

デジタル・リテラシーとは何か

批判的デジタル・リテラシーから デジタル・メディア・リテラシーへ

法政大学キャリアデザイン学部教授 坂本 旬

はじめに

日本の教育界ではほとんど使われないが、世界的に使われる用語の一つがデジタル・リテラシーである。日本でのデジタル・リテラシーに関する研究論文としては小柳和喜雄 (2010) や三輪眞木子他 (2014) がある。両者とも、生徒や学生を対象とした調査報告であるが、デジタル・リテラシー概念を厳密に検討しているわけではない。前者論文では、携帯電話やコンピュータを使いこなす能力、後者では、コンピュータを用いた Web 検索や文書作成、表計算、プレゼンテーション用アプリケーションソフトを使いこなす能力として用いられている。日本ではこうしたリテラシーにコンピュータ・リテラシーや ICT リテラシーといった用語をあてることも多い。また、総務省はインターネットの安全な利用を目的とした「ICT メディアリテラシー」、文部科学省はこうした能力を含む上位の能力概念として「情報活用能力」という用語を用いている。

一方、欧米では、デジタル・リテラシーは日本よりもより一般的に用いられる用語である。バックinghamによるとデジタル・リテラシー (またはコンピュータ・リテラシー) とは、ソフトウェアの効果的操作や基本的な情報検索のための最低限のスキルを指すことが多いが、グッドソンとマングンによれば、全体的な目的と実的な意味

という点で、定義が不十分であり、コンピュータ・リテラシーの根拠は、コンピュータ・スキルの職業的な関連性や、コンピュータを使った学習の本質的な価値に関する疑わしい主張に基づいている場合が多く、こうした主張は広く否定されてきたという (Goodson and Mangan 1996:65, Buckingham 2006;2015:23)。一般的な意味でのデジタル・リテラシー (もしくはコンピュータ・リテラシー) という概念が持つ問題点については 2 節以降で検討するが、とりあえずここでは、欧米ではコンピュータや情報機器を利活用する基本的なスキルとしてデジタル・リテラシーという用語は使われてきたことを確認したい。

例えば、アメリカ連邦通信委員会 (FCC 2010) は、アメリカ国内のプロードバンドの導入と利用に関する調査の結果を発表したが、その報告書は家庭にプロードバンドを導入・活用するために必要な基礎的能力としてデジタル・リテラシーという用語を用いている (田中絵麻 2011およびカレント・アウェアネス・ポータル 2010)。この報告書にはデジタル・リテラシーの研究事例として (Hagittai 2009) が紹介されているが、この論文は学生の Web 検索機能の調査したものである。このような用例から、一般的に、デジタル・リテラシーはデジタル機器の活用・応用能力として用いられていると言える。さらに、アメリカでは市民のデジタル・リテラシーの向上は国家

的プロジェクトの一つであった。その重要な目的の一つがデジタル・デバイドの解消である。

一方、より学校教育に即して検討するならば、リブルによるデジタル・シティズンシップの9要素の一つがデジタル・リテラシーであったことを思い出す必要がある。リブルはデジタル・リテラシーを「テクノロジーとテクノロジー活用の教育学習過程」と定義している (Ribble 2015:35)。ただし、リブルは2019年に発行した著書でデジタル・リテラシーに情報リテラシーやメディア・リテラシーを加えて「デジタル・フルーエンシー」へと表現を変えている (Ribble 2019:39)。リブルの定義によれば、教育におけるデジタル・リテラシーは、メディア・リテラシーの概念がそうであるように、単なるテクノロジー活用能力ではなく、その能力を用いた教育学習活動全体を指している。また、次節で検討するが、彼はツールの活用以上のものが含まれるとも述べている。日本で使われている概念としてはITリテラシーや情報活用能力に関係すると考えられる。文科省の学習指導要領に沿って言えば、情報活用能力のうち、情報活用の実践力であり、情報手段の適切な活用にあたるといえる。

しかし、デジタル・リテラシーはテクノロジー(情報技術)の活用や応用能力だけとはいえない理論や実践の潮流がある。例えば、批判的デジタル・リテラシー (Critical Digital Literacy) やデジタル・メディア・リテラシー (Digital and Media Literacy) などである。批判的デジタル・リテラシーはリテラシー研究から生まれた概念であり、主としてイギリスで発展してきた。また、デジタル・メディア・リテラシーは、主としてアメリカのメディア・リテラシー研究の文脈で発展してきた概念である。本稿はデジタル・リテラシーの基本的な概念を確認するとともに、これらの潮流を概観し、日本におけるデジタル・リテラシー教育の可能性や課題を検討する。

1. 図書館とデジタル・リテラシー

すでにリブルの著書の定義を紹介したが、彼はデジタル・シティズンシップに関するISTEの記事の中で、デジタル・リテラシーはツールの活用能力以上のものが含まれていると指摘している。それは「デジタル資料を収集し、評価し、引用する方法」である (Ribble 2020)。この記事が書かれたのが2020年の1月であることを考えると、おそらく前述したようにリブルが2019年の著書の中で書いた「デジタル・フルーエンシー」と同じ意味であると考えられる。ISTEが制定した学習者向け基準の一つとしてデジタル・シティズンシップがあり、その要素の一つがデジタル・リテラシーであるが、それは情報技術の活用だけではなく、デジタル資料の収集、評価、引用を含んだものであると言える。

アメリカ図書館協会 (ALA) デジタル・リテラシー研究チームは、図書館種を越えて用いることのできるデジタル・リテラシーの定義を行った。ALAによると、デジタル・リテラシーとは、「ICTを用いてデジタル情報を発見、理解、評価、創造、伝達する能力であり、認知および技術的スキルの双方を必要とする」。さらにデジタル・リテラシーを持った人は次のようなことができると述べている。

- ・ 多様なフォーマットのデジタル情報を発見、理解、評価、創造し、伝達するために必要とされる多様な技術的・認知的スキルを有している。
- ・ 多様なテクノロジーを適切かつ効果的に利用して、情報の検索、結果の解釈、情報の質の判断ができる。
- ・ テクノロジー、生涯学習、個人のプライバシー、情報管理の間にある関係を理解する。
- ・ これらのスキルと適切な技術を、友人や同僚、家族、時には一般の人々とのコミュニケーションや協働のために用いる。
- ・ これらのスキルを用いて、市民社会へ積極

的に参加するとともに、活力と情報、参加者に満ちたコミュニティに貢献することができる。(ALA Digital Literacy Taskforce 2013:2)

周知のように、図書館とりわけ学校図書館や大学図書館は情報リテラシー支援・教育を行う施設であり、情報リテラシーは必要な情報を見出し、検索、評価、創造する能力である。それに対して、ALAのデジタル・リテラシー概念は、デジタル情報を対象とした情報リテラシーだといってもよい。基本的にリブルのデジタル・リテラシー概念と大きな相違はないが、デジタル・リテラシーのスキルを用いた社会的な関係を持つ人々とのコミュニケーションおよび協働への応用や市民社会への参加、コミュニティへの貢献が含まれており、社会的なリテラシーとして定義づけられているといえる。

すでに市民のデジタル・リテラシー向上がアメリカの国家的プロジェクトの一つであると述べたが、それは図書館政策にも当てはまる。ビサーはアメリカ政府のデジタル・リテラシー政策と図書館との関係について、FCCの全米ブロードバンド計画(NBP)は「図書館の問題に焦点を当てた連邦政府機関である博物館図書館サービス振興機構(IMLS)と米国商務省電気通信情報局(NTIA)に、一般市民にデジタル・リテラシー・プログラムを提供する図書館やコミュニティ組織の能力を構築するよう呼びかけた」と述べている(Visser 2013:107)。それを受けてIMLSは18ヶ月にわたって地域の人々や専門家を交えて検討を行い、報告書「デジタル・コミュニティの構築：行動のためのフレームワーク」を公刊する。この報告書はデジタル・インクルージョンを「個人やグループがICTにアクセスして使用する能力」と定義し、インターネットへのアクセスだけではなく、ハードウェアとソフトウェア、自分と関係するコンテンツやサービス、そしてICTを効果的に活用するためのデジタル・リテラシーを含んでいる(IMLS 2012:1)。より具体的には、デジ

タル・インクルージョンへ向かうための「目標を達成するために情報を見つけ、評価し、利用する能力」(IMLS 2012:25)である。ここで重要なことは、デジタル・インクルージョンはすべての人がデジタル・リテラシーとアクセス環境を有することである。アクセス環境がなければ、国民はアメリカ社会のあらゆる側面に完全に参加することは困難である。この報告書では、デジタル・インクルージョンの内容として次の3点を挙げている

- すべての人が高度なICTの利点を理解している。
- すべての人が高速インターネット接続機器やオンライン・コンテンツに公平かつ手頃な価格でアクセスできる。
- すべての人がこれらの技術を利用して、教育的、経済的、社会的な機会を利用することができる。(IMLS 2012:1)

ビサーによれば、FCCとNTIAは2011年にデジタル・リテラシー支援の取り組みを始め、NTIAはポータルサイトDigitalLiteracy.govを立ち上げてデジタル・リテラシー支援のためのリソースのリンクを提供した。また、FCCは官民パートナーシップ「Connect2Compete」を立ち上げて、低コストのコンピュータおよびインターネット接続支援を行っている。そして、「全国学校給食プログラムによる無料給食の対象となる学齢期の子どもが少なくとも1人いる家庭は、低コストのハードウェアとネット接続を申し込むことができるという。アメリカにおけるデジタル・リテラシー向上政策はデジタル・デバイドの解消のためのデジタル・インクルージョンと不可分なのである。

ビサーはこうした国の政策のもとでの図書館の役割について、「アメリカの図書館と司書は、全国のデジタル・リテラシーとデジタル・インクルージョンの取り組みの最前線にいる」という。そして「デジタル・リテラシーとテクノロジーのトレーニングに従事している図書館のもっとも成功して

いるプログラムは、フォーマルなトレーニングとインフォーマルなトレーニングを組み合わせたものであり、学習者が新たに習得したスキルを実践する機会を提供している」という。さらに、もっともうまくいっている事例は「スキルを単独で教えるのではなく、雇用や金融リテラシーなどの特定の成果に結びつけている」と述べている (Visser 2013:108)。このように、図書館のデジタル・リテラシー支援は学校教育のような生徒への授業として実施するというよりは、むしろ利用者のニーズに即した形で実施される支援である。新たなプロジェクトとして、IMLSとジョン・D・マッカーサー財団は、図書館（および博物館）での、さまざまなデジタル技術を用いた活動や体験を若者たちにさせることで、創造性、批判的思考、実社会での学習を促進する「ラーニング・ラボ」プロジェクトを開始している。このラボでは、10代の若者を仲間や指導者と結びつけ、彼らの興味関心事と学問、キャリア、市民活動との接続を支援する。さらにSTEM（科学、技術、工学、数学）と連携し、3Dプリンタなどを備えた「メーカースペース」も支援する (Visser 2013:111)。

このようにアメリカの図書館・博物館によるデジタル・リテラシー支援は広く社会全体で進められており、米国FCCのデジタル・リテラシー政策を背景にしている。その根底にあるのは、デジタルの恩恵をすべての市民が受容可能にすることであり、デジタル・インクルージョンによるデジタル・デバイドの克服を目的としているのである。このことは、ISTEが掲げたデジタル・シティズンシップの理念とも深く関わっていることがわかる。リプルのデジタル・シティズンシップの9要素にはデジタル・リテラシー（もしくはデジタル・フルーエンシー）とともに、デジタル・テクノロジーへ平等なアクセスについて学ぶデジタル・アクセスが含まれている（坂本・今度 2018）。このようにしてみると、デジタル・リテラシーは情報技術の活用能力やデジタル情報を対象とした情報リテラシーだとする定義だけでは不十分であり、その背景にあるデジタル・インクルージョンの考

え方を含めて理解する必要がある。

2. 批判的デジタル・リテラシー

アメリカのデジタル・リテラシー政策は2010年以降に大きく展開したが、2016年11月の大統領選以降、「フェイクニュース」と呼ばれるオンラインの偽情報問題が深刻化し、デジタル・リテラシー論もこうした社会の影響を受けることとなった。そのようなデジタル・リテラシーの新たな潮流の一つが批判的デジタル・リテラシーである。批判的デジタル・リテラシー論の潮流はイギリスを中心に広まった。批判的デジタル・リテラシー論の特徴は批判的リテラシー論を土台としている点にある。

2018年1月、イギリスの超党派議員団「フェイクニュースと批判的リテラシー教育委員会」とナショナル・リテラシー・トラストによる最終報告書『フェイクニュースと批判的リテラシー』が公開された。この報告書は、ニュースが本物か偽物か見きわめるための批判的リテラシーを持っているイギリスの子ども・若者はわずか2パーセントにすぎず、彼らの半数は見きわめられないことに不安を感じていることを明らかにした。また、教師の3分の2は「フェイクニュース」が子ども・若者たちの不安を高め、自尊心を傷つけ、世界観をゆがめてしまい、彼らに有害な影響をもたらしていると感じていると指摘している。その上で、子ども・若者たちに必要なこととして次の5つを挙げている。

- デジタル世界をナビゲートし、オンラインで見つけた情報に疑問を抱くために必要な批判的リテラシー・スキルを身につける。
- 信頼できるメディア企業からの正確なニュースにアクセスする権利があり、それらを議論し、文脈に沿って説明する機会がある。
- 実際のデジタル環境で批判的リテラシー・スキルを実践する機会が与えられる。
- ニュースがどのように作られているかを理解

し、批判的思考力とフェイクニュースを見きわめる能力を養う。

- 家で読んだニュースについて、また仲間と話すことができるように励まされ、支援される。
(National Literacy Trust 2018:4)

このように、「フェイクニュース」を見きわめるための批判的リテラシーが重視されており、ここにはデジタル・リテラシーという表現はない。この報告書にはデジタル・リテラシーに関する研究も紹介されているが、報告書の文脈としては、デジタル時代の批判的リテラシーとして批判的デジタル・リテラシー概念が挙げられるのである。まず、実践に有用な批判的リテラシーモデルとしてルークとフリーボディの「4リソース・モデル」が紹介される。そのモデルによると、学習者は記号解読者、意味創造者、テキスト利用者、テキスト分析者になるように指導される (Luke and Freebody 1999:5)。このモデルをデジタル時代に対応させるとともに、5つ目のリソースとして「人格」を追加したヒンリクセンとクームスの論文 (Hinrichsen and Coombs 2013) が紹介される。それが以下の5つの批判的デジタル・リテラシーの要素を組み込んだフレームワークである (National Literacy Trust 2018:17)。

- ・ デコーディング (Decoding)
学習者は、デジタル・メディアの構造と慣習に精通し、デジタル制作物の中で作用するさまざまなモードに敏感になり、自信を持ってそれらが作用する枠組みを使用する必要がある。
- ・ 意味の創造 (Meaning Making)
テキストの構築に参加する学習者の主体性を認めるもの。意味の創造は、テキストの文脈や意味、目的が、事前の経験や知識、知識と対話する反射的なプロセスである。意味の創造は、理解と解釈の両方を意味する。
- ・ 分析 (Analysing)
学習者は、デジタル領域で情報に基づいた判

断と選択をする能力を身につける必要がある。また、デジタル化された素材の制作と消費に、批判的、美的、倫理的な視点を適用できるようにする必要がある。

- ・ 使用 (Using)
学習者は、デジタルツールを適切かつ効果的に使用する能力を身につける必要がある。また、個人的にもコミュニティの一員としても、様々な方法やアプローチを用いて、現実的な問題を動的かつ柔軟に解決できるようになる必要がある。
- ・ 人格 (Persona)
異なるデジタル・コンテキスト内での評判、アイデンティティ、およびメンバーシップの問題への感度。自分のオンライン人格を意図的に管理し、調整すること。帰属意識と自信に満ちた参加者としての役割を開発する。

同報告書に引用されたヒンリクセンとクームスの論文は、批判的リテラシーから批判的デジタル・リテラシーへの橋渡しという点で、重要な役目を果たしている。報告書から離れて、彼女らの議論を紹介しよう。まず、彼女らはデジタル・リテラシーに関わる議論が技術的決定論と社会的決定論の対立の中にあると指摘する。その上で次のように述べる。「技術的決定論は一般的に潜在的立場であり、技術的中立性 (道具のパラダイムであり、ポジティブな使い方もネガティブな使い方も自由にできる)、自律的な進歩 (「すでにあるのだから適応しなければならない」、「取り残される危険」)、あるいは宣教的な考え方 (いつだって良い影響を与える、「恐竜」や「ラダイト (機械打ち壊し運動)」といった極端な解釈) などの概念に代表される。社会的決定論者は、テクノロジーは政治的、経済的、社会文化的要因によって形作られ、これらの目的、影響、意味を反映しており、決して中立ではないと主張してきた」(Hinrichsen and Coombs 2013:2)。これら二つの立場を乗り越える視点が「批判的」である。

ヒンリクセンらによると、「批判的」には二つ

の意味がある。一つは内的であり、もう一つは外的である。内的な意味での「批判的」はテクノロジー内容や使用法、制作物に対する分析や判断の能力を指している。一方、外的な意味での「批判的」とはテクノロジーの発展、影響、社会的な関係性に関わっており、誰によってどのようにどのような目的で構築されているのかといった問題に焦点が当てられる。こうした探究のために、記号論分析やディスコース分析などのテキスト分析が用いられる。そしてドューリングの議論(Dowling 1991)に依拠しつつ「組織化されたリプレゼンテーションの集合体としてのテキストという洗練された考え方は、そのような意味を記述し、教え、考えるリテラシー実践との関連性を生み出した。その上に、さらにテキストとして見なすことができるテクノロジーをめぐる権力のディスコースがある」と述べている(Hinrichsen and Coombs 2013:4)。さらに、このような「批判的」の理解は、リビングストーン(Livingstone 2004)やバッキンガム(Buckingham 2006;2015)などの論文を基礎としつつ、メディア・リテラシー研究からも影響を受けていると指摘している。このようにして提案されたものが前述の5つのリソースを含む批判的デジタル・リテラシーのフレームワークである。このようにしてみると、同報告書による批判的デジタル・リテラシーは、ヒンリクセンとクームスの所論である5つの要素のフレームワークを土台としている。すなわち、「デコーディング」、「意味の創造」、「分析」といったメディア・リテラシーと重なる要素と「使用」という、もともとデジタル・リテラシーが持っている要素を組み合わせ、さらに「人格」という新たな要素を追加したものだと言える。

同報告書でも紹介されているハーグとペイトンによるフューチャー・ラボ・ハンドブック『カリキュラムを超えるデジタル・リテラシー』(2010)もまた同様な視点でデジタル・リテラシーを定義している。彼らによると、「デジタル・リテラシーとは、テクノロジーに批判的に関わるとともに、商業的意図や文化的理解を含むさまざまな要因が

いかにしてテクノロジーによる情報や意味の伝達方法を形成するのか、そのことに対する社会的な意識の発達を含んでいる」(Hague and Payton 2010:3)。この文章はデジタル・リテラシーについて書かれたものであるが、実態としては批判的デジタル・リテラシーであり、実際、このハンドブックにはデジタル・リテラシーとともに批判的デジタル・リテラシーという用語も使われている。

一方、批判的デジタル・リテラシー概念の再構築を提起したのは豪ディーキン大学のパングラジオである。彼女の主張は、批判的デジタル・リテラシーとデジタル・デザイン・リテラシーとの統合である。批判的デジタル・リテラシーの意義を認めつつ、子ども・若者を取り囲むデジタル環境と実践の急速な変化に伴い、新たな枠組みが求められるという。それには個人的な感情を疎外することなく、「デジタル」に付随するイデオロギー的な懸念を批判すること、社会的・教育的の不平等という社会的な問題を個人の実践に結びつけること、そして技術的習熟が求められるという状況下でも批判的気質を育成することという三つの課題を解決する必要があった。ここでは「批判的」とは、個人的な経験を社会的文脈で考えることだといえる。そこで、多様なデジタル環境に適応するためのデジタル制作の要素を中心にしたデジタル・デザイン・リテラシーに着目し、「批判的デジタル・デザイン」と呼ばれる概念を導入することで批判的デジタル・リテラシーの再概念化を試みたのである。彼女は新しいモデルについて次のように述べる。

このモデルは、デジタル・テキスト特有の多面的な特徴や、デジタル技術およびインターネットの一般的なアーキテクチャを分析し、学習者がこれらの概念について、より包括的で微妙な理解を深められるようにすることを目的とする。デジタル・デザインのモデルと比較すると、批判的デジタル・デザインは、このアーキテクチャが権力や特権のシステムをどのように顕在化し、維持しているかに焦

点を当てているが、より伝統的な批評のモデルとは異なり、個人の信念や感情が分析の指針となるように、より個人的な立場からこれを「ローンチ」することをめざす。批評は個人から始まるが、グループでの考察だけでなく、社会的・教育的な不平等をめぐる懸念を考察することで、集団的な機会を得ることができる。この集団的アプローチは、デジタル技術の使用を特徴づける、より個人化された実践へと「話し返す」のである。(Pangrazio 2014:170)

ここで彼女が問題にしていることは、ちょうどマスターマンとバッキンガムがイデオロギーについて論争を行ったように、メディア・リテラシー研究の領域でも長らく論じられてきた問題であった。つまり、日常生活の中の個人的なデジタル実践と社会的・政治的文脈をいかにして切り結ぶかという問題である。一方では脱社会化・政治化された創造性を重視するデジタル実践が存在し、他方で現実存在する社会的・教育的な不平等への批判的リテラシーが求められる。子ども・若者のデジタル環境が多様化すればするほど、デジタル制作の創造性もまた多様化し、その必要性も高まるが、それによって批判的リテラシーの重要性が決して減少するわけではない。批判的デジタル・デザインは、個人から出発しつつ、集団的な考察をへて、再び個人の実践へと還元するためのアプローチなのである。より具体的な方法として、彼女は超越的批評 (transcendental critique)、ビジュアルライゼーション、批判的振り返り (critical self-reflection) という3つの方法を提示している。

彼女によると、批判的デジタル・デザインの基本は、デジタル・メディアに関する社会的・政治的問題を検討するために、超越的批判、すなわちデジタル・ネットワークから批判的な距離を取り戻すことだという。そのことによって、日常的なデジタル・メディア使用を脱文脈化する。それによって個人がデジタル・メディアとの関わりを再評価することができる。ビジュアルライゼーション

とは、デジタル・ネットワークの可視化であり、それによって日々のデジタルの実践と再設計の可能性を拡大することになる。ビジュアルライゼーションの目的は、デジタル・ネットワークに対する、より実践的で詳細な理解を深めると同時に、私たちの関わり方を形づくるツールに疑問を投げかけることである。しかし他方でビジュアルライゼーションは、デジタル・ネットワークの再構築のために利用することもできる。批判的振り返りは、デジタル・テキストへの個人的な感情とより広範囲にわたるイデオロギー的な関心をつなぐ試みである。つまり、個人的なものを個人的に振り返るだけではなく、社会的文脈の中で振り返ることだといえるだろう。「批判的振り返りを通して、個人的なものがイデオロギーへの『ルート』となる」。そして「批判的振り返りには『不快感』が伴うが、それは個人と社会に真の意味で変容をもたらす可能性を秘めている」のである (Pangrazio 2014:171-172)。

こうしてパングラジオは、新たな批判的デジタル・リテラシー実践の方向性を指し示した上で、今後検討すべき課題として次の5つを提示している。

- ・ デジタル・コンテキストは、批判的リテラシー実践をどのように再構成するのか。
- ・ 批判的デジタル・リテラシーとは何を意味し、どのように実践することができるのか。
- ・ 若者はデジタル・メディアに対してどのような批判的理解を有しているのだろうか。それは日常のデジタル実践の中でどのような方法で応用されているのだろうか。
- ・ 批判的デジタル・リテラシーの育成に成功しているのは、どのような種類の実践や技術なのか。
- ・ イデオロギー的な批判を含まないデジタル・リテラシーは、短期的にも長期的にもどのような結果をもたらすのだろうか。(Pangrazio 2014:172)

このように批判的デジタル・リテラシーは、メ

ディア・リテラシーにおける批判的思考に社会的文脈の視点が含まれている点で類似性が高いと言える（坂本 2020a）。本稿冒頭で紹介したバックinghamの論文は、メディア・リテラシーの観点からデジタル・リテラシーを論じたものである。彼は、デジタル・リテラシー概念が普及した背景には、オンラインの安全性が強調されるようになってきたことがあるという。そうした視点からはインターネット・リテラシーといったより幅の広い概念とも関係する。そのような背景から、デジタル・リテラシーの議論はオンライン情報に焦点が当てられることが多い。

バックinghamはこうした状況に対して、「デジタル・メディアのシンボリックおよび説得力の側面、私たちがこれらのメディアを使用・解釈する際の情緒的な側面、あるいは単なる『情報』を超えたデジタル・メディアの側面についての認識はほとんどない」と批判する（Bukingham 2006:2015:24）。その上で、ファボス（Fabos 2004:95）の議論を引用しながら、オンライン情報にバイアスは避けることができず、情報は必然的にイデオロギーによって表現されると指摘している。このような観点からデジタル・リテラシーはコンピュータや情報機器、オンライン検索の仕方といった機能的な問題をはるかに超えた概念だという。つまり、「印刷物と同様に、情報を知識に変換するためには、情報を批判的に評価し、利用する能力も必要である。これは、情報の出所、生産者の利益、それが世界を表現する方法について問いかけ、技術開発がより広範な社会的、政治的、経済的な力とどのように関係しているかを理解すること」なのである（Bukingham 2006:2015:25）。バックinghamによれば、メディア・リテラシー教育は、「透明性を持ち、もしくは中立的な『教材』としてのメディア制作の道具的な使用に対して直接挑戦する」のであり、彼は「メディア・リテラシーの原則をデジタル・テキストへと拡張すること」を主張するとともに、「現代のコミュニケーションのあらゆる形態で必要とされるスキルやコンピテンシー、すなわち多

元的リテラシーに取り組む必要」を指摘している（Bukingham 2006:2015:33）。メディア・リテラシーは原理的に批判的思考の要素を内在しており、デジタル・リテラシーのようなコンピュータや情報機器利活用に焦点が当てられてきたわけではないが、デジタル・リテラシーを単なる機器利活用のスキルではなく、社会的文脈の視点を組み込んだ「批判的」なりテラシーとして位置付けるためには、メディア・リテラシーの観点との接合が理論的・実践的にも検討される要素を有していたのである。

3. デジタル・メディア・リテラシー

デジタル・リテラシーから批判的デジタル・リテラシー理論へと検討を進めるにつれて、メディア・リテラシー理論との関係や接合性について検討が次の大きなステップとなる。バックinghamが示唆したように、今日の多様化したコミュニケーション環境では多元的リテラシーの観点が求められる。すでに筆者が示したように、ユネスコはリテラシーの発展過程を標準スキルとしてのリテラシーから機能的リテラシー、エンパワーメントとしてのリテラシー、そして多元的リテラシーへと発展してきたとみなしている（坂本 2020b）。ここでエンパワーメントとしてのリテラシーとはフレイレの理論を中心とした批判的リテラシーを意味している（Freire & Macedo 1987:159）。さらにユネスコは現在の多元的リテラシーの一つとして、メディア・リテラシーと情報リテラシーを統合し、デジタル・リテラシーやコンピュータ・リテラシー、ゲームリテラシーなどを包含したメディア情報リテラシー（media and information literacy）概念を提起している。

一方で、デジタル・リテラシーとメディア・リテラシーを統合したデジタル・メディア・リテラシー（digital and media literacy）概念もある。2009年10月、アメリカの「民主主義におけるコミュニティの情報ニーズに関するナイト委員会」は報告書「コミュニティへの情報化：デジタル時

代における民主主義の維持」と題した報告書を発表し、コミュニティの情報ニーズを満たすための15の提言を行った。デジタル・メディア・リテラシーはその一つである。同報告書では、提言6として次のように記載されており、デジタル・リテラシーとメディア・リテラシーの統合を提起していることがわかる。

連邦、州、地方の教育関係者は協力して、すべての学校段階の教育に重要なデジタル・リテラシーとメディア・リテラシーの要素を統合する。デジタル情報環境へ十全に参加するためには、2種類のリテラシーの組み合わせが必要である。一つは一般に「デジタル・リテラシー」と呼ばれるものであり、ネットワーク時代のICTの利活用を学び、それらのテクノロジーを取り巻く社会的、文化的、倫理的な問題を理解することである。もう一つは「メディア・リテラシー」と呼ばれるものであり、メディアが発信する情報生産物にアクセスし、分析し、評価し、創造する能力である。(The Knight Commission 2009:45)

アスペン研究所は、このナイト委員会の勧告を行動に移すために、15の提言に関する白書の作成を専門家に委託した。デジタル・メディア・リテラシーはその一つであり、委託を受けたルネ・ホブスは翌2010年に白書「デジタル・メディア・リテラシー アクションプラン」(Hobbs 2010)を発表した。彼女は本白書でデジタル・メディア・リテラシーの基本的なコンセプトを明らかにした後、2011年には中学校でのデジタル・メディア・リテラシーの実践をまとめた『デジタル・メディア・リテラシー』を公刊している(Hobbs 2011)。また、2013年には小学校の実践をまとめた『メディア・リテラシーの発見』(Hobbs & Moore 2013)を公刊しており、いずれも日本語訳が出版されている。

彼女はデジタル・メディア・リテラシーのプログラムを実施するにあたり、次の5つの課題があ

ると述べている(Hobbs 2010:xii)。

1. メディアやテクノロジーにアクセスすることと、それを巧みに使うことを混同してしまうツール指向を変える
2. メディアとデジタル技術に関するリスクへの対応
3. リテラシー概念の拡大
4. メッセージの信頼性と質を評価する能力の強化
5. ニュースとジャーナリズムを幼稚園から高校までの教育に用いる

このような観点は、子ども・若者が多様なデジタル・テクノロジーとオンライン情報に囲まれながら生活しており、それゆえにさまざまな課題やリスクが存在することが前提認識となっている。そして、デジタル・メディア・リテラシーを「テキスト、ツール、テクノロジーの使用、批判的思考と分析のスキル、メッセージの構成と創造の実践、内省と倫理的思考に従事する能力、そしてチームワークとコラボレーションを通じた積極的な参加を含む、認知的、感情的、社会的なコンピテンシーの全範囲を包括するもの」と述べる。さらに、このリテラシーを身につけた人は、「個人的、企業的、政治的な課題を認識し、地域社会で見えなくなっている人々や排除されてしまった視点を自分の声として発言する力を身につける」とともに、「問題を特定し、解決しようとすることで、人々は自分たちの強い声と法的権利を用いて、自分たちの周りの世界を改善する」という(Hobbs 2010:17)。こうした視点はデジタル・シティズンシップにつながるものであり、すでにナイト委員会の勧告に含まれていたものである(The Knight Commission 2009:48)。

さらに彼女は、デジタル・メディア・リテラシーに不可欠なコンピテンシーとして5つの主要コンピテンシーを挙げている(Hobbs 2010:19)。そして、これら5つのコンピテンシーは問題解決のプロセスを通じて相互に関係し、アクセス→分

析と評価→創造→振り返り→行動と進み、再びアクセスに戻る円環を描くのである（図1）。彼女はこれを AACRA フレームワークと呼んでいる。このプロセスの中で、デジタル・リテラシーとメディア・リテラシーは完全に融合されるのである。

を解決するために個人として協力・活動するとともに、地域、国内、国際レベルのコミュニティにそれらの一員として参加する。

ホブbsはこれらのコンピテンシーによる具体的な実践指導として次の7つの事例を挙げている（Hobbs 2010:23）。

1. アクセス（Access）

メディアやテクノロジーのツールを見つけて活用し、適切に関連性の高い情報を他の人と共有する。

2. 分析と評価（Analyze & Evaluate）

メッセージを理解し、批判的思考によってメッセージの質、真実性、信頼性、視点を分析し、メッセージの潜在的な影響や結果を考察する。

3. 創造（Create）

目的、視聴者、制作技術を意識した、創造性と自信を持った自己表現によるコンテンツの制作または創造。

4. 振り返り（Reflect）

社会的責任と倫理原則を自分自身のアイデンティティや生活経験、コミュニケーション行動に適用する。

5. 行動（Act）

家庭、職場、地域社会で知識を共有し、問題

・ メディア利用日記

記録を残す活動は、メディアの選択を記録し、共有や参加に関する意思決定を反省し、個人の習慣への意識を深めるのに役立つ。

・ 情報検索・評価方法の活用

多様な情報源からコンテンツを見つけ、評価し、共有することで、人々は多様な情報源を探索することができる。自分のニーズに合った検索方法を使用することで、質と関連性について差別的な選択をすることができる。

・ 読む、見る、聞く、議論する

テキストを積極的に解釈することで、新しい考えや視点、知識を身につけ、生きた経験との関連性を理解することができる。対話と共有は、理解と理解を深めるのに役立つ。

・ 緻密な分析

特定のテキストの構築された性質を注意深く

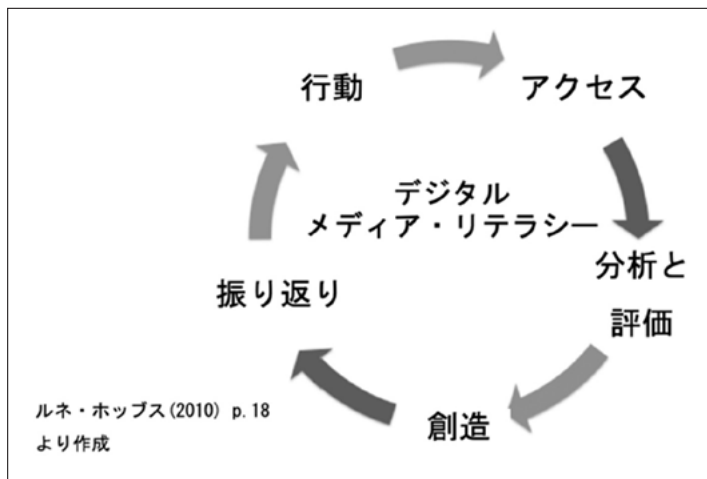


図1 デジタル・メディア・リテラシーの主要コンピテンシー

検討することは、批判的な問いかけを用いて作者の意図や表象の問題を検討することを促す。

- ・メディア相互比較

同じテーマを扱った2つのテキストを比較対照することにより、批判的思考力を養うことができる。ジャンル、目的、形式、内容、視点を検討することで、メディアがどのようにメッセージの内容を形成しているかを認識する。

- ・ゲーム、シミュレーション、ロールプレイング

遊び心のある活動は、想像力、創造力、意思決定能力を促進し、人々の選択と結果についての反射的な思考を支援する。

- ・マルチメディア創作

言語、映像、音声、音楽、特殊効果、インタラクティブ性を組み合わせたメッセージ構成は、特定の文脈で特定の聴衆に向けて、特定の目的を達成するための実体験をもたらす。チームワーク、コラボレーション、知識の共有は、創造性を高め、個人の多様な才能を尊重することを深める。

ホブズが提示したデジタル・メディア・リテラシーの概念は、パングラジオが提起した批判的デジタル・リテラシーに関わる学術上の課題、すなわち個人的な経験とイデオロギーやさまざまな課題を有する社会的文脈との接合への具体的な解決策を提示しているように見える。ホブズが引用した(Hobbs 2010:19)全米コミュニケーション協会のメディア・リテラシーに関する基準の一つとして「メディア・コンテンツは社会的・文化的な文脈の中で制作されていることを理解する」という項目があることを確認することが重要である(National Communication Association 1998:21)。すなわち少なくともアメリカでは、教育政策のレベルでメディア・リテラシー概念に社会的・文化的文脈への視点の重要性への視点が共有されていることを意味するからである。それゆ

えに、メディア・リテラシーが内在的に持つ「批判的思考」の観点を損なうことなく、デジタル・リテラシーとの統合が可能になったというべきだろう。彼女は「今日の若者にとって、家庭でのデジタル文化の中で、狭い娯楽を中心としたものから、知的、文化的、社会的、情緒的発達を支援する文化的、市民的な経験の幅を拡大したものへと橋渡しとなるフォーマルな教育を始めることが重要」だと指摘しているが、これはまさにデジタル・メディア・リテラシーの実践が個人的な経験から社会的な経験へとなるようデザインされていることを意味している(Hobbs 2010:25)。このような実践では、メディアとテクノロジーについて教える必要があり、ソクラテス的な対話を活用して、「人々がメッセージを消費し、作成し、共有する際の選択に対する批判的思考を促進する必要」(Hobbs 2010:27)がある。こうした理論と実践は、市民教育として不可欠であり、デジタル・シティズンシップ教育の一環だといえるだろう。

なお、ホブズは2017年に『学びへの創造 デジタル・リテラシーの導入(Create to Learn - Introduction to Digital Literacy)』を出版している。本書はデジタルツールを使いこなす制作活動を前面に出し、デジタル・リテラシーを書名に入れているが、同時にメディア・リテラシーの批判的思考の要素を実践の中核に据えており、デジタル・メディア・リテラシー教育のあるべき姿を描いたものである。同書でホブズは、学業のためのデジタル・リテラシー、メディアについての批判的思考、創造と協働、キャリアのためのライフスキル、学際的接続の5つの観点から学ぶための創造の重要性を指摘している(Hobbs 2017:vii)。

結論

本稿は、コンピュータなどの情報機器の操作やインターネットの検索などの基本的なスキルとしてのデジタル・リテラシーの概念から始め、デジ

タル・デバイドを克服するデジタル・インクルージョンの一部としてのデジタル・リテラシーの概念、批判的リテラシーの概念をデジタル時代に対応させた批判的デジタル・リテラシーの概念、そして社会的・文化的文脈を内在するメディア・リテラシーとの統合によるデジタル・メディア・リテラシーの概念へと検討を進めてきた。これらの過程で浮かび上がってきたのは、社会的文脈もしくは社会的・文化的文脈への視点を含む「批判的思考」を、個人的なメディア実践にどのように組み込んでいくかという問題である。学術世界では、マスターマン・バッキンガム論争のように、教育実践におけるイデオロギーの問題として、長らく議論されてきた問題でもある。ホブスの「デジタル・メディア・リテラシー」はその一つの答えであり、メディア・リテラシーの批判的思考の視点を損なわず、5つのコンピテンシーの円環(AACRA フレームワーク)に取り込んでいるといえる。こうした理論や実践の背景には、アメリカの教育関係者や研究者の間でメディア・リテラシーの基本コンセプトが共有されていることが大きいと思われる。

2020年の春、COVID-19のパンデミックにより、世界中の学校や大学でオンライン授業を余儀なくされた。こうした状況下でホブスはオンライン授業にさまざまなデジタル・ツールを活用するための理論や方法をまとめた記事「メディア・リテラシーとオンライン学習」を公開しており(Hobbs 2020)、すでに筆者はこの内容を紹介している(坂本 2020c)。彼女のデジタル・メディア・リテラシーの実践は以前からオンラインコースとして実践されており、COVID-19によるオンライン授業にも活用することができたという。デジタル・メディア・リテラシーは、メディア・メッセージの読み解きからデジタルツールを活用した創造への実践の拡大を可能にするだけでなく、授業のオンライン化を余儀なくされる COVID-19パンデミックに対する新たな授業方法をもたらしたといえる。重要なことは、NAMLEのキー・クエスチョンや中核原理(Core Principles)¹に基づ

くメディア・リテラシーの批判的思考を育む視点はいささかも変わっていないという点である。メディア・リテラシーとデジタル・リテラシーの統合は、メディア・リテラシーからデジタル・メディア・リテラシーへのリテラシーの拡大ではなく、ユネスコのメディア情報リテラシーの概念と同様に、多元的リテラシーの一つの形だと言える。そしてそれは、本稿2節で紹介したように、バッキンガムが「現代のコミュニケーションのあらゆる形態で必要とされるスキルやコンピテンシー、すなわち多元的リテラシーに取り組む必要」と指摘した点と重なる。

本稿冒頭で述べたように、日本ではデジタル・リテラシーという用語はほとんど使われていない。しかし、それにあたる用語として、コンピュータ・リテラシーやICTリテラシー、さらには情報活用能力をあげることができる。だとすれば、本稿で見てきたように、これらのリテラシーにおける「批判的思考」はどのように議論されてきたのか、さらにはメディア・リテラシーとの接合や関係はどのように発展してきたのか、検討される必要がある。とりわけ、市民生活にオンライン申請などの機会が増えており、デジタル・リテラシーの必要性が増加しつつある現代社会において、デジタル・インクルージョンの問題は日本においても深めるべき課題である。さらには、パングラジオが指摘したように「個人的な感情を疎外することなく、『デジタル』に付随するイデオロギー的な懸念を批判すること、社会的・教育的不平等という社会的な問題を個人の実践に結びつけること」といった批判的デジタル・リテラシー研究の課題が、ICTリテラシーや情報活用能力の観点のみならず、メディア・リテラシー研究の場においても、日本ではどのように議論されてきたのか、検討される必要があるだろう。

以上のような検討を経て次のようにまとめた。基礎的なスキルとしてのデジタル・リテラシーは、すべての市民がデジタル・テクノロジーの恩恵を受けるべきだと考えるデジタル・インクルージョンの理念と結びついたものとして理解すべき

である。子ども・若者を含むすべての市民がデジタル・リテラシーを有し、市民社会に参加することは基本的人権の一つであり、デジタル・シティズンシップの土台となる。GIGA スクール構想も学校教育のみならず、社会全体のデジタル・インクルージョンの一部をなす社会政策として捉えるべきである。さらに、デジタル・リテラシーはメディア・リテラシーと接合することによって、批判的かつ創造的な学びを創出することが求められる。学校のみならず、公共図書館や博物館などの社会教育施設もこうした新たなデジタル・メディア・リテラシー教育・支援の土台となる必要がある。よりグローバルな観点から見れば、ユネスコのメディア情報リテラシー運動の一部だと言えるだろう。

注

- 1 NAMLE は、メディア・リテラシーにおける、作者とオーディエンス、メッセージと意味、リプレゼンテーションと現実の3つの領域ごとのキー・クエスチョンのサンプルを用意しており、下のリンクから入手できる。(2020年8月31日アクセス)
<https://namle.net/wp-content/uploads/2020/06/NAMLE-Key-Qs.pdf>
 また、中核原理については(坂本 2008)を参照。

参考文献

- American Library Association Digital Literacy Taskforce (2013). 'Digital Literacy, Libraries, and Public Policy'. Retrieved August 31,2020 from: <https://www.atalm.org/sites/default/files/Digital%20Literacy,%20Libraries,%20and%20Public%20Policy.pdf>
- Buckingham, David. (2006;2015). 'Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media?', *Nordic Journal of Digital Literacy*, 4: 263-276. Retrieved August 31,2020 from:

https://www.researchgate.net/publication/30521209_Media_Literacy_and_the_Challenge_of_New_Information_and_Communication_Technologies_The_Communication_Review7

- Dowling, Paul. (1991). 'A dialectics of determinism: deconstructing information technology', *Understanding Technology in Education*, eds H. Mackay, M. F. D. Young & J. Beynon, The Falmer Press:176-192.
- Fabos, Bettina. (2004). *Wrong Turn on the Information Superhighway: Education and the Commercialization of the Internet* New York: Teachers College Press.
- FCC (2010). 'FCC: Broadband Adoption and Use in America', Retrieved August 31,2020 from: http://hraunfoss.fcc.gov/edocs_public/attachmatch/DOC-296442A1.pdf
- Freire, Paulo and Macedo, Donald (1987). *Literacy - Reading the World & the World*, Routledge.
- Goodson, Ivor and Mangan, J. Marshall (1996). 'Computer Literacy as Ideology', *British Journal of Sociology of Education* 17(1):65-80. Retrieved August 31,2020 from:https://www.researchgate.net/publication/236686319_Computer_Literacy_as_Ideology
- Hagittai, Eszter (2009). 'An Update on Survey Measures of Web-Oriented Digital Literacy'. *Social Science Computer Review*, 27(1):130-137. Retrieved August 31,2020 from: <http://webuse.org/pdf/Hargittai-UpdateSurveyMeasures2009.pdf>
- Hague, Cassie and Payton, Sarah (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Bristol, England: Futurelab. Retrieved August 31,2020 from: <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>
- Hinrichsen, Juliet and Coombs, Antony (2013).

- 'The five resources of critical digital literacy: a framework for curriculum integration', *Research in Learning Technology*, 21. Retrieved August 31,2020 from: <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1433>
- Hobbs, Renee. (2010). *Digital and Media Literacy - A plan of Action*, The Aspen Institute.
- Hobbs, Renee. (2011). *Digital and Media Literacy - Connecting Culture and Classroom*. Corwin.
(ホップス、ルネ 森本洋介、和田正人 監訳 (2015) デジタル時代のメディア・リテラシー教育 中高生の日常のメディアと授業の融合、東京学芸大学出版会)
- Hobbs, Renee and Moore, David Cooper. (2013). *Discovering Media Literacy - Teaching Digital Media and Popular Culture in Elementary School*. Corwin.
(ホップス、ルネ 森本洋介 監訳 (2016) メディア・リテラシー教育と出会う 小学生がデジタルメディアとポップカルチャーに向き合うために 弘前大学出版会)
- Hobbs, Renee. (2017). *Create to Learn - Introduction to Digital Literacy*, Willey Blackwall.
- Hobbs, Renee. (2020). 'Media Literacy & Online Learning'. Retrieved August 31,2020 from: <https://medium.com/@reneehobbs/educators-all-around-the-world-are-engaged-in-the-process-of-online-learning-during-the-time-of-3e8c0beb982b>
- Institute of Museum and Library Services (2012). *Building Digital Communities: A Framework for Action*. Retrieved August 31,2020 from: <https://www.ims.gov/publications/building-digital-communities-framework-action>
- Livingstone, Sonia. (2004). 'Media literacy and the challenge of new information and communication technologies', *Communication Review*, 1(7):3-14. Retrieved August 31,2020 from: https://www.researchgate.net/publication/30521209_Media_Literacy_and_the_Challenge_of_New_Information_and_Communication_Technologies_The_Communication_Review7
- Luke, Allan & Freebody, Peter (1999). 'Further Notes on the Four Resources Model. ', Retrieved August 31,2020 from: <https://pdfs.semanticscholar.org/a916/0ce3d5e75744de3d0ddacaf6861fe928b9e.pdf>
- National Communication Association. (1998). 'Competent communicators: K-12 speaking, listening and media literacy standards and competencies'. Washington, D.C. Retrieved August 31,2020 from: <https://eric.ed.gov/?id=ED423560>
- National Literacy Trust (2018). *The final report of the Commission on Fake News and the Teaching of Critical Literacy in Schools*. Retrieved August 31,2020 from: <https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/>
- Pangrazio, Luci (2014). 'Reconceptualising critical digital literacy', *Discourse Studies in the Cultural Politics of Education*, 37(2):1-12. Retrieved August 31,2020 from: https://www.researchgate.net/publication/271667436_Reconceptualising_critical_digital_literacy
- Ribble, Mike (2015). *Digital Citizenship in Schools - Nine Elements All Students Should Know* (Third Edition). ISTE.
- Ribble, Mike & Park, Marty (2019). *The Digital Citizenship Handbook for School Leaders - Fostering Positive Interaction Online*. ISTE.
- Ribble, Mike (2020). 'Essential elements of digital citizenship'. Retrieved August 31,2020 from: <https://www.iste.org/explore/digital-citizenship/essential-elements-digital->

- citizenship
- The Knight Commission. (2009). *Informing Communities – Sustaining Democracy in the Digital Age*. The Aspen Institute. Retrieved August 31,2020 from: <https://www.aspeninstitute.org/publications/informing-communities-sustaining-democracy-digital-age/>
- Visser, Marijke (2013). 'Digital Literacy and Public Policy through the Library Lens', *Maine Policy Review*, 22(1):104-113. Retrieved August 31,2020 from: <https://digitalcommons.library.umaine.edu/mpr/vol22/iss1/27>.
- カレント・アウェアネス・ポータル (2010) 連邦通信委員会、米国内のブロードバンドの導入と利用に関する調査の結果を発表 <https://current.ndl.go.jp/node/15849> (2020年8月31日アクセス)
- 小柳和喜雄 (2010) 教員と子どものデジタルリテラシーに関する実態調査、教育実践総合センター研究紀要第19巻 https://nara-edu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=8457&item_no=1&page_id=13&block_id=21 (2020年8月31日アクセス)
- 坂本句 (2008) 米国におけるメディア・リテラシー教育の現段階—AMLAのメディアメ・リテラシー教育の中核原理を中心に—、法政大学キャリアデザイン学部紀要第5巻、pp.181-200. https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=7340&item_no=1&page_id=13&block_id=83 (2020年8月31日アクセス)
- 坂本句 (2020a) メディア・リテラシーにおける批判的思考とは何か、法政大学キャリアデザイン学部紀要、第17巻、pp.31-52. [https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main_item_detail&item_id=23026&item_no=1&page_id=13&block_id=83](https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=23026&item_no=1&page_id=13&block_id=83) (2020年8月31日アクセス)
- 坂本句 (2020b) コロナ禍とメディア情報リテラシー、『メディア情報リテラシー研究』第2巻1号、法政大学図書館司書課程
- 坂本句 (2020c) COVID-19時代のSDGsと国際協働学習 困難な時代の異文化対話とメディア・リテラシーを考える、国際協働学習 iEARN レポート (2019) https://www.jearn.jp/iearn-report/ISSN2434-0049_iEARN%20Report%2020200604.pdf (2020年8月31日アクセス)
- 坂本句・今度珠美 (2018) 日本におけるデジタル・シティズンシップ教育の可能性、法政大学キャリアデザイン学会紀要『生涯学習とキャリアデザイン』第16巻1号、pp.3-27. https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=21444&item_no=1&page_id=13&block_id=83 (2020年8月31日アクセス)
- 田中絵麻 (2011) 米国におけるデジタル・リテラシー政策の変遷過程の分析、慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要第61巻 http://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA1121824X-20110300-0033 (2020年8月31日アクセス)
- 三輪眞木子他 (2014) 放送大学におけるデジタル・リテラシー教育の展開と成果、放送大学研究年報第31巻 https://ouj.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=8053&item_no=1&page_id=13&block_id=17 (2020年8月31日アクセス)

【本研究は JSPS 科研費 18K00888 の助成を受けたものです】

What is digital literacy?

— from Critical Digital Literacy to Digital and Media Literacy

SAKAMOTO Jun

The term digital literacy is rarely used in Japan. Instead, the terms computer literacy and ICT literacy are often used. In Europe and North America, the term digital literacy is commonly used as a skill for using information devices and the Internet. In the United States, digital literacy support in libraries is part of the national digital inclusion policy. Critical digital literacy has been strongly advocated in the wake of the "fake news" phenomenon. This theoretical trend has been influenced

by critical literacy theory and media literacy theory. Digital and media literacy theory is a theory that integrates digital literacy and media literacy. This idea was advanced in theoretical research and practice by Renee Hobbs. In Japan, there is a lack of understanding of guaranteeing digital literacy as a right of citizens. In addition, digital and media literacy education and practice is very important in the era of COVID-19 and needs to be adapted to Japan.