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

PDF issue: 2025-07-16

デジタル・シティズンシップ教育と情報モラル教育の関係をどのように捉えるべきか

Sakamoto, Jun / 坂本, 旬

(出版者 / Publisher)
法政大学図書館司書課程
(雑誌名 / Journal or Publication Title)
メディア情報リテラシー研究 / The Journal of Media and Information Literacy
(巻 / Volume)
4
(号 / Number)
2
(開始ページ / Start Page)
125
(終了ページ / End Page)
139
(発行年 / Year)
2023-09
(URL)
https://doi.org/10.15002/00030073

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2号、125-139
特集：デジタル・シティズンシップ教育最前線

デジタル・シティズンシップ教育と情報モラル教育の関係をどのように捉えるべきか

How should we view the relationship between digital citizenship education and information morals education?

坂本　旬
法政大学
Jun Sakamoto, Hosei University

概要

情報モラル教育とデジタル・シティズンシップ教育の関係について、次の 3 つの観点から検討する。一つ目は、デジタル・シティズンシップ教育と情報モラル教育の包含関係である。二つ目は、デジタル・シティズンシップ教育とシティズンシップ教育の関係である。そして三つ目はデジタル・シティズンシップ教育と教科教育の関係である。デジタル・シティズンシップという概念は情報モラルよりも遥かに広い概念である。しかもその概念は日本の基本法である 2021 年に成立した「デジタル社会形成基本法」に含まれている。また、イギリスのシティズンシップ教育の事例から、シティズンシップ教育には道徳教育が含まれる。ただし、その道徳教育は受動的なシティズンシップではなく、能動的なシティズンシップに繋がるものでなければならない。そして、デジタル・シティズンシップ教育は ESD（持続可能な開発のための教育）やグローバル・シティズンシップ教育、メディア情報リテラシーなどの他のユネスコのプログラムを統合する概念である。日本は、今後の教育政策にデジタル・シティズンシップ教育を導入することが必要である。

キーワード：

デジタル・シティズンシップ、情報モラル、シティズンシップ教育、道徳教育、ESD

Abstract

The relationship between information morality education and digital citizenship education will be examined from the following three perspectives. The first is the inclusion of digital citizenship education and information morals education. The second is the relationship between digital citizenship education and citizenship education. The third is the relationship between digital citizenship education and subject education. The concept of digital citizenship is much broader

than information morals. Moreover, the concept is included in Japan's Basic Act on the Formation of a Digital Society, which was enacted in 2021. In addition, based on the example of citizenship education in the United Kingdom, citizenship education includes morals education. However, that moral education must lead to active citizenship, not passive citizenship. And digital citizenship education is a concept that integrates other UNESCO programs such as ESD（Education for Sustainable Development), Global Citizenship Education, and Media and Information Literacy. Japan needs to introduce digital citizenship education into its future education policy.

Keyword

Digital citizenship, Information morals, Citizenship education, Moral education, education for sustainable development

はじめに

筆者と今度珠美による「日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性」（2018）が、筆者が所属する大学の発行する紀要に掲載されてから今年で 5 年になる。この論文は決して多くの人に触れることを目的にしたものではなかった。しかし、この 5 年間でデジタル・シティズンシップ教育は国や自治体の政策に採用されるとともに、学校現場への普及が急速に進んだ。すでに全国的なデジタル・シティズンシップ教育運動となったといっていいだろう。本稿は、デジタル・シティズンシップ教育運動の開始から 5 年を経て、論点や課題を整理することを目的とする。

本稿が取り上げるのは情報モラル教育とデジタル・シティズンシップ教育の関係に関わる次の 3 点である。一つ目は、デジタル・シティズンシップ教育は情報モラル教育を置き換えるものなのか、あるいはそれらはどちらか一方に内包されるものなのかという問題である。二つ目は、デジタル・シティズンシップ教育とシティズンシップ教育の関係である。デジタル・シティズンシップ教育はシティズンシップ教育の一部なのか、それともまったく別のものなのだろうか。この二つの問題は区別して論じることができるものではなく、相互に深く関係している。土台にあるのはモラル（道徳）と倫理、そしてシティズンシップの関係をどのように見極めるべきかという問題である。そして三つ目はデジタル・シティズンシップ教育と教科教育の関係である。本稿はデジタル・シティズンシップ教育と ESD の統合について検討する。

デジタル・シティズンシップという用語は、総務省の政策にも取り入れられ、さらに内閣府総合科学技術・イノベーション会議（CSTI）教育・人材育成ワーキンググループでも検討が進められている。しかし、教育工学系の学会や教育学系の学会でも取り上げられるようになったとはいえ、決して主要なテーマになったとまでは言えない。この概念は日本の教育学領域にはなかった新しいものであり、理論的にも実践的にも社会的評価はいまだ発展途上の過程にあると言えるだろう。本稿は、これまでのデジタル・シティズンシップ教育運動を振り返りつつ、上記の課題の検討を行う。

1．情報モラル教育との関係

デジタル・シティズンシップ教育に対するもっとも多く出される疑問は情報モラル教育との関係である。学校現場から見ると、デジタル・シティズンシップ教育はこれまでインターネットのリスクを強調し、デジタル機器の活用に対して抑制的であった情報モラル教育を置き換える教育のように見える。GIGA スクール構想によって、学校現場ではタブレット端末の活用が推奨されると、これまでの情報モラル教育の方針と矛盾をきたし、そのままでは対応が困難になったからである。

デジタル・シティズンシップという用語は文科省の政策にはないが、まさに GIGA スクール構想がもたらした間隙を埋める教育として見なされるようになった。このような視点では、デジタル・シティズンシップ教育は情報モラル教育の欠点を埋める存在だと見なされる。こうした受け止め方はいくつかの自治体のデジタル教育計画に見ることができる。例えば、宇都宮市学校デジタル化推進基本計画では「情報活用能力、情報モラルに関しては、いずれも児童生徒は 85% 以上が身についていると回答しているのに対して、保護者が約 60%、教職員が約 50% の数値となっており、児童生徒と教職員の認識には大きな開きがある。1 人 1 台端末の活用を考える上で、デジタル・シティズンシップ教育も含め、情報モラル教育は喫緊の課題である」と述べられている（宇都宮市教育委員会 2023:31）。この記述では、デジタル・シティズンシップ教育は情報モラル教育の一部だと認識されていることになる。

このような見方が端的に示されたのは 2023 年 3 月 3 日に開催された「2022 年度 教育の情報化推進フォーラム」におけるパネルディスカッション「GIGA スクール端末で学ぶ情報モラル」での討議であった。日経 BP の記事によると、コーディネーターの鳴門教育大学大学院教授の藤村裕一は、デジタル・シティズンシップと情報モラル教育の関係について「情報の利活用に関してデジタルシティズンシップ教育は積極的で肯定的、情報モラル教育は消極的で否定的という対立概念と捉える向きがあるのに対して、日本のデジタルシティズンシップ教育を進める人たちは同じ子供を育てる同士と考えている」と述べるとともに、「欧米ではデジタルシティズンシップ教育のカバー範囲は広く、マスメディアの情報を批判的に吟味して読み解くという視点でのメディアリテラシー教育も含まれるという。この分野は日本の教育で欠けがち」であると指摘している。このとき用いられた図では、「欧米型デジタルシチズンシップ」を「デジタルもアナログも」含むものであるのに対して、「日本型デジタルシチズンシップ教育」を「デジタルに限定したシチズンシップ」として紹介している（日経 BP 2023）。

デジタル・シティズンシップ教育を唱導する団体は決して日本デジタル・シティズンシップ教育研究会（JDiCE）だけではないものの、JDiCE に関して言えば、決して「日本型」デジタル・シティズンシップ教育を推進しているわけではない。また、デジタル・シティズンシップを「デジタルに限定したシチズンシップ」と定義したこともない。筆者は「デジタル・シティズンシップは情報モラルの置き換えではなく、上位概念」だと指摘し、藤村の図とは逆に情報モラルがデジタル・シティズンシップの一部に含まれる図を紹介している（日本デジタル・シティズンシッ

プ教育研究会 2023:8-9）。

このような誤解は情報モラル教育と同じように、デジタル・シティズンシップ教育を学校という枠の中だけで捉えることから生じる。デジタル・シティズンシップの定義は常に確認することが必要である。シティズンシップ（citizenship）という言葉は一般に「市民性」と訳される。なぜならばシティズンシップは単なる市民権ではなく、市民としての資質や能力などを含む広い概念だからである。シティズンシップをシティズンシップ教育の問題として語る場合、イギリスのシティズンシップ教育の必修化に大きな影響をもたらしたバーナード・クリックの議論を参照すべきであろう。彼はイギリスの小学校のシティズンシップ教育について次のように述べている。

> 「社会的道徳的な責任」が当初は大半を占め、「地域社会への関与」と「政治リテラシー」がキー・ステージの進行につれて拡大していく。「責任」は道徳的資質であるとともに、本質的に政治的な資質でもある。なぜなら、責任が含意しているのは、行為が他者にもたらす結果を事前に熟慮し予測すること、生じそうな結果に配慮すること、結果がもくろみ通りにならなかった場合に‥（中略）‥進んで損害の補償に力を尽くそうとすることだからである。（Crick 2000=2011,23-24）

ここには社会的道徳的な責任、地域社会への関与、政治的リテラシーという 3 つの重要な要素が含まれている。このような理解はデジタル・シティズンシップにもそのまま当てはまることをここでは指摘しておきたい。

では、デジタル・シティズンシップとは何か。欧州評議会はデジタル・シティズンシップを「デジタル技術を利用して社会に積極的に関与し、参加する能力」と定義している（Council of Europe 2020:7）。より詳しい定義は「効果的なコミュニケーションと創造力を用いて、デジタル環境に積極的、批判的かつ的確に関わり、責任をもって情報技術を用い、人権と尊厳を尊重した社会参加を実践する能力」である。この定義をさかのぼるとモスバーガーらの定義に行き着く。彼女らはデジタル・シティズンシップを「オンラインで社会に参加する能力」と定義した。そして、「教育が民主主義と経済成長を促進したのと同じように、インターネットは社会全体に利益をもたらし、社会における個人のメンバーシップと参加を促進する可能性」を持っており、デジタル・シティズンシップは社会的なインクルージョンを促進すると主張している（Mossberger, Tolbert, and McNeal 2008:1）。そして彼女らの研究が明らかにしたことは「大都市でも地方でも、貧困と不平等な教育がデジタル・シティズンシップの可能性を減らしている」という現実であった（Mossberger, Tolbert, and McNeal 2008:121）。ジェンダー、人種、民族に基づく格差はオンライン社会からの排除と深く結びついており、デジタル・シティズンシップの大きな妨げになっているのである。このようにデジタル・インクルージョンはデジタル・シティズンシップの土台であり、デジタル時代の基本的人権だといってもよい。

この基本的な理念は、2021 年に成立した「デジタル社会形成基本法」に明記されている。第 3 条にその理念「全ての国民が情報通信技術の恵沢を享受できる社会の実現」が示されている。

その条文は以下のとおりである。「デジタル社会の形成は、全ての国民が、高度情報通信ネットワークを容易にかつ主体的に利用するとともに、情報通信技術を用いた情報の活用を行うことにより、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限に発揮することが可能となり、もって情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会が実現されることを旨として、行われなければならない。」ここには、すべての国民のデジタル社会への参画やテクノロジーの恵沢の享受が謳われており、これはまさにデジタル・シティズンシップやデジタル・インクルージョンの理念だといえるだろう。

さらに、2008 年に制定された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」は第 3 条に「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策は、青少年自らが、主体的に情報通信機器を使い、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択して利用するとともに、適切にインターネットによる情報発信を行う能力を習得することを旨として行われなければならない」と理念を明示しており、青少年に限定されてはいるものの、デジタルリテラシー育成の必要性が謳われている。

この視点はすでに総務省の ICT リテラシー政策の中核に位置づいている。総務省は 2023 年 5 月 22 日に公開した「ICT 活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ（案）」において、上記二つの法律の条文を引用し、「目指すべき社会・状況」として「全ての国民が ICT を理解した上で主体的に利用し、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限発揮するとともに、ICT を通じた社会貢献や、ICT 活用のためのリテラシーを教える又は学び合うことにより、誰一人取り残されないデジタル社会の実現」のための環境の確保をめざしている（総務省 2023:11）。そして、総務省が設置した「ICT 活用のためのリテラシー向上に関する検討会」の「背景・目的」の一部として「自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていく考え方」、すなわちデジタル・シティズンシップを重視するのである（総務省 2023:27）。

筆者はデジタル・インクルージョンについて、公共図書館の系譜と国連およびユネスコの系譜を中心とした世界的な政策動向をそれぞれ二つの論文にまとめている。前者は「デジタル・インクルージョンと公共図書館の役割」（坂本 2023a）であり、後者は「デジタル・シティズンシップ教育の新たな展開―デジタル・インクルージョンと消費者教育への視座―」（坂本 2023b）である。後者について言えば、筆者は「国連が強調する交差的アプローチやユネスコによる貧困層や非識字者を含むリテラシーの低い人々へのデジタルリテラシー支援施策など、学校教育や社会教育の現場で検討しなければならない課題が残されている。これらは決して民間セクターに任せれば良いという問題ではない」とまとめている（坂本 2023b:142）。ここでいう交差的アプローチとは能力、移動・移住の状況、年齢、場所、エスニシティ、教育、所得、性差などの排除につながりうる様々な要素が交差する状況を示している。

このように、デジタル・シティズンシップは国の基本法に根拠があり、学習指導要領に定められた情報活用能力の一部である情報モラルと同等もしくはその一部とみなすことはできない。デジタル・シティズンシップについて論ずる場合は、初めから学校教育の一部として切り取るべきではない。そのように解釈してしまうと、シティズンシップ（市民性）の本来の意味を見失って

しまうだろう。デジタル・シティズンシップは、デジタル時代のシティズンシップなのである。

2. デジタル・シティズンシップにおけるモラルの位置付け

前節で、イギリスの小学校のシティズンシップ教育に関するクリックの文章を引用した。彼はまず「社会的道徳的な責任」から始め、地域社会（コミュニティ）への関与、そして政治的リテラシーへと進むと書いている。つまり、シティズンシップ教育にも社会的モラルや責任が含まれることを示している。イギリスではシティズンシップ科とは別に日本の道徳教育にあたる「人格・社会性・健康・経済教育」（PSHE）と呼ばれる教育がある。さらに社会的スキルと感情スキルを育成する教育プログラム（SEAL）があり、PSHE でも活用されている。ただし、初等教育段階では独立した教科ではなく、学校教育全体を通してそれぞれの内容を融合して子どもたちに教えている。そして中等教育ではシティズンシップ教育のみが必修となる（文部科学省 2013）。堀内は 2004 年に書いた論文の中で、イギリスの「ナショナル・カリキュラムにおいて、PSHE と市民教育は『生徒たちが自信に満ちた健康的で自立した生活をするため、そして情報を持ち、活動的で責任ある市民となるために必要な知識や技術と理解を促すもの』とみなされている」と述べている（堀内 2004:150）。そして PSHE の内容を以下の 5 項目にまとめている。「1. 自信と責任を発達させ、能力を最大限に発揮すること」「2. 市民としての活動的な役割を果たすための準備」「3. 健康的で安全な生活様式を作り上げること」「4. 人々の間のよい関係を発達させ、差異を尊重すること」「5. 学習機会の範囲」（堀内 2004:150）。

このように、イギリスでは、小学校ではシティズンシップ教育はモラル教育と一体化されており、その後中等教育に進級するとシティズンシップ教育が中心となることがわかる。クリックが示したように、成長に伴うモラル教育からシティズンシップ教育への移行は、子どもの発達に即したものだと考えられる。また、イギリスの PSHE は小学校段階からシティズンシップ教育を含んでおり、「道徳的な心情、判断力、実践意欲と態度などの道徳性」の育成を目標に掲げ、シティズンシップ教育を含まない日本の道徳教育とは異なる。

ロンドン日本人学校で教えた経験を持つ池田沙織は、イギリスの PSHE のカリキュラムについてについて「初等学校の PSHE の学習領域として『自分と自分を取り巻く人間関係』（Myself & My Relationships）「市民性」（Citizenship）「健康でより安全な生活様式」（Healthy & Safer Lifestyles）の 3 つが設定されている」こと、「発問を多用した授業づくりを目標とした PSHE の授業では子どもに自分のことについてじっくりと考えさせることを重要視している」こと、そしてとりわけ「多様性の受容や、LGBT 理解に向けた授業作り」がめざされていると書いている（池田 2020:24）。イギリスの PSHE は日本における道徳教育とシティズンシップ教育、さらには情報モラル教育とデジタル・シティズンシップ教育の関係を考える上で重要な示唆を与えている。

さて、JDiCE が採用しているデジタル・シティズンシップ教育理論はアメリカでもっとも普及している非営利組織コモンセンスの理論である。コモンセンスはハーバード大学大学院教育学研究科プロジェクト・ゼロとの協働によって、これらを作り上げ、学校現場で活用でき

るカリキュラムと教材を作り上げた。これらは全米の 7 割の学校が活用していると言われている（Common Sense n.d. a）。コモンセンスはデジタル・シティズンシップを「学び、創造し、参加するためにテクノロジーを、責任を持って利用すること」と定義している（Common Sense:2019:5）。この定義は欧州評議会の定義と比較すると、学校教育の視点がより強いものとなっている。なお、JDiCE はこの二つの定義を用いるが、筆者自身は欧州評議会の定義にコモンセンスの視点を取り入れた「デジタル技術を利用して学び、社会に積極的に関与し、参加する能力」という定義を用いる。

コモンセンスのデジタル・シティズンシップ教育理論の中核に位置するのが「責任のリング」（図 1）である。これはよく知られているように、真ん中に「自分への責任」、その外側に「コミュニティへの責任」そしてさらにその外側に「世界への責任」が同心円状に取り囲むものである。なお、「自分への責任」はいわゆる自分の責任＝自己責任とは異なる概念である。また、「世界への責任」とは市民社会およびグローバルな世界を指している。デジタル・シティズンシップはこのような三重構造を持っていることが大きな特徴である。

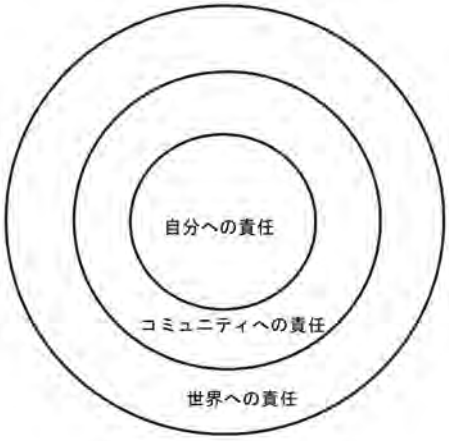

図1　責任のリング

「責任のリング」はすでに紹介したシティズンシップ教育に関するクリックの文言と照らし合わせると、自分への責任が「社会道徳的な責任」に対応し、コミュニティへの責任が「地域社会への関与」、そして世界への責任が「政治リテラシー」に対応する。つまり、デジタル・シティズンシップの三重構造はシティズンシップと共通しているといえるだろう。コモンセンスは責任のリングについて、「私たちのデジタル関連の習慣や選択は、私たち自身、友人や家族、地域社会、そして世界中の多くの人々に影響を与える。「責任のリング」の枠組みでは、個人の幸福に加えて、より広範なモラル的、倫理的、市民的な配慮を考慮するように指導している」と述べている（Common Sense 2019:17）。そして、責任へのリングについて、「モラル的、倫理的、市民としての責任」（Common Sense 2019:17）と表現され、自分への責任がモラルに、コミュニティへの責任が倫理的責任に、世界への責任が市民としての責任に対応することがわかる。

デジタル・シティズンシップ研究の世界では、一般的にモラルが個人に、倫理がコミュニティに対応する。例えば、アメリカのデジタル・シティズンシップ研究者として名高いマットソンは、モラルを「行動に対する個人的な指針、『善悪』や『正邪』を判断する方法」であり、倫理を「ある人の行動の指針となる道徳的原理の研究や考察であり、地域または社会レベルでの「善悪」または「善悪」の基準」であると解説する。そして「モラルはコミュニティの倫理と一致することもあれば、矛盾することもある」という（Mattson 2021:8）。つまり、モラルと倫理は同じものではなく、矛盾することがあり、ジレンマに満ちた関係にある。例えば、自由を自己のモラルの原理にする人はしばしば自由を拘束しようとする組織や地域社会の倫理規範との矛盾や

葛藤を感じるだろう。コモンセンスは、プロジェクトゼロの研究について、「デジタルジレンマ（今日のネットワーク化された世界における個人的、モラル的、倫理的、市民的なジレンマ）に焦点を当てている」と解説する（Common Sense 2019:5）。まさにマットソンが指摘したように、個人のモラルやコミュニティの倫理、そしてシティズンシップの間は決して調和的ではなく、ジレンマに満ちており、そのジレンマに焦点を当てて作られたのがコモンセンスの教材とカリキュラムであることがわかる。

JDiCE は、さらに ESD や SDGs との連携を視野に「学びの社会化」と「社会の課題解決」を志向したデジタル・シティズンシップ教育実践をめざしている。その一つの典型事例は Code for Japan と国際大学グローバル・コミュニケーションセンター（GLOCOM）、北海道森町森高等学校によるデザイン作成ツールを活用した実践である。また、北海道教育大学附属函館中学校では、オンラインでの発信が社会における影響や情報を編集・発信するときの責任、そしてデジタルを活用した社会課題の解決に関する実践を行っている。

これらの実践については経済産業省の STEAM Library に資料や動画が登録されており、誰でも視聴購読することができる。北海道教育大学附属函館中学校の有金大輔教諭は STEAM Library に登録されたインタビュー記録の中で「探究学習のテーマ探しや成果公表と、デジタル・シティズンシップ教育はつながりがあると実感した」、「過去に『函館市の課題』を調査する探究学習を実施したことがあるが、その時の『課題』は生徒たちにとって他人事のような姿勢が多いように感じられた。今回コマ 8 を実施してみて、シビックテックの考え方を知ることによって、生徒たちがより『自分ごと』として課題を捉えることができていたように感じた」と語っている。（GLOCOM n.d.）。このように、社会課題をテーマとした探究学習は ESD につながる要素を有しているといえる。

3. 情報モラル教育のアポリア

文部科学省によると、情報モラルは「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」として定義されている。すでに述べたようにデジタル・シティズンシップは情報モラルよりも広い概念であり、デジタル・シティズンシップにおけるモラルはその一部に過ぎない。しかし、情報モラル教育はデジタル・シティズンシップとの包含関係にとどまらない問題を抱えている。それは情報モラル教育が道徳教育の一部であることから生じる問題である。

水山は「道徳教育の充実に関する懇談会」による「今後の道徳教育の改善・充実方策について（報告）～新しい時代を、人としてより良く生きる力を育てるために～」（2015）にシティズンシップ教育に関する記述に対して「多角的・批判的・能動的なシティズンシップの精神を満たしている」といいつつ、「規範を守ることを重視する受動的なシティズンシップを奨励している」という解釈もできると指摘している（水山 2015:50）。クリックが指摘するようにシティズンシップ教育にはモラル教育が含まれるとはいえ、それが受動的なシティズンシップにとどまるものであってはならない。このような問題はシティズンシップ教育のみならず、デジタル・シティズ

ンシップ教育に対しても言える。例えば、ハルフェスはイギリスでのシティズンシップ教育やデジタル・シティズンシップ教育に関する議論に関して次のように指摘する。「デジタル・シティズンシップをめぐる言説の中で、ひとつだけ忌まわしい特徴があるとすれば、それは『政治』という言葉に対する嫌悪感である。しかし、政治を伴わないシティズンシップ教育は、市民のいない民主主義国家においてのみ意味を持つ」と指摘し、「真の市民教育とは、自覚的に政治的な教育でなければならない」と指摘する（Halves 2014）。クリックがシティズンシップ教育の要の一つとして政治リテラシーをあげていたことを思い起こすべきであろう。デジタル・シティズンシップ教育もまたシティズンシップ教育と同様にその政治性、つまり民主主義教育の視点が問われることになる。

同じことは情報モラル教育に対しても言える。道徳教育におけるシティズンシップの要素が「受動的なシティズンシップ」にとどまるのならば、情報モラル教育もまたその限界を越えることができないことになる。文科省の「教育の情報化の手引き（追補版）」は、情報モラル教育について次のように記載している。

> 小学校低学年では、日常生活におけるモラルの指導が優先され、中学年からは情報機器の活用などにあわせて、徐々に情報社会の特性やその中での情報モラルについて触れるようにしていくこととしている。小学校高学年や中学校・高等学校になると、自他の権利を尊重することについて身の回りの課題から自ら考え理解させ、情報社会へ参画する場合の責任や義務、態度に関する内容へと発展するような指導内容となっている。この場合、情報社会もルールや法律によって成り立っていることを知り、情報に関する法律の内容を理解した上でそれらを尊重する態度を養うことが必要である。（文部科学省 2020:39）

この文章をクリックのシティズンシップ教育の原理、すなわち「社会的道徳的な責任」から「地域社会への関与」、そして「政治リテラシー」へ向かう発達段階と比較すると何が言えるだろうか。「情報社会への参画」が「情報社会もルールや法律によって成り立っている」ことを学ぶことであるとすれば、情報モラル教育は民主主義や社会の課題解決の視点を有しておらず、「受動的なシティズンシップ」にとどまっているといえるだろう。

では、抑制型の情報モラル教育ではない、活用型情報モラル教育はどうだろうか。ここでいう活用型情報モラル教育とは、LINE みらい財団が開発した「活用型情報モラル教材 GIGA ワークブック」を用いた情報モラル教育のことである。「GIGA ワークブックとうきょう　アドバンスド　活用手引」には「デジタル・シティズンシップ教育に対応していますか？」という問いに対して、「『消費者』としてモラルを身に付け、リスクから身を守ることはもちろんのこと、『市民』として情報社会に参画し、社会に働きかけること、さらには、『職業人・つくり手』として、新しい情報社会をつくっていくという内容が入っております。これらは、発達段階によって内容の比率が変わっており、小学校は消費者の内容、中学校では市民の内容、高校では職業人・つくり手の内容が多く含まれています」という答えを用意している（東京都 2023:4）。活用型情報モ

ラル教育が抑制型の情報モラルの限界を超えて、シティズンシップ教育を志向していることがわかる。問題はそれが「受動的なシティズンシップ」なのか、それとも「多角的・批判的・能動的なシティズンシップ」なのかという点である。より具体的に言えば、マイノリティを含む多様性や包摂性、メディアリテラシーを含む批判的思考力、社会課題の解決のための地域社会への参画といった視点の有無である。この観点から言えば、「情報の信頼性の確かめ方」やターゲット広告の読み解き、AI と社会問題、多様な人たちとの交流など一定程度「多角的・批判的・能動的なシティズンシップ」の要素が含まれている。しかし、Common Sense の教材のようなヘイトスピーチや高校生の教材に登場する高校生による市民運動、あるいは JDiCE が取り組んでいる社会課題の解決を志向する取り組みは含まれていない。

この教材を開発した塩田真吾はデジタル・シティズンシップ教育に対して「『情報モラル』の捉え方が非常に狭義」と指摘し、「決して情報モラル（教育）は、何かを禁止したり、情報社会のことを考えていなかったりするわけではありません」と指摘している（塩田 2022a）。しかし、文部科学省によるインタビュー記事の中では、「今後の情報モラル教育」について「これからは、情報モラルや防災、安全、いじめなど全部含めて「リスクに対応する力」として育成を目指すと良いのではないでしょうか」と述べている（文部科学省 n.d.）。このように、活用型情報モラル教育は、リスク対応を中心にしている点で、これまでの情報モラル教育の延長線上にあるといえる。学習方法としては「危険性を伝えて怖がらせる」という方法では自分ごとにならないという問題が生じるため、トラブルに遭ってしまう危険な場面を子どもたちに強制的に想像させる「場面強制想像法」を提唱している（塩田 2022b）。

コモンセンスのデジタル・シティズンシップ教育はすでに触れたように子どもたちのデジタルジレンマに焦点を当てる。デジタルジレンマをより分かりやすい言葉にするのならば、デジタル生活の困りごとである（Common Sense n.d. b）。これまでの情報モラル教育が自分ごとにならないのは、単に「危険性を伝えて怖がらせる」からだけではない。子どもたちはすでにスマホやゲーム機を通じてデジタル世界に参加しているおり、さまざまなジレンマを抱えているという事実に目を向ける必要があるのである。そのような実践では、あえて「自分ごと」にする必要はない。

この実践のためには、子どもたちのデジタルジレンマに対する感性や理解を身につけることが必要となる。デジタルジレンマには日常生活で起こりうるさまざまな事柄が取り上げられる。例えば、友人の写真を使った偽アカウントを発見し、そのアカウントがヘイトスピーチを投稿していた。あなたはどうすれば良いかといった問題である。また、ヘイトスピーチの活動をする人たちの身元を調査し、彼らの雇用主に解雇するように圧力をかけるという運動にあなたは賛成するかと問う事例もある。このようなジレンマに対して、コモンセンスの教材が用いる方法は「思考ルーチン」によって考えさせることである。例えば前者の事例では「特定する→感じる→想像する→言う」という思考ルーチンを用いる。後者の事例の場合は「立ちあがる→一歩下がる→もう一度見る→先を見る」という思考ルーチンを用いる（Common Sense n.d. b）。つまり、さまざまなジレンマに対処するための考え方や行動をスキルとして身につけることをめざすのである。

不正義に直面した時に傍観するのではなく立ち上がる人のことをアップスタンダーという。コモンセンスのデジタル・シティズンシップ教育カリキュラムにはアップスタンダー教育が含まれている。これはネットいじめを含むいじめを予防するための教育であり、すべての子どもたちが傍観者になるのではなく、行動するためのソーシャルスキルを学ぶものである。日本では吹田市がいじめ予防のための「すいた GRE・EN（グリーン）スクールプロジェクト」に取り組んでいるが、この取り組みの考え方はアップスタンダー教育と同じである。さらに同市はデジタル・シティズンシップ教育プログラムも導入している。2023 年 5 月 6 日に放送された NHK スペシャル「“ いじめ ” から、逃げない　3 年 2 組 4 か月の挑戦」によって、その具体的な教育が紹介された。アップスタンダー教育はいじめというトラブルを未然に防ぎ、対処することを目的とした教育だが、トラブルを強制的に想像させているわけではない。むしろ日常生活の中でいじめられる友だちを助けるヒーローになることをめざしている。

アップスタンダー教育は JDiCE の今度珠美によって全国で普及しつつあるが、この実践の子どもたちの感想の中には「アップスタンダーってかっこいい」という反応が見られるという。つまり、子どもたちにとって前向きな教育なのである。このようなアップスタンダー教育を含め、コミュニティ（地域社会）や市民社会への参画、社会課題の解決などのシティズンシップ教育や ESD につながる要素をデジタル・シティズンシップ教育は含んでいる。リスク対応のための教育は必要であるが、これらの要素と連携させていくことが求められるだろう。情報モラル教育はより広いデジタル・シティズンシップ教育の一部であり、そのように位置づけ直すことが求められている。

4. デジタル・シティズンシップ教育とESDの統合へ

デジタル・シティズンシップ教育は教科とどのように接続されるべきなのだろうか。まず指摘すべき点は今日の教科教育に GIGA 端末を導入するだけでは、教育改革にはつながらないということである。このことはすでに OECD の調査によって明らかになっている。OECD（2015）は「全体として、PISA やより厳密に設計された評価から得られた証拠は、家庭でも学校でも、生徒のコンピュータへのアクセスを増やすだけでは、教育成果の大幅な改善にはつながらないことを示唆している。さらに、PISA のデータと研究結果の両方が、コンピュータの使用によるプラスの効果は、特定の成果やコンピュータの特定の使用方法に限定されるという点で一致している」と指摘する（OECD 2015:163）。そして OECD（2015）は次の文章で締めくくっている。

> 教育におけるテクノロジーの統合を成功させるには、適切なデバイス、それに費やす適切な時間、最適なソフトウェア、適切なデジタル教科書を選択すればよいというわけではない、ということである。成功の鍵を握るのは、生徒、コンピュータ、学習を結びつけるビジョンと能力を持つ教師、スクールリーダー、その他の意思決定者なのである。（OECD 2015:191）

さらに OECD（2019）は「デジタルリソースやプラットフォームにアクセスするためには、

一連の必須デジタルスキルが必要であり、また、デジタル空間で批判的思考を適用する方法の理解や、デジタル手段を通じて解釈、理解、表現できることが必要」だと指摘し、そして調査の結果、「各国はカリキュラムの改革、独立した機関の開発、教員研修プログラムなどを利用して、児童生徒のデジタル・シティズンシップを育成・強化している」と述べている（OECD 2019:224）。

ユネスコは 2022 年 7 月、国際理解、協力、平和のための教育および人権と基本的自由に関する教育に関する 1974 年の勧告の改訂に向けたテーマ論文「デジタル時代のシティズンシップ教育」を発表した。この論文は SDGs グローバル指標 4.7.1 を取り上げる。その指標は「(i) グローバル・シティズンシップ教育および (ii) 持続可能な開発のための教育が、(a) 各国の教育政策、(b) カリキュラム、(c) 教師の教育、及び (d) 児童・生徒・学生の達成度評価に関して、主流化されているレベル」を指す（外務省 n.d.）。そして、「ジェンダー平等と人権を含むグローバル・シティズンシップ教育と ESD（持続可能な開発のための教育）が、国の教育政策、カリキュラム、教員教育、児童生徒評価において主流となる」と指摘する（UNESCO 2022:8）。その上で、次の 3 点を各国に勧告する。

第一は「グローバル・デジタル時代に必要な能力を育成するための重要な場としての教育の重要性」であり、第二は「デジタル・シティズンシップ教育への投資」である。より具体的には次のように指摘されている。

> デジタル時代は、様々な学習の機会をもたらすと同時に、誤情報、偽情報、悪情報、プライバシーに関する懸念、ヘイトスピーチの流通を助長する重大なリスクをもたらしており、これらはすべて、民主主義制度や国際理解、平和、協力、人権、基本的自由の中核的価値を損なうものである。このビジョンでは、グローバル・シティズンシップ教育、メディア情報リテラシー、デジタルリテラシーの要素を統合したデジタル・シティズンシップ教育への投資の重要性を明確にし、学習者がヘイトスピーチや誤情報、偽情報、悪情報を解読･分解し、それを共有しない、または作成しないための共感性を含む倫理的基盤を構築できるよう、その能力を高めるべきである。（UNESCO 2022:8）

ここに述べられているように、この勧告ではデジタル・シティズンシップ教育をグローバル・シティズンシップ教育、メディア情報リテラシーおよびデジタルリテラシーの要素を統合したものとして描かれている。ESD は含まれていないが、すでに触れたように、ESD はグローバル・シティズンシップ教育とともに新たな教育の土台に位置づくと見なすことができる。

そして、第三は「教育者の支援」であり、「グローバル・シティズンシップ教育、メディア情報リテラシー、デジタルリテラシーを統合したデジタル・シティズンシップの形態に関する適切な訓練と専門能力開発訓練」の必要性が指摘されている（UNESCO 2022:9）。

このユネスコの勧告は、これまで関連して論じられることがほとんどなかったユネスコの教育プログラムをデジタル・シティズンシップ教育の概念によって統合したものである。このユネス

コの勧告に従うのならば、デジタル・シティズンシップ教育を ESD と並んでデジタル時代の教育の基礎に位置づくものとみなす必要がある。この考え方を日本の教育政策に導入するならば、ESD はすでに学習指導要領に位置づいており、前文には「持続可能な社会の創り手」の育成が謳われていることを思い起こす必要があるだろう。ESD はユネスコスクールや ESD 実践校を通じて普及が進められている。ESD は、「社会に開かれた教育課程」や「カリキュラムマネジメント」、「探究学習」など、学習指導要領の土台となる教育概念と深い関係がある。

だとすれば、デジタル・シティズンシップ教育を含むデジタル教育は ESD のカリキュラムマネジメントの一部として導入すれば良いと言うことになる。日本ユネスコ国内委員会は、カリキュラムマネジメントをより具体的なカリキュラムデザインという用語で詳細に解説している。ESD 推進のためのカリキュラムデザインには三つの階層があり、第一の層は「教育目標と学習指導要領が示している資質・能力の三つの柱を照らし合わせ、育てたい具体的な子供像を描き、『グランドデザイン』を描く階層」である。第二の層は「学年ごとに各教科等の年間指導計画を統合し、一枚で年間の教育活動を俯瞰できる『単元配列表』を描く階層」である。そして第三の層は「一連の問題解決のまとまりである『単元』を描く階層」である（文部科学省国際統括官付日本ユネスコ国内委員会 2021:14）。このようなカリキュラムマネジメントを実施するためには、学校ぐるみで教育に取り組むホールスクールアプローチが欠かせない。そして「ESD の実践にあたっては、学校外の多様な主体と連携・協働することは大変重要」（文部科学省国際統括官付日本ユネスコ国内委員会 2021:31）である。これが「社会に開かれた教育課程」である。北海道の森高高校のデジタル・シティズンシップ教育実践は、このような実践の一つだと言える。このように GIGA スクール構想を介して ESD とデジタル・シティズンシップ教育の統合が可能となるだろう。

このように OECD やユネスコは、デジタル時代の教育改革にはデジタル・シティズンシップ教育の導入が不可欠であることを指摘している。世界的な動向に比較して、日本だけが学校教育政策にデジタル・シティズンシップ教育を導入しておらず、従来型の情報モラル教育の呪縛に囚われているように思われる。しかし、日本各国の自治体や学校では、すでに世界的な教育改革の潮流に呼応した先進的なデジタル・シティズンシップ教育運動や実践が始まりつつある。さらに総務省の動向に見られるように、学校以外の社会教育分野でも新たな取り組みが始まっているのである。私たちは情報モラル教育を多角的・批判的・能動的なデジタル・シティズンシップ教育に置き換えなければならない。それだけではなく、デジタル・シティズンシップ教育を新たな学校教育の土台に位置付けることが求められている。

参考文献

Common Sense.（n.d. a）. Digital Literacy and Citizenship
Retrieved June 10, 2023, from：https://www.commonsensemedia.org/what-we-stand-for/digital-literacy-and-citizenship

Common Sense.（n.d. b）. Digital Dilemmas to Teach Digital Citizenship.
Retrieved June 10, 2023, from :
https://docs.google.com/document/d/10u7dRIFRqnWu_vdu8oBO61bblaGlP9oW8FHI2eIlNuE/

edit#heading=h.jpdvu0elfmi6
Common Sense.（2021）. *Teaching Digital Citizens in Today's World.* Retrieved June 10, 2023, from：
https://www.commonsense.org/system/files/pdf/2021-08/common-sense-education-digital-citizenship-research-backgrounder.pdf
Council of Europe.（2020）. *Digital Citizenship Education Trainers' Pack.*
Retrieved June 10, 2023, from：
https://book.coe.int/en/human-rights-democraticcitizenship-and-interculturalism/8163-digital-citizenship-education-trainers-pack.
html?fbclid=IwAR1LW_wywGO7O01FCTZ6VctTfsZgkTOYeGhkFiU5x3iC3moR6oH0Ri80Hs
Crick,B.（2000）. Essay on Citizenship.（クリック,B 関口正司（監訳）(2011）シティズンシップ教育論　政治哲学と市民　法政大学出版局）
GLOCOM（Global Communication Center）（n.d.）GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア〜デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化（STEAM Library）https://www.steam-library.go.jp/content/132（2023年6月5日最終アクセス）
Halves,T.（2014）. Digital Citizenship – the vacuity thereof. Retrieved June 10, 2023, from：
http://www.digitalcounterrevolution.co.uk/2014/digital-citizenship-critique/?fbclid=IwAR07DZnbToKxTaaLWfm1IyEmzrac98HfxINWCZIulmdbzkJn8CqGaDiqMng
Mattson, K.（2021）. Ethics in a Digital World: Guiding Students Through Society's Biggest Questions. ISTE
Mossberger, K., Tolbert, C, J,. & McNeal, R, S,.（2008）. *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation.* The MIT Press.
OECD.（2015）. Students, Computers and Learning: Making the Connection. Retrieved June 10, 2023, from：
https://www.oecd.org/publications/students-computers-and-learning-9789264239555-en.htm
OECD.（2019）. Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age.Retrieved June 10, 2023, from：https://www.oecd.org/education/educating-21st-century-children-b7f33425-en.htm
UNESCO.（2022）. Citizenship education in the global digital age: thematic paper.
Retrieved June 10, 2023, from：https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381534
池田沙織（2020）英国における道徳教育・PSHE（Personal, Social and Health Education）やCitizenshipの授業を参考とした、多様性の受容（Diversity＆Inclusion）を目指した授業づくり、在外教育施設における指導実践記録第42集、東京学芸大学
https://www2.u-gakugei.ac.jp/~kokuse/pub/report/d0761eae25c5f69e7696b3b4552d141bad1756b0.pdf（2023年6月5日最終アクセス）
宇都宮市教育委員会（2023）宇都宮市学校デジタル化推進基本計画
https://drive.google.com/file/d/1Iuqxhz2s81E1GIyVjxhE2YITZSnvjOKN/edit?fbclid=IwAR3a-_9Xf2EiqI85gadKATIHozraNsNJRE0zXYPfFzEDgnRfm_Ic4JMpWws（2023年6月10日最終アクセス）
外務省（n.d.）SDGグローバル指標（SDG Indicators） 4: 質の高い教育をみんなに
https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/statistics/goal4.html（2023年6月10日最終アクセス）
坂本旬（2023a）デジタル・インクルージョンと公共図書館の役割、法政大学資格課程年報12、法政大学資格課程
坂本旬（2023b）デジタル・シティズンシップ教育の新たな展開：デジタル・インクルージョンと消費者教育への視座、生涯学習とキャリアデザイン（20）2、法政大学キャリアデザイン学会
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
http://shiotashingo.main.jp/?p=1247（2023年6月10日最終アクセス）
塩田真吾（2022b）静岡県警少年課の監修のもと「自画撮りトラブル」を防ぐ教材を開発
http://shiotashingo.main.jp/?p=1143（2023年6月10日最終アクセス）
総務省（2023）「ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ（案）」
https://www.soumu.go.jp/main_content/000881615.pdf（2023年6月10日最終アクセス）
東京都（2023）「GIGAワークブックとうきょう　アドバンスド　活用の手引き」
https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/giga_workbook/pdf/giga_workbook_advanced_guide.pdf （2023年6月10日最終アクセス）
日経BP（2023）GIGA端末でいかに情報モラルを学ぶのかを議論：2022年度 教育の情報化推進フォーラム、教育とICT Online
https://project.nikkeibp.co.jp/pc/atcl/19/06/21/00003/031300426/（2023年6月10日最終アクセス）
日本デジタル・シティズンシップ教育研究会（2023）はじめよう！　デジタル・シティズンシップの授業：

善きデジタル市民となるための学び、日本標準
堀内かおる（2004）英国における子どもの人格的・社会的発達支援教育の様相：PSHE（Personal, Social and Health Education）をめぐる歴史・社会的背景と教育現場の状況、横浜国立大学教育人間科学部紀要I（教育科学）6
水山光春（2015）シティズンシップの視点から見た道徳性の教育、教育実践研究紀要15 、京都教育大学教育支援センター
文部科学省（n.d.）GIGAスクール構想×情報モラル教育（静岡大学 准教授　塩田真吾氏）https://www.mext.go.jp/studxstyle/special/50.html?fbclid=IwAR3hhO1KLqIqZXuV4Na8I7lfh--0Y5FCUCtL5fzqy3VdGAA5VEhchuoOckI　2023年6月10日最終アクセス）
文部科学省（2013）今後の道徳教育の改善・充実方策について（報告）～新しい時代を、人としてより良く生きる力を育てるために～、道徳教育の充実に関する懇談会 https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/096/houkoku/1343013.htm（2023年6月10日最終アクセス）
文部科学省（2013）諸外国における道徳教育の状況について https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/096/shiryo/__icsFiles/afieldfile/2013/05/07/1334068_07.pdf（2023年6月10日最終アクセス）
文部科学省国際統括官付日本ユネスコ国内委員会（2021）持続可能な開発のための教育（ESD）推進の手引 https://www.mext.go.jp/unesco/004/1405507.htm（2023年6月10日最終アクセス）