

市民のデジタルコンピタンスと デジタルシティズンシップの動向

豊福晋平 (国際大学GLOCOM)

Q1:DCの背景と経緯は？

利用制限的アプローチから デジタル・シティズンシップへ

1990年代の米国において
学校での情報機器の不適切な利用が問題化

利用規定(AUP)による利用制限を生徒に課す事に対応しようとしたが、効果がないことが分かり

コンピュータ倫理の考え方を応用しながら、デジタル・シティズンシップの考え方を採用するに至った。

DCの定義と拡張

坂本旬(2022) 教育政策としてのデジタル・シティズンシップの可能性,日本教育政策学会年報 第29号 pp.25-38

- 2007年 国際教育工学会(ISTE) 生徒用情報教育基準(NETS)

“技術利用における適切で責任ある行動規範”

- 2016年 改訂:
 - +生活、学習、仕事基盤としてのソーシャル・メディアを意識
- 2019年 改訂:
 - +偽情報対策・メディアリテラシーファクトチェック

DCの9要素

Ribble, Mike & Park, Marty (2019) The Digital Citizenship Handbook for School Leaders, Fostering Positive Interaction Online. ISTE.

情報技術とオンラインリソースの公平な配分
すべての人が電子的に社会に完全に参加出来るようにすること

- ① デジタル・アクセス
- ② デジタル・コマース
- ③ デジタル・コミュニケーション & コラボレーション
- ④ デジタル・エチケット
- ⑤ デジタル・フルーエンシー
- ⑥ デジタル健康福祉
- ⑦ デジタル法
- ⑧ デジタル権利と責任
- ⑨ デジタル・セキュリティとプライバシー

米国Commonsense財団DC教材 (米国学校の7割以上で採用)

6

“批判的に考え、責任をもってテクノロジーを使用し 学習・創造・参加すること”



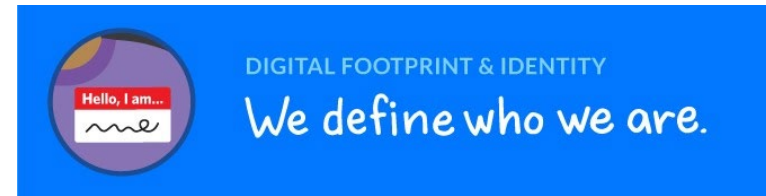
プライバシーとセキュリティ
みんなのプライバシーに気を配る



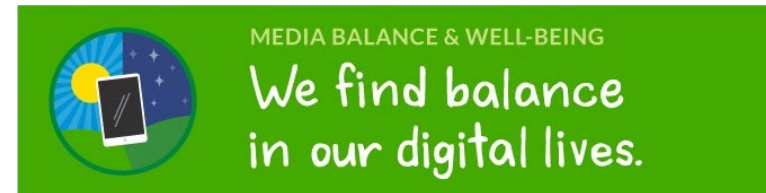
対人関係とコミュニケーション
言葉と行為のパワーを知る



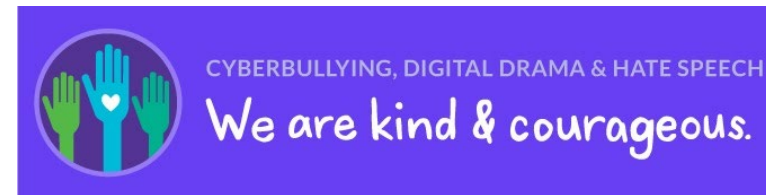
ニュース・メディアリテラシー
批判的思考と創造



デジタル足跡とアイデンティティ
私は誰なのかを自分で決める



メディアバランスとウェルビーイング
デジタル生活にバランスを見出す



ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ
親切と勇気

DC定義の2側面

Laure Lu Chen, et al.(2021)

Conceptualization and measurement of digital citizenship across disciplines,
Educational Research Review 33

- DCに関する査読付き論文で定義があるのは65本(57%)
- 25本はRibbleら(2007;2011;2015)

“技術利用における適切で責任ある行動規範”

Ribble & Bailey, (2007, p.10)

- デジタルコンピタンスに重点 教育関係で多く採用
- 15本はMossbergerら(2007)

”オンラインで社会に参加する能力”

Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007)

- デジタル社会参加に重点 倫理・哲学・歴史・社会学・メディアコミュニケーション・政治で多く採用
- 教育・政治・法・倫理では両者を採用＝DCの概念化に学問的な隔たりはない

Q2:省庁ごとのコンピタンス
設計は妥当か？
全世代を包括する構造の必要性

デジタル・シティズンシップとは

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“デジタル技術の利用を通じて、
社会に積極的に関与し、参加する能力のこと”

デジタル・シティズンシップは、コンテンツの作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなど、あらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現することができます。効果的なデジタル・シティズンシップは、幅広いデジタル・コンピテンシーに加え、オンライン消費者意識、オンライン情報とその情報源の批判的評価、インターネットのプライバシーとセキュリティの問題に関する知識など、デジタル・シティズンシップに特化した能力も求められます。また、他者の尊重、共感、民主主義や人権の尊重など、幅広い一般的な市民活動能力にも依拠します。

→DCを民主主義とシティズンシップ教育として明示

デジタル・シティズンシップ教育とは

10

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

“優れたデジタル市民になるために
必要な能力を身につけることを目的とした教育”

デジタル・シティズンシップ教育は、若者に特定の信念を受け入れたり、オンライン上の特定の政治活動に参加するよう説得することではありません。むしろ、新しいテクノロジーがもたらす機会を考慮し、情報に基づいた選択ができるようになることを目的としています。

なぜデジタル・シティズンシップ教育なのか

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

11

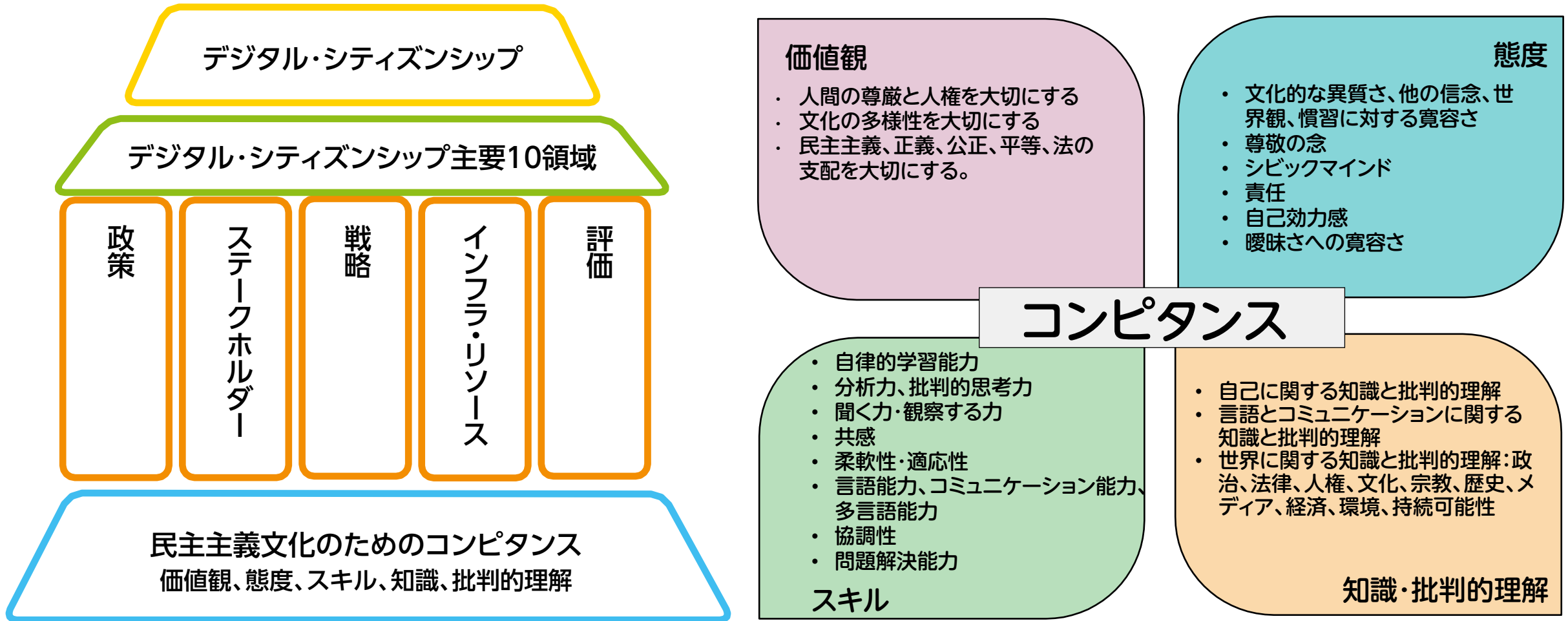
“効果的なデジタル・シティズンシップ能力は
自然に身に付かず、学んで実践する必要がある”

若者は「デジタルネイティブ」でも、新しいテクノロジーが生活にもたらす影響について、市民・社会の一員として理解しているとは限りません。また、テクノロジーの恩恵を受けると、中途退学やいじめ、ネット荒らし、過激化の犠牲になる人との間に格差が広がっています。

教育は、若者がインターネットのリスクや落とし穴から身を守るだけでなく、有能なシティズンとして、社会のためにデジタル技術を積極活用する方法を理解させ、若者たちの能力習得を支援する重要な役割を担っています。

デジタル・シティズンシップコンピタンス開発モデルと 民主主義文化のための20のコンピタンス(CDC)

欧州評議会(2022) Digital Citizenship Education Handbook



デジタル・シティズンシップの10領域

13

欧州評議会(2020)Digital Citizenship Education Trainers' Pack

オンラインであること Being Online

- アクセスと包摂
- 学習と創造性
- メディア情報リテラシー

快適なオンライン生活 Well-being Online

- 倫理と共感
- 健康と福祉
- e-プレゼンスとコミュニケーション

オンラインの権利 Rights Online

- 積極的参加
- 権利と責任
- プライバシーとセキュリティ
- 消費者としての気付き

DigComp(Digital Competence Framework for Citizens)

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48883-5, doi:10.2760/490274, JRC128415.

- 労働、職探し、学習、オンラインショッピング、健康に関する情報の取得、社会によるインクルージョン、社会への参加、エンターテインメントといった様々な目的のためにデジタルテクノロジーを安全かつ自信をもって活用できること
(European Commission JRC 2016)
- このような能力には、識字能力、計算能力、科学、外国語のほか、デジタルコンピテンス、起業家としてのコンピテンス、批判的思考、問題解決、学習するための学習スキルなどといった、より横断的なスキルが含まれる

DigComp 2.0 概念参照モデル

Vuorikari ら(2016) の表を中植・森山が翻訳

| コンピテンスの領域(次元 1) | コンピテンス(次元 2) |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 1. インフォメーションとデータリテラシー | 1.1. データ、情報、デジタルコンテンツの閲覧、検索、フィルタリング |
| | 1.2. データ、情報、デジタルコンテンツの評価 |
| | 1.3. データ、情報、デジタルコンテンツの管理 |
| 2. コミュニケーションと協働 | 2.1. デジタルテクノロジーを活用したインタラクション |
| | 2.2. デジタルテクノロジーを活用した共有 |
| | 2.3. デジタルテクノロジーを活用した市民活動への参加 |
| | 2.4. デジタルテクノロジーを活用した協働 |
| | 2.5. ネチケット |
| | 2.6. デジタルアイデンティティの管理 |
| 3. デジタルコンテンツ制作 | 3.1. デジタルコンテンツの開発 |
| | 3.2. デジタルコンテンツの統合と再構築 |
| | 3.3. 著作権とライセンス |
| | 3.4. プログラミング |
| 4. 安全 | 4.1. デバイスの保護 |
| | 4.2. 個人情報とプライバシーの保護 |
| | 4.3. 健康とウェルビーイングの保護 |
| | 4.4. 環境の保護 |
| 5. 問題解決 | 5.1. テクニカルな問題の解決 |
| | 5.2. ニーズの把握とテクノロジーによる対応 |
| | 5.3. デジタルテクノロジーの創造的活用 |
| | 5.4. デジタルコンピテンスギャップの特定 |

Q3:ICT活用リテラシーを どう普及させるか

“デジタル・インクルージョンにはデジタルリテラシーと市民社会参加の要素、すなわちシティズンシップの概念が含まれており、単なる技術の供与ではない。アメリカでのデジタル・インクルージョンの実現にとしては、**公共図書館**が大きな役割を担っている” (坂本2021: 6)

- 情報消費者教育から社会参加・知識構築教育への転換
- 我が国での公共図書館の位置づけの問題
- ライフステージと役割/動機づけの問題
 - 特に学校教育・就業/企業教育以外での学習機会設定が課題

ありがとうございました

 toyofuku@glocom.ac.jp

 @stoyofuku