

### <研究ノート>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, 旬 / SAKAMOTO, Jun

---

(出版者 / Publisher)

法政大学キャリアデザイン学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

Lifelong Learning and Career Studies / 生涯学習とキャリアデザイン

(巻 / Volume)

20

(号 / Number)

2

(開始ページ / Start Page)

137

(終了ページ / End Page)

150

(発行年 / Year)

2023-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030113>

# 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—

法政大学キャリアデザイン学部教授 坂本 旬

## 1. はじめに

筆者が2018年に鳥取県デジタル・シティズンシップエドゥケーターの今度珠美とともに論文「日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性」を執筆して以来、デジタル・シティズンシップという用語は、日本の教育政策に大きな影響を与えつつある。しかし、当初から今日に至るまでデジタル・シティズンシップは情報モラルとの比較によって語られることが多かった。実際、学校現場から見れば、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教育のように見える。しかし、デジタル・シティズンシップは情報モラルと同等の概念ではなく、情報モラルに置き換えるものではない。このような誤解を解くためには、デジタル・シティズンシップが情報モラルよりもより広い概念であることを明らかにする必要があるだろう。

2023年2月18日、日本デジタル・シティズンシップ教育研究会は、日本女子大学附属豊明小学校を会場にリアルゼミ東京を開催した。総務省情報流通行政局情報流通振興課長の田邊光男が「デジタル・シティズンシップを踏まえた新たなリテラシーの検討」をテーマに基調講演を行い、その後、14組の公立及び私立の小学校から高校までの実践報告が行われた（日本デジタル・シティズンシップ教育研究会，2023）。印象的だったのは、これらの報告のほとんどがテクノロジーの使い方ではなく、「他人を思いやるよき使い手」（日本女

子大学附属豊明小学校）や「優れたデジタル市民」（渋谷区立千駄ヶ谷小学校）、「君は、いじめに立ち向かうアップstanダー」（成城学園小学校）、「対話による最適解への到達・合意の形成・社会を支えるシティズンシップを育む場」（成城学園中学校高等学校）、「生徒が発信して社会を変革していく」（西武学園文理高校）、「社会に参画する市民になる」（鎌倉市立深澤中学校）といったデジタル・シティズンシップの概念を重視した報告が多かったことである。授業のみならず、デジタル・シティズンシップ教育をカリキュラムに位置付けるためのさまざまな失敗談や苦勞が語られたことも印象的であった。このことは、デジタル・シティズンシップ教育の理念が共有されていることを意味しているといえるだろう。

さらに、デジタル・シティズンシップは学校教育という枠組みを超えて、さまざまな領域で議論されつつある。この東京ゼミの基調講演者を総務省から招いたことは象徴的な出来事であった。教育政策の観点から見れば、2021年に成立した「デジタル社会形成基本法」の影響が大きい。総務省の田邊光男の基調講演もその点が強調されていた。当然のことながら、この法律は社会全体に関わるものであり、決して学校教育に限られたものではない。この法律にはデジタル・シティズンシップという用語は用いられていないが、それにあたるデジタル社会の市民形成という視点が含まれている。しかし、このような視点を踏まえた教育研究は筆者の知る限り見当たらない。堀田（2021）

は初等中等教育のデジタル・トランスフォーメーションに関する論考の中で「デジタル社会形成基本法」に触れているが事実経過の記述に止まっている。堀田は、社会のデジタル・トランスフォーメーション、いわゆる DX について、「理念的であり、具体的な変容は分野やケースによるのだと考えられる」と述べているが、その理念の検討はされていない(堀田,2021:261)。また、稲葉(2022)も同様にデジタル社会と教育を論じた論考の中で「デジタル社会形成基本法」について触れているが、やはり同法の理念についての検討を行っていない。

このように、デジタル・シティズンシップやその土台となっているデジタル・インクルージョンに関わる研究や実践は発展途上の段階にあり、現代は地道な実践や運動の継続とともに、理論的な基礎を築いていくことが求められている。本稿はそのために、学校教育領域を超えたデジタル・シティズンシップやデジタル・インクルージョンに関わる理論を整理することを目的の一つとする。

そして、もう一つの視点が消費者教育である。消費者教育は文科省及び消費者庁所管の教育プログラムであり、学校教育だけではなく、社会教育を含む社会全体に関わる。消費者教育とデジタル・シティズンシップの関係は、2012年に制定された「消費者教育の推進に関する法律」(消費者教育推進法と略記する)の影響が大きい。消費者教育政策にデジタル・シティズンシップの概念が登場したことはある意味で必然的だと言える。消費者教育政策における新たな傾向を整理することが本稿のもう一つの目的である。

## 2. 国連におけるデジタル・インクルージョン論の系譜

「デジタル社会形成基本法」は日本におけるデジタル社会の基本理念と方針を示したものであり、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。その内容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。

デジタル・シティズンシップのもっとも基本的な定義は、欧州評議会によると「デジタル技術を利用して社会に積極的に関与し、積極的に参加する能力」である(Council of Europe, 2020:7)。この定義を前提に「デジタル社会形成基本法」第3条を読むと、「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」という文言はデジタル・シティズンシップの定義と重なることがわかる。そして、「情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会が実現」は、デジタル・シティズンシップの土台に位置づくデジタル・インクルージョンを意味している。なお、この第3条の内容は2000年に制定された「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法」(ICT基本法)第3条をほぼ受け継いでいる。

ではデジタル・インクルージョンとはいかなるものであろうか。デジタル・インクルージョン概念の形成過程については、アメリカの公共図書館の系譜があるが、それについてはすでに坂本(2023)にまとめられており、ここでは国際連合の系譜を検討する。国連事務総長は2018年7月、「デジタル協力に関するハイレベル・パネル」を設置した。そして政府、民間、市民社会、国際機関、学界、技術社会、その他関連するステークホルダーによるデジタル空間の協力強化を進めるための提言を要請した。パネルは2019年6月に報告書「デジタル相互依存の時代(The Age of Digital Interdependence)」を発表した(United

Nations, 2019a)。この報告書の内容についてはプレスリリースが出されており、この報告書による提言が(1)包摂的なデジタル経済と社会の構築、(2)人的・制度的能力の育成、(3)人権と人間の主体性の擁護、(4)デジタルの信頼性、安全性、安定性の促進、(5)世界的なデジタル協力の育成の5項目であることを紹介している。最初に挙げられた「包摂的なデジタル経済と社会の構築」は、デジタル・インクルージョンにかかわるものであり、「あらゆる成人が2030年までに、デジタルネットワークのほか、デジタル対応の金融と保健サービスに無理なくアクセスできるようにする」、「持続可能な開発目標（SDGs）の達成に向けて『デジタル公共財』とデータを共有するためのアライアンスを作り上げる」、「女性や社会から隔離されたグループの全面的なデジタル包摂とデジタルの平等を支援する政策を採用するとともに、デジタル包摂に関する指標を確立、利用する」の3点を上げている（国際連合広報センター、2019）。報告書原文では、「インクルーシブなデジタル経済・社会」に関する1項目（項目名は「IC」）としてデジタル・インクルージョンを取り上げ、「私たちは、民間企業、市民社会、各国政府、多国籍銀行、国連に対し、女性や伝統的に社会から疎外されてきた人々の完全なデジタル・インクルージョンとデジタル平等を支援するための具体的な政策を採用するよう求めている。世界銀行や国連などの国際機関は、女性や社会から疎外されたグループがデジタル・インクルージョンに直面する障壁に関する調査を強化し、行動を促進する必要がある。世界銀行や国連などの国際機関は、女性や社会から疎外されたグループがデジタル・インクルージョンとデジタルの平等を実現するために直面する障壁に関する調査を強化し、行動を促進すべきである」と述べられている（United Nations, 2019:4-5）。

国連事務局は国連加盟国や組織団体に意見を求めた。その結果、100あまりの回答が寄せられたという。そして、国連創設75周年記念準備に関する事務総長特別顧問によって、テーマ分野ごと

に論点が整理され、専門家によるラウンドテーブルが準備された。デジタル・インクルージョンに関する問題（IC）を扱ったフォローアップ・ラウンドテーブルは2019年12月6日に開催された（United Nations, 2019b）。テーマごとに行われたラウンドテーブルの成果は「国連事務総長報告書：デジタル協力のためのロードマップ」として公表された（国際連合、2020）。この報告書にはデジタル・インクルージョンに関する項目が設けられており、とりわけ新型コロナウイルス感染症の影響を懸念する。報告書には次のように書かれている。

新型コロナウイルス感染症拡大により、格差の解消は喫緊の課題となっている。デジタルツールは、数百万の人々にとって命綱であり、直ちに対処しなければ、デジタル・インクルージョンを妨げる障壁が開発を遅らせる既存の障害に上乘せられ、ますます高くなると懸念される。開発途上国に対する新型コロナウイルス収束後の経済支援を考えるには、デジタルツールが全ての人々の前進を加速するインクルーシブなデジタルインフラストラクチャー構築に使用されるよう、復興努力を取り残されたグループだけでなく、これらの国の隅々に向けなければならない。（国際連合、2020:10）

さらに「デジタル能力の構築」の項目では「デジタル能力構築の必要性は重大である。特に開発途上国では、デジタル化の様々な面で持続可能な真の前進を遂げるには、スキル開発と効果的なトレーニングが必要とされる」と指摘されており、政治、経済、社会の状況に合わせたアプローチの開発が課題だという。そして、「これらの課題を克服するには、能力構築の取り組みにおける一貫性と調整能力の強化、そしてソリューションをスケールアップするための一体化した努力」を求めている（国際連合、2020:12）。そして、この報告書は「デジタルの恩恵を十分受けていない人々の

声が届くように、私はデジタル・インクルージョンのためのマルチステークホルダー連合を設立する」と書いている。ここでいう私とはアントニオ・グテーレス国連事務総長を指す。この連合は非公式なネットワークであり、国連加盟国や市民社会グループ、民間セクター、他のステークホルダーがメンバーとなる。そして「デジタル・インクルージョンとリテラシーの両方を測定する方法を確立することにより、インクルーシブなデジタルエコシステムの促進」をめざすという（国際連合, 2020:24）。

国連事務局は、これらの議論の過程でまとめられたデジタル・インクルージョンの定義と解説を「デジタル・インクルージョン」と題した一つの文書にまとめている。この文書には「Roundtable on Digital Inclusion」との表記があり、ラウンドテーブルで用いられた文書だと推測できる。この文書には日付が記載されていないが、ラウンドテーブルが開催された年が2019年であることを考えると、2019年に作成された文書だと思われる。この文書は、デジタル・インクルージョンとは「あらゆる人がデジタル技術やサービス、およびそれらに関連する機会を公平で有意義かつ安全に利活用し、創造できること」と定義している。そしてその内容を次のように解説する。

デジタル・インクルージョンは、デジタルテクノロジーにアクセスし、それを体験する際に個人が直面するさまざまな障壁を考慮した、人権に基づく、交差的 (intersectional) で、社会全体の政策とマルチステークホルダーのアプローチと行動によって可能となる。人権はオフラインと同様にオンラインでも促進、保護、尊重、享受されるべきであり、デジタル世界では誰一人として取り残されないよう、個人の特定のニーズを考慮する必要がある。デジタル・インクルージョンは、既存の構造的な社会的不平等を解消し、すべての人の幸福を向上させることをめざすべきである。オンライン上の誰もが同じ機会を得て、

社会から取り残されることのないよう、公平なインクルージョンをめざさなければならない。接続を望むすべての人のために、インターネット、デジタル機器、サービス、プラットフォーム、関連コンテンツの可用性とアクセシビリティを保証する必要がある。そして、それらへの手頃なアクセス、およびクリティカルなデジタル技術およびその他のスキルや教育、ツールへの手頃なアクセスを保証することである。さらに、安全で差別のないオンライン空間への公平な参加、コンテンツを作成する機会、デジタル機器、サービス、プラットフォーム、ポリシーの設計、開発、テスト、評価において異なるグループを考慮しつつ、参加する機会を保障しなければならない。(United Nations, n.d.:2)

この解説に用いられている交差的アプローチについては解説が必要であろう。人種差別や性、年齢、民族、宗教、言語、文化、地理による差別や障がい者、LGBTQ+ コミュニティへの差別など、社会から疎外された人々はその一つの障壁だけではなく、多様な障壁を持っていることが多い。これらの障壁を個別に捉えるのではなく、重なり合っているものとして捉えて対処する方法が交差的アプローチである。この文書では「経験する障壁は様々であるが、多くのオンライン・ユーザーが複数の変数に共感するため、互いに悪化させる傾向がある。実際、デジタル排除は、いくつかの要因が同時に作用している場合に特に大きな影響を与える」と指摘している (United Nations, n.d.:2-3)。

次に補足説明として挙げられている用語が「デジタル公正 (digital equity)」である。これは、オンライン環境が利用できる人とできない人との間の格差だけではなく、テクノロジーを効率的に利用できる人とアプリやサービスのごく一部を受動的に消費している人の間にも当てはまる。デジタル公正の原理では、公正を実現するために、不利なグループに対してより積極的な支援や補助を行うことが求められる。このような条件のもとで

デジタル・インクルージョンを実現するためには、収集するデータを細分化する必要が求められる。この文書では「単に性別、女性と男性に特化したデータで集計するのではなく、それに加えて、排除の交差的性質とそれを是正するための政策介入の正確なポイントを理解するために、例えば能力、移住や移動の状況、年齢、場所（都市／農村を超えて）、先住民のアイデンティティ、教育、所得で集計したデータを含める必要がある」と述べられている (United Nations, n.d.:3)。さらに、この文書は新型コロナウイルス感染症パンデミックの影響についても触れている。「接続することは贅沢ではなく、生命線であることが証明された」と述べられており、公共の Wi-Fi だけでは不十分だという。「パンデミックによって、教育、仕事、医療サービスといった日常的な機能がオンライン化され、多くの場合、自宅内で行われるようになった」ことが大きな要因である (United Nations, n.d.:4)。

この文書はデジタルリテラシーについても触れている。「デジタル・インクルージョンは、ユーザーが自分自身と他者の利益のために技術を効率的に使用する能力も含む」という。しかし、同時に「デジタル化が進む世界で活躍するためには、基本的なデジタルスキル以上のものが必要」だと指摘する。例として挙げられているのが「21世紀型スキル」であるが、ここには「(1) 学習とイノベーションのスキル: 批判的思考と問題解決、コミュニケーションとコラボレーション、創造性、イノベーション、(2) デジタルリテラシーのスキル: 情報リテラシー、メディアリテシー、ICT リテラシー、(3) キャリアと生活のスキル: 柔軟性と適応性、自発性と自己管理、社会的および異文化交流、生産性と説明責任」が含まれるという (United Nations, n.d.:5)。さらに、参加については「インターネットは、障害者や先住民など、オフラインの世界で声を上げることが困難な多くの人々にとって、エンパワーメントやアドボカシーのためのツールとなりえる。しかし、包摂的なテクノロジーガバナンスの欠如は、有意義な市民参加を制限し、オン

ライン空間を安全かつ保護する政府や企業の能力に対する信頼をさらに低下させる可能性がある」と参加の持つ可能性を認識しつつ、有効なガバナンスの欠如がもたらす問題への懸念を示している (United Nations, n.d.:6)。

このように国連は2018年の国連事務総長による「デジタル協力に関するハイレベル・パネル」の設置以降、継続的に議論を積み重ねてきた。ここには教育分野も含まれているが、決してそれにとどまらず、社会政策全般に渡っている。なお、国連の系譜は国連事務局によるプログラムだけではない。もう一つの系譜としてユネスコが主導する系譜もある。当然のことながら、ユネスコは国連の付託を受けて活動しており、ユネスコの系譜もまた国連の系譜に含まれる。ユネスコは2003年に「知識社会に向けて」を発表した。当時はデジタル社会という表現はまだなかったが、デジタル・インクルージョンにつながる視点はすでにあつた。同報告書には「アクセス、インクルージョン、参加に対する願望が高まっていることが示すように、新たな開発と貧困対策のニーズが出現し、国際レベルでの激しい議論の焦点となり続けている。新たな知識社会における市民の参加、アクセス、インクルージョンの様式は、完全に見直される必要がある」と書かれている (UNESCO, 2003:189)。そして、同じ国連機関である国際電気通信連合 (ITU) とともに2010年にブロードバンド委員会を設立し、2012年に「ブロードバンドの現状2012: すべての人のためのデジタル・インクルージョンの達成」(UNESCO, 2012) を発表する。この報告書は同じ年に開催された国連リオ+20会議の影響を受けたものであり、リオ+20会議の成果である「ICT、特にブロードバンドネットワークとサービスへのアクセスの改善に向けて取り組み、デジタル・デバイドを解消することが不可欠であり、この点において国際協力が寄与することを認識する」(United Nations, 2012:8) という一文が引用されている。その上で、「ブロードバンドはすべての人にデジタル・インクルージョンを実現し、世界中の政策、社会、開

発の成果を変革し続けることができる」と主張するのである (UNESCO, 2012:5)。ユネスコのブロードバンド委員会は、2020年に報告書「ブロードバンドの現状 2020：デジタル不平等への取り組み、行動のための10年」(UNESCO, 2020)を公刊した。

一方、ユネスコは2018年に「低スキル・低識字者のためのデジタル・インクルージョン：展望評価」(UNESCO, 2018)を公表する。これは「スキルや識字レベルが低い人々がよりインクルーシブで、アクセシブルで、デジタル機器を使いこなせるように、教育部門以外のテクノロジー・ソリューションをどのように設計するか、インクルーシブなデジタル・ソリューションを効果的に利用するためにはどのようなスキルが必要か、インクルーシブなソリューションを成功させるためには環境全体にどのような特徴が必要か」といった教育分野におけるデジタル・インクルージョンの問題を真正面から扱ったものであり、対象者には読み書きのできない非識字者も含まれている。具体的には少なくとも25カ国から、農村部と都市部の両方で実施された32のプロジェクトをとりあげ、レビュー分析を行っている。分析に際しては、EUのDigComp2.1市民のためのデジタルコンピタンス・フレームワークを用いて、コンピタンスと習熟度のレベルを分類している。フレームワークとしては、情報とデータリテラシー、コミュニケーションとコラボレーション、デジタルコンテンツの作成、安全性、問題解決の5つの能力分野を設定し、さらに21のデジタルコンピテンシーと各コンピテンシーにおける基礎、中級、上級、高度専門の4つの習熟度レベルを設定した (UNESCO, 2018:8-9)。本稿はこの報告書の内容に深入りする余裕はないが、得られた知見のうち重要な点についてはすでに坂本 (2018) に次のように記している。「識字能力がなければデジタル機器は使えないという考え方はユネスコの調査を通じて誤りであることが明らかになりつつある。識字教育とデジタルリテラシー教育を一体的に進める必要性が示唆されているからである。ユ

ネスコのデジタル・インクルージョンは、識字教育を含むものであり、それを可能にするのが、デジタル技術開発を含むデジタル・ソリューションである」(坂本, 2018:7-8)。

このように国連およびユネスコのデジタル・インクルージョン論の系譜を概観すると、「デジタル社会形成基本法」の理念への繋がりや差異を検討できる。本章冒頭に示したように、「デジタル社会形成基本法」は全ての国民を対象に「情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会」を謳っており、デジタル・インクルージョンの理念が含まれていると言える。また、ICT基本法を受け継いだ「デジタル社会形成基本法」第24条「デジタル社会の形成に関する施策の策定に当たっては、高度情報通信ネットワークの利用及び情報通信技術を用いた情報の活用に必要な能力における格差が生じないように、全ての国民が当該能力を向上させることができるようにするための教育及び学習を振興するために必要な措置が講じられなければならない」もあわせると、デジタル・インクルージョン教育政策を指向しているということもできる。

また、この法律をもとに2022年6月に閣議決定された「デジタル社会の形成に関する重点計画」では、「デジタル社会における情報リテラシー、人権・プライバシー・アイデンティティ等に係る意識改革に向け、デジタル・インテリジェンスに関する国際的な取組も参考に、民間団体等の活動も支援しつつ、国や地方公共団体においてもその普及啓発を促進していく必要」が指摘されており、国連やユネスコなどの取り組みへの意識がなされているが、その内容については決して十分とはいえない (内閣府, 2022)。例えば、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。公共図書館や公民館、生涯学習センター、博物館など公共セクター、各種学

校はデジタル・インクルージョンを含むデジタル・シティズンシップ教育の課題に真剣に取り組む必要がある。

### 3. 消費者教育とデジタル・シティズンシップ

今日、注目すべきなのは消費者教育の領域におけるデジタル・シティズンシップ教育への注目である。そこには合理的な理由があった。それは消費者教育の土台となる法律「消費者教育の推進に関する法律」（以降、「消費者教育推進法」と略記）の存在である。「消費者教育推進法」が成立したのは2012年8月であるが、この法律には「消費者市民社会」という用語が使われている。この法律によると、「消費者市民社会」とは「消費者が、個々の消費者の特性及び消費生活の多様性を相互に尊重しつつ、自らの消費生活に関する行動が現在及び将来の世代にわたって内外の社会経済情勢及び地球環境に影響を及ぼし得るものであることを自覚して、公正かつ持続可能な社会の形成に積極的に参画する社会」である。そして「消費者が主体的に消費者市民社会の形成に参画する」ことが求められている。つまり、消費者は単に商品を購入する人ではなく、消費活動が世界に対して及ぼす影響を理解しながら、持続可能な社会の形成に参画することが求められる。この考え方は今日ではよく知られているSDGs（持続可能な開発目標）と重なっている。

「持続可能な開発」は1992年にリオ・デ・ジャネイロで開催された国連環境開発会議（地球サミット）による「環境と開発に関するリオ宣言」（国際連、1992）から普及し始めた。この宣言には27の原則が謳われている。その第8原則は「各国は、すべての人々のために持続可能な開発及び質の高い生活を達成するために、持続可能でない生産及び消費の様式を減らし、取り除き、そして適切な人口政策を推進すべきである」であり、消費が意識されている。さらに第10原則では「環境問題は、それぞれのレベルで、関心のある全

ての市民が参加することにより最も適切」であり、「各国は、情報を広く行き渡らせることにより、国民の啓発と参加を促進しかつ奨励しなくてはならない」と述べられている。そして、第21原則には「持続可能な開発を達成し、すべての者のためのより良い将来を確保するため、世界の若者の創造力、理想及び勇気が、地球的規模のパートナーシップを構築するよう結集されるべきである」と述べられており、持続可能な開発のための教育の根拠となった（国際連合、1992）。2001年には「ミレニアム開発目標（MDGs）」が採択された。そしてその翌年の2002年には、ヨハネスブルグで「持続可能な開発に関する世界首脳会議」が開催され、「国連持続可能な開発のための教育の10年（DESD・2005～2014年）」が宣言されたのである。

2015年9月国連「持続可能な開発サミット」が開催され、SDGsを全会一致で採択した。「消費者教育推進法」は、MDGsからSDGsへと発展する過渡期に作られたことになる。この法律には社会の「デジタル化」については何も書かれていないが、2012年はすでにスマートフォンが急速に普及しつつあった時期である。誰もがスマートフォンを持つ時代になるとこれまでは考えられなかったさまざまな問題が起きようになった。それと同時に新たなメディアを通じて社会の課題解決に向けた議論や運動を起こすことも可能となった。つまり、市民はデジタル時代の「消費市民社会」の担い手になることが求められていったのである。

2022年3月31日、文部科学省は「消費者教育の今後の在り方（提言）」（文部科学省、2022a）を公表した。この提言はSDGsを強く意識したものであり、「ひとりひとりの市民の消費活動を通じた取り組みが求められており、その解決に向けた不断の努力と、地球や社会への影響をも考えた倫理的・自覚的な消費行動が求められ、まさに消費者市民の育成こそが、人類の未来を拓くための鍵となってきている」と述べられている。そして、「消費者教育推進法」を引き合いに出しながら、「現



下の消費生活は、大量消費、大量廃棄の従来型のものからの脱却は未だ道遠しの様相であり、世界と地域の将来を見据えた教育活動や啓発活動、さらには、そのための関係機関・組織などの連携・協働を、いっそう充実させていかなければならない」と指摘する。

この提言の「今後の消費者教育における方向性」としてSDGsの観点から「地球市民的な、将来世代にも責任を負える消費活動を行う消費者」を想定し、「批判的思考力、意思決定力を基礎としたあるべき社会の姿としての持続可能な社会構築への積極的な参画力の育成の観点から、他者理解の上に消費者の権利と義務を行使し得る消費者市民を育てる」ことが重要だとする。そして「デジタル環境の中で、あるいはデジタル環境と実世界の環境との間を行き来しながら社会や他の人々に関わる際に必要な基本的な知識・理解、能力、態度に関する教育と消費者教育との密接な連携が不可欠」という。より具体的にはデジタル・シティズンシップ教育との連携である。脚注ではあるが、「責任を持ってデジタル技術を使い、人権に配慮し社会に対し積極的に行動する能力」である「デジタル・シティズンシップ」教育と連携することも考えられると指摘されている。そして「デジタル社会における消費行動について自ら学び、考え、

行動する消費者を育むことが大切」であり、「自らの消費生活を安心・安全で豊かなものにするのみならず、ともすれば孤立しがちな脆弱性のある消費者も含めて共に支え合う消費社会を作るという消費者市民社会の視点が重要」と述べられている（文科省,2022a:9）。とりわけこの提言で注目すべきは、公共セクターの重視である。この提言は「消費者教育が持続可能で公正・公平な地域社会をめざすものであるなら、それは社会教育と軌を一にするものであり、公民館・図書館・博物館には消費者教育推進の契機とヒントが豊富に潜んでいる」と指摘されている（文科省,2022a:13）。この提言を受け、2022年5月13日に開催された消費者教育推進委員会では、デジタル・シティズンシップについて「消費者教育とも関わりの深い、そしてこれからの世の中にとって、生きていく消費者にとっては本当に必須の教育分野」との発言があった（文科省,2022b）。

一方、消費者庁管轄の消費者教育政策については、「消費者教育の推進に関する基本的な方針」がある。この方針は2013年に閣議決定され、2018年に変更が行われている（消費者庁,2018）。主な変更点は、若年者への対応、消費者の特性に配慮した体系的な消費者教育の推進、そして高度情報通信ネットワークへの対応である。

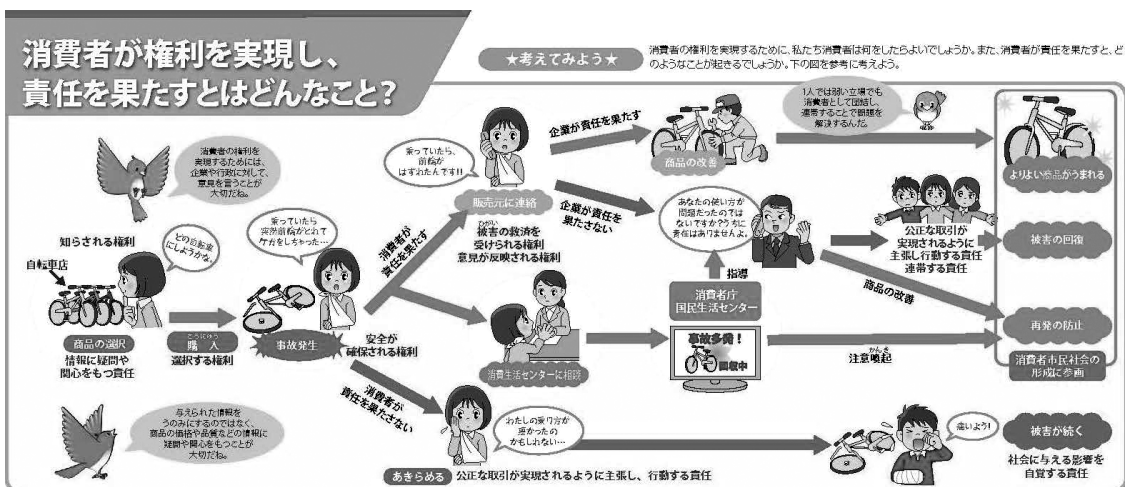


図1 消費者が権利を実現し、責任を果たすとはどんなこと

消費者庁「消費者センスを身につけよう」(pp.10-11)より引用

この方針は2022年になってから再び見直しが進められている。芳賀高洋は、消費者庁が公表している中学生向け消費者教育教材「消費者センスを身につけよう」(2)の「消費者が権利を実現し、責任を果たすとはどんなこと？」(図1)を紹介している(消費者庁, 2019:10-11)。そして、「情報利用者としてのデジタル市民の権利と責任を考えるうえで、とてもよいヒントを与えてくれます」と書いている(坂本他, 2022:161)。この図は消費者が果たすべき責任と「消費者市民社会形成に参画」との間の関係を図式化したものだが、芳賀はデジタル・シティズンシップの考え方と重なることを指摘したのである。

消費者庁の消費者委員会は2022年9月2日に「消費者教育の推進に関する基本的な方針の変更に向けての意見」を発表した。そして同年10月28日に開催された第33回消費者教育推進会議で「変更案」を検討している。変更の要点は3つである。一つは「SDGs達成に向けて、消費者市民社会の一員として行動する消費者の育成」である。よりSDGsの観点が強調され、「消費者が、消費者市民社会の一員として、自らの行動が社会・経済及び地球環境等により良い影響を与え得ることを認識し、『自立した消費者』として考え、行動できることが重要」と述べられている。二つ目が「デジタル社会における消費者被害の未然防止と被害回復に向けた対応」であり、三つ目が「消費者教育の効果測定」である(消費者庁, 2022a:1-3)。デジタル・シティズンシップに関わる内容は2つ目であるが、「消費者教育の推進に関する基本的な方針(案)」では、「消費者としては、デジタルを賢く利用するため、デジタル社会において個人情報やデータの持つ意味も理解し、セキュリティやリスクを自ら管理・配慮する必要があることについての意識や、デジタル取引に伴う消費者トラブルから自らを守るための知識を持つとともに、接する大量の情報に対する批判的思考力や、情報モラルを含め適切に情報収集・発信する力を身に着ける必要がある」と記されている(消費者庁, 2022b:4)。

デジタル・シティズンシップという用語はないが、情報モラルという用語と批判的思考力が並列している点が注目できる。情報モラル教育の目的は「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」であり、具体的には「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」である。ここには批判的思考力の育成は含まれていない(文部科学省, 2020:35)。

第33回消費者教育推進会議議事録には、批判的思考力について「消費者市民社会の中核概念の一つ」(消費者庁, 2022c:13)、「デジタル化の推進のときの批判的思考力のところも、やはり消費者市民社会にちゃんとそれが裏づけられた考えられ方だということをきちんと書き込む」(消費者庁, 2022c:15)といった発言があり、「幅広い世代に対応した、消費生活に関する基本的な知識や批判的思考力等の「消費力」を身につけるような新たな教材につきまして、今回、新たに開発する」(消費者庁, 2022c:34)とまとめられている。文科省の消費者教育推進委員会の議論に比べると、リスクの回避をより強調されており、情報モラルという用語も使用されているが、それだけでは対応できないことが理解されつつあることを意味していると考えられる。

また、2022年12月27日に開催された「第8回 ステルスマーケティングに関する検討会」の議事録には、ステルスマーケティングについて「消費者の情報技術の利用における、適切で責任ある行動規範といわれているデジタルシティズンシップ、これの教育の一環として考えていく必要」を指摘する発言がある(消費者庁, 2022d:8)。

消費者教育の専門である武庫川女子大学の吉井美奈子は「これまで、情報社会の中で必ずしも主体的な消費者育成を検討出来てきたとは言えず、今後は情報教育ではなく消費者教育でデジタル・シティズンシップ教育を実践することが重要」、

「近い将来、デジタル・シティズンシップ教育も、消費者教育におけるシティズンシップ育成のために行われる教育の1つとして捉えられる日が来るだろう」と指摘している(吉井, 2022:20-21)。このように、消費者教育の世界では、情報教育分野で注目を浴びているデジタル・シティズンシップという考え方が少しずつ導入されつつある。それは何よりも消費社会がデジタル化されつつあり、その影響は単なる消費方法の一つが増えたのではなく、シティズンシップ教育としての消費者教育への発展を志向しているといえる。

一方、欧州評議会はデジタル・シティズンシップ教育と消費者教育の関連について次のように指摘している。

消費者教育には、消費者としての権利の認識と、製品やサービスが他者の権利を搾取・侵害した場合における権利と責任の適用という2つの側面がある。インターネットは、デジタル市民が現代社会における消費者としての選択肢を理解するためのツールとして、また、デジタル市民が自らの権利を取り戻すためのメディアとして活用することができる。(Council of Europe, n.d.)

この観点から見ると、日本におけるデジタル時代の消費者教育の文脈は、社会に対する責任とリスクの回避という側面がより強く、権利の認識と適用という側面が弱いことがわかる。他方、学校教育対象のデジタル・シティズンシップ教材はすでにいくつか作られており、(坂本他, 2022)には10の事例が紹介されている。また、STEAM Libraryにも「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」というタイトルで8つの教材が用意されている(国際大学 GLOCOM, 2022)。これらの教材はアメリカのコモンセンス財団のデジタル・シティズンシップ教育カリキュラムの考え方を参考に作られている。この教材は全米の7割の学校が使用している。内

容も洗練されており、その特徴の一つは、自分へ責任(Self)、コミュニティの責任(Community)、そして世界への責任(World)と3つの責任を同心円状に描いた「責任のリング」という考え方が中心にあることである。自分への責任がモラル、コミュニティへの責任が倫理、そして世界への責任がシティズンシップに対応する。世界への責任はSDGsと重なる。同時に、コモンセンスの教材もまた、消費者の権利の側面を強調していることを忘れてはならない。コモンセンスは「消費者として、私たちは皆、オンライン・プライバシーに対する権利を持っている。脆弱な集団である子どもには、特別なプライバシーの権利と保護がある」と指摘している(Common Sense, 2021:32)。さらに、「メディアの消費者および作成者としての子どもの役割を重視している」のである(Common Sense, 2021:48)。

デジタル・シティズンシップ教育という考え方の土台にはシティズンシップ教育がある。もともとデジタル市民とはデジタルツールを用いて社会に参画する市民のことをいう。デジタル・シティズンシップとはそのために必要な資質や能力のことである。わかりやすく言い換えれば、デジタル市民教育によって身につく力のことだと言えるだろう。社会教育の場は、教育ではなく、デジタル市民生涯学習といっても良いかもしれない。それは社会に対する責任や危険回避能力だけではなく、権利意識とその適用能力を有したデジタル市民の形成をめざすものである。

#### 4. 小結

本稿はデジタル・インクルージョンと消費者教育という二つの領域に関する議論を整理することによって、学校教育外のデジタル・シティズンシップ教育の展望を試みたものである。「デジタル社会形成基本法」および「デジタル社会の実現に向けた重点計画」は、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」や「皆で支え合うデジタル共生社会」といった標語によって、デジタル・イン

クルージョンの理念を謳っており、デジタル社会におけるあらゆる活動への参画は、デジタル・シティズンシップへとつながる視点を有していると言える。

しかし、もう一度デジタル・シティズンシップの基本原理に立ち戻る必要がある。欧州評議会によるデジタル・シティズンシップの定義によると、デジタル・シティズンシップとは「デジタル技術を利用して社会に積極的に関与し、積極的に参加する能力」である。この「社会」とはデジタル社会ではなく、社会そのものである。この点を考慮するならば、改めてデジタル社会とはデジタル空間の社会ではなく、デジタルテクノロジーが社会の基盤に位置づくとともに、それらのテクノロジーを民主主義の発展のために活用する社会であることを再確認する必要がある。だとするならば、デジタル・シティズンシップ教育は、デジタル・インクルージョンや消費者教育を土台にしつつも、権利意識を有する市民自身による自己教育運動として定義する必要があるだろう。同時に、社会的なインクルージョンの実現のためには、デジタル・シティズンシップ教育に対して公共セクターは大きな役割を担う。そのためには、市民や公共セクターの担い手は、人権と民主主義の理念を基礎として、これらの問題により強い関心を持ち、実践と運動に関与することが求められている。それこそがデジタル・シティズンシップなのである。

#### 参考文献

Common Sense. (2021). Teaching Digital Citizens in Today's World). Retrieved February 19, 2023 from : <https://www.common-sense-education-digital-citizenship-research-background.pdf>

Council of Europe. (n.d.). Consumer Awareness. Retrieved February 19, 2023 from : [https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-](https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/consumer-awareness)

[education/consumer-awareness](https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/consumer-awareness)

Council of Europe. (2020). Digital Citizenship Education Trainers' Pack. Retrieved February 19, 2023 from : [https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/8163-digital-citizenship-education-trainers-pack.html?fbclid=IwAR1LW\\_wywGO7O01FCTZ6VctTfsZgkTOYeGhkFiU5x3iC3m-oR6oH0Ri80Hs](https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/8163-digital-citizenship-education-trainers-pack.html?fbclid=IwAR1LW_wywGO7O01FCTZ6VctTfsZgkTOYeGhkFiU5x3iC3m-oR6oH0Ri80Hs)

UNESCO. (2003). Towards Knowledge Societies. Retrieved February 19, 2023 from : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843>

UNESCO. (2012). The State of broadband 2012: achieving digital inclusion for all. Retrieved February 19, 2023 from : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000218226?posInSet=2&queryId=732fb466-53c2-4cdd-8579-d291f895c506>

UNESCO. (2020). The State of broadband 2020: tackling digital inequalities, a decade for action. Retrieved February 19, 2023 from : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378362?posInSet=1&queryId=732fb466-53c2-4cdd-8579-d291f895c506>

United Nations. (n.d.). Digital Inclusion. Retrieved February 19, 2023 from : [https://www.un.org/techenvoy/sites/www.un.org/techenvoy/files/general/Definition\\_Digital-Inclusion.pdf](https://www.un.org/techenvoy/sites/www.un.org/techenvoy/files/general/Definition_Digital-Inclusion.pdf)

United Nations. (2012). Rio+20 outcome document: The future we want. Retrieved February 19, 2023 from : <https://www.unep.org/resources/report/rio20-outcome-document-future-we-want>

United Nations. (2019a). the age of digital interdependence. Retrieved February 19, 2023 from : <https://www.un.org/en/pdfs/DigitalCooperation-report-for%20web.pdf>

United Nations. (2019b). HLP Follow up

- Roundtable 1C Digital Inclusion - 1st Session Summary. Retrieved February 19, 2023 from: <https://www.un.org/en/pdfs/HLP%20Followup%20Roundtable%201C%20Digital%20Inclusion%20-%201st%20Session%20Summary.pdf>
- 稲葉一将 (2022) 子どものデータ連携と行政組織における調整の強化—子ども家庭庁新設の地方自治への影響—、『保育・教育のDXが子育て、学校、地方自治を変える』稲葉一将・稲葉多喜生・児美川孝一郎著、自治体研究社
- 国際連合 (1992) 環境と開発に関するリオ宣言 [https://www.env.go.jp/council/21kankyo-k/y210-02/ref\\_05\\_1.pdf](https://www.env.go.jp/council/21kankyo-k/y210-02/ref_05_1.pdf) (2023年2月19日最終アクセス)
- 国際連合 (2020) 国連事務総長報告書デジタル協力のためのロードマップ [https://www.un.org/en/content/digital-cooperation-roadmap/assets/pdf/JPN\\_DIGITAL\\_ROADMAP.pdf](https://www.un.org/en/content/digital-cooperation-roadmap/assets/pdf/JPN_DIGITAL_ROADMAP.pdf) (2023年2月19日最終アクセス)
- 国際連合広報センター (2019) 国連の独立パネル、包括的なデジタルの未来構築に向けた報告書と提言を発表 (プレスリリース日本語訳) [https://www.unic.or.jp/news\\_press/info/33547/](https://www.unic.or.jp/news_press/info/33547/) (2023年2月19日最終アクセス)
- 坂本句 (2021) 基礎教育保障としての批判的デジタル・インクルージョン: デイスインフォデミックへの対応を中心に、「基礎教育保障学研究」5、基礎教育保障学会
- 坂本句 (2023) デジタル・インクルージョンと公共図書館の役割、「法政大学司書課程年報」12、法政大学資格課程
- 坂本句・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井 聡一郎・芳賀高洋他 (2022) 『デジタル・シティズンシップ・プラス: やってみよう! 創ろう! 善きデジタル市民への学び』、大月書店
- 消費者庁 (2011) 中学生向け消費者教育教材「消費者センスを身につけよう」 Retrieved February 19, 2023 from: [https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_education/public\\_awareness/teaching\\_material/material\\_004/](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_education/public_awareness/teaching_material/material_004/) (2023年2月19日最終アクセス)
- 消費者庁 (2018) 消費者教育の推進に関する基本的な方針 (基本方針) [https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_education/consumer\\_education/basic\\_policy/](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_education/consumer_education/basic_policy/) (2023年2月19日最終アクセス)
- 消費者庁 (2022a) 「消費者教育の推進に関する基本的な方針」の見直しについて [https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting\\_materials\\_5/assets/meeting\\_materials\\_5\\_221028\\_07.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting_materials_5/assets/meeting_materials_5_221028_07.pdf) (2023年2月19日最終アクセス)
- 消費者庁 (2022b) 消費者教育の推進に関する基本的な方針 (案) [https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting\\_materials\\_5/assets/meeting\\_materials\\_5\\_221028\\_03.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting_materials_5/assets/meeting_materials_5_221028_03.pdf) (2023年2月19日最終アクセス)
- 消費者庁 (2022c) 【議事録】 第33回消費者教育推進会議 [https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting\\_materials\\_5/assets/meeting\\_materials\\_5\\_221205\\_0001.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting_materials_5/assets/meeting_materials_5_221205_0001.pdf) 2023年2月19日最終アクセス)
- 消費者庁 (2022d) 第8回 ステルスマーケティングに関する検討会 議事録 [https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/meeting\\_materials/assets/representation\\_cms216\\_230201.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/meeting_materials/assets/representation_cms216_230201.pdf) (2023年2月19日最終アクセス)
- 国際大学 GLOCOM (2022) 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 <https://www.steam-library.go.jp/content/132> (2023年2月19日最終アクセス)
- 堀田龍也 (2021) 初等中等教育のデジタルトランスフォーメーションの動向と課題、「日本教育工学会 論文誌」45(3) <https://www.jstage.jst.go.jp/article/>

ijet/45/3/45\_45140/\_pdf/-char/ja (2023 年 2 月 19 日最終アクセス)

文部科学省 (2020) 教育の情報化に関する手引 - 追補版 -

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/mext\\_00117.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_00117.html) (2023 年 2 月 19 日最終アクセス)

文部科学省 (2022a) 消費者教育の今後の在り方 (提言)

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shougai/025/025\\_10/index.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/025/025_10/index.htm) (2023 年 2 月 19 日最終アクセス)

文部科学省 (2022b) 令和 4 年度消費者教育推進委員会 【議事概要・配付資料】

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shougai/025/025\\_10/siryo/mext\\_00002.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/025/025_10/siryo/mext_00002.html)

(2023 年 2 月 19 日最終アクセス)

内閣府 (2022) デジタル社会の実現に向けた重点計画 (6 月 7 日)

[https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic\\_page/field\\_ref\\_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/fedb5d96/20220607\\_policies\\_priority\\_outline\\_15.pdf](https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/fedb5d96/20220607_policies_priority_outline_15.pdf) (2023 年 2 月 19 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) リ

アルゼミ東京 <https://www.jdice.org/?p=1834>

(2023 年 2 月 19 日最終アクセス)

吉井美奈子 (2022) 情報社会における主体的な消費

者育成—デジタル・シティズンシップ教育の意義と課題一、「消費者教育」、42 巻、日本消費者教育学会

本研究は JSPS 科研費 21H00548 の助成を受けたものである。

---

# New Developments in Digital Citizenship Education in Japan: A Perspective on Digital Inclusion and Consumer Education

SAKAMOTO Jun

---

In the field of Japanese school education, digital citizenship education is often seen as a substitute for information morals education. However, digital citizenship education is a broader concept than information morals education and includes social education. In particular, the Basic Law for the Formation of a Digital Society, which was enacted in 2021, has the philosophy of digital citizenship and digital inclusion.

This paper organizes the process and outcomes of policy formation for digital inclusion that have been carried out by the United Nations and UNESCO to date and compares them with the policy in Japan under the Basic Law for the Formation of

a Digital Society. In Japan, the concept of digital citizenship has also been applied to consumer education policies. I will examine trends in consumer education policies in digital citizenship education overseas and evaluate the relationship between consumer education and digital citizenship education in Japan.

From these studies, the following can be concluded. Japan's digital inclusion policies lack policies for vulnerable groups and public sector initiatives. Consumer education policies also lack awareness of consumer rights. These are challenges for the future digital citizenship education movement of Japanese citizens and professionals.