

日本のメディア情報リテラシー教育の政策と課題

村上, 郷子

(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)

4

(号 / Number)

1

(開始ページ / Start Page)

60

(終了ページ / End Page)

72

(発行年 / Year)

2023-02

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030044>

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4巻1号、060-072
特集：メディア情報リテラシー新時代

日本のメディア情報リテラシー教育の政策と課題

村上郷子
法政大学

1. インターネットの普及と偽情報・誤情報の拡散

モバイル機器を含めたインターネットは、いまや私たちの日常生活に欠かせないものになっている。世界の統計調査データを扱う Statista (スタティスタ) によれば、2022年4月現在、世界のインターネットユーザー数は50億人で、世界人口の約63%を占めており、このうち、93%以上がソーシャルメディアのユーザーである⁽¹⁾。とりわけモバイル機器のユーザー数の増加率はすさまじく、今後は増えることはあっても減ることはないだろう。こうした傾向は、日本におけるメディア使用状況にも同様の傾向が見てとれる。

総務省情報通信政策研究所が毎年行っている「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」によると、日本のモバイル機器、とりわけ「スマートフォン」の利用率が全年代で95%以上であり、2012年の調査以来増加し続けている。日本の固定・モバイルブロードバンドサービスの普及率はOECD各国の平均を大きく上回っており、世界でも最もインターネットが利用されていることが分かる。しかし、国民のメディアに対する「信頼度」について調べた調査では、全世代で「インターネット」は28%と低い⁽²⁾。その背景には、インターネットにおける偽情報・誤情報の蔓延と拡散の問題が挙げられる。

「偽情報」(Disinformation)とは、虚偽であることを知りながら、個人や組織、国家に対し危害を与える意図を持ってつくられたものである。それに対して、「誤情報」(Misinformation)は、被害を与える意図でつくられたものではないものの、結果として個人や組織、国家に危害が及ぶ可能性がある。2018年に発表されたマサチューセッツ工科大学(MIT)の研究では、あらゆるカテゴリーにおいて、虚偽ニュースの方が真実よりもより広範に、速く、深く拡散することが発見された。そして、テロ、自然災害、科学、都市伝説、金融情報についての虚偽ニュースよりも、政治についての虚偽ニュースでより顕著にその効果が見られたという⁽³⁾。そのため、偽情報を信じるものはその政治的信条の故に陰謀論を信じてしまう傾向があるという。

偽・誤情報の他に、個人や組織、国家などに危害を加える目的で、事実に基づく機密情報や個人情報などをリークすることやハラスメント、ヘイトスピーチを含む悪意の情報(Mal-information)もある。この定義は、2017年欧州評議会⁽⁴⁾によって公表された報告書によるものであるが、個

人を標的としたいわゆる「なりすまし」、「晒し」、「リベンジポルノ」などから特定の政治的宗教的信条や民族、人種、性的嗜好、性別などを標的としたものまで幅広い。

デジタル資本主義時代のインターネット環境では、偽情報・誤情報、悪意のある情報に加え、人工知能 (artificial intelligence: AI) やアルゴリズムの発達による「フィルター・バブル」⁽⁵⁾ や「エコー・チェンバー」⁽⁶⁾ の現象が席卷している。これらの現象は複雑に絡み合っており、偽情報か否かを問わず、自分が信じるものを追求した結果、異なる意見や考え方から目を背け、対話が阻害される土壌がすでにできあがっている。これは、言論の自由や多様性の尊重を是とする民主主義の危機ともいえよう。そのため、世界各国・地域では偽情報や誤情報、陰謀論などに対処すべく、学校教育を中心にさまざまなデジタル化やメディア情報リテラシー教育に関する政策を打ち出している。

本稿では、世界や日本に共通するメディア環境の現状と課題を提示し、日本の各省におけるメディア情報政策を整理する。その上で、日本のメディア情報政策の課題と対処法について指摘する。

2. 日本のデジタル環境下の子どもたちの現状と課題

前述したように、世界のインターネット空間は偽情報・誤情報にあふれている。そうした中で、日本の子どもたちの現状はいかなるものか。まずは、OECD (経済協力開発機構) による PISA (「生徒の学習到達度調査 (Programme for International Student Assessment) 」) の結果から見ていこう。PISA は、3 年ごとに行われ、15 歳の子どもたちの読解力、数学的リテラシー、科学的リテラシーの 3 分野について国際的に測定するものであり、2022 年 9 月現在の最新版は 2018 年に行われたものである。

まず、日本の子どもたちのメディア戦略における肯定的な結果として、いわゆるフェイクニュースや誤情報に関する情報源の信頼性を評価するための日本の子どもたちの PISA 読解知識が、イギリスに次いで高得点であったことがあげられる⁽⁷⁾。この傾向は、日本の子どもたちの読解スキルが社会経済的に恵まれた生徒とそうではない生徒との格差を考慮しても OECD 加盟国平均よりは高かった。その反面、PISA における日本の ICT 活用の現状に関する結果では、学校でのデジタル環境の整備や授業における ICT の利活用についての課題も浮き彫りになった。

例えば、教育現場においては、半数の日本の教員が「担当教科での ICT の効果的な活用方法が分からない」と指摘しており、約 4 割が「教職員向けの ICT 環境が整備されていない」ことへの懸念を示した⁽⁸⁾。そのため、PISA における ICT の利活用に関する調査でも、学校現場で教師が教室内外でデジタル技術の理解を深めるためのリソースを持っていると校長が考えている学校の割合は OECD 加盟国の中でも最下位 (30% 未満、OECD 平均は 65%) であった⁽⁹⁾。

さらに、日本の子どもたちは、中学 3 年の時点で 84.3%、小学 4 年生の時点でも 34.3% が「自分のスマホをいつでも使える」状況⁽¹⁰⁾であるにもかかわらず、あらゆる科目の授業で ICT の利活用がなされていない実態が明らかになった。例えば、「1 週間のうち、教室の授業でデジタル

機器を使う時間の国際比較」で、「国語」の授業でデジタル機器を「利用しない」子どもたちが83.0%あり、OECD平均の48.2%と大きな乖離があった。この傾向は、「国語」だけではなくすべての科目に共通している⁽¹¹⁾。また、7割以上の日本の子どもたちは「携帯電話やモバイル機器を使って宿題をする」ことや「コンピュータを使って学習ソフトや学習サイトを利用する」ことが「まったくない」か「ほとんどない」と回答しており、調査参加国の中で「学校外の学習でもっともデジタル機器を使わない」という状況が浮き彫りとなった。

その一方で、日本の子どもたちは「遊び」でデジタル機器を最も使うことが指摘されている。例えば、約半数近くの子どものたちが「1人用ゲームで遊ぶ」ことが常態化しており、9割近くの子どものたちが「毎日」か「ほぼ毎日」「ネットでチャットする」と回答した。どちらの質問もOECD加盟国を含めた調査参加国の中で最も頻度が高かった。ちなみに、「毎日」もしくは「ほぼ毎日」「Eメールを使う」と回答した生徒は10%以下で、調査参加国の中で最下位であった。日本の子どもたちは、世界の子どものたちと比べると、デジタル機器を学校内外での学びで使わずに「遊び」でしか使わないという実態があることが分かった。

PISAの結果から得られた知見や昨今のインターネット上における偽情報・誤情報の問題を見据え、総務省や文部科学省などの行政側もデジタル社会に適応するためのさまざまな政策を打ち出している。次章では、子どもたちのメディア情報リテラシー教育政策に大きな影響を与えている文部科学省の主な政策の概要をみていく。

3. 文部科学省のメディア情報リテラシー政策

文部科学省は、メディア情報リテラシー教育推進のための環境整備に舵を切った。情報・デジタルリテラシーの主な政策は以下の2点あげられる。小・中・高等学校共通の新学習指導要領総則（2020年の小学校から順次実施）に、教科等横断的な視点に立った学習の基盤となる資質・能力の育成するため「情報活用能力」があげられたことと、文部科学省が2019年に打ちだしたGIGA（Global and Innovation Gateway for All）スクール構想である。

第1に、文部科学省の学習指導要領総則（小・中・高等学校共通）によれば、「情報活用能力」とは、「世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して、問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力である」⁽¹²⁾とされている。より具体的には、「学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むもの」⁽¹³⁾とされる。これらの能力・資質は、情報リテラシーやデジタルリテラシーといわれているものに近い。しかし、子どもたちが学校で実際に学ぶものは、こうした情報を活用する能力やスキルの育成だけではなく、情報を評価し批判的に読み解く能力の育成がより肝要になってくるだろう。例えば、高校の教科書などでは「フェイクニュース」の問題が取り上げられ、「メディアリテラシー」や「ファクトチェック」の重要性が数多く指摘されているのである⁽¹⁴⁾。こうした背景には、私たちを取り巻くメディアや情報環境の急激な変化が世

界規模で発生しており、ユネスコをはじめとした各国・地域で陰謀論をはじめとした偽情報や誤情報への対応が急がれているのである。

学習指導要領は、どの地域に住んでいても、どの子どもでも一定水準の教育を受けることができるようにするための教育課程における「基準」である。学習指導要領総則編（小・中・高等学校共通）では、「社会の変化に対応し、生き抜くために必要な資質・能力を備えた子どもたちを育む」ため、全ての教科にわたって、求められる資質・能力の確実な育成を目指して以下の3つの柱に基づく教育課程の枠組みがつけられている。

- ①「何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」の習得）」
- ②「理解していること・できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成）」
- ③「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）」⁽¹⁵⁾

「教科等を越えた全ての学習の基盤として生まれ活用される資質・能力」の3つの能力として、言語能力や問題発見・解決能力とともに、「情報活用能力」の育成があらゆる教科等や各学校段階を通じて体系的に行われることとなった。

従来の日本の教育政策では、ICTの活用方法を学ぶICTリテラシーの重要性は認識されつつも、ユネスコを初めとした世界各国でその重要性が指摘されているメディアリテラシーにおける批判的思考力の育成が軽視されてきた。しかし、私たちを取り巻くメディアや情報、技術の急激な変化が世界規模で進んでいるため、情報化やグローバル化に対応するためにはメディアや情報を適切に吟味・評価し、活用する能力を育成することが急務であると認識され、すべての教科・学校段階において、「情報活用能力」を身につけるための方略が練られることとなった。こうした情報活用能力の育成は、言語能力や問題発見・解決能力とともに各教科等の学びを支える基盤となるものである。この能力を確実に育んでいくことによって、各教科等における主体的・対話的で深い学びや学校と社会へのつながりがスムーズになされることが期待されているのである。なお、「主体的・対話的で深い学びの実現」に向けた授業をどのように行うのかについては、コンピュータ等のデジタル機器や教材・教具の活用、コンピュータの基本的な操作やプログラミングの体験、今後の見通しを立てたり、振り返ったりする学習活動、課題選択及び自主的、自発的な学習の促進、学校図書館、地域の公共施設の活用などがあげられている。

第2は、2019年12月に文部科学省が打ちだしたGIGA（Global and Innovation Gateway for All）スクール構想である。GIGAスクール構想には、「すべての児童・生徒のためのグローバルで革新的な扉」という意味が込められており、当初は義務教育を受ける児童・生徒1人1台のデジタル端末を2023年までに整備する計画であった。しかし、新型コロナウイルスの影響のため全国の学校でオンライン授業の実施を余儀なくされ、スケジュールの大幅な前倒しがなされた。GIGAスクール構想の背景には世界のメディア環境が激変する中で、日本の学校の「デジタル化」

の遅れが指摘されていたこともあげられる。この構想の目的は3点ある。

まず初めに、予測不可能な時代において、デジタル機器を積極的に使うことによって、多様な子どもたち一人ひとりに対して個別最適化した学びを実現することである。従来の日本の情報モラル及び情報モラル教育は、長い間インターネットの安全な利活用に重きを置きたいわゆる保護主義的な要素の濃い政策であった⁽¹⁶⁾。そのため、従来のインターネット活用に消極だった教育政策から、インターネットをはじめとしたデジタル機器を授業のあらゆる面でだれもが積極的に利活用していこうという方針に転換させた意義は大きい。

次に、すべての学校でクラウド活用を踏まえたネットワーク環境の整備を行うことにより地域や学校間による教育格差を解消することである。例えば、PISAの結果やGIGAスクール構想が発表された2018年の時点で、教育用コンピュータ1台当たりの児童生徒数は5.4人で一人1台のコンピュータにはほど遠い状況であった。さらに、1.9人に1台の県もあれば7.5人に1台の県もあり、地域によってコンピュータの整備環境に格差があることも分かった⁽¹⁷⁾。

もともと、学校のICT化は地方財政措置として進められてきた背景もあり、自治体によって政策の優先順位が異なるために学校のネットワーク化に地域格差が生じたものと思われる。そうした格差是正を含め、GIGAスクール構想では、2023年度までに全国の児童・生徒たちに1人1台の端末と高速大容量の通信ネットワークの環境を整備する予定であった。しかし、2020年から広がった新型コロナウイルス感染症（COVID-19）により、臨時休校が長期化する中でオンライン授業の必要性が高まり、教育現場のICT化が一挙に進んだのである。その結果、コンピュータ1台当たりの児童生徒数は、2022年3月の時点で0.9人と一人1台の目標は達成された⁽¹⁸⁾。

最後に、教員の働き方改革を反映し、校内のネットワーク環境を整えることによって、さまざまな業務の効率化や業務負担の削減がなされることが期待されている⁽¹⁹⁾。その背景として、OECD（経済協力開発機構）のTALIS（国際教員指導環境調査）の調査結果で、日本の教員の労働時間が他のOECD加盟国の国・地域と比べて最も長いことが指摘されたことがあげられる。例えば、日本の中学校教員の労働時間は、週56時間（OECD平均は38.3時間）、小学校の職員は週に54.4時間（OECD平均46.4時間）と報告された⁽²⁰⁾。特に、事務作業と部活動に従事する時間は諸外国に比べて3時間から5時間も長いことが問題視された。前者については、教員のネットワーク環境を整備しICTを活用することによって、日々の授業準備や採点、事務作業などが効率化できるものとし、後者については部活動顧問の外部化も進められている。

GIGAスクール構想の一環として、プログラミングの必修化もあげられる。例えば、2020年度から小学校でのプログラミング教育が必修化され、中・高校でも2021～2023年度に順次開始される。教育現場における急激なICT化を支える人材配置の方略として、文部科学省では3つの施策を実施している。第1に、ICTを活用した指導方法やネットワーク構築やセキュリティ対策などの環境整備等、教育の情報化に関する全般的な助言・支援・整備を担う「ICT活用教育アドバイザー」の配置である。ICT教育に詳しい大学教員や自治体職員が支援に当たる。第2に、主にネットワーク環境整備の初期対応を担う「GIGAスクールサポーター」の配置である。これは恒常的な配置ではないが、初期の技術的な部分を支える人材として期待される。第3に、ICT

を使った授業計画の作成や ICT 機器の操作方法、校務システムの活用など日常的に教員の ICT 活用をサポートする「情報通信技術支援員 (ICT 支援員)」の配置である。文部科学省では、22 年度までに全国の小中学校で 4 校に 1 人の ICT 支援員の配置を目指している⁽²¹⁾。

新型コロナウイルスの蔓延によるオンライン授業の要請により、急速な ICT 化が進められ、教育現場には一時的に大きな負荷がかかったことは否めない。しかし、1 人 1 台の端末と高速通信ネットワークの環境が整ったということは、子どもたち一人ひとりに個別最適化した教育実践に向けての大きな可能性を秘めている。現時点での文部科学省のメディア情報リテラシー政策の評価はかなり限定的ではあるが、従来の ICT の活用には消極的な指導者中心の教育実践から ICT を活用した学習者中心の教育への軌道修正していることは特筆に値することといえよう。

次に、1990 年代からメディアリテラシー教育を牽引してきた総務省のメディア情報リテラシー教育や ICT 教育の政策について概観する。

4. 総務省におけるメディア情報リテラシー教育の政策

文部科学省に比べると総務省のメディア情報リテラシーへの政策意図は明確である。総務省は、1990 年代後半から、学者、メディア関係者、学校の教師などと協働しながら、メディアリテラシーに関する報告書や実践的な教材を作成することによって、国内におけるメディアリテラシーの普及に努めてきた。例えば、「放送分野におけるメディアリテラシー」⁽²²⁾のサイトでは、子ども向けの学習・分析用 TV キット、初級から中級までの貸出教材 (ワークシート、ビデオ、各種指導案)、教育者向け情報としての授業実践パッケージなどメディアリテラシーに関する多数の情報提供をしてきた。

教育分野における総務省の役割として、ICT 教育を積極的に利活用されるよう、教育情報化⁽²³⁾を推進するためのさまざまなツールを提供している。例えば、「教育現場の課題解決に向けたローカル 5G の活用モデル構築事業」では、AI (人工知能) や IoT (モノのインターネット) 時代における ICT を基盤とした高速ネットワークの整備や文部科学省の提唱する GIGA スクール構想を後押しするための ICT を活用した学びの環境整備等を促進している。また、「教育・学習分野におけるデータ連携の推進」や「青少年のインターネット・リテラシー及び利用実態に関する調査」に加え、インターネットにおけるトラブルや有害情報の事例集など、情報モラルの分野にも取り組んでいる。

これまで総務省は、メディアリテラシーや情報モラルの分野における多様な教育実践の支援と普及に努めてきたが、昨今では UNESCO が提唱するメディア情報リテラシーやデジタルシティズンシップ、ファクトチェックなどの新しい概念も施策の一つとして取り上げ、その普及に努めている。こうした背景には、新型コロナウイルスの世界的広がりやロシアによるウクライナ侵攻について世界中の SNS 上で蔓延する偽情報や誤情報、陰謀論の問題があり、その対応が後手に回っているという危機感があるものと思われる。意図的か否かに関わらずネット上で拡散されている間違った情報が横行する現状では、あらゆる世代の人たちが情報の真偽を見極める能力を

身につけることが急務なのである。

民間のシンクタンクである国際大学グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）による偽・誤情報の実態調査によれば、「メディアリテラシー」が高いと間違っただ情報にいち早く気づく傾向が高い。その一方で、「メディアリテラシー」や「情報リテラシー」が低い人や偽・誤情報を信じている人は、間違っただ情報を拡散する傾向があるということが明らかになっている。この傾向は特に「メディアリテラシー」が低い人に顕著にみられた特徴であることも指摘されている⁽²⁴⁾。

また、文部科学省によるGIGAスクール構想の実現や全ての世代でスマートフォンが普及し、誰もがインターネットに接続できる環境が整いつつある中で、従来の総務省のICT施策は、インターネットの利活用に伴う危険を回避するための情報モラルの啓発が多いことも指摘されている。欧米では、誰もがデジタルを能動的に使いこなし自律的にデジタル化されたメディア情報社会と関わっていくことを目指す「デジタル・シティズンシップ」やユネスコの提唱する「メディア情報リテラシー」の考え方を基盤とした施策が推進されている。こうした世界の取り組みを参照しながら、日本でも総務省の「プラットフォームサービスに関する研究会」や「ICT活用のためのリテラシー向上推進会議」（案）を中心に「デジタル・シティズンシップ」や「メディア情報リテラシー」の概念を拡げる方向性に舵を切った。

総務省が委託したさまざまな審議会や民間シンクタンクからの政策提言として、ネット上のニュースや情報を評価するに当たり、あらゆる世代を対象にした情報源の確認や多様なリテラシーを取得することの重要性が指摘されている⁽²⁵⁾。

次に、2021年9月1日に発足したデジタル庁の政策をみていこう。

5. デジタル庁のメディア情報リテラシー教育の政策

急速なデジタル技術の高度化に対し、デジタル教育やメディア情報リテラシー教育の推進に世界中の政府機関が対応している。2020年、日本でも「デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針」⁽²⁶⁾が策定され、この基本方針を実現するために、2021年9月1日、デジタル庁が発足した。

デジタル改革の基本方針におけるビジョンは、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」を推進し、「デジタルの活用により、一人ひとりのニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会」の実現を目指し、ひいては政府が長期戦略の目標として掲げている Society 5.0 の実現にも資するものである。

デジタル庁の役割はさまざまあるが、デジタル教育や教育におけるICTの利活用の促進に焦点を当てると、次の5点⁽²⁷⁾が挙げられる。まず第1は、児童生徒1人1台端末の整備である。文部科学省が進める「GIGAスクール構想」に基づき、義務教育段階の児童生徒1人1台端末の実現に向けた支援及び在宅におけるオンライン学習に必要な通信環境の整備支援によって、特別な支援等を必要とする多様な子どもたちが誰一人取り残されることのない、個別最適な学びの空間を提供することが可能になった。

第2は、あらゆる世代のデジタルリテラシーの向上である。周知の通り、文部科学省の新学習指導要領では、「情報活用能力（情報モラルを含む）」を「学習の基盤となる資質・能力」として位置付け、小学校におけるプログラミング教育の必修化、中学校におけるプログラミング教育の内容の充実、高等学校における情報科の共通必修科目「情報I」の新設が盛り込まれた。学校教育における児童生徒たちだけではなくあらゆる世代の人たちがデジタルリテラシーを向上させることができるよう、社会人向けの実践的なプログラムの開発やリカレント教育を支えるための人材の育成、リカレント教育を推進のための情報発信等の学習基盤に関する整備等が実施されることになった。

第3は、次世代の学校・教育現場を見据えた先端技術・教育データの利活用促進である。GIGA スクール構想によって、児童生徒だけではなく教職員も含めた1人1台端末環境が実現しつつある中で、個人情報の適正な取扱いやセキュリティ対策を確保しながら、教育上の課題解決や教育の質の向上を支援するために先端技術、教育データの効果的な利活用が推進されている。

第4は、ICTを活用した教育サービスの充実である。ICT環境を整備し、児童生徒一人ひとりの理解度や個性に応じた個別最適な学びを実現するために、学校にEdTech（教育（Education）とテクノロジー（Technology）を組み合わせた造語）教育を導入し、同時に世界が直面する社会課題等を題材としたSTEAM教育⁽²⁸⁾コンテンツのオンライン・ライブラリーの利活用を促進している。

第5は、学習者用のデジタル教科書の普及促進である。教育の情報化に対応した学びの多様性の促進や授業改善、ならびに障害等によって紙媒体の教科書を使用する学習が困難な児童生徒の学習支援のため、必要に応じて学習者用デジタル教科書が使えるようになった。文部科学省の調査によれば、学習者用デジタル教科書整備率は2021年3月の調査時点で35.9%と、前年度と比べて29.7ポイントも上昇した⁽²⁹⁾。政府の計画では、2025年度までに義務教育段階の学校におけるデジタル教科書の整備率を100%として、児童生徒の学びの充実を図るものとされている。

このように、デジタル庁のメディア情報リテラシー教育の政策は、学校段階の児童生徒だけではなく、全世代のデジタルリテラシーの向上に資するために講じられている。これらの政策はデジタル庁が単独で行うわけではなく、さまざまな府省庁と連携して行われているのである。次章では、文部科学省、総務省、デジタル庁以外でメディア情報リテラシー教育の政策に関わりのある府省についてみていく。

6. その他の府省のメディア情報リテラシー教育への取り組み

メディア情報リテラシーやデジタルリテラシーを推進するために、複数の府省が連携して取り組んでいる。例えば経済産業省は、2018年、産業界のデジタルトランスフォーメーション（DX: Digital Transformation）を推進するための報告書やDX推進のためのガイドラインを公表した。DX（デジタルトランスフォーメーション）とは、企業がビッグデータなどのデータやAIなど

のデジタル技術を活用し、従来のビジネスのあり方そのものを変革し、新しいビジネスモデルを創造することによって、ビジネスにおける競争上の優位性を確立することである⁽³⁰⁾。

こうしたDXの考え方は、教育の分野でも共有され、教育現場におけるデータやデジタル技術の利活用によって、学校教育や教育実践の在り方を変革するための施策が次々と打ち出されている。文部科学省によるGIGAスクール構想もその一環といえる。教育DXを推進するために、経済産業省を含めた他省庁との連携を前提として、2022年2月25日に文部科学省は「学校DX推進本部」を設置し、「デジタル技術の活用をはじめとした教員研修の更なる高度化や教師のICT活用指導力の向上」および「校務の情報化をはじめとする学校における働き方改革」を進めている。

そのほかに、内閣府の政策の一つとして「共生社会政策」があり、その中の子ども・若者育成支援の一環としてインターネットの利用環境整備を含めた青少年有害環境対策を行っている。ネットの危険から子どもを守るための啓発や青少年のインターネット利用環境整備に関する法律の整備や基本計画・ガイドラインの策定および実態調査や研究などが含まれる。2008年に発足された「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」は、2022年9月15日の時点で53回目を数え、毎年青少年のインターネット利用環境に関する報告書の発表や実態調査を行っている。

内閣府の施策は情報モラルの分野に近いが、文部科学省、総務省、デジタル庁などと連携して、デジタルリテラシーや情報リテラシーの普及にも努めている。このように、さまざまな府省庁が連携した情報・デジタルリテラシーの推進が政府の情報活用政策の一環として奨励されている。

最後に、これら文部科学省を初めとした府省庁のメディア情報リテラシー教育やデジタル政策の課題と対策について指摘し、小括としたい。

7. 終わりに～日本の情報・デジタルリテラシー政策の課題～

教員のICT活用指導力の状況⁽³¹⁾

これまで、日本のメディア情報リテラシーの実態と文部科学省を初めとした府省庁の情報・デジタルリテラシーの政策の概要について概観してきた。まとめとして、現時点で考えられる日本のメディア情報リテラシー教育の課題と対応策の視点を3点指摘したい。

第1に、メディア情報リテラシー教育を今以上に推進させるためには、府省庁間の縦の連携と官民の横の連携がどこまで実現できるかが問われるだろう。従来教育分野におけるICTの利活用については消極的だった文部科学省が、小・中・高等学校のすべての新学習指導要領総則に、言語能力や問題発見・解決能力とともに「情報活用能力」の育成を掲げ、すべての子どもたちが一人1台の端末を持つというGIGAスクール構想を政策として打ち出した意義は大きい。すべての子どもたちがあらゆる教育課程の中で、メディア情報リテラシーを含む「情報活用能力」を体系的に学ぶことが可能になり、文部科学省だけではなくさまざまな府省庁が情報リテラシーやデジタルリテラシーの育成を後押しする環境が整った。文部科学省は、他の府省庁、とりわけ総

務省が推進している「メディア情報リテラシー教育」や「デジタルシティズンシップ」の取り組みを、学校の教育課程の中にも取り入れていくべきである。

総務省は、2000年代から優れたメディアリテラシーの教材を制作しそれらを公開してきたが、日本の学校現場で活用される機会は限定されている実態がある。このような現状を鑑み、これまで指摘されてきた省庁レベルのセクショナリズムを極力抑え、さまざまな府省庁でつくられた教育的・社会的なメディア情報リテラシー教育に関するプラットフォームやコンテンツなどを、教師や児童生徒をはじめ、メディア情報リテラシー教育の普及に携わっている人たちがどれだけシームレスに活用できるかが鍵になってくるだろう。そのためにも府省庁間の縦の連携が必要になってくる。

また、府省庁と個別の民間組織との連携や民間組織同士の連携も必要になってくるであろう。日本には多くのメディアリテラシーの専門家集団（放送局、メディア関連NPO・企業、市民メディア）、教育者（学校）、研究者（大学）との協働活動が増えてきている。しかし、現時点ではいわゆるモデル校を中心とした個別のプロジェクトや意欲のある教員が中心となって行っているケースが多い。学習指導要領で授業時間や教育内容が厳しく規定されている日本では、教師が新しい実践を試みるための準備時間が非常に限られているため、教師への人的・技術的支援が不可欠と思われる。

メディア情報リテラシー教育に関するすぐれた実践をしている民間組織は増えている。例えば、偽情報・誤情報の問題解決に欠かせないファクトチェックを推進している特定非営利活動法人ファクトチェック・イニシアティブ（通称：FIJ）やメディア教育およびメディアリテラシー教育の普及に努めている一般社団法人インターネットメディア協会（JIMA）、スマートニュースメディア研究所などがあげられる。こうした優れたプロジェクトを実践している専門家集団と学校を繋げる橋渡しの役割や民間組織と府省庁、自治体、学校・大学などの連携がますます求められるであろう。

第2の課題は、現在府省庁が力を入れている情報リテラシーやデジタルリテラシーの推進に関連して、どれだけ保護主義的な弊害を払拭できるかということである。日本のメディア情報リテラシー政策は従来の情報倫理を主とした保護主義的な政策からデジタルの利活用を積極的に行う政策へと方向転換がなされた。これまでの府省庁が発行する教育用コンテンツ等は、インターネットの危険性やいわゆる情報モラルを喚起する教材が多かった。学校内でのインターネット環境が十分に整っていなかった中で、新型コロナウイルス感染症が全国に広がり、オンライン授業を行うための環境整備が急務になったという背景もある。2022年10月現在では、インターネットの環境整備は全国的にも整いつつあるが、情報の真偽を見極める能力、表現の自由や民主的な市民性の育成といったメディア情報リテラシー教育の実践は一部の学校に留まっているのが現状である。

同時に、教育現場の実態として、教員が学習指導でのICTの利活用の方法が分からない、ICTを活用した指導力に不安があるといった声もある⁽³²⁾。また、教育用のプラットフォームが整備されておらず、教員や児童生徒のICTの利用が制限されているという現状もある。統計的には、

多くの自治体や学校でデジタルネットワークの環境が整いつつあるが、それも住む地域によってばらつきがあるのが実情である。例えば、児童生徒に貸与する端末も自治体が子どもたちに支給するのか保護者が購入するかによっても違ってくる。

日本の小中学校教員は、他国・地域の教員と比べると、高い自己効力感を持つ教員の割合が極端に低い傾向がある。例えば、「デジタル技術の利用によって児童生徒の学習を支援する（例：コンピュータ、タブレット、電子黒板）」という項目についても、日本の教員の自己効力感を持つ教員の割合は、OECD 平均が 66.7% に対し、日本の中学校教員は 35.0%、小学校教員は 38.5% であった。これらの状況は、これまで ICT の利活用を含めたメディア情報リテラシー教育の研修や実践が教職員を含めて十分に行われてこなかった弊害とも考えられる。こうした状況をどれだけ払しょくできるかが、今後の課題となるであろう。

第3の課題は、日本のメディア情報リテラシーの教育政策が、現状ではいわゆる ICT の利活用、もしくはデジタルリテラシーの領域に偏っており、メディアリテラシーの批判的思考の育成が薄い傾向にあることである。批判的思考（クリティカル・シンキング）はメディア情報リテラシー教育にとっても世界の教育現場においても最も重要な教育的要素の一つになっているが、日本の教育現場では未だになじみが薄いという実態がある。OECD 国際教員指導環境調査 (TALIS) の 2018 報告書によれば、日本の小中学校教員は、「児童生徒の批判的思考を促す」ことについて、自己効力感を持つ教員の割合が OECD 加盟国・地域および参加国の中で最も低かった。OECD 平均が 82.2% に対し、日本の中学校教員は 24.5%、小学校教員においては 22.8% である⁽³³⁾。児童生徒だけでなく、教職員を含む学校全体で批判的思考を育成するためのカリキュラム編成や教員研修が必要になってくるだろう。

メディアリテラシーや情報リテラシーという言葉は、もともとは欧米の教育者や市民による草の根的な活動から生まれたものである。その根幹にある教育的なスキルが、目の前のニュースやメッセージを批判的に読み解くクリティカルシンキングである。総務省などで取り上げられているデジタル・シティズンシップ教育やユネスコのメディア情報リテラシー教育においても、この批判的思考の重要性は変わらない。府省庁で推し進めているさまざまなメディア情報リテラシー政策推進の是非は、日本の子どもたちがこの批判的思考力をどれだけ身につけることができるかにかかってくるだろう。

-
- (1) *Worldwide digital population April 2022* by Statista Research Department, Jul 26, 2022:
<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/> (2022年9月13日最終閲覧)
 - (2) 総務省、2022年8月「令和3年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査 報告書」、第3・4章、
https://www.soumu.go.jp/main_content/000831290.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
 - (3) Soroush Vosoughi, Deb Royand, & Sinan Aral (9 Mar 2018). The spread of true and false news online. *Science*, Vol 359, Issue 6380, pp. 1146-1151. DOI: 10.1126/science.aap9559 (2022年9月13日最終閲覧)
 - (4) Claire Wardle, and Hossein Derakhshan, *Information Disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*, Council of Europe, September 27, 2017, P.5.
<https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c>

(2022年9月13日最終閲覧)

- (5) 「フィルターバブル」は、個人の検索履歴や閲覧履歴を学習したアルゴリズムによって、個々のユーザーの嗜好や価値観の「バブル」に合致した情報のみが提供されるというサイバー空間を指す。個人の嗜好や行動パターンに基づく「レコメンデーションシステム」や「推奨システム」は利用者一人ひとりに最適化、もしくは「パーソナライズ」した情報を提供してくれるのである。
- (6) 「エコーチェンバー」は、SNSなどのサイバー空間で、自分と思想や価値観が似たもの同士が共鳴し合うことによって、特定の考え方や価値観のみが増長していく現象である。
- (7) Javier Suarez-Alvarez (2021) Are 15-year-olds prepared to deal with fake news and misinformation? <https://doi.org/10.1787/6ad5395e-en> (2022年9月13日最終閲覧)
- (8) デジタル庁、総務省、文部科学省、経済産業省 (2021年9月3日) 「GIGA スクール構想に関する教育関係者へのアンケートの結果及び今後の方向性について」
https://cio.go.jp/sites/default/files/uploads/documents/digital/20210903_giga_summary.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (9) Miyako Ikeda (29 Sept 2020) Were schools equipped to teach – and were students ready to learn – remotely?, PISA in Focus 2020/108 :
<https://doi.org/10.1787/4bcd7938-en> (2022年9月13日最終閲覧)
- (10) 電通総研・読売新聞社、2022年3月7日公表、子ども「ニュースの読み方」調査、
<https://institute.dentsu.com/articles/2439/> (2022年9月13日最終閲覧)
- (11) 国立教育政策研究所、OECD 生徒の学習到達度調査 (PISA2018) 「2018年調査補足資料 (生徒の学校・学校外における ICT 利用)」
https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2018/06_supple.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (12) 2017年7月 (小学校、50頁)、2017年7月 (中学校、51頁)、2018年7月 (高等学校、54-55頁) 告示の『学習指導要領解説総則編』より抜粋。
- (13) Ibid.
- (14) 例えば、2021年3月31日付けの読売新聞「真偽確認の大切さ強調 高校教科書検定 ネットの功罪手厚く解説」、2022年3月30日付けの毎日新聞「高校教科書検定：高校教科書検定 新聞の読み方紹介」に詳しい。
- (15) 文部科学省 (2017)、「新しい学習指導要領の考え方—中央教育審議会における議論から改訂そして実施へ—」
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/_icsFiles/afieldfile/2017/09/28/1396716_1.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (16) 例えば、坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真著 (2020年) 『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、参照。
- (17) 文部科学省、「平成30年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果 (概要)」:
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1420641.htm (2022年9月13日最終閲覧)
- (18) 令和3年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果、
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00023.html (2022年9月13日最終閲覧)
- (19) 文部科学省、GIGA スクール構想について、
https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_0001111.htm (2022年9月13日最終閲覧)
- (20) OECD, TALIS 2018 Results (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners,
<http://dx.doi.org/10.1787/888933932684> (2022年9月13日最終閲覧)
- (21) 文部科学省、GIGA スクールサポーターについて
https://www.mext.go.jp/content/20201030-mxt_jogai01-000010768_002.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (22) 総務省、「放送分野におけるメディアリテラシー」
https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/kyouzai.html (2022年9月13日最終閲覧)
- (23) Ibid.、教育情報化の推進、
https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/kyouiku_joho-ka/index.html (2022年9月13日最終閲覧)
- (24) 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター、2022年4月、「わが国における偽・誤情報の実態の把握と社会的対処の検討—政治・コロナワクチン等の偽・誤情報の実証分析—、Innovation Nippon による調査結果、
http://www.innovation-nippon.jp/reports/2021IN_report_full.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (25) 例えば、総務省、「メディア情報リテラシー向上施策の現状と課題等に関する調査結果報告」、2022年

- 6月、[委託先]みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社
https://www.soumu.go.jp/main_content/000820476.pdf (2022年9月13日最終閲覧) デジタルコンサルティング部、
https://www.soumu.go.jp/main_content/000820476.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (26) デジタル庁、デジタル社会の実現に向けた重点計画、
<https://www.digital.go.jp/policies/priority-policy-program/> (2022年9月13日最終閲覧)
- (27) デジタル庁、デジタル社会の実現に向けた基本的な施策に係る施策集、
https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/df142a83/20220607_policies_priority_outline_09.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (28) STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) の5つの頭文字を合わせた造語。文部科学省では、STEMに加え、芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等の多様な領域での学習を実社会における問題発見や解決に生かしていくための教科等横断的な学習を推進している。
- (29) 文部科学省、「令和3年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果(概要)(速報値)(令和4年3月1日現在)」、2022年8月、
https://www.mext.go.jp/content/20220830-mxt_jogai02-000023485_1.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (30) 経済産業省、2018年9月7日、DX(デジタルトランスフォーメーション)レポート～ITシステム「2025年の崖」の克服とDXの本格的な展開～、
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/digital_transformation/pdf/20180907_03.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (31) Ibid.25頁
- (32) 文部科学省、2021年8月、GIGAスクール構想に関する各種調査の結果
https://www.mext.go.jp/content/20210827-mxt_jogai01-000017383_10.pdf (2022年9月13日最終閲覧)
- (33) OECD 国際教員指導環境調査(TALIS) 2018 報告書：学び続ける教員と校長、
https://www.nier.go.jp/kokusai/talis/pdf/talis2018_points.pdf (2022年9月13日最終閲覧)