

メディア情報リテラシーをめぐる国内外の 動向と新たな図書館の機能

第107回全国図書館大会図書館利用教育分科会基調講演

法政大学キャリアデザイン学部教授 坂本 旬

はじめに

本稿は2021年11月11日から12日にかけてオンラインで開催された第107回全国図書館大会山梨大会第10分科会「図書館利用教育」基調講演「メディア情報リテラシーをめぐる国内外の動向」の内容を『第107回全国図書館大会山梨大会記録』（2022年3月10日発行）用に執筆したものであり、全国図書館大会山梨大会実行委員会の許諾を得て、新しい情報も含め、大幅な加筆の上、掲載するものである。

同大会の第10分科会のテーマは「情報リテラシー教育の次世代モデルに向けて」であった。日本図書館協会図書館利用教育委員会は、1995年に総合版、1998年に大学図書館版、そして1999年には学校図書館（高等学校）版および公共図書館版、専門図書館版の「図書館利用教育ガイドライン」を発表している。また、2001年にはそれらを1冊にまとめた合冊版も出版した。これらはいわば日本版情報リテラシー基準である。

しかし、その後20年を経て図書館をめぐる情報環境は大きく変わった。そのため、同委員会委員長の野末俊比古は「社会における情報技術をめぐる動向、個々人の置かれた文脈（情報利用の分野）なども考慮した『情報リテラシー（教育）』をめぐるモデルを（再）構築していくことが必要」と指摘している（『第107回全国図書館大会山

梨大会記録』p.127.）。その際、参考にすべき理論の一つがユネスコのメディア情報リテラシーである。本基調講演はこの理論を中心に、国内外の動向を概観し、同委員会の活動に資することを目的としており、記録として残す意義があると考えられる。なお、以下の文章は講演記録であるが、講演記録としてわかりやすくするために、スライドの内容を本文に挿入するなどの加筆修正を行っている。

1. 新しい読解力とメディア情報リテラシー

今日はメディア情報リテラシーをめぐる国内外の動向をテーマにお話をします。前半の話は、学校図書館とメディア情報リテラシーについて、偽情報時代への対応と学校図書館の新たな役割です。後半では、図書館とデジタル・シティズンシップ、つまり、学校図書館とデジタル・シティズンシップと公共図書館とデジタル・インクルージョンの話を行います。

まず、新しい読解力を考えてみたいと思います。PISA2018の読解力の結果を見てみましょう。読解力の調査で、日本の生徒の正答率が比較的良かった問題にはテキストから情報を探し出す問題やテキストの質と信憑性を評価する問題などがありました。とりわけ、必要な情報がどのウェ

ブサイトに記載されているか推測し、探し出す問題や情報の質と信憑性を評価し、自分ならどう対処するか根拠を示して説明する問題の正答率が OECD 平均と比べて低かったのです。2019年12月4日の毎日新聞によると、文部科学省は読解力に関してコンピュータで回答するテスト形式に不慣れであることが読解力低下の要因だと述べています。また、2019年12月9日の日本教育新聞によると、堀田龍也東北大学大学院教授は、学校のICT環境整備を後回しにしてきたことのツケが回ってきた結果だと指摘しています。果たして本当に不十分なICT環境が原因なのでしょうか。

OECDは次のように述べています。「過去には、生徒は慎重に編纂された政府公認の教科書で、疑問へのはっきりとした答えを見つけることができました。そして、それらの答えが真実であると信頼することができました。今日では、何十万もの質問に対する答えをオンラインで見つけることができ、何が真実で何が偽りで、何が正しくて何が間違っているのかを見極めるのは生徒次第なのです。読書は、もはや情報を抽出することが主な目的ではなく、知識を構築し、批判的に考え、根拠のある判断を下すことが目的なのです。これとは対照的に、今回のPISAの調査結果によると、情報の内容や出所に関する暗黙の合図に基づいて、事実と意見を区別することができた生徒は、OECD加盟国では10人に1人以下でした。」

このように、この問題はオンラインの情報について批判的に考える力を評価しようとしたものであり、日本だけではなく、OECD加盟国全体としても評価は低かったのです。

次にメディア情報リテラシー（MIL）についてお話しします。メディア情報リテラシーは、英語ではMedia and Information Literacyであり、その略称がMILです。それは基本的には情報リテラシーとメディアリテラシーを接合したものです。そしてそれらにさまざまなリテラシーを統合した多元的なリテラシーになっています。図書館関係者にとって重要なのは、IFLAが2015年に学校図書館ガイドライン第2版を公開しており、

そこにMILが登場していることです。内容は以下の通りです。

第一に、学校図書館はMILを教えるために系統的な枠組みの重要性に同意すること。第二に、教員との協働を通して児童生徒のスキルの向上に貢献すること。第三に、MILカリキュラムに基づく教育カリキュラムの目的は責任と倫理を持って社会に参加する生徒の発達であること。

最後の部分は後で説明するデジタル・シティズンシップと関係する内容です。2011年にIFLAはMILに関する勧告を出しています。そこにもMILに対する取り組みについて書かれています。日本ではこうしたことはほとんど知られていませんが、2011年以来、IFLAもまたメディア情報リテラシーに取り組んでいました。IFLAはユネスコの協力団体ですから当然なのですが、ようやくその重要性が認識されつつあります。

さて、もう少しメディア情報リテラシーをご説明したいと思います。メディア情報リテラシーは、すでに述べたように基本的に情報リテラシーとメディアリテラシーを統合したものです。情報リテラシーとは情報の収集、分析、評価、発信する能力のことであり、原点は図書館活用能力です。

メディアリテラシーは、メディアコンテンツやメッセージを批判的に評価、創造、表現し、他者とコミュニケーションをする能力としてユネスコは位置づけています。このメディアリテラシーと情報リテラシーはよく混同されますが、メディアリテラシーにはメディアの表現の仕方や伝達も含まれており、一方、情報リテラシーには含まれていません。メディアリテラシーは広い概念だと言っていいでしょう。

メディア情報リテラシーの目的は3つです。1つ目は、未来の市民としての能力の育成です。ユネスコはグローバル・シティズンシップという言葉を使っていますが、このシティズンシップの考え方はとても重要です。2つ目は、情報とメディアコンテンツを批判的に評価するための基本的スキルの形成です。ユネスコはメディアメッセージではなく、メディアコンテンツという言葉を使い

ますが、それに情報を加え、これら二つを批判的に評価するスキルが重要だと言っています。そして3つ目に、地域社会の発展と自由で独立した多元的なメディアの促進です。ユネスコは、ジャーナリズムや図書館などの機関は国から独立しなければならないと主張しています。

メディアリテラシーは、メディアメッセージやメディアコンテンツの批判的な読み解きと言ってよいでしょう。一方、情報リテラシーは情報の収集、評価、整理、発信といった一連の情報に関わるリテラシーのことを言います。メディアリテラシーの背景にあるのはメディアスタディーズやジャーナリズムです。一方、情報リテラシーは、図書館学やライブラリアンシップが背景にあります。メディアリテラシーを推進しているのは、2005年に国連事務局直下に設立された「国連文明の同盟」と呼ばれる国連の組織です。国連はイラク戦争時に文明間の対立や葛藤を解決する一つの方法としてメディアリテラシーの重要性に着目しました。一方、ユネスコは国際図書館連盟と協力しながら情報リテラシー教育を推進してまいりました。さらにユネスコは1985年にメディア教育に関するグリェンバルト宣言を出しています。このユネスコと国連文明の同盟が協力して、メディアリテラシーと情報リテラシーを統合したメディア情報リテラシー・プログラムを立ち上げました。メディア情報リテラシーはメディアリテラシーと情報リテラシーを統合しましたが、実際には図書館リテラシーや広告リテラシー、ニュースリテラシー、テレビリテラシー、シネマリテラシー、ゲームリテラシー、コンピュータリテラシー、デジタルリテラシーなどのさまざまな21世紀型のリテラシーを統合したものです。

発展途上国では、メディア情報リテラシーという用語がそのまま普及していきましたが、日本を含め、欧米ではメディアリテラシーという概念が幅広く普及していたため、メディア情報リテラシーという用語はさほど普及していません。そこで、メディアリテラシーの概念を拡大し、「広義のメディアリテラシー」という考え方を提案する

ことにしました。その真ん中には狭い意味での、言い換えると、固有の意味でのメディアリテラシーがあります。そしてその他、よく知られているリテラシー概念として、ニュースリテラシーやデジタルリテラシー、情報リテラシーがメディアリテラシーのまわりにあります。これらを統合したものが広義のメディアリテラシーです(図1)。ただし、これはあくまでも便宜的なものです。もちろんユネスコのメディア情報リテラシーという言葉を使う方が学問的には正しいでしょう。

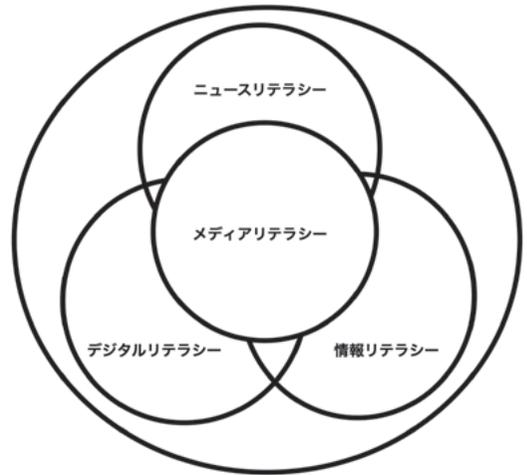


図1 広義のメディアリテラシー概念図

2. 新たなメディア情報リテラシーカリキュラム

ユネスコは2011年にメディア情報リテラシー教職員研修用のカリキュラムを作成しました。それから10年を経て、カリキュラムが改訂されました。改訂版カリキュラムの概要はパンフレットになっています。それをを用いて簡単に説明しましょう。

1つ目は「コンテンツ制作の活用の高まりと重要性」です。2つ目は「情報の検証と評価の挑戦を支える」。3つ目は「メディア情報リテラシーを生活に取り込む」。そして4つ目は「ステレオタイプに挑戦し、MILにおける平等な権利を推

進する」。5つ目は「人工知能 (AI) と MIL の力」、6つ目は「MIL と持続可能な開発目標 (SDGs) との関わり方」、そして最後が「公共の利益のためのメディア情報リテラシー」です。

この中で今回ぜひお話ししたいのは、「情報の検証と評価の挑戦を支える」に関する領域です。メディア情報リテラシーの中でも重要だと思われるのは、受信するコンテンツを批判的に読み解く力です。そしてそのためには批判的思考力が必要になります。この批判的思考力は非常に重要な概念です。英語ではクリティカル・シンキングといっています。そして、「自分が受け取るコンテンツと他者と共有するコンテンツ」、「自分が利用するプロバイダー」、「人権と持続可能な開発のためのコミュニケーションにおける自分の役割」という3つの観点を学びます。そして以下の5つの能力の形成を求めています。

- (1) あらゆる分野の人々が、コンテンツを見つけ、評価し、効果的に利用し、社会的価値のある独自のメッセージを作り出せるようにする。
- (2) 対話を促進し、他者の意見や文化を尊重する。
- (3) 市民がコンテンツを理解し、行動することで、個人の主体性と自律的な発展を達成できるようにする。
- (4) 人々が持続可能な開発目標の達成に積極的に参加し、民主主義的プロセスを支援する。
- (5) 生涯学習を支援するコンテンツの提供者が図書館、アーカイブ、博物館、ニュースメディア、デジタルコミュニケーション企業のいずれであっても、一人ひとりが、コンテンツの制作方法、伝えられるメッセージや価値、想定される対象者や目的に基づいてコンテンツを評価する必要がある。そして、コンテンツ提供者の長所と短所を理解し、社会が期待する規範的な役割をよりよく果たすように呼びかけることが必要である。

もう一つ取り上げたいのは、「公共の利益のためのメディア情報リテラシー」の領域です。こ

に、図書館が登場します。図書館やアーカイブス、博物館、メディア、デジタル通信会社など、これまでよりも幅広いコンテンツ提供者が包含されています。そして、公共財としてのMILを実現するための5つのステップが紹介されています。それは以下の通りです。

- (1) MIL には、コンテンツに関する能力、メディアやインターネット企業などの制度、デジタルノウハウなどが組み合わされていることに留意する。これらは、価値観、態度、知識、スキルを含む。
- (2) 市民は、大量の他の多様なコンテンツの中から情報を見つけ、利用し、作成するための知識を必要としていることを認識する。
- (3) すべての世代、女性、男性、そして障害者、先住民、マイノリティなどの社会から疎外されたグループが、MIL に平等にアクセスできるようにする。
- (4) MIL は、異文化間の対話、相互理解、文化的リテラシーに不可欠なものである。
- (5) すべての社会において、MIL を主流とするための国家政策と戦略を策定する。

3. 「フェイクニュース」とは何か

次に、いわゆる「フェイクニュース」について説明しましょう。欧州委員会高級専門家会議 (HLEG) は、2018年3月に報告書を公開しています。そこには次の5つの内容が含まれていました。1点目は「フェイクニュース」という用語ではなく、「偽情報 (disinformation)」へ言い換えること、2点目はオンラインニュースの透明性の強化、3点目はメディア情報リテラシーの推進、4点目は欧州のニュースメディア環境の多様性と持続性の保護、そして5点目が偽情報への衝撃に関する研究調査を継続することです。「フェイクニュース」という言葉はしばしば政治的に使われるため、研究者や政策担当者はこの用語を使わないことが多いのです。また、2点目と4点目からは、

ニュースメディアを重視していることもわかります。偽情報に対するリテラシー育成だけでは問題の解決にはつながらないからです。

NPOのファーストドラフトは2017年に公開した文書で誤情報・偽情報の7つのタイプを紹介しています。誤情報は英語ではmisinformationといます。偽情報は意図的な嘘の情報ですが、誤情報は意図していない間違った情報という意味です。ただし、誤情報と偽情報の区別は難しいため、偽情報と誤情報をつ一つにして理解することが多いのです。二つの単語をつなぐのではなく、単に偽情報と呼ぶ場合もあります。

さて、ファーストドラフトによれば、誤情報・偽情報には、パロディ、ミスリーディング、詐欺、でっち上げ、間違った見出し、間違った文脈、操作された内容の7つがあるとされています。間違った見出しとは、ヘッドラインやキャプションなどが記事の内容に合っていないことをいいます。また、間違った文脈とは、情報自体は正しいが、間違った文脈の情報と一緒にされてしまう場合のことを指します。この7つのタイプを見てわかるように、誤情報・偽情報は単なる嘘の情報ではありません。

NPOのニュースガードは2021年に「有害なTikTok、人気ソーシャルメディア動画アプリが、登録後数分で子どもたちにワクチンの誤った情報を流す」と題した記事を公開しています。この記事によると、参加者が撮影した画面記録を分析した結果、TikTokでの最初の35分間に、1人を除く全員(88.89%)がCOVID-19に関連する誤った情報を見せられ、3分の2(66.67%)がCOVID-19ワクチンに関する誤った情報を見せられたことが判明しました。そして、「今のところ、どのコンテンツが真実で、どのコンテンツが真実でないかを見分けるのは、TikTokの個々のユーザーに任されており、虚偽のコンテンツに関わると、より多くの虚偽のコンテンツが生まれることが多い。ある13歳のイタリア人参加者は、しばらくすると、TikTokはワクチンに関するビデオばかりを提案するようになり、その中にはワクチ

ンに反対するビデオも多く含まれるようになった」と述べています。このように、子どもや若者たちは人気のあるソーシャルメディアを介して、日常的に偽情報に接しているのです。

4. ユネスコのディスインフォデミック対策

ユネスコは2020年に2冊の「ディスインフォデミック・ポリシーレビュー」を公開しています。1冊目は「ディスインフォデミック：偽情報の解説」、2冊目は「ディスインフォデミック：偽情報への対応の調査」です。ユネスコは「ディスインフォメーション(偽情報)」という用語を使っていますが、情報の送り手の動機よりも有害な影響に焦点を当てると明確に述べています。「ディスインフォデミック」という用語は、ディスインフォメーションとパンデミックを合わせた造語ですが、どうしてこの用語を使うのでしょうか。COVID-19の偽情報は、地球上のすべての人、そして社会全体にすぐに影響を与える医学に関する混乱を引き起こします。これは、他の偽情報よりも毒性が強く、致命的な影響をもたらします。そのためにあえてこの言葉を用いているのです。

ユネスコによると、偽情報は、多くの場合、本当の情報の中に虚偽を隠しています。そして馴染みのある形式の服を着て隠れているのです。虚偽の、あるいは誤解を招くようなミーム(物まね情報)や偽の情報源から、犯罪的なフィッシングへの道につながるリンクをクリックさせ、人々を罠にかけるといった方法を用いています。その結果、COVID-19に関連した偽情報は、病気の起源、広がり、発生率、症状、治療法、政府やその他の関係者の対応など、あらゆるコンテンツに影響を与えることになるのです。

ユネスコはディスインフォデミックには以下の4つのフォーマットがあると述べています。

- (1) 感情的なストーリーやミーム(ものまね情報)

強烈な感情表現、嘘や不完全な情報、個人的な意見などが真実の要素と混ざり合っていることが多い誤った主張やテキストによる物語。このような形式は、クローズドなメッセージアプリでは発見しにくい。

(2) 捏造されたウェブサイトや権威ある人物像

偽の情報源、情報汚染されたデータセット、政府や企業の偽サイト、ニュース記事のジャンルで一見もっともらしい情報を掲載しているサイトなど。

(3) 不正に改変、捏造、文脈を無視した画像や動画

混乱や不信感を与えたり、バイラル(口コミ)ミームや虚偽のストーリーによって強い感情を呼び起こしたりするために使用される。

(4) 偽情報の侵入者と組織化されたキャンペーン

これらの目的は、オンラインコミュニティに不和をもたらすこと、ナショナリズムを推進すること、個人の健康データを不正に収集すること、フィッシングを行うこと、スパムや偽の治療法を宣伝することで金銭的利益を得ることなど。これらの形式には、組織的な偽情報キャンペーンの一環として、ボットやトロール(荒らし)による人工的な増幅や敵対行為が含まれることもある。

実際に流通している偽情報を4つのフォーマットに分けてみると偽情報の仕組みがよくわかります。感情や意見と事実が混じったストーリーはしばしばLINEなどのSNSを通じて拡散されます。有名な医者や研究者がCOVID-19の予防にぬるま湯がよいという偽情報は主としてLINEによって拡散されました。よく知っている人からの情報というだけで、信じてしまいがちなのです。また、YouTubeなどの動画サイトを中心に「人類奴隷化計画」と称して「WHO(世界保健機構)は世界人口の90%が余剰人口だと決めているのです。WHOは1974年から人々を永久的に不妊

にするようなワクチンの開発に取り組んできた」という偽情報が流通しました。動画には権威ある研究者らしき人物が登場します。これは間違った権威の事例です。似たような誤った権威を用いたCOVID-19やワクチンに関する偽情報は他にもたくさんあります。

ユネスコの1冊目のポリシーレビューには次のように書かれています。

「COVID-19の偽情報は、パンデミックのさまざまな側面とその影響について一般市民の理解を深めるために、さまざまな形式を利用している。これらの情報は、理性ではなく信念に、そして推論ではなく感情に焦点を当てることで、人々の意識の中に偽りを忍ばせることが多い。偏見、アイデンティティ・ポリティクスに加え、信憑性、皮肉、そして非常に複雑で変化に富んだ状況の中で単純な意味づけを求める人々の気持ちを利用して。」(UNESCO, *DISINFODEMIC Deciphering responses to COVID-19 disinformation Policy brief 1*, p.5.)

ユネスコによる偽情報対策には以下のように4種10項目あります。

- (1) 偽情報の識別
 - a. モニタリングとファクトチェック対応
 - b. 調査による対応
- (2) 生産者と流通業者
 - a. 立法、立法前、および政策的対応
 - b. 国内外での偽情報対策キャンペーン
- (3) 生産と流通
 - a. キュレーターの対応
 - b. 技術的・アルゴリズム的対応
 - c. 経済的対応
- (4) 偽情報のターゲットとなる視聴者の支援
 - a. 倫理的、規範的な対応
 - b. 教育的対応
 - c. エンパワーメントと信頼性ラベリングの取り組み

ユネスコはCOVID-19偽情報のターゲットと

なる視聴者支援を目的とした対応として次の3点を挙げています。

(1) 倫理的・規範的な対応

偽情報の行為を公的に非難することや、これらの行為を阻止することを目的とした勧告や決議など

(2) 教育対応

批判的思考やデジタル真偽検証スキルを含む市民のメディア情報リテラシー教育の促進

(3) エンパワーメントと信頼性ラベリングの取り組み

市民やジャーナリストがCOVID-19の偽情報に踊らされないよう、コンテンツ検証ツールやウェブコンテンツ指標を用いたラベリングの取り組み

これら3点の取り組みについてユネスコは次のように述べています。まず、コンテンツへの信頼性ラベリングと批判的なメディア情報リテラシー育成は両立するということです。よく言われることですが、メディアリテラシーや情報リテラシー教育は規制の代替ではありません。プラットフォーム業者もまた、表現の自由を守りつつ、必要な対策が求められます。また、ジャーナリストは、倫理規定を守る能力と意思を持ち、偽情報の問題に直面しているCOVID-19の報道を改善することに関心を持つことが求められます。つまり教育関係者とジャーナリストは協力しながらそれぞれの分野での偽情報問題への対応が求められています。そして、ディスインフォデミックに対する教育対応を短期的なものにせず、人権に関する国際基準の観点から長期的な規範的、制度的な影響を促進することが必要です。パンデミックが収束すればおわりではないのです。さらに、市民がコンテンツに対して冷笑ではなく懐疑的に接することを学び、偽情報やその対応について十分な情報を得た上で判断する力を身につけることが必要です。メディア情報リテラシー教育は学校だけの問題ではないということです。

5. スタンフォード大学の調査の衝撃

教育の観点から言えば、偽情報を見分けるというよりもオンライン情報を評価するといった方が良いでしょう。インターネットを流通する情報は偽情報だけではないからです。子どもたちはどの程度オンライン情報を評価する能力を持っているのでしょうか。

2016年11月22日、米大統領選の直後にあたりますが、スタンフォード大学歴史教育グループ(SHEG)による若者のオンライン情報評価能力調査結果を公表しました。SHEGが行った高校生を対象としたテストの中には日本の原発事故に関する情報も含まれていました。それは2015年7月に写真共有サイトに投稿された一枚のヒナギクの写真です。そこに写っているのは奇形の花でした。そして「何もう必要はありません。原発の影響を受けるとこのようになります」と書かれていました。質問はこの写真は原発の影響を証明していると思いますかというものでした。

ウォール・ストリート・ジャーナル日本語版は「嘘のニュース、10代の多くは見分けられず＝米調査」という見出しでこの調査結果を報じています(2016年11月22日)。そこには次のように書かれていました。

米スタンフォード大学が中学生から大学生までの7804人を対象に行った調査によると、中学生の約82%は、ウェブサイト上にある「スポンサー付きコンテンツ(広告)」とニュース記事を判別できなかったことが分かった。22日に発表予定のこの調査論文は、10代の若者がネット上で見つけた情報をどう評価しているかに関する研究で過去最大規模となる。多くの学生は、ニュース性のあるツイートの信頼性を情報源ではなく、どれほどの詳細が含まれているかや、大きな写真が付いているかに基づいて評価していた。

中学生の3人に2人は、銀行幹部が書いた「若者にはファイナンシャルプランに関する

助けが必要だ」と主張する投稿を疑うべき理由が分からなかった。また、高校生10人のほぼ4人は、変形したヒナギクの写真を見て、福島第1原発の近くがいかにも有害な状況にあるかを示す強力な証拠だと信じた。その写真に提供元も場所も表示されていなかったにもかかわらず、見出しを根拠にそう信じたのだ。

この調査結果は全米の教育関係者に衝撃を与えました。おりしも、大統領選挙に「フェイクニュース」が影響を与えたのではないかとされるようになりつつあった時期のことです。教育関係者だけではなく、メディアもまたオンライン情報評価能力の重要性に気がつくことになり、全米のローカル新聞がこのニュースを報道しました。しかし、日本の教育関係者はこのニュースにほとんど関心を示しませんでした。他人事のように感じていたのでしょう。しかし、それは正しい対応ではありません。

2020年に法政大学の附属中学校の222人の生徒を対象にこのテストを行いました。はいと答えた生徒は32パーセント、つまり3分の1がはいと答えています。アメリカの場合は2015年の調査なので単純な比較はできませんが、大きな違いはありません。しかし本当の問題は別のところにあります。

SHEGはこの問題に対してルーブリック（評価基準）を用意しています。それによると、初級段階は「強い証拠を認めるか、不正確な理由づけを考える」、萌芽段階は「強い証拠を認めないが、情報源については無考慮」、そしてマスター段階は「強力な証拠を認めず、情報源に対して疑問を持つ」です。マスター段階に達している生徒は無回答を除いて217名中3名、つまりたった1.4パーセントしかいませんでした。ほとんどの生徒は、情報源に関心を示さず、画像だけを見て証拠になるかならないか考えていたのです。この中学校では、これまで何度も同じテストを行っていますが、結果はほとんど変わりません。つまり、現在の学校教育では、情報源を確認するというもっ

とも基本的なことさえ子どもたちに教えていないのです。それにもかかわらず、学校ではインターネットを使った調べ学習や探究学習が行われています。

2021年の秋、私はある有名なユネスコスクールの中学校で生徒の発表会を見る機会がありました。生徒たちはネットで調べたことをスライドにまとめてプレゼンテーションをしていました。一見すると、とてもすぐれた実践のように見えます。しかし、その発表ではネットで見つけた情報をどこから得たのか、信頼できる情報なのか、まったく言及がありませんでした。オンライン情報の評価に関する教育がされていないことは明らかでした。どんなに素晴らしい探究学習を行っても情報の信頼性を評価するスキルがなければ、意味がありません。

SHEGのサム・ワインバーグ教授は、法政大学の藤代裕之准教授のインタビューに対して、「今、ネットで起きていることは、民主主義への脅威だ」と答えています（2018年8月27日、Yahooニュース）。これはアメリカだけの問題ではなく、同時に日本の問題でもあるのです。

2018年にはイギリスの超党派議員団とナショナル・リテラシー・トラストによる「フェイクニュースと学校における批判的リテラシー教育委員会」が『フェイクニュースと批判的リテラシー最終報告書』を公開しています。そこには、ニュースが本当か嘘か話すのに必要な批判的リテラシーを持っている子どもはたった2パーセントであること、そして半数の子どもは、フェイクニュースを見分けられないことに不安を感じていると書かれています。また、教師の3分の2は、フェイクニュースは子どもの安心感を害し、不安感を増加させると考えており、さらに、教師の半数は国のカリキュラムは子どもがフェイクニュースを見分けるのに必要なリテラシーへの備えがされていないと考えていることが報告されています。

イギリスでは、2021年7月にデジタル文化省が「オンライン・メディアリテラシー戦略」を発表しました。国立国会図書館が発行するカレント

アウェアネス No.423 (2021年10月28日) に紹介記事を書きましたので、関心のある人は読んでください。この文書の中で利用者が身につけるべき能力として次の5つが挙げられています。

- (1) オンライン・プライバシーを守る能力
- (2) オンライン環境の機能を理解する能力
- (3) オンライン・コンテンツを批判的に分析する能力
- (4) オンラインでの行動がもたらす影響を理解する能力
- (5) オンライン活動に参加し、オンライン環境を「ポジティブ」にする能力

図書館については次のように書かれています。

図書館は客観的で正確な情報を提供し、変化する情報環境の中で利用者を導いて必要なスキルの育成を支援しなければならない。これにはオンラインの安全やプライバシーなどの問題についての教育も含まれる。なお、本戦略ではデジタル文化省と地方自治体協会による報告書「図書館は実現する：野心的戦略」を紹介しているが、ここにはオンライン情報の安全かつ適切な利用や、情報源の信頼性を評価する方法の理解を通してデジタルスキルとアクセスを支援することが含まれている。

ここからわかることは、イギリスではオンラインの情報源やコンテンツの評価能力を含むメディアリテラシー教育に対して、図書館は重要な役割を担うということです。デジタル時代における図書館の役割を考えるならば、この報告書はとても重要だと言えるでしょう。

では、日本の場合はどうでしょうか。今のところ、文科省の政策にはオンライン情報評価能力の育成に対して、明確な政策や方針はありませんが、総務省では、有識者による「プラットフォームサービスに関する研究会」がオンライン情報評価能力の問題を議論しています。2021年9月には「プ

ラットフォームサービスに関する研究会 中間とりまとめ」が公表されました。そこには、ICTリテラシーによる偽情報に対抗するリテラシー向上の推進に向けた取り組みの必要性や産学官民が連携し、体系的で多面的なリテラシー啓発の必要性が明記されています。そして、関連するステークホルダーが参加する部内検討会を開催するとともに、偽情報に限らない「ICT活用の負の部分」への対応についても検討すると述べられています。総務省の施策は主として学校外となりますが、対象は子どもから大人を含むものになると考えられます。この問題に関するユネスコなどの海外の動向が反映されることが十分に期待できます。

6. オンライン情報評価能力と図書館

次にオンライン情報の評価能力を育成するための理論を紹介しましょう。すでにユネスコのメディア情報リテラシーについては紹介しました。そこには情報リテラシーとメディアリテラシーが含まれていますが、それ以外にもさまざまなリテラシーが含まれています。その中でもよく耳にするのはニュースリテラシーとデジタルリテラシーです。これら4つのリテラシーはそれぞれオンライン情報やメッセージへの対応策を持っています。情報リテラシー教育にはさまざまな情報評価チェックリストが使われますが、2017年以降学校現場で利用されるようになったのがCRAAPテストと呼ばれるものです。また、メディアリテラシーは、メディアメッセージの批判的な読み解きを行います。この時に用いるのが5キー・クエスションと呼ばれるものです。ニュースリテラシーはニュース情報の分析を行います。ファクトチェックの手法を用います。一方、デジタルリテラシーはウェブサイトを読み解く能力と考えられることが多く、ラテラルリーディング（横読み）という方法が用いられます。これら4つのリテラシーについてももう少し詳しく解説しましょう。

情報リテラシーは、ユネスコによれば次の7つの能力を含みリテラシーです。これらは図書館活

用能力が土台となっています。

- (1) 情報の必要性を確認し、必要な情報を明確にする。
- (2) 情報の所在を調べ、アクセスする。
- (3) 情報を評価する。
- (4) 情報を整理する。
- (5) 倫理にしたがって情報を利用する。
- (6) 情報を伝達・共有する。
- (7) ICTスキルを用いて情報を編集加工する。

SHEG が若者たちのオンライン情報評価能力の調査結果を公表してからもっとも早く反応したのはアメリカの図書館界でした。2016年11月28日の「スクール・ライブラリー・ジャーナル」は、ローラ・ガードナー氏による「今こそ情報リテラシー教育を」と題した記事を掲載しました。以下に一部を紹介します。

スタンフォード大学の調査報告書は、大統領選下に急激に増えたフェイクニュースやミスリーディングニュースとあいまって、私を含めスクールライブラリアンに生徒へオンライン情報源の評価をどのように教えるべきか再考させることになった。数多くの大人がソーシャルメディア上で不正確な情報をシェアしているような状況で、私たちは生徒たちがオンラインで見いだす情報の評価の方法をどのように教えることができるのだろうか。

国中でスクールライブラリアンが削減されたり、低い評価を受けたりするような時代に、私たちの役割の重要性を声高に語る大きなチャンスである。私たちは私たちの学校で教師とともに私たちの専門性を単に共有するだけではなく、私たちのソーシャルメディア上の個人的なネットワークを示すチャンスでもある。すなわちソーシャルメディアは私たちスクールライブラリアンも使うべきものであり、教えるべきものであり、すべての学校がスクールライブラリアンを必要とする理由

である。私たちは情報過多の世界の中で、生徒がいかに情報を評価するか、見せるのだ。

この記事から SHEG が明らかにした民主主義の危機というべき問題に対して、アメリカの学校図書館界がいかに迅速に対応し、学校図書館とスクールライブラリアンの存在価値を認めさせるために声を上げたのかよくわかるでしょう。

2017年4月18日付の「ハフントンポスト」は「トランプ当選以後、ライブラリアンはファクトチェックの方法を考え直さなければならなかった」という記事を配信しました。そこには CRAAP テストをインターネット対応に修正した、アメリカ図書館協会のジュリー・トダロー氏のインタビューが掲載されています。

CRAAP テストの修正と適用はトランプ政権下における市民の必要性にライブラリアンが対応するためのたった一つの方法である。ライブラリアンは、読者が図書に触れられるよう手助けするだけではなく、地域コミュニティのオーガナイザーとしての役割や、移民・移住の権利やトダロー氏が市民の権利問題だと考える他の諸問題に関する正確な情報供給に対応するのである。

「ライブラリアンは党派の支持者ではありません。あなたがどのように投票するかということは重要ではないし、あなたがどこから来たのかということも重要なことではありません。私たちはすべての人々のために情報源とサービスを与えることができます。残念ながら、私とあなた、そして子どもと大人がこれまで何年も信頼してきた信頼性の基準をもう一度見直さなければならなくなっています。それはもはやそこにはないのです」とトダロー氏は語る。

このインタビューでは、オンライン情報評価の問題だけではなく、大統領選によって分断されたアメリカの現状の下で図書館が果たすべき役割に

についても触れられています。アメリカの図書館界の意気込みを理解することができるでしょう。

2017年7月24日付「USA トゥデイ」は「スクーラライブラリアンはフェイクニュースとたたかうためにCRAAPを教える」というタイトルの記事を配信しました。この記事にはさまざまな偽情報として出回った嘘の写真を利用者に見せて、考えさせるワークショップを行っている公共図書館の事例が紹介されています。その写真の中にはSHEGの調査にも使われた奇形のデイジーの写真も含まれていました。

CRAAPテストの原型はカリフォルニア大学チコ校図書館が開発しました。それは以下の5つです。頭文字をつないでCRAAPとなります。この言葉の発音はCRAPと同じですが、あまり上品な意味ではないために、かえって子どもたちには覚えやすいのです。

- Currency: The timeliness of the information.
- Relevance: The importance of the information for your needs.
- Authority: The source of the information.
- Accuracy: The reliability, truthfulness and correctness of the content.
- Purpose: The reason the information exists.

CRAAPテストはそのままでは日本では使いにくいので、順番を変えてわかりやすいようにしたものが「だいじかな」テストです。その内容は以下の通りです。

- だ だれ? この情報は誰が発信したか? 情報源は何か?
- い いつ? いつ発信されたのか?
- じ 事実か? 内容は正確か?
- か 関係? 自分の求めるものとどのように関係するか?
- な なぜ? なぜ情報発信されたのか?

次にメディアリテラシーについて解説しましょう。全米メディアリテラシー教育学会はメディアリテラシーを「あらゆる種類の形式のコミュニケーションを用いてアクセス、分析、評価、創造そして行動する能力」と定義しています。この定義は大変広いものです。影響力のある組織が作った定義として、アメリカのセンター・フォー・メディアリテラシーやEU、そしてユネスコの定義があります。これらを総合した定義が「民主主義社会におけるメディアの機能を理解するとともに、あらゆる形態のメディアメッセージへアクセスし、批判的に分析評価し、創造的に自己表現し、それによって市民社会に参加し、異文化を超えて対話し、行動する能力」です。この定義は日本語版のWikipediaにも記載されています。

メディアリテラシーを考える上で大切なのは、メディアの定義です。メディアリテラシーにおけるメディアとは何でしょうか。日常的にメディアという用語を使う場合、二つの意味で使っています。一つはテレビ局や新聞社などのマスコミのことです。もう一つはスマホやパソコンなどのツールです。英語ならば前者のメディアにはtheをつけることがあります。メディアリテラシーにおけるメディアとは主として前者のことを指します。NAMLEはメディアを「社会化のエージェント」と定義しました。エージェントは人に対しても物に対しても用いる言葉です。スマホで新聞を読めばスマホは新聞社のエージェントとして機能します。テレビをみれば、テレビ局のエージェントとして機能するのです。ソーシャルメディアの時代には、誰でも新聞社やテレビ局と同じように情報やメッセージを発信することができます。誰もがメディアになれる時代なのです。つまり、私たちはスマホというエージェントを通して、多様なメディアからの情報やメッセージを受け取り、あるいは発信することによって社会に参加することになります。

センター・フォー・メディアリテラシーは、メディアリテラシーの5つのコンセプトをまとめています。それは以下の通りです。

(こ)【構成】すべてのメディアメッセージは「構成」されている。

(げ)【言語】メディアメッセージは創造的言語とその原理を用いて作られている。

(た)【多様性】メディアメッセージは多様な人々によって多様に感じ取られる。

(か)【価値観】メディアは価値観と視点を有している。

(ち)【力】ほとんどのメディアメッセージは力や利益を得ることを目的として作られている。

第一原理は、すべてのメディアのメッセージは構成されたものだということです。ここでは情報ではなくメッセージという用語が使われていますが、メッセージにはコミュニケーションの方法や過程が含まれていると考えてください。情報はメッセージの中身です。メディアが発信するメッセージは現実そのものではなく、人や組織によって構成されたものであることを認識することがメディアリテラシーの基礎です。

第二原理は、メディアメッセージは言語や原理によって作られていることです。映像ならば映像の言語があります。文章と同じように映像にも文法があるのです。

第三原理は、メディアメッセージは受け手の社会的な文脈によって、多様に受け取られることを認識することです。メディアリテラシーは決して送り手の意図を正しく理解することではありません。送り手の意図を正しく理解することは困難です。むしろ送り手は、受け手がどのような文脈でどのように受け取る可能性があるのか、十分に考えなくてはならないのです。

第四原理は、第一原理と関連しますが、人や組織が構成するために価値観と視点が反映されるということです。これらは必ずしも意図されているわけではありません。むしろ意図されていないことの方が多いのです。また、あるべき価値観が排除もしくは欠けていることもあります。

そして第五原理はほとんどのメディアメッセー

ジは権力や利益を得ることを目的にしていることです。メディアは商業主義と関係する場合もあれば、政治的に用いられる場合もあります。

これらの5つの原理をそのまま授業に使うことは難しいため、質問の形にしたものが以下の5つのキー・クエスチョンです。

Key Question #1: Who created this message?

Key Question #2: What creative techniques are used to attract my attention?

Key Question #3: How might different people understand this message differently from me?

Key Question #4: What lifestyles, values and points of view are represented in - or omitted from - this message?

Key Question #5: Why is this message being sent?

このキー・クエスチョンを日本語に訳したものが以下の「さぎしかな」テストです。

(さ)【作者】誰がメッセージを作り出したか。

(ぎ)【技法】私たちの注意を引くためにどんな創造的表現技法が使われているか。

(し)【視聴者】他の視聴者は自分と比べてどのように違った理解をするだろうか。

(か)【価値観】どんな価値観やライフスタイル、視点が表現されているか。あるいは排除されているか。

(な)【なぜ】なぜメッセージが送られているのか。

授業で利用する場合は、「だいじかな」リストと「さぎしかな」リストの二つを活用すると、情

報リテラシーとメディアリテラシーの二つの観点からの学習になります。

7. ニュースリテラシーとデジタルリテラシー

次にニュースリテラシーとデジタルリテラシーについて紹介します。ニュースリテラシーはアメリカのNPO ニュースリテラシー・プロジェクトが提唱したリテラシーです。この組織は2008年に当時ロサンゼルス・タイムズのワシントン支局記者だったアラン・ミラーによって設立されました。そしてオンライン学習システムの「チェックロジー」を提供しています。この組織は全米の300人近いジャーナリストが参加しており、ジャーナリストによるジャーナリズムを基盤とした組織だと言えます。また、ニューヨーク州立大学ストーンブロック校ジャーナリズム学科にニュースリテラシー・センターが設置されています。ニュースリテラシー・センターによれば、ニュースリテラシーとは印刷物、テレビ、インターネットの情報の信頼性を判断するための批判的思考スキルのことです。ニュースリテラシーは情報リテラシーの一部だということもできます。

ニュースリテラシーに影響を与えたものとしてファクトチェックがあります。日本ではファクトチェック・イニシアティブ・ジャパン (FIJ) がファクトチェックの取り組みを行っています。ファクトチェックは単なる事実確認ではなく、明確な手続きとプロセスを持つ真偽検証です。2019年のJLA 学校図書館部会による夏季研究集会ではFIJの楊井人文氏が基調講演を行いました。リファレンスサービスによって情報を提供する機能を有する図書館にとっても、ファクトチェックは重要です。ファクトチェックを行う上で、レイティングの表記と定義は参考になるでしょう。情報は真と偽という二者択一ではなく、さまざまなグラデュエーションがあることがわかります。実際に学生たちにファクトチェックをやらせてみると、不正確やミスリードが多く、判定に苦慮する情報が多

いのです。また、「虚偽」のレイティングは意図的であることが条件となりますが、意図を証明することは難しいこともわかります。

- 正確： 事実の誤りはなく、重要な要素が欠けていない。
- ほぼ正確： 一部は不正確だが、主要な部分・根幹に誤りはない。
- 不正確： 正確な部分と不正確な部分が混じっていて、全体として正確性が欠如している。
- ミスリード： 一見事実と異なることは言っていないが、釣り見出しや重要な事実の欠落などにより、誤解の余地が大きい。
- 根拠不明： 誤りと証明できないが、証拠・根拠がないか非常に乏しい。
- 誤り： 全て、もしくは根幹部分に事実の誤りがある。
- 虚偽： 全て、もしくは根幹部分に事実の誤りがあり、事実でないと知りながら伝えた疑いが濃厚である。
- 判定留保： 真偽を証明することが困難。誤りの可能性が強くないが、否定もできない。
- 検証対象外： 意見や主観的な認識・評価に関することであり、真偽を証明・解明できる事柄ではない。

私は図書館司書課程の「図書館演習」と司書教諭課程の「情報メディアの活用」の授業の中でファクトチェック実習を取り入れています。FIJの「記事作成ガイドライン」を用い、ファクトチェックの方法と記事の書き方を解説し、宿題としてファクトチェック記事を書かせています。ファクトチェック記事には、検証者、タイトル、作成日、対象言説、媒体・場所、発言・発表日、選定理由、判定、判定理由、資料が含まれます。授業では学生のファクトチェックの結果発表と講評を行いま

す。事実と意見の違いや真偽検証の対象となる言説や検証過程の確認など、この過程で学生たちは多くのことを学びます。図書館関連の授業だけではなく、すべての学生が一度は取り組むべき学習だと感じます。ファクトチェックの考え方や方法については、岩波ブックレットの『ファクトチェックとは何か』（立岩陽一郎、楊井人文、2018年）が参考になります。この本には私の実践についても触れられています。

8. 「横読み」とは何か

次に紹介するのはラテラルリーディング、すなわち「横読み」と呼ばれる手法です。CRAAPテストはチェックリスト方式ですが、サイトやニュースは誰でもでっちあげることができ、作者や参照、日時も勝手につけることができます。つまり、チェックリスト方式は情報の信頼性を確認する方法としては不十分なのです。そこで、ブラウザのタブを開き、元情報や情報源の社会的評価を調べる方法が「横読み」です。タブを横に次々と開いていくため、このように表現しています。生徒はパソコンやタブレット端末を使って実際にオンラインで調べることになります。「横読み」はSHEGが2017年に開発しました。一つのサイトをじっくり読むのではなく、オンラインで調べることを重視します。この方法はファクトチェッカーによるファクトチェックの方法から得られたものです。

彼らはファクトチェッカー、歴史研究者、学生の三者に学校のいじめ問題を扱ったアメリカ小児科カレッジとアメリカ小児科学会のサイトの信頼性を評価し、5分以内に結論を出すという実験を行いました。すると、ファクトチェッカーは100%が小児科学会选择しましたが、歴史研究者は50%、学生は20%に過ぎませんでした。小児科学会は64000人の会員を擁する組織ですが、小児科カレッジは会員500人の政治的に保守的な立場をとる組織でした。この実験でファクトチェッカーたちは一つのサイトだけではなく、そ

のサイトの社会的評価を調査したのです。そして小児科カレッジがLGBTを中傷していることを見つけたのです。そして「いじめ」に関する記事に「あらゆる子どもも特別に扱われるべきではない」という文があることに注目しました。SHEGはブラウザのタブを開いてさまざまなリソースをチェックして記事や投稿の社会的評価を調べる方法を「横読み」と名づけました。彼らはこれをデジタルリテラシーと呼んでいます。

2019年2月12日の「クオーツ」は「フェイクニュース時代、学校はこのように子どもたちにファクトチェッカーのように考える方法を教える」という記事を掲載しています。その中でアナベル・ティムシット氏は、チェックリストはWebページや記事の著者やオーナーをチェックするが、それが本当とは限らないと指摘します。「横読み」とはそのWebページや記事だけを見るのではなく、他に利用可能なリソースをチェックすることです。そして、子どもたちにファクトチェックの基礎を教えるべきであり、カリキュラムのあらゆる教科で実施すべきだと主張しています。

同じく「横読み」の手法を主張しているのはワシントン州立大学のマイク・コールフィールド氏です。彼は「学生ファクトチェッカーのためのウェブリテラシー」と題したオンライン教科書を作成して公開しています。また、SIFTと呼ばれるチェックリストを用意しています。SIFTはStop、Investigate、Find、Traceの4つの単語の頭文字を繋いだものです。その内容は以下の通りです。

Stop（立ち止まる）：ページや投稿にぶつかったとき、読む前にストップ。さらに読む前に、この記事のソースについて十分な情報を持っているかどうかを自問自答する。

Investigate（情報源の調査）：情報源の専門知識やアジェンダを調べる。

Find（信頼できる情報源の探索）：他の情報源を見て、同じトピックをカバーしている

もっともよい情報源を使用していることを確認する。より良い、より信頼できるソースを見つける必要があるかもしれない。

Trace（主張や引用、メディアを元の情報源まで辿る）：インターネット上の情報は、しばしば、その文脈が剥ぎ取られていることがある。メディアの一部を元の情報源まで辿れば、あなたが見ている形で正確に提示されているかどうかを確認することができる。

9. デジタル・シティズンシップ

最後にデジタル・シティズンシップについて解説いたします。筆者は2020年12月に『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』、2021年5月に『デジタル・シティズンシップ教育の挑戦』、2022年4月に『デジタル・シティズンシップ・プラス』を編著者の一人として上梓しました。いずれも大きな反響を呼び、日本にデジタル・シティズンシップ教育が普及するきっかけとなりました。

欧州評議会によると、デジタル・シティズンシップとは「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」のことです。ここには次の4つの内容が含まれます。

- (1) デジタル技術を積極的に活用する（創造、作業、共有、社交、調査、遊び、コミュニケーション、学習）
- (2) あらゆるレベル（政治、経済、社会、文化、異文化）のコミュニティ（地域、国、グローバル）に積極的かつ責任を持って参加する（価値観、スキル、態度、知識）
- (3) 生涯学習の二重プロセスに関与する（フォーマル、インフォーマル、ノンフォーマルな環境）
- (4) 人間の尊厳を継続的に守る

2020年に発行された欧州評議会による「デジタル・シティズンシップ研修資料」にはもっとわかりやすい定義が掲載されています。そこには次のように書かれています。「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、参加する能力です。それは、対面式の討論、ボランティア活動、新聞への投書、公職への立候補、行進やデモなど、デジタル以外の民主主義的なシティズンシップと共存し、相互に影響し合う関係にあります。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、調査、ゲームなど、あらゆる種類のデジタル関連活動で表現することができます。社会的・政治的な目的を持って行われたり、社会的・政治的な影響を与えるようなデジタル活動は、シティズンシップ活動となります。」

デジタル・シティズンシップに対するよくある誤解の一つは、デジタル・シティズンシップはオンラインだけのシティズンシップではないかというものです。しかし、実際は、デジタル・シティズンシップは対面のシティズンシップと共存する関係にあります。インターネットが社会のインフラとなった現代社会では、デジタル技術を使わないで社会参加することはむしろ困難です。日常的にデジタル機器に接している若い人たちにとって、むしろそれは自然なことでしょう。学校現場もGIGAスクール構想によって、1人1台の端末が実現することによって、そのような環境はますます一般化しつつあります。

また、デジタル・シティズンシップは制限せずにネットを子どもたちに自由に使わせる考え方だという意見もありますが、これも誤解です。デジタル・シティズンシップ教育は市民社会に参加するための責任とスキルを幼稚園から高校まで系統的に育成します。態度の育成にとどまる抑制型の情報モラル教育よりも個人の責任を強調しています。

注目すべき動向として、2021年12月24日に発表された内閣府総合科学技術・イノベーション会議教育・人材育成ワーキング・グループによる

「教育・人材育成に関する政策パッケージ策定に向けた中間まとめ」にデジタル・シティズンシップの推進が明記されたことが挙げられます。この文書には「子供たちの『デジタル・シティズンシップ』の育成は喫緊の課題」と書かれています。内閣府の政策は政府の重要施策であり、この方針が決定されれば、文科省も対応せざるを得なくなるでしょう。

ユネスコは2021年に「ラテンアメリカにおける教育の公共政策としてのデジタル・シティズンシップ」を発表しています。その中でとりわけ注目すべき点は、デジタル・インクルージョンのためのデジタル・シティズンシップという考え方です。ユネスコは次のように述べています。

インクルージョンがなければ、真に公平で普遍的なデジタル・シティズンシップ・プログラムを構築することはできない。アクセスは依然として基本的な問題であり、デジタル・シティズンシップを推進するための不可欠な条件ではあるが、生徒のデバイスやテクノロジーの不足はさらに悪化している。21世紀には、アクセスを超えた新たなデジタルギャップが存在する。それはアクセスだけではなく、スキルと実践に基づくものである。

デジタル・インクルージョンは公共図書館にとって大変重要な概念です。アメリカの米国連邦通信委員会（FCC）は2010年に全米ブロードバンド計画を発表しました。そこにはすべてのアメリカ国民がインターネットを利用し、メリットを享受するためのデジタルリテラシー育成とデジタル・インクルージョンの重要性が指摘されています。それを受けて博物館図書館サービス振興機構（IMLS）は2012年に「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」を発表しました。その中で具体的な目標として、すべての人が高度なICTの利点を理解していること、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

スできること、そして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ことを掲げました。この計画の主たる担い手は公共図書館なのです。2019年に公開された映画「ニューヨーク公共図書館 エクス・リプリス」には、公共図書館による利用者のためのインターネット接続サービスの実態や図書館政策に関する会議の様子が描かれています。アメリカ図書館協会のマリック・ビザー氏は2013年に書かれた「図書館の視点から見るデジタルリテラシーと公共政策」と題した論文の中で「アメリカの図書館とライブラリアンは、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」と書いています。

図書館にとってデジタルリテラシーは重要な概念なので、簡単に解説しておきます。1990年代まではデジタルリテラシーは「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」と見なされていました。しかし、先ほど紹介したようにFCCのブロードバンド計画では「家庭にブロードバンドを導入・活用するために必要な基礎的能力」と定義づけられます。さらに国際教育テクノロジー学会（ISTE）は、「学習へのテクノロジー活用」や「デジタル資料を収集し、評価し、引用する方法」と定義しています。さらにアメリカ図書館協会は「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」と定義しています。このように、デジタルリテラシーの定義はデジタル機器の活用スキルから、オンラインのデジタル情報の読み書きへと拡大していったことがわかります。

さて、まとめたいと思います。本講演では次の3点を指摘しました。第一に、世界中でオンライン情報や情報源の信頼性を批判的に読み解く能力の育成が課題となっているということです。残念ながら日本はこの問題に対する取り組みが大変遅れています。総務省はようやく動き始めたところですが、文科省ではほとんどこの問題に対する検討がされていません。憂慮すべき事態だと言って

よいでしょう。

一方、ユネスコのメディア情報リテラシーの推進は図書館に課せられた使命です。ここには図書館が従来から進めてきた情報リテラシーのみならず、メディアリテラシーやデジタルリテラシー、ニュースリテラシーなどが含まれており、多角的なりテラシーだと言えます。

そして図書館はデジタル・シティズンシップとデジタル・インクルージョンの最前線に立っているということです。文科省はデジタル・シティズンシップ教育については十分な検討を行っていませんが、すでに自治体レベルでは普及が進んでお

り、実践も始まっています。日本の教育政策はトップダウンで行われることが多いのですが、デジタル・シティズンシップ教育に関しては、まったく逆にボトムアップの運動として拡大し、教育政策に影響を与えています。図書館もまた、図書を中心とした伝統的な図書館観に縛られることなく、市民の声に耳を傾け、デジタル・インクルージョンの最前線に立つことが日本でも求められます。意識改革を進めなければ、図書館は社会のデジタル化の波に飲み込まれてしまうでしょう。そのためにも世界の動向に耳を傾けることが必要なのです。

