

情報モラル教育と欧州デジタルシティズンシップ教育の構成概念の分析

竹口幸志

(キーワード: 教育, コンピテンシー, デジタルシティズンシップ, 情報モラル)

1. はじめに

1987年、情報化の影の部分に対応するために情報モラルの確立が提言された(文部省, 1990)。情報モラルの確立以後、37年の長きに亘り、学校教育においては情報モラル教育が実践されている。2017年3月に改訂された学習指導要領において、情報モラルは情報活用能力の一つとして定められた。情報活用能力そのものは「学習の基盤となる資質・能力」と示され、情報モラルもまた学習の基盤となる資質・能力としての位置づけとなっている。

2016年、内閣府は第5期科学技術基本計画(平成28~平成32年度)を公表した(内閣府, 2016)。この第5期科学技術基本計画は、科学技術イノベーション政策を経済、社会及び公共のための主要な政策として位置付け、強力に推進するものであった。人々に豊かさをもたらす「超スマート社会」を未来の姿として提起し、新しい価値やサービス、ビジネスが次々と生まれる仕組み作りが強化された。「超スマート社会」は「Society5.0」と呼称され、学校教育においても将来の「Society5.0」に向けた人材育成が行われることとなった。GIGAスクール構想もまた「Society5.0」の時代に備えた学校教育環境の整備の一環である。

2022年、総合科学技術・イノベーション会議はSociety5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージを公表した(内閣府, 2022)。この政策パッケージは、「政策1. 子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化」、「政策2. 探究・STEAM教育を社会全体で支えるエコシステムの確立」、「政策3. 文理分断からの脱却・理数系の学びに関するジェンダーギャップの解消」の3つの政策から構成されている。このうち、「政策1. 子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化」では「すべての子供たちの可能性を最大限引き出すことを目指し、子供の認知の特性を踏まえ、「個別最適化学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図り、「そろえる」教育から「伸ばす」教育へ転換し、子供一人ひとりの多様な幸せ(well-being)を実現」することが目指されている。これを実現するための具体的な10の政策の中に「デジタル・シティズンシップ教育推進のためのカリキュラム等の開発(文・経)」が示された。これを皮切りとして学校教育においてもデジタルシティズンシップ教育の普及と推進が本格的に議論されるようになっていく。時同じくして、情報モラル教育からデジタルシティズンシップ教育への移行も議論の俎上に上がるようになった。

今村(2020)は第125回初等中等教育分科会において「With コロナ社会において、いま検討すべきこと」という資料を提出している。この資料の中で「GIGAスクール構想を実現する上で、デジタル前提社会で生きる子どもたちがそのリスクを理解し、安心安全に利用しながら可能性を広げられるように、『デジタル・シティズンシップ教育』の推進が必要。」であると指摘している。加えて「現在の『情報モラル教育』は、個々の安全な利用を学ぶものであるのに対し、『デジタル・シティズンシップ教育』は人権と民主主義のための善き社会を創る市民となることを目指すものである。それは、個人のモラル教育ではなく、パブリックなモラル教育とも言える。利用を躊躇させる情緒的抑制から、賢く使う合理的活用ができる人材育成へと、転換をすべきである。」と指摘している。

デジタルシティズンシップ教育と情報モラル教育の比較研究については、例えばアメリカのInternational Society for Technology in Education(以下、ISTE)を中心に研究した、坂本・今度(2018)等の研究がある。坂本・今度(2018)は情報モラル教育に対して3つの提案を行っている。それらは「情報モラル」教育を「新しいメディア・リテラシー」教育の一部として位置づけるとともに、デジタル・シティズンシップ教育をモデルにした教育として捉え直すこと、「デジタル・シティズンシップにあって、「情報モラル」にないデジタル・アクセスやデジタル・コマースなどの要素を新たに「情報モラル」教育の一部として取り込むこと」、「メディア・リテラシーに包摂される「情報モラル」には、「フェイクニュース」時代に対応する「新しいメディア・リテラシー」

教育の視点を取り入れ、融合させること」の3点である。そして、「情報モラル」の読み替えと「新しいメディア・リテラシー」との融合を進める必要があると記している。

本研究の目的は情報モラル教育とデジタルシティズンシップ教育の構成概念を比較し、情報モラル教育の今後の方向性の視座を得ることである。本研究では Council of Europe のデジタルシティズンシップ教育を情報モラル教育の比較対象とした。なお、本研究では米国や欧州のデジタルシティズンシップ教育の表記に合わせて「digital citizenship」を「デジタルシティズンシップ」と表記する。

2. Council of Europe が定めるデジタルシティズンシップ教育の概要

Council of Europe(2019)はデジタルシティズンを「幅広いコンピテンシーを身につけることで、地域、国、世界を問わず、オンとオフの両方のコミュニティに積極的かつ責任を持って関わるができる人（筆者邦訳）」と定義している。デジタルシティズンは10のデジタル領域から構成されるコンピテンシーを身につけた姿であり、このコンピテンシーを育むことこそがデジタルシティズンシップ教育の目指される場所である。

10のデジタル領域から構成されるコンピテンシーは次のとおりである。なお、括弧内の邦訳は筆者によるものである。Being online（オンラインであること）、Well-being online（オンラインにおける幸福）、Rights online（オンラインでの権利）の3つの小領域から構成される。これらの小領域が更に細分化される。Being online は3つの領域（Access and inclusion（アクセスとインクルージョン）、Learning and creativity（学習と創造性）、Media and information literacy（メディアと情報のリテラシー）、Well-being online も3つの領域（Ethics and empathy（倫理と共感）、Health and well-being（健康と幸福）、e-Presence and communications（e プレゼンスとコミュニケーション）、Rights online のみ4つの領域（Active participation（積極的な参加）、Rights and responsibilities（権利と責任）、Privacy and security（プライバシーとセキュリティ）、Consumer awareness（消費者意識）から構成される。

これら10のデジタル領域からなるコンピテンシーを育むため、Council of Europe(2019)では「政策」、「評価」、「利害関係者」、「戦略」、「インフラと資源」の5つの柱からなる枠組みを構築している。「政策」と「評価」は、10のデジタル領域からなるコンピテンシーを育むための主要な2本柱として構成されている。「政策」と「評価」の重要性は「教育関連分野の発展の大部分が政策と優れた実践によって形成されるものであり、効果的なモニタリングと評価の方法論を用いることによってのみ、真に分析され、最終的には再現される。（筆者邦訳）」と示されている。また、「利害関係者」、「資源」、「インフラと資源」の重要性は「政策の柱と評価の柱の間には、教師や学習者から教育内容や政策立案者に至るまで、さまざまな利害関係者が存在し、利用可能な資源やインフラが、達成される成功のレベルにおいて大きな役割を果たすことになる。（筆者邦訳）」と示されている。「戦略」の重要性は「この5つの柱のモデルの中核には、あらゆる年齢層の学習者が、今日そして明日の民主主義国家において、活動的な市民としての潜在能力を最大限に伸ばすことができるようにすることを目的とした、実践の指針となる戦略がある。」と示されている。これらに示されるように10のデジタル領域からなるコンピテンシーを育むためには「政策」、「評価」、「利害関係者」、「戦略」、「インフラと資源」の5つの設定が欠かせないことがわかる。

さらに、Council of Europe(2019)では、10のデジタル領域からなるコンピテンシーを育むための9つの指導原則をまとめている。この指導原則は Level 1 から Level 3 までの系統性をもっている。さらに各 Level 1 には3つの指導原則が定められている。これらをまとめて9つの指導原則とされる。以下にこの指導原則を示す。なお、括弧内の邦訳は筆者によるものである。

Level1 は Contextual principles considered as “preconditions” for digital citizenship（デジタルシティズンシップの「前提条件」と考えられる文脈の原則）という原則である。具体的な原則は Access to digital technology is important（デジタル技術へのアクセスは重要である）、Basic functional and digital literacy skills（基本的な機能とデジタル・リテラシーのスキル）、A secure technical infrastructure（安全な技術インフラ）の3つの原則から構成される。Level 2 は Informational – Three further principles（情報 – さらに3つの原則）という原則である。具体的な原則は Knowledge of rights and responsibilities（権利と責任に関する知識）、Reliable information sources（信頼できる情報源）、Participation skills（参加スキル）から構成される。Level 3 は Organisational principles relating to “living digital citizenship” at a personal and societal level（個人および社会レベルでの「生きたデジタル市民権」に関する組織原則）という原則である。具体的な原則は Flexible thinking and problem solving（柔軟な思考と問題解決）、Communication（コミュニケーション）、Citizenship opportunity（シティズンシップの機会）

から構成される。

Level 1は主としてデジタル技術へのアクセス、デジタル・リテラシーのスキル、安全な技術インフラ等、個人の身の周りに関する事項が記される。Level 2は主として権利や責任の知識、信頼できる情報源、参加するスキル等、個人がデジタル社会に参加するための事項が記される。Level 3は主として柔軟な思考や問題解決、コミュニケーション、シティズンシップの概念等、個人が社会や組織で共生するための事項が記される。このような指導原則の系統性は、教育機能に含まれる人間発達の視点から捉えれば、個人から社会へ発展していく段階を捉えることができる。また情報学の視点から捉えれば、個人の文脈が情報として社会や組織に広がっていくという段階を捉えることができる。

以上示したように、デジタルシティズンシップ教育は、デジタルシティズンを育てるために10のデジタル領域からなるコンピテンシーを設定し、5つの柱から構成される枠組みと系統的な指導原則に基づいて実施されている。

3. デジタルシティズンシップ教育の背景

本章ではデジタルシティズンシップ教育がEU諸国で制定されるに至る「The Council of Europe Reference Framework of Competences for Democratic Culture」(以下、RFCDC)について論じ、デジタルシティズンシップ教育が行われるに至る背景をみる。

RFCDCの創出背景はAndorra la Vella(2013)に詳しい。当時の欧州で議論される問題は、食糧危機、制度危機、経済危機、価値観の危機等、種々の危機に立ち向かうため、教育を社会のニーズに応える形とし、人々の望む価値に基づいた社会が促進されるように作り変えることであった。しかし、そのための中核となるべき高等教育機関には様々な問題が散見された。Andorra la Vella(2013)によると、その具体的な問題は「教育機関、特に高等教育機関に対し、欧州の失業問題の解決策を求めるアピールを開始したこと」、「今日、さまざまなレベルの教育が対応しなければならない無数の課題や圧力の結果として、高等教育の風景が変容していること」、「教育機関同士の競争が激化していること」等が挙げられている。Andorra la Vella(2013)は、これらの問題が特に民主主義と異文化間対話の文化を育むための推進力を生み出していると同時に、欧州間における具体的な問題解決に向けた活動を進める交渉を妨げていると指摘している。また、欧州では、これまで以上に民主主義と異文化間対話等の文化の確立につながる能力が必要とされており、それなくしては、今日の欧州で慣れ親しんできた開かれた民主主義社会を維持することは不可能であるとさえ指摘している。

このAndorra la Vella(2013)に端を発した問題の指摘に対して、欧州会議の参加者らは民主主義の文化と異文化間対話のための能力が今日の社会の基本であり、正式な教育システムにおいてそれらを説明し実践するべきだという両面で合意を得た。2014年から2015年の欧州評議会のプログラムに、異文化間能力に関するガイドラインと指標の作成を含むことを合意した。この異文化間能力に関するガイドラインと指標の作成がRFCDCの創出にあたる。これらがRFCDCの創出の背景である。

RFCDCとは20の要素から構成されている。詳細を表1に示す。4つの大要素Values, Attitudes, Skills, Knowledge and critical understandingが定められており、それぞれの要素には小要素が構成される。これらの構成をもって計20の要素となっている。この枠組みは、人々の間に文化的な違いがあるという認識から、異文化間の状況が発生すると想定されている。このため、枠組みの構成要素については「自分とは異なる文化的所属を持つと認識される人々」に言及されている。異文化間対話とは、互いに異なる文化的所属を持つと認識する個人または集団の間で行われるオープンな意見交換と解釈されている。この枠組みには、スキル、知識、理解だけでなく、価値観や態度も含まれる。価値観や態度は、民主的な状況や異文化の中で適切かつ効果的に行動するために不可欠なものと考えられ、スキルや知識、理解と同様に、価値観や態度も、民主的・異文化的な状況において適切かつ効果的に対応するために、行動を通じて活性化し、組織化し、適用することができる心理的資源である。そのため、価値観や態度は、スキルや知識、理解と同様に、個人が活用できるコンピテンシーとされている。

民主的・異文化的状況は物理的な世界のみではなく、デジタルなオンライン世界でも発生することに注意する必要がある。COUNCIL OF EUROPE(2016a)は「民主的な議論や討論、異文化間の出会いや交流は、対面でのやりとり、伝統的な印刷物や放送メディア、手紙、請願書などだけでなく、コンピュータを介したコミュニケーション、例えば、オンラインのソーシャルネットワーク、フォーラム、ブログ、電子請願書、電子メールなどでも行われる。このため、RFCDCの枠組みは、民主的市民権教育、人権教育、異文化間教育だけでなく、デジタル市

表1. The Council of Europe Reference Framework of Competences for Democratic Culture

<p>Values (価値)</p> <ul style="list-style-type: none"> Valuing human dignity and human rights (人間の尊厳と人権を大切にする) Valuing cultural diversity (文化的多様性を大切にする) Valuing democracy, justice, fairness, equality and the rule of law (民主主義, 正義, 公正, 平等, 法の支配を大切にする) 	<p>Attitudes (態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> Openness to cultural otherness and to other beliefs, world views and practices (文化的な他者性, 他の信念, 世界観, 慣習に対する開放性) Respect (尊重) Civic-mindedness (市民意識) Responsibility (責任感) Self-efficacy (自己効力感) Tolerance of ambiguity (曖昧さに対する寛容さ)
<p>Skills (スキル)</p> <ul style="list-style-type: none"> Autonomous learning skills (自律的学習スキル) Analytical and critical thinking skills (分析的・批判的思考スキル) Skills of listening and observing (傾聴と観察のスキル) Empathy (共感力) Flexibility and adaptability (柔軟性と適応力) Linguistic, communicative and plurilingual skills (言語能力, コミュニケーション能力, 多言語能力) Co-operation skills – Conflict-resolution skills (協調性スキル–紛争解決スキル) 	<p>Knowledge and critical understanding (知識と批判的理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> Knowledge and critical understanding of the self (自己に関する知識と批判的理解) Knowledge and critical understanding of language and communication (言語とコミュニケーションに関する知識と批判的理解) Knowledge and critical understanding of the world: politics, law, human rights, culture, cultures, religions, history, media, economies, environment, sustainability (世界についての知識と批判的理解: 政治, 法律, 人権, 文化, 宗教, 歴史, メディア, 経済, 環境, 持続可能性)

(出所: COUNCIL OF EUROPE(2016a) The conceptual foundations of the Framework)
(括弧内の邦訳は筆者によるものである。)

民権教育にも関連性を持っています。(筆者邦訳)」と示している。つまり、デジタルシティズンシップ教育の構成概念は RFCDC にその基底をもつということである。

COUNCIL OF EUROPE(2016b)に示される RFCDC の小要素を詳細に追っていくとデジタルシティズンシップ教育に関連して強く記載されている部分がメディア・リテラシーに関連する事項であることがわかる。それは大要素 KNOWLEDGE AND CRITICAL UNDERSTANDING の中にある小要素 Knowledge and critical understanding of the world(including politics, law, human rights, culture, cultures, religions, history, media, economies, the environment and sustainability)の中の解説(f)Knowledge and critical understanding of the media, which includes という項目に示される。その具体的な事項を以下に示す。なお、括弧内の邦訳は筆者によるものである。「1. Knowledge and understanding of the processes through which the mass media select, interpret and edit information before transmitting it for public consumption. (1. 一般消費者のために情報を発信する前に、マスメディアが情報を選択し、解釈し、編集する過程についての知識と理解)」、[2. Knowledge and understanding of the mass media as commodities that involve producers and consumers, and of the possible motives, intentions and purposes that the producers of content, images, messages and advertisements for the mass media may have. (2. 生産者と消費者が関わる商品としてのマスメディア、およびマスメディアのコンテンツ、画像、メッセージ、広告の生産者が持ちうる動機、意図、目的についての知識と理解)」、[3. Knowledge and understanding of digital media, of how digital media content, images, messages and advertisements are produced, and of the various possible motives, intentions and purposes of those who create or reproduce them. (3. デジタル・メディアについて、デジタル・メディアのコンテンツ、画像、メッセージ、広告がどのように制作されるか、また、それらを制作・再生産する人々が持ちうるさまざまな動機、意図、目的についての知識と理解)」、[4. Knowledge and understanding of the effects that mass media and digital media content can have on individuals' judgments and behaviours. (4. マスメディアやデジタル・メディアのコンテンツが個人の判断や行動に及ぼす影響についての知識と理解)」、[5. Knowledge and understanding of how political messages, propaganda and hate speech in the mass media and digital media are produced, how these forms of communication can be identified, and how individuals can guard and protect themselves against the effects of these communications. (5. マスメディアやデジタル・メディアに

おける政治的メッセージ、プロパガンダ、ヘイトスピーチがどのように生み出されるのか、これらのコミュニケーション形態をどのように識別することができるのか、また、これらのコミュニケーションの影響から個人がどのように身を守り、保護することができるのかについての知識と理解)以上の5点である。RFCDCはデジタルシティズンシップ教育全般の基底に位置付けられるものの、メディア・リテラシーに関連する部分はとりわけ強く意識されているようである。

RFCDC そのものは民主主義の文化と異文化間対話のための能力を今日の社会の基本的で正式な教育システムとして実践されるために生まれてきたものである。RFCDCを見ることによって、デジタルシティズンシップ教育は民主主義の文化と異文化間の対話のための能力を育むという理念を背景にもっていることがわかる。

4. 情報モラル教育とデジタルシティズンシップ教育の目標の比較

文部科学省は情報モラルを「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」と定義している。その具体的な情報モラル教育を通して育む人間の資質や能力に関して、学習指導要領では「他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任をもつことや、犯罪被害を含む危険の回避など情報を正しく安全に利用できること、コンピュータなどの情報機器の使用による健康との関わりを理解することなどである。また、大量の個人情報や扱ったり、公共性の高い情報通信ネットワークシステムを開発したり、維持・管理したりする情報産業に携わる職業人には、それに応じた職業人としての倫理観が必要である。」と具体性を示している。

まず、デジタルシティズンシップ教育の目標との違いについて考察する。デジタルシティズンシップ教育はデジタルシティズンを育てるための教育である。Council of Europe(2019)はデジタルシティズンを「幅広いコンピテンシーを身につけることで、地域、国、世界を問わず、オンとオフの両方のコミュニティに積極的かつ責任を持って関わることができる人(筆者邦訳)」と定義している。この定義と情報モラルの定義を比較すると、双方の定義の共通点はオンライン空間上の活動とオンライン空間上ではない活動が分けて示されていること、どちらの活動にも社会性や集団性が考慮されていることである。加えて、「適正な活動」や「責任を持って関わる」等、権利や責任に基づく行動を目指していることも共通である。

他方、双方の定義の異なる点は情報モラルが「考え方と態度」と記していることに対して、デジタルシティズンは「幅広いコンピテンシーを身につける」と記されている点である。「考え方と態度」は文部科学省が示す学習指導要領では「資質・能力」に含まれている。「コンピテンシー」の邦訳が「能力」とするならば、情報モラル教育もデジタルシティズンシップ教育もただの表記上の異なりがあるといえるが「能力」の育成という点では共通していることになる。また、デジタルシティズンの定義には「地域、国、世界を問わず」と明記されているが、情報モラル教育の定義にある「情報社会」もまた特定の地域や日本のみを指すものではない。これもまた表記上の異なりがあるといえるが、「地域、国、世界」を問わない点もまた共通しているといえる。

次に、デジタルシティズンシップ教育を通して養われるコンピテンシーとの違いについて考察する。ここでは、情報モラル教育を通して育まれる人間の資質や能力を比較対象とした。デジタルシティズンを育てるためのデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシーについては、「オンラインであること(アクセスとインクルージョン、学習と創造性、メディアと情報のリテラシー)」、「オンラインにおける幸福(倫理と共感、健康と幸福、eプレゼンスとコミュニケーション)」、「オンラインでの権利(積極的な参加、権利と責任、プライバシーとセキュリティ、消費者意識)」(筆者邦訳)である。情報モラル教育を通して育まれる資質や能力とデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシーを比較すると、双方の定義に共通する点は「コミュニケーション」、「共感」、「責任」、「権利」、「倫理」、「アクセス」、「健康」、「プライバシー」、「セキュリティ」である。これらの共通項を見ると情報モラル教育を通して育まれる資質や能力とデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシーは多くの面で共通である。

共通項として挙げなかったデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシー、(アクセスとインクルージョン)、(学習と創造性)、(メディアと情報のリテラシー)、(eプレゼンスとコミュニケーション)、(消費者意識)については、上述の情報モラル教育を通して育む人間の資質能力に具体的な表記はなされていない。これだけを見ると情報モラル教育と異なる点と認識される可能性がある。しかし、日本の場合、コンピュータやタブレットの使いかた学習の中で(アクセスやインクルージョン)と同等の内容が学ばれている。コンピュータやタブレットを用いた問題解決学習や協働学習の中では教育方法として学習による創造性の創発が期待されており

(学習と創造性)と同等の内容が学ばれている。また、小学校の社会科の第5学年の学習では情報の収集、整理、分析、発信という活動の中で(メディアと情報のリテラシー)と同等の内容が学ばれ、総合的な学習の時間では情報の学習の中で(eプレゼンスやコミュニケーション)と同等の内容が学ばれている。そして、小学校の学級活動や家庭科の学習の中で(消費者意識)と同等の内容が学ばれている。このとおり、デジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシー、(アクセスとインクルージョン)、(学習と創造性)、(メディアと情報のリテラシー)、(eプレゼンスとコミュニケーション)、(消費者意識)については、上述の情報モラル教育を通して育む人間の資質能力の具体として明記はされていないが、一般的な学校教育の学習場面の中で学ばれている。この点のみをみれば、塩田(2022)が指摘するようにデジタルシティズンシップ教育に対して「情報モラル教育は狭義」といえる。

5. 情報モラル教育とデジタルシティズンシップ教育の構成概念の比較

1987年、情報化の影の部分に対応するために情報モラルの確立が提言された(文部省, 1990)。この情報モラルの確立の背景は1986年4月の臨時教育審議会答申に見られる(文部省, 1990)。同答申では「情報化に対応した教育を進めるに当たっては、情報化の光と影を明確に踏まえ、マスメディアおよび新しい情報手段が秘めている人間の精神的、文化的発展への可能性を最大限に引き出しつつ、影の部分に補うような十全の取り組みが必要である。このような見地から、情報化に対応した教育は、以下の原則にのっとって進められるべきである。(ア)、社会の情報化に備えた教育を本格的に展開する。(イ)、すべての教育機関の活性化のために情報手段の潜在力を活用する。(ウ)、情報化の影を補い、教育環境の人間化に光をあてる。」と記されている。情報モラルの確立の背景は特に「(ウ)、情報化の影を補い、教育環境の人間化に光をあてる。」に関係する。長文になるが以下に引用したい。

「情報化の進展は、技術の使い方や社会の在り方によっては、豊かな人間性の育成を阻害する可能性がある。放送メディアは、情報伝達の一過性に加え、情報へのアプローチが極めて開放的である(例えば文字を知らなくても情報を吸収できる)との性格をもっているため、マスメディア一般のもつ情報伝達の一方的、画一的性格とあいまって、情報の吸収の仕方が上滑りになって人間が情報に過度に依存するようになったり、逆に情報に対する過度の警戒感を抱くようになったり、青少年の社会的規範意識に悪影響を与えたりする結果を生むことが指摘されている。また、将来のパーソナルメディアがますます進展していけば、機械を使えば何でもできるといった錯覚にとらわれ、一つのことを自分の手を使ってひとつひとつ成し遂げていくことや、自分の目や自分の見方で自然や社会をみようという態度が少なくなり、知的創造力を鈍化させたり、間接的な経験のみに依存して自然・人間・社会との直接的な触合いを忌避するようになったりするおそれもある。さらには、情報手段が与える感覚器系器官その他に対する身体的な影響や、情報化の進展が文化や国民生活の安全に与える影響も無視できない。これらの問題は、根本的には、将来の情報社会を構築していく中で解決していくべきであるが、今後、情報化の進展が与える身体的、精神的、文化的影響に関する教育的見地からの分析・評価を進め、このような情報化の影の部分に補うための教育を拡充するとともに、教育環境の人間化を支援するような形で情報手段を教育の場に組み込んでいくべきである。情報手段は、指導の個別化、効率化などを通じ、様々な余裕を生み出す力を持っている。現行の実物教育、体験教育などを情報手段を通じた教育に置き換えていくのではなく、この余裕を、自然の中で子どもが心身を鍛錬したり、社会での実体験をしたり、自らの手を使って何かを作り上げたり、人間的な技能(スキル)を磨いたりする機会に振り向けていくべきである。また、情報手段は、本などと同様、指導のための一つの道具である。教員は、これを道具として使いこなし、自らの指導の中に取り込んでいくことが重要である。」

上記答申に示される文章の中で「今後、情報化の進展が与える身体的、精神的、文化的影響に関する教育的見地からの分析・評価を進め、このような情報化の影の部分に補うための教育を拡充するとともに、教育環境の人間化を支援するような形で情報手段を教育の場に組み込んでいく」という部分は情報モラル教育の基底にある概念を示している。これを踏まえ、デジタルシティズンシップ教育をRFCDCの民主主義の文化と異文化間の対話のための能力を育むという理念を背景にもっているとみれば、情報モラル教育とデジタルシティズンシップ教育の基底にある考え方は異なるといえる。情報モラル教育は「異文化間」の対話に焦点の重きを置いてはいない。

他方、文部科学省（2020）は情報モラルに関わる複雑な問題について要因や結果を整理し、①（インターネットや SNS、ゲーム等に）依存する、②相手とのやり取りで問題を起こす、③自分が被害者や加害者になる、の3点に分類している。そして、情報モラルの指導については「日常モラルを育てる」、「（情報技術の）仕組みを理解させる」、「日常モラルと（情報技術の）仕組みを組み合わせさせて考えさせる」ということが必要であると示した。なお、この指導方法については、情報社会が進展しても不変の構造だと考えられており、情報技術の仕組みの部分については不易な部分と変化する部分を構造的に理解し、それまでの情報モラルの指導してきた内容と関連付けて指導することが重要と示されている。

情報モラルに関わる複雑な問題について要因や結果を整理した①から③までの観点は、主としてオンライン上におけるコミュニケーションに焦点が当たっている。これは実際の情報モラル教育上の問題が児童生徒同士のコミュニケーションに起因されることが多数を占めていることが根拠となっていると考えられる。また、指導方法については、情報社会を技術進化論のみではなく人間の思考や行為を主体とする考え方が根拠となっていると考えられる。これを踏まえれば現在の情報モラル教育の基底は特に人間の思考や行為を軸に構成されていることがわかる。RFCDCの「民主主義の文化と異文化間の対話のための能力を育む」という理念を背景にもつデジタルシティズンシップ教育と情報モラル教育は基底にある考え方は異なるが、「対話」という共通点は見出される。

6. おわりに

本研究では、情報モラル教育の今後の方向性の視座を得ることを目的として情報モラル教育とデジタルシティズンシップ教育の構成概念を比較した。構成概念を比較した結果を以下5点に示す。

- (1) デジタルシティズンシップ教育の構成概念は「民主主義の文化と異文化間の対話のための能力を育むこと」に依拠している。
- (2) 情報モラル教育の構成概念は「人間の思考、行為、情報技術が人や社会に与える影響を考慮すること」に依拠している。
- (3) デジタルシティズンシップ教育と情報モラル教育の定義の共通点は、オンライン空間上の活動とオンライン空間上ではない活動が分けて示されていること、どちらの活動にも社会性や集団性が考慮されていることである。加えて、「適正な活動」や「責任を持って関わる」等、権利や責任に基づく行動を目指していることが共通する。
- (4) 情報モラル教育を通して育まれる資質や能力とデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシーを比較すると、双方の定義に共通する点は「コミュニケーション」、「共感」、「責任」、「権利」、「倫理」、「アクセス」、「健康」、「プライバシー」、「セキュリティ」である。これらを見ると情報モラル教育を通して育まれる資質や能力とデジタルシティズンシップ教育を通して育まれるコンピテンシーは多くの面で共通する。（アクセスとインクルージョン）、（学習と創造性）、（メディアと情報のリテラシー）、（eプレゼンスとコミュニケーション）、（消費者意識）については、一般的な学校教育の学習場面の中で学ばれている。
- (5) 現在の情報モラル教育の基底は特に人間の思考や行為を軸に構成されていることがわかる。RFCDCの「民主主義の文化と異文化間の対話のための能力を育む」という理念を背景にもつデジタルシティズンシップ教育と情報モラル教育は基底にある考え方は異なるが、「対話」という共通点は見出される。

本研究の研究手法では、Council of Europe から公表されたデジタルシティズンシップ教育と RFCDC の資料と文部科学省から公表された答申、学習指導要領、教育情報化の手引き等の資料を比較する文献研究の手法をとった。資料収集と分析には精査を重ねて配慮しているが、ここでは行政資料を中心とした欧州と日本の公教育段階の比較研究に留まっている。今後、情報モラル教育の方向性を検討するためには、例えば米国の ISTE の K-12、The Institute of Electrical and Electronic Engineers が示すデジタルインテリジェンス、英国の Computing、エストニアの Informatics 等の基礎教科等、海外の教育事例の比較や国内の中央教育審議会や初等教育分科会、各種学術団体の提言や議論（「公民教育」、「メディア・リテラシー教育」、「人間教育としての情報教育」、等）、さらには学校教育現場における教育内容（社会科や道徳・特別活動等、教科等の中で指導される情報モラル教育内容、等）、課題、提案、等も踏まえて検討する必要がある。

最後に、情報モラル教育の今後の方向性の視座をまとめたい。現在の情報モラル教育は人間の思考や行為を主軸としていることや情報技術が人や社会に与える影響が考慮されている点など、1987年に示された情報モラル確立以降、根底にある考え方は一貫しているといえるが、情報モラルの問題が児童生徒同士のコミュニケーションに起因されることが多数を占めていることから、今後、人間同士の相互行為や相互作用に強く焦点が当たることが考えられる。このことと、本論文の冒頭に示した、総合科学技術・イノベーション会議の Society 5.0 の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージに示される政策パッケージ「政策1. 子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化」が進められていくことを踏まえれば、「多様化」という観点から異なる文化や価値観との共生が意識され、人間同士の相互行為や相互作用にはますます焦点が当たっていくものと考えられる。この時、情報モラル教育は大きな転換点を迎えるのかもしれない。

参 考 文 献

- Andorra la Vella(2013) “Competences for a culture of democracy and intercultural dialogue: a political challenge and values”,
(閲覧日：2023年8月20日)
<https://rm.coe.int/conclusions-from-the-andorran-conference-andorra-la-vella-7-8-february/1680994a6c>
- COUNCIL OF EUROPE(2016a) The conceptual foundations of the Framework,(閲覧日：2023年8月25日)
<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/context-concepts-and-model>
- COUNCIL OF EUROPE(2016b) A model of the competences required for democratic culture and intercultural dialogue
(閲覧日：2023年8月25日)
<https://rm.coe.int/a-model-of-the-competences-required-for-democratic-culture-and-intercu/16809940c3>
- Council of Europe(2019) DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK,(閲覧日：2023年8月5日)
<https://rm.coe.int/168093586f>
- 今村久美(2020) With コロナ社会において、いま検討すべきこと(初等中等教育分科会第125回・特別部会第7回合同会議参考資料1),(閲覧日：2023年7月30日),
https://www.mext.go.jp/kaigisiryoyou/content/20200427-mext_syoto_02-000006819_3.pdf
- 坂本旬, 今度珠美(2018) 日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性, 生涯学習とキャリアデザイン, 法政大学キャリアデザイン学会, 16巻, 1号, pp. 3-27, <http://doi.org/10.15002/00021434>
- 塩田真吾(2022) 「情報モラル」と「デジタル・シティズンシップ」について,(閲覧日：2023年9月25日),
<http://shiotashingo.main.jp/>
- 内閣府(2016) 科学技術基本計画,(閲覧日：2023年9月20日),
<https://www8.cao.go.jp/cstp/kihonkeikaku/5honbun.pdf>
- 内閣府(2022) Society 5.0 の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ概要,
(閲覧日：2023年9月20日) https://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/kyouikujinzai/package_giyo.pdf
- 文部省(1990) 情報教育に関する手引き, ぎょうせい
- 文部科学省(2020) 教育の情報化に関する手引 - 追補版 - (令和2年6月),(閲覧日：2023年9月20日)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html

Conceptual Research for Information Ethics Education in Japan and Digital Citizenship Education in EU

TAKEGUCHI Koji

Information ethics education has been provided since 1987. Digital citizenship education is being discussed to develop human resources for Society5.0. in Japan. The concept of the digital citizenship education is not clear, nor is the difference from the concepts of Information ethics education. In this study, we analyzed the concept of the information ethics education in Japan and the digital citizenship education in EU. In this result, the concept of digital citizenship education of EU is relied on “democratic culture and intercultural dialogue”. And the concept of information ethics education in Japan relied on “considering human thinking, action, impact of information technology forward people and society”. The similarities can be found in terms of “dialogue.”