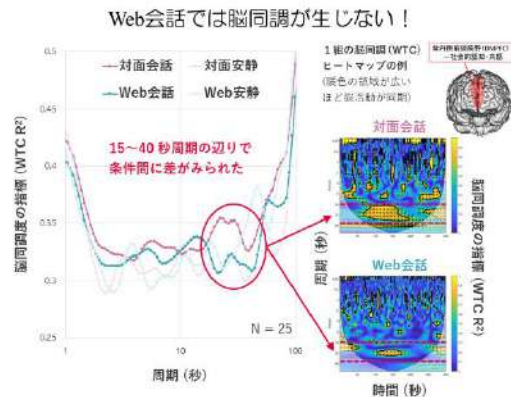
一つのラボでほぼ全ての脳機能イメージング装置をそろえている例は世界でも希

いま、AI が絶対できない人間だけの脳活動である「相手の気持ちを思いやり、空気を読む、行間を読むということ」をテーマの一つとして、研究している。相手の気持ちを読む時に働く脳の領域の動きを画像化して測ったところ、良いコミュニケーションが取れている時には、お互いの脳活動が同期するという現象を発見した。私たちがうまくコミュニケーションできているかどうかは、脳を計測して、お互いの脳活動が同期しているかで評価できると言える。

■ウェブコミュニケーションと脳活動

コロナ禍において「ステイホーム」が叫ばれており、昨今ではウェブコミュニケーションが広く普及している。対面で顔を見ながらコミュニケーションをしている時と、ウェブコミュニケーションをしている時、我々の脳内の「相手の気持ちを思いやる領域の働き」に違いがあるのかを調べるため、大学生のグループで実験を行なった。ソーシャルディスタンスを取りつつ対面で会話する時と、Zoom などを使って会話する時の脳活動を測り、その同期を調べた。

すると、驚いたことに、対面してお互いの顔を見ながら話をすると、きちんと脳活動が同期している。要は、相手の気持ちを思いやっている。ところが、Zoom などを使って話した時には、全く同期しなかった。何もしないで、ぼろっと座っている時の脳活動と変わってないということが分かった。



■スマホ使用に関する調査結果

我々の研究所は、仙台市教育委員会と協定を結び生活習慣の調査項目を作っている。毎年4月に市内の全ての公立小・中・高等学校に通う児童・生徒を対象に学力調査と生活習慣調査を行っているが、その調査の中で見つけたデータを紹介する。

スマホを使う時間と数学テストの点数の関係

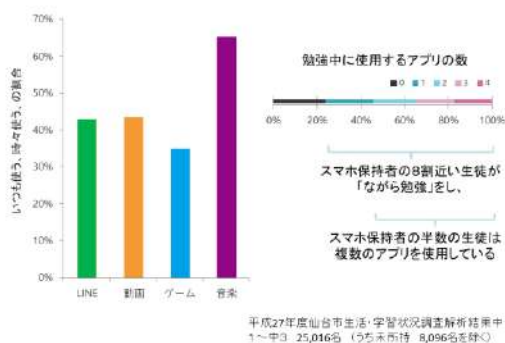


平成25年度仙台市生活・学習状況調査報告書(第4号) 中1～中3 22,900名

これは平成 25 年度のデータだが、「家で全く勉強しない。スマホを使っていない中学生」の数学の平均点が 63 点。一方、「家では毎日 1 時間くらい勉強する。スマホを使っていない中学生」の数学の平均点は 72 点であった。「家で全く勉強しない。スマホを 3 時間使う中学生」の平均点が 54 点。「家で 1 時間は勉強する。スマホを 3 時間使う中学生（これが一般的な中学生の層かもしれない）」の平均点は 61 点であった。このデータを見て、我々は非常に強い違和感を覚えた。「家で勉強しない中学生」は、通常なら 63 点ぐらい点数がとれていたはずなのに、スマホを使う層はそれが 54 点に減っているように見えたからだ。

何が影響しているのか。勉強時間と睡眠時間との関連を調べてみたところ、これまで教育界で把握されていた通り、ちゃんと寝ていて、勉強時間が長い子は成績が良いし、睡眠時間が短い子は成績が悪い傾向が見えた（面白いことに、寝すぎな子も成績が悪い）。さらに、スマホの使用時間との関連も比較すると、スマホを 1 時間以上使うグループは平均点をほとんど超えていなかった。1 時間未満しかスマホを使わない子たちは、全く勉強しなくても平均点に届いている。1 時間以上スマホを使う子たちは、勉強時間が 2 時間以上ないと、平均点を超えてこない。スマホの使用状況によって、かなり学力にブレーキがかかることが分かった。

家庭学習中のスマホ利用



この原因の一つとして、スマホによって集中力が続かないことが考えられる。

まず、勉強中にスマホを使っている子たちに、何のアプリを触っているのか聞いた。「音楽」が約 3 分の 2。「ゲーム」が 30% 以下。「動画」を視聴している子もいる。勉強中に LINE 等の「コミュニケーションツール」を使っているというチームも存在した。スマホを持っている子の 8 割が、「ながら勉強」をしていて、そのうちの約半数は、複数のアプリを切り替えながら勉強時に使っているということが分かった。「ながら勉強」では、勉強にならないのである。

アプリによって、成績への影響の出方が違うことも分かった。一番影響が出やすいのが、LINE に代表されるコミュニケーションアプリで、「LINE をちょっとでも使う子ども」は、家で毎日 1 時間勉強しないとテストの平均点を超えてこない。「1～2 時間使っている子ども」も、ほとんど平均点を超えない。「2～3 時間、3 時間以上 LINE を使っている子ども」は、どれだけ勉強しても、どれだけ睡眠をとっていても、平均点に届かないという事実が分かった。

■スマホ脳と子どもの学力

定型発達している子どもの脳を 3 年ごとに MRI 装置を使って計測していて、恐ろしい結果が分かった。大脳皮質の発達を、3 年前と比べて変化していなかった。つまり、3 年間、脳発達が止まっていたのである。スマホを毎日使っている子どもの脳発達に抑制がかかるということが明らかになった。

通常、この子どもたちの層だと 3 年間で大脳皮質の体積は 50cc ぐらい増えてなくてはいけませんが、平均でゼロだった。脳の奥のほうに白

質（神経繊維）という神経線維の層があるが、この白質に関しても、スマホ・タブレットを使い込んでいる子どもたちは、3年後に脳発達が見られなかった。スマホを長時間使ったことによる影響である。この影響の詳細まではまだ科学的には分からないが、脳の発達に抑制がかかることが分かっている。当たり前のことだが、私たちが何の気なしに、使わなくてはいけない、使って当たり前だと思っているこのスマホですら、使い過ぎるとこんなにとんでもない影響が出るということを、知っておかなくてはならない。

実は、大人にも影響が出ていることが分かっている。本学の男子学生を調べたが、インターネット依存傾向、過剰使用の学生の大脳白質に、既に老化のサインがきれいに出現している。その学生を心理学的に調べると、自尊心が低い、不安、抑うつ傾向が高い、共感性や情報性処理能力が低いなど、既にいろんな症状が出ていることも分かっている。

デジタルをどう使うか。安全性の部分の置いてきぼりにして、子どもにがんがん使わせるとするのは、恐らくネガティブであると、私たちはこのデータを基に考えている。

■自分の頭で考えることが大事

宮城県仙台市は中学生たちにデータを提示して、「このデータから何が読み取れるかを考えよう」というリーフレットを制作・配布している。リーフレットはダウンロードできるため、ぜひ活用してもらいたい。ここまで私が話したようなことを、自分で考えさせるのである。なぜ自分の頭で考えさせることが大事かという、教育現場にいらっしゃる皆さんは感じていると思うが、子どもには大人の言葉が通じないからだ。大人がどんなに説教くさいこと言っ

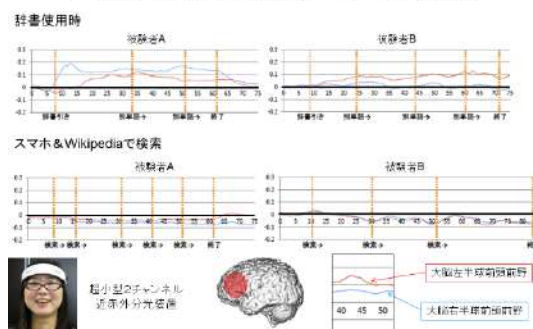
ても、子どもの耳の穴には入っていかない。私たち大人がどんなに薄汚いかということ、彼らはSNSやインターネットを通して十分に知っているため、「どの口が言っているのだ」というふうにしただけではない。

しかし、幸いなことに、科学のデータはまだ、子どもにとっては、普遍的なものとして捉えてもらえる。普遍的な科学データを自分で読み取った結果に対しては、子どもの行動変容が起こるとというのが、我々が今、見てきたことになる。

■GIGA スクール構想について

ひとつ、GIGA スクール構想に投じる一石として、このデータをご紹介します。

GIGAスクール構想に投じる一石 ～言葉(単語)の意味調べ中の脳活動～



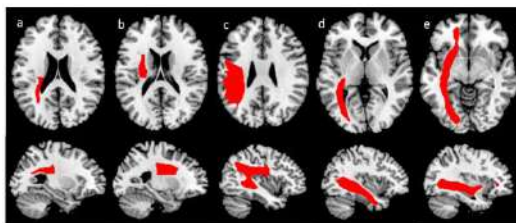
このデータは、先ほどの装置を使って計測した、言葉調べをする際、物を考える時に働くとされている前頭前野の働きである。上側は辞書を使った時で、下側がスマホとウィキペディアを使って検索した時である。辞書を使って調べると、確かに調べられた単語の数は少ないが、脳がきちっと働いている。一方、スマホとウィキペディアで検索した時は、調べた数は多いが、脳に活動が起こらなかった。

■読書と脳について

最後に読書についても同じような解析をした。読書は脳を使う行為にあたる。読書をして

いる子どもは、大脳の前部を中心に、脳発達を促進されているということが分かった（左半球が特に強かった）。より発達した脳を持った子どもの学力は一体、何が違うのか。

読書習慣と白質形態の統合性の発達性変化



世界初！
読書習慣があるほど、上図の言語関連の白質路の神経束の白質統合性と言語理解能力の発達が高く、またその後のそれらの発達も促進される。

Takeshi et al. Neuroimage. 2016

これまでの我々のデータで目にしたのは、読書は脳発達を促すということである。脳発達を促される子どもは、学力が高いという結果が出てきている。一方で、スマホ・タブレットを使い込んでいる子どもには、脳発達の抑制がかかる。皆さんがそう思わないと言われても、科学的に、明確な事実で、しっかりとエビデンスが取れている。我々が今、持っているスマホ・タブレットは、使い過ぎると脳の発達に悪影響を与える。

どうやってスマホ・タブレットの使用時間を1時間未満で抑えるか、道具としてきちっと使えるような子どもを育てるかというのが、本来GIGAスクール構想を展開する時にマストでやるべき教育のいろはの「い」なのではないか。要は、楽しいものがあるからいつでも見て、いろいろ調べて、ゲームもできるし、音楽も聞ける、楽しいツールを与えてしまうと、長時間使い込んでしまう。実際に、高校生になると9割以上の子どもが3~4時間、平気で使うようになる。脳には間違いなく悪影響がある。

しかし、1割の子どもは、1時間未満で使いこなすという強い気持ちを持っているというの

も事実である。その子を、1割から2割、2割から3割、3割から4割と増やすように、道具として使いこなすことを、しっかり学校や家で教える。これが、私がこのデータを見てきて感じた、GIGAスクール構想でまずやるべきことなのである。

川島隆太 氏

東北大学教授 同加齢医学研究所所長

1959年、千葉県生まれ。1985年東北大学医学部卒業、1989年東北大学大学院医学研究科修士、スウェーデン王国カロリンスカ研究所客員研究員、東北大学加齢医学研究所助手、同講師、東北大学未来科学技術共同研究センター教授を経て2006年より東北大学加齢医学研究所教授。2014年より現職。2017年より東北大学学際重点研究センター長兼務。著書に『スマホが学力を破壊する』など、300冊以上を出版。

【講演】

「紙の本・新聞は人間をつくる」

作家、活字の学びを考える懇談会会長 阿刀田高 氏

■徒歩の旅と自動車の旅

NHKの旅番組で、ヨーロッパのしかるべき場所を、日本語のうまい現地の方と2人で旅をする。1日、7キロ、8キロ歩くということを1週間くらいずっと続けながら、道中の街を見たり、そこでいろいろ説明を聞いたり、人と話をしたり、遠くの山を眺めたり、川を望み見たりしながら、ずっと旅をしていく番組があります。いつも楽しく観て、これが本当の旅なんじゃないかなと思います。

旅先の半分以上は、行ったことがあるところでしたが、私自身は残念ながら、みんな自動車を使った旅程でした。アルハンブラ宮殿はこうであった、あそこはこうであったということは、確かに頭の中に残っています。しかし、そこで自分は何かクリエイティブな感想を持ったのかと言いますと、あまり思い出すことがない。そういう景色を見たことは、確かに覚えている。でも、そこで何か自分のクリエイティブに役立つようなものを得たかと言うと、どうも違う。現地を自分の足で歩いて、モノを見ていく旅路は、やっぱりすごいなあ、こういうことを、どんどんやるべきなんじゃないかこの番組を見るたびに、いつも感じます。

電子書籍による読書と、紙の本の読書との違いは、こういうことと似ているのではないかと思います。確かにデジタルは速く

て、簡便である。非常に能率的である。それはそうなのですが、深く関わるようなことは少なくて、ひとつひとつ立ち止まって物を見るということから、ちょっと遠いような気がします。もちろん、これだけ世界が広がったときに、自分の知識を広げようと思ったからといって、世界中を歩いて旅をするなんてことは、とてもできるわけではないので、やはり自動車のような物を借りなければ、能率的な旅はできません。だけど、それは私たち人間が生きてきた、自分の足で歩いて、自分の目で見て、ひとつひとつ手で触って、体験するという何百年とやってきたこととは、ちょっと違うのではないかと私は感じます。



■マージナリアと読書

19世紀のアメリカの作家、エドガー・アラン・ポーの作品の中に、「マージナリア」というエッセイ集があります。マージナリアとは、本のページの余白のことであり、その余白に書き込まれた文章のことも指すようで、本を読みながら、「ばかやろう、こん

なこと言っているのか」とか、「おまえが言うことは本当だ、俺はもう少し奥行きのある、こんなことまで考えたぞ」とかどんどん余白に書き込むことをいいます。

ポーは大変な読書家でしたから、自分が本を読みながら、余白にいろいろ書いていました。書いたことだけを集めて、30ページぐらいにしたのが、ポーの「マージナリア」というエッセイです。ポーがそれを書いた元の本を知らないと、どうしてそう言っているのかちょっと分からないところもあります。本の余白に書いたにしては、ずいぶん多過ぎるなと思いますが、それはちゃんとこのエッセイにも「実際、本の余白に書いたことではない」と断っています。そういう気分で書いたことを別のノートに書き留めたものも含まれていると言っています。ポーの「マージナリア」は本の読み方、読書のあり方としても、とても面白いのです。

読書は人それぞれ、何でもいい、暢気に読んで、面白いなあと思うのも、大事な要素だと思います。ただ、読書でいちばん大切なのは、書き手と話し合っただialogueをすることです。つまり、本の著者が、なぜこのテーマに挑戦しようと思ったのか。そしてまず、どこから手をつけ、どんなところで困難にぶつかり、それをどう解決して、結局どのように辿り着いたのか…。

私は教育者ではないので、そんなに若い人に接することはありませんが、3人ほど若い人に、新書本ぐらいのボリュームの本で一度マージナリアをやってみたら、と勧めってみました。挑戦した人はよい結果を得て

いるようですが、自分の好きな本、サッカーの入門書とか何でもいい、自分が一番好きだと思える本を読みながら、少し著者と対話をしてみたらどうでしょうか。まさに読書のいちばん大事なことで、自分と意見が違う、ここは同じだ、なるほど、こんな風に考える人がいるのか…ということが見えてくるのです。

新聞を読むのも、やはり今回のマージナリアのような部分があると思います。私は今、3種類の新聞を購読していますが、1面のトップに何を置いているかに非常に関心があります。それぞれの新聞がトップに出すものは違っていい。同じものを扱っても、見出しだけでずいぶん違いがあります。それをじっと見て、読んで比較すると、新聞の背後から見えてくるものが確実にあります。これは、ウイルスが発生し、蔓延した結果、こんな世界が広がっている、のように、ぱっと出てくるものとはちょっと違います。活字の後ろから見えてくるものが確実にあるような気がします。



マージナリアのような読書を、若い人たちにぜひ勧めたい。特に中学生、高校生は、

こういう読書を夏休みに一冊でいいからやってみるといい。人がものを考えるってことはどういうことなのかというプロセスが、ちゃんと見えてくるのではないのでしょうか。こういうことをきちっとやることは、新聞を読んだり、本を読んだりすることの基本ではないかと思えます。



■旅と読書

冒頭の旅の話と同じように、今のこういう時代、デジタル化がどんどん盛んになって、それが日常の道具として使われています。それを使わないとなかなか生きにくいという実情があります。東海道五十三次、歩いて試して行けばいい、なんていうわけにはいかない。やはり効率よく自動車で行くことも一方では考えざるを得ません。ただし、効率ばかりに注力するのではなく、ちゃんとしたものを考えながら、ひとつひとつ読むということも大事なのではないのでしょうか。

先日、「恥ずかしい」という字を書いている、これは耳偏に心と書くのかと思って、自分の心に耳を寄せれば、大変、恥ずかしい…と妙に納得したところです。「恥」という漢字の由来はそうではないけれど、自分で字

を書いていると、時々、変なことが思い浮かんだりします。書くこと自体、ただぼんやり思ったこととは違う、ひとつの意味を持っているような気がします。ところがデジタル機器というのは自分が書くということをはほとんどやらない。言葉はどんどん流れていくわけです。

マンガを読むことも今やデジタルデバイスが主流になりつつあると言います。私はマンガの価値を大いに認めますが、小説とマンガのどこが違うかという、日本語をどれだけ使うか、ここに大きな差があります。マンガもいい言葉を使いますが、やっぱり吹き出しに込められた、限定された言葉でしかない。

では、スマホの場合はどうか。この頃のスマホ利用を見ていると、みんな非常に短い文章で済まそうとしている。短い文章も悪くはないのかもしれないけれど、やはり長い文章がちゃんと書けるためには、その人の頭の中で、きっちりとした物の書き方が養成されているからだとは私は考えています。

さきほどの旅の話に戻れば、自動車の旅は今の時代にはやはり必要でしょう。全部歩いていくわけにはいきませんから。だが、そういう時代の中であって、人間が本来、1000年も2000年もあるいは3000年以上やってきた自分の足で歩き、自分の目で見、自分の手で触り、実際に味わうというクリエイティブな行動を通して得てきたものを、私たちは決して忘れてはいけません。この折衷を、日本ではどのように混ぜていったらいいのか、折衷の度合いはどのくらいか？ その答えはすぐには出て来ないけれ

ど、今日的な大きなテーマだと私は思います。

■取り組みにあたって

教科書のデジタル化は広く国民に係わることです。また、ずいぶんとお金がかかる問題でもあります。紙の本も多少はかかるかもしれませんが、全部デジタル化すれば桁違いのお金がかかることは目に見えています。この辺りの問題をどのように考え、誰が負担していくのか。まさに政治の問題であると同時に社会的な大きな考えを必要とする問題です。中途半端にやったら、きっと失敗するのではないかと懸念します。

日本各地に、たとえば山深い辺地に行っても、分教場という学校があります。児童生徒が数名ほどでもちゃんと学べる学校——あの分教場を日本中に作った明治政府は、日本人ならだれでも学校には行けるのだというシステムをつくったわけです。それが近代日本人の教養や学力を確かに培ってきたのでしょう。

日本が世界でナンバーワンといえるものは識字率の高さです。日本人で字が書けない、字が読めないという人は、ほとんど皆無に近い。けれども、世界を旅してみれば、相当の文明国といわれる国でも、字の書けない人、字の読めない人がたくさんいます。日本では、それが無いということが、どれほど国民の力になっているかを私はつくづく感じるのです。明治政府の英断はすごかったなあと、山の小さな分教場を見るたびに考えています。

しかし、今度のデジタル化を教育の現場に持ち込んでいるのは、あの明治政府がやったのと同じくらい、いや、お金はもっとかかって、もっと真剣な計画を立ててやらないと、全然だめな結果が出てくるのではないのでしょうか。教育がちゃんと行き渡らない子どもが出てくる、貧富の差が教育の場で明らかに出てくる…。こういう問題はとて小説家の手の及ぶことではないのだけれど、本日お集まりの政治に関わっていらっしゃる方には、このお金の問題をどうかよく考えて、デジタル教育がちゃんと行き渡るようにしていただきたい。そして、それにだけ頼るのではなくて、足で歩くような旅に対しても、十分、心を配っていただきたいのです。

阿刀田 高氏

作家、活字の学びを考える懇談会会長

早稲田大学第一文学部フランス文学科卒業後、国立国会図書館で司書として11年間勤務する。図書館勤務中から執筆活動を続け、1978年『冷蔵庫より愛をこめて』で本格デビュー。1979年『来訪者』で第32回日本推理作家協会賞、同年短編集『ナポレオン狂』で第81回直木賞受賞。1995年『新トロイア物語』で第29回吉川英治文学賞受賞。その他、『短編小説のレシピ』『旧約聖書を知っていますか』『漱石を知っていますか』など著書多数。2003年紫綬褒章、2009年旭日中綬章受章。2007年から2011年まで日本ペンクラブ会長を務める。2018年4月に山梨県立図書館名誉館長に就任。同年10月文化功労者に顕彰。文字・活字文化推進機構副会長。

【活字の学びを考える懇談会 設立趣旨】

文部科学省は現在、「学校教育の情報化の推進に関する法律」を整え、「Society5.0」と呼ばれる社会に対応した教育施策を展開しています。この施策はデジタル教科書の開発やAIドリルの促進、児童・生徒1人1台のタブレット配布、全学校をつなぐ高速ネットワークの形成などが特徴です。この方針通り、教育の心臓である教科書が、紙から電子に移動することになれば、学校教育制度は劇的な変化を遂げることになります。わが国の義務教育は、これまで人類の文化遺産を厳選し、それを次世代に伝える紙の教科書と筆記用具、黒板が主軸でした。9年間の学びを通じて、ほぼすべての子どもが読み・書き・計算をはじめ、社会生活に必要な基礎的な知識や教養、読解力を身に着けました。その読解力がいま、低下傾向にあります。しかし、新聞や本を読む子どもの読解力レベルは高く、今後の教育政策の方向性を示しています。昨今の教育環境の変化をふまえ、私たちは「活字の学びを考える懇談会」を設置し、①IT（情報技術）への過度の依存を戒め、印刷メディアとのバランスのとれた学校教育を実現すること、②子どもが生活圏で十分な読書機会の恵沢を享受できるよう環境整備を促進し、必要な財政措置を講ずること—その他IT時代の教育政策に関する提言をおこなってまいります。

2020年3月6日

呼びかけ人（50音順）

浅田 次郎（作家）

阿刀田 高（作家）

相賀 昌宏（日本書籍出版協会理事長）

川島 隆太（東北大学教授 同加齢医学研究所所長）

河村 建夫（衆議院議員 子どもの未来を考える議員連盟会長）

細田 博之（衆議院議員 活字文化議員連盟会長）

山口 寿一（日本新聞協会会長）

肥田美代子（公益財団法人 文字・活字文化推進機構理事長）

【アピール】

文部科学省の「GIGAスクール構想」が動きだし、学校教育はいま、急速に変わりつつあります。この構想のもとで、全国すべての小中学生に1人1台のタブレット端末やパソコンの配布が始まっています。これらの施策は、インターネット社会に対応したものとして国民の合意を得ることができましょう。タブレット学習は、教師が画像に情報を書きこみ、端末で全員に配信され、授業の時間短縮ができること、また、情報が画像で表現されるため、子どもの授業への興味を高める効果があることなどが評価されています。

デジタル授業の普及は、一方で印刷メディアによる学習の重要性が増すことでもあります。紙に触れ、筆記具を使って考えながら学んだり、自分の思いや意見を文章にしたりする読み書き能力の取得に割く時間が必要になるからです。私たちはいま、明治以来の紙の教育からデジタル技術を導入した学校教育への転換期を迎え、電子メディアと印刷メディアの共存する学校教育はどうあるべきかという新たな課題に直面しています。

昨今の教育現場の新しい現実を直視し、デジタル技術に偏重することなく、電子メディアと印刷メディアとが、それぞれの持ち味を活かして足らざるところを補い合うというバランスのとれた学校教育の実現に、政府が取り組むことを強く要望いたします。私たちは今後、子どもの教育にかかわる多様な分野の人びとと連携し、豊かな学びを保障する学校教育の確立をめざして、シンポジウムや講演会を開くなど、息の長い取り組みを続けてまいります。

2020年6月11日

活字の学びを考える懇談会

【「活字の学びを考える懇談会」委員名簿】

会 長	阿刀田 高 (作家)
事務局長	肥田美代子 (文字・活字文化推進機構理事長)
委 員	浅田 次郎 (作家)
	安藤 忠雄 (建築家)
	今枝 由郎 (京都大学こころの未来研究センター特任教授)
	相賀 昌宏 (日本書籍出版協会副理事長)
	小川 恒弘 (日本製紙連合会理事長)
	片山 善博 (早稲田大学大学院教授)
	川島 隆太 (東北大学教授)
	酒井 邦嘉 (東京大学大学院教授)
	設楽 敬一 (全国学校図書館協議会理事長)
	竹下 晴信 (日本児童図書出版協会会長)
	俵 万智 (歌人)
	中西 進 (高志の国文学館長)
	藤森 康彰 (日本印刷産業連合会会長)
	堀川 照代 (放送大学客員教授)
	柳田 邦男 (ノンフィクション作家)
	山口 寿一 (日本新聞協会会長)
	山根 基世 (アナウンサー)
	渡辺 鋭氣 (文字・活字文化推進機構専務理事)
顧 問	細田 博之 (衆議院議員・活字文化議員連盟会長)
顧 問	河村 建夫 (衆議院議員・子どもの未来を考える議員連盟会長)
顧 問	笠 浩史 (衆議院議員・学校図書館議員連盟事務局長)

2021年4月30日現在 (敬称略 委員は50音順)

発行日 2021年5月24日

発行 活字の学びを考える懇談会
公益財団法人 文字・活字文化推進機構
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 2-2-30
TEL 03-3511-7305
<http://www.mojikatsuji.or.jp/>

非売品

禁無断転載

