法政大学学術機関リポジトリ
HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

PDF issue: 2025-07-13

＜書評＞坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真著『デジタル・シティズンシップ ： コンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び』（大月書店、2020年12月、153頁）

児美川，孝一郎

(出版者 / Publisher)
法政大学図書館司書課程
(雑誌名 / Journal or Publication Title)
The Journal of Media and Information Literacy / メディア情報リテラシー研究
(巻 / Volume)
2
(号 / Number)
2
(開始ページ / Start Page)
140
(終了ページ / End Page)
141
(発行年 / Year)
2021-03

法政大学図書館司書課程
メディア情報リテラシー研究 第2巻2号, 140-141

（書評）坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真著『デジタル・シティズンシップ―コンピュータ1人1台時代の善き使い手をめざす学び―』（大月書店、2020年12月、153頁）

児美川孝一郎
法政大学

児童生徒に 1 人 1 台の端末を配布し、日本中の学校を高速大容量の通信ネットワークで結ぶ。――言わずと知れた「GIGA スクール構想」である。2020 年秋以降、日本の教育現場は、ずいぶんとこの構想に振り回されたのではないか。当初、2019 年 12 月の補正予算で GIGA スクール構想が打ち上げられた際には、端末の 1 人 1 台配布は 2023 年度までとされていた。ところが、コロナ禍を経た 2020 年度補正予算では、それが、当該年度中へと大幅に前倒しされた。各地の教育委員会は、端末の機種選定や導入するプラットフォーム、アプリケーション等の決定に、自治体負担分の予算の工面も含めて、慌てたはずである。学校は学校で、そもそも配布される端末をどう扱い、授業や学習指導にどう活用するのかについて、検討を余儀なくされた。

多少の混乱はあったかもしれないが、教育現場における ICT 環境の整備は、望ましいことではないかと思われるだろうか。しかし、本当にそうか。何のための 1 人 1 台端末なのか、何のために ICT 活用をすすめるのかという点について、学校の側での主体的な準備がないままに、GIGA スクールの外枠のみが推進されるとすると…。最悪の場合、せっかくの端末が、（本書の卓抜な表現を借りれば）「死蔵化」「文鎮化」（110 頁）することにもなりかねない。

こんな問題意識を持つ者にとって、本書はまさに時宜を得た絶好のタイミングで刊行された。「デジタル・シティズンシップ」とは、確かに聞き慣れない言葉である。しかし、私たちは、「日本で初めてのデジタル・シティズンシップ教育解説書」（iii 頁）を自認する本書を手がかりとして、1 人 1 台端末の時代の学校と教育にどう向き合い、子どもたちにどのような学びの実現を促していくのかについて思考を深めていくことができるだろう。

*

本書の内容を簡単に紹介しておく。

第 1 章「デジタル・シティズンシップとは何か」（坂本旬）は、日本では新奇かもしれないが、一歩外に出ればすでに「世界標準」ともいえるデジタル・シティズンシップ概念の内容とその発展過程を、アメリカ、ヨーロッパ、OECD、ユネスコに即して明らかにする。日本における「情報モラル」概念との対比を手がかりとしつつ、デジタル・シティズンシップ概念のポジティブさを、その背景にある、よき社会を創る市民を育てるという教育目的や価値観にまで遡って明らかにしている。第 2 章「情報モラ

ルからデジタル・シティズンシップへ」（芳賀高洋）は、情報モラル教育とデジタル・シティズンシップ教育の対照性を、教育観、めざすべき価値、子ども観、教師の役割、指導方法、学習形態等の違いとして、具体的かつ立体的に鮮明にしている。とりわけ、情報モラル教育は、日本の学校現場に降り立つと、容易に行動主義（統制主義）的な生徒指導観に合流し、内容を矮小化してしまうという指摘は重要であろう。

第 3 章「我が国の教育情報化課題とデジタル・シティズンシップ教育」（豊福晋平）は、日本における教育の情報化への取り組みが、2010 年代を通じてほとんど進展せず、他の先進諸国に大きく水をあけられた状況を紹介しつつ、これまでの教育の情報化施策の展開と、それが失敗してきた理由を明らかにする。教師主導の一斉授業スタイルと ICT 活用の相性の悪さといった指摘には深く頷かざるをえない。第 4 章「デジタル・シティズンシップ教育の実践」（今度珠美・林一真）は、これまでの情報モラル教育の実践の問題点を指摘しつつ、デジタル・シティズンシップ教育の授業デザインを概説し、具体的な指導案とワークシート等を紹介している。

*

本書の魅力は、全体的にコンパクトにまとめられた叙述を通じて、理論と実践を往還しつつ、デジタル・シティズンシップ教育の意味、その意義や射程を余すことなく伝えている点にあろう。「GIGA スクール狂騒曲」に右往左往させられている者だけではなく、すべての教育関係者にお薦めしたい本である。

そうした本書の意義を認めたうえでであるが、本書の内容をさらに充実・発展させて学びとるために、ぜひ著者らとともに考えてみたいと思う論点がある。一つは、情報モラル教育／デジタル・システィズンシップ教育、保護主義／エンパワーメント、教師主導／学習者主体、ICT 教具論／ ICT 文具論といった対比は、ややもすると単純化された二項対立にも読めてしまうので、両者の関係をもう少し複眼的に把握できないかという点である。とりわけその際には、自立した成人学習者を対象とするのではない、子どもと若者対象の学校教育という場の構造的制約（逆に、潜勢的な可能性）に注目したい。

もう一つは、GIGA スクール構想の背景には Society5.0 に向けた教育改革があり、その文脈では今後、民間事業者が開発した STEAM 教育の学習教材や AI に導かれた個別最適化学習のプログラム等が、公教育の現場に導入されてくる可能性が強い。公教育の「市場化」がすすむ学習場面において、デジタル・システィズンシップを発揮するとはどういうことなのか。――この点について詰めて考えてみたい。シティズンシップ概念を、「市民社会」論的なラディカル・デモクラシー等の文脈においてだけではなく、「情報消費社会」論的な文脈でどう把握し、活かしていくかという問題でもある。本書でもその重要性を指摘される「メディア情報リテラシー」と深く関連するのであろうが、理論的な解明を深めたい。