

中央教育審議会初等中等教育分科会 教育課程部会 情報・技術WG（第5回） メディアリテラシーについて

今度 珠美

発表の概要

- 01 これからの情報活用能力に重要と考えられること 【結論・提案】

- 02 具体的な実装として, 学習目標を3本柱で定義することを提案
【具体策】

- 03 この提案は国際社会におけるメディアリテラシーの展開と整合している
【世界潮流の確認】

- 04 人権と民主主義の観点でのメディアリテラシーの役割【詳細の確認】

メディアリテラシーの概念の整理

- 1 国際社会におけるメディアリテラシー
- 2 メディア情報リテラシー（MIL）の定義
- 3 人権と民主主義の観点でのメディア情報リテラシー（MIL）の役割
- 4 英国メディア教育における4つの概念
- 5 米国におけるメディアリテラシー教育

国際社会におけるメディアリテラシー

UNESCOのメディアリテラシー

民主主義・人権・市民参加と結びつけた「メディア情報リテラシー（MIL）」
UNESCOのMILカリキュラムは、AIや市民性などと接続し、偽情報・ヘイトスピーチに対応する。 デジタル・シティズンシップはMILを包括している。

International Media and Information Literacy e-Platform <https://www.unesco.org/mil4teachers/en>

EUのDigComp 2.2（欧州委員会によるデジタルコンピテンシーの構成概念と市民のデジタル能力の枠組）では、メディアリテラシーは「メディアの民主社会における役割と機能を理解する」ことを要素として明記（メディアリテラシーは市民性とデジタル能力）。

DigComp 2.2 The Digital Competence Framework for Citizens <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

ワシントン州デジタル・シティズンシップ法 メディア・リテラシーの定義
「メディア・メッセージに関わる批判的思考を可能にするスキル」

<https://medialiteracynow.org/what-is-media-literacy/>

メディア情報リテラシー（MIL）の定義

メディア情報リテラシーとは，人々が新しい情報，デジタル，コミュニケーション環境の中で，利点を最大限に生かし害を最小限に抑えるための相互に関連した一連の能力．

「情報やメディアコンテンツを賢く検索し，アクセスし，批判的に評価，利用，貢献することを可能にする能力」

「オンラインにおけるヘイトスピーチやネットいじめと闘う方法の理解」

「情報へのアクセスと利用をめぐる倫理的問題の理解」

「平等，表現の自由，異文化間対話や平和を促進するためにメディアやICTに関わる能力」などが含まれる．

UNESCO 「Freedom of expression, media and Information literacy and digital competencies to support peace and human rights: thematic paper」 (2022)

人権と民主主義の観点でのメディア情報リテラシー（MIL）の役割

- ・表現の自由を中核に，人権・ジャーナリストの安全・普遍的な情報アクセスなどの国際基準（ROAM-X等）と整合し平和と人権を支える枠組みを担う．
- ・市民が情報を検索・アクセス・批判的評価・利用できる力に加え，ヘイト・ネットいじめへの対処，倫理・平等・表現の自由・対話・平和の促進まで含む相互に関連した能力と位置付け．
- ・メディアから受けとるだけの情報から，プラットフォーム時代の情報流通・対話へ移行した現実に向き合い，市民的討議の質を高める教育の必要性を示す．
- ・民主主義を支える実装基盤を整える．

UNESCO 「Freedom of expression, media and Information literacy and digital competencies to support peace and human rights: thematic paper」 (2022)

英国メディア教育における4つの概念

メディアは私たちに透明な「世界への窓」を提供するのではなく、メディアを媒介とした世界のひとつのバージョンを提供している。メディアは現実を提示するのではなく、それを「再提示」する。

- **メディア言語を学ぶ**とは、「メディアはアイデアや意味を伝えるために、どのように異なるタイプの言語を使うのか」「どのようにしてこれらの言語の使い方が親しまれ、一般に受け入れられるのか」「如何にしてルールが構築され、ルールが破られると何が起こるのか」「画像、音声、言葉の組み合わせや順序によって、どのように意味が伝達されるのか」「これらの慣習やコードは、さまざまなタイプやジャンルのメディアでどのように機能するか」
- **メディア表象を学ぶ**とは、「メディアはいかにして真実を伝えていると主張し、現実的であり、本物であると主張するか」「何を、誰を包含し排除するか」「どのように特定の社会集団や出来事、世界の他の側面を表象するのか」「これらの表象がどの程度正確か」「それらの結果は視聴者の態度、価値、信念に対しどのような影響を及ぼすか」

- **メディア制作を学ぶとは**，「政策と流通に関わる技術」「政策に関わるさまざまな役割や仕事の種類」「メディアを売買する企業とその利益のあげ方」
「メディア制作と流通の規制のされ方」「メディアは如何にしてオーディエンスに届けられ，オーディエンスはいかほどの選択肢とコントロール力を持つのか」
- **メディアのオーディエンスを研究するとは**，「メディアは如何にして特定のオーディエンスをターゲットとして語りかけ，メディア制作者はオーディエンスをどのように想定しているか」「メディアはさまざまな技術やチャンネルを通じてどのようにオーディエンスに到達するか」「人々は日常生活の中で如何にメディアを使い解釈し，どんな喜びを得ているか」「これらの過程は，ジェンダー，社会階級，年齢，エスニシティなどの社会的要因によって如何に異なっているか」

- **メディア教育**は，生徒の既存の経験や知識から出発するが，それを超えるための挑戦。
- **フェイクニュース**
現代の政治文化や広範なメディア環境におけるより大きな変化の徴候．フェイクニュースは，どのように，誰によって社会問題として認識されているのか。
- **ネットいじめとヘイトスピーチ**
ソーシャルメディアの推薦アルゴリズムは，収入を増やすよう設計されている．
必然的にネガティブメッセージや恐怖，怒りといった感情的な反応を引き起こすものが重要視される．怒りが強ければ伝える可能性が高くなる。

デビット・バッキンガム．メディア教育宣言．世界思想社．2023

米国におけるメディアリテラシー教育

米国では、コモンセンス財団のデジタル・シティズンシップ教育提案においてメディアリテラシー教育が行われている。

「Common Sense Education」

ハーバード大学大学院Project Zeroが研究、提案するカリキュラム。

カリキュラムは若者の道徳的、倫理的問題への取り組みに関するProject Zeroの研究に基づく。

幼稚園から高校まで対象。米国の60,000以上の学校、60万人以上の教育者が利用している。

Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/>

小 2	他人の 仕事をどう やって評価 する？	<p>私たちの手元には多くの情報があります。児童はオンラインで見つけたコンテンツを使用する際に「信用を与える」ことの意味を学びます。探偵になりきって、子どもたちは、なぜ信用を与えることが重要なのか、また、他人のものである言葉や画像、アイデアを使用する際の正しい方法を学びます。</p> <p>児童は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・信用を与えることが、人の仕事に対する敬意の表れであることを説明する。 ・インターネット上のコンテンツを、学校の授業で使った場合の評価を学ぶ。
小 3	なぜ 人はデジタル 写真や動画 を加工するの？	<p>ウェブには写真や動画などデジタルで加工されたものが溢れています。そして、何が本物で何が偽物かを見分けるのは難しいことがよくあります。そもそもなぜ誰かが写真や動画を改変してしまうのかについて、子どもたちに質問を投げかけられるようにしましょう。</p> <p>児童は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真や動画は改ざんされる可能性があることを認識する。 ・誰かが写真や動画を改変するさまざまな理由を特定する。 ・改変された写真や動画を分析しその理由を特定することができる。

小 4	創造する側の権利と責任	<p>子どもがネットで見つけた画像を学校の課題や遊びに使うのはよくあることですが、どの画像を使っていいのか、使ってはいけないのか、子どもはよく理解していません。自分が作成した画像を使用する際の権利と責任について学ぶことができます。</p> <p>児童は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「著作権」の定義と、それが創作物にどのように適用されるかを説明する。 ・創造者としての権利と責任について説明する。 ・著作権の原則を実生活での行動に適用する。
小 5	オンラインでニュースを読む	<p>子どもたちは様々な方法でニュースを見ついたり読んだりしています。しかし、研究によると、子どもたちは目にしたものを解釈するのがあまり得意ではありません。では、どのようにして子どもたちの理解力を高めることができるのでしょうか。オンラインニュースの記事の構造を子どもに教えることは重要なことです。</p> <p>児童は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オンラインニュースページのさまざまな部分の目的を理解する。 ・オンラインニュース記事のパーツと構造を識別する。 ・スポンサー付きコンテンツや広告など、オンラインニュースページを読む際に気をつけるべきことを学ぶ。

小 6	信頼できる ニュースを 読む	<p>ウェブ上には、噂や不正確な情報から、あからさまな嘘やいわゆるフェイクニュースまで、疑わしいものがあふれています。</p> <p>では、どのようにして子どもが悪い情報を選別し、信憑性のあるものを見つけることができるでしょうか。子どもたちは、なぜ、どのように偽の情報がオンライン上に出回っているのかを調べ、オンライン上で見つけた情報の信頼性を評価する練習をします。</p> <p>児童は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人々がネット上に偽の情報や誤解を招くような情報を掲載する理由を学ぶ。 ・フェイクニュースと信頼できるニュースを区別する基準を学ぶ。 ・インターネットで見つけた情報の信頼性を評価する練習をする。
中 1	フェアユースの4つの要素	<p>子どもたちはメディアの貪欲な消費者であり、創造者でもあり、デジタルコンテンツをオンラインで見つけて共有することはこれまで以上に簡単になりました。しかし、中学生はフェアユース、著作権、パブリックドメインなどの概念を知っているでしょうか。</p> <p>生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「著作権」、「パブリックドメイン」、「フェアユース」という用語を定義。 ・フェアユースの4つの要素の目的を特定する。 ・フェアユースを実世界の例に適用して賛成か反対かを主張することができる。

中 2	ニュース 速報にどう 反応すべ き？	<p>携帯電話のアラート，ソーシャルメディアの更新，24時間365日のニュースサイクルで，ニュース速報の洪水から逃れるのは難しい。子どもたちは，ニュースが流れたときに自分たちが見ているものを本当に理解しているのでしょうか。ニュース速報の誤った情報や不完全な情報を批判的に分析し，「常にオン」になっているニュースメディア文化の弊害について話合ます。生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ニュース速報を定義し，なぜ個人や報道機関が最初に記事にしたがるのかを理解する。 ・ ニュース速報を分析し誤った情報や不完全な情報の手がかりを特定する。 ・ ニュース速報にすぐに反応した場合の結果について考える。
中 3	デマと フェイク	<p>私たちは，聞いたことをすべて信じてはいけないことを知っていますが，目にするものはどうでしょうか？（コンピュータで生成されるグラフィック，顔認識，動画制作の進歩により）容易に拡散する動画には，偽物と見分けるのが難しいものが多く存在しています。ウェブ上で目にするものを「水平方向」に読み取る方法を教えることで，ページを離れ，信憑性を確認し，裏付けを見つける方法を学びます。生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「誤報」を定義し，オンラインで誤報を広めることの結果を探る。 ・ オンライン上の情報の正確性を確認するための戦略として，ラテラルリーディング（固定概念を取り払い複数を見て情報の信憑性を判断，複数を比較考察すること）を使用する方法を学ぶ。 ・ 疑わしい動画の例にラテラルリーディングを適用して，その正確性を判断する。

高 1	確証バイアスへの挑戦	<p>私たちの脳は過去の経験を利用して、その場で迅速な判断を下すことに長けていますが、このような近道は偏りを生じさせることもあります。</p> <p>「確証バイアス」とは、自分が支持する情報ばかりを集め反証する情報を見ないようにする脳の傾向のことです。相反するまたは競う意見や考えを調べ、オンラインでニュースに遭遇したときの（疑わしい結論を出さないようにするための方法）確証バイアスに気づくことを生徒に教えます。</p> <p>生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 確証バイアスとは何かを定義し、それがなぜ起こるのかを特定する。 ・ 特にニュースやオンライン情報に関連した確証バイアスの例を探る。 ・ 自分自身の確証バイアスに挑戦するための戦略を特定する。
高 2	儲けのためのクリック数	<p>よく練られた見出しは、誰にでも利益をもたらします。読者が情報を消化するのに役立ち、出版社はニュース記事を売り込むことができます。しかし、その見出しが誤解を招くようなものだったらどうでしょうか？クリックしてもらうためだけに作られていたり、誤った情報を広めるために作られていたらどうでしょうか？「クリックベイト（ネット上の扇情的で誤解を招く虚偽、誇大広告）」の見出しは広告主や出版社の利益になるかもしれませんが読者の利益にはなりません。生徒がクリックベイトを見たときにそれを認識し、分析できるようにしましょう。</p> <p>生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 広告主や出版社がオンライン広告でどのように収益を上げているかを説明できる。 ・ クリックベイトがフェイクニュースや誤報の拡散にどのように貢献するかを説明する。 ・ 思考ルーチンを使用して、フェイクニュースや誤報と戦うことが、誰の責任であるかについて、さまざまな視点から考えることができる。

高 3	<p>フィルターバブル</p> <p>(見たい情報しか見えなくなる こと)</p> <p>のトラブル</p>	<p>私たちがソーシャルメディアのフィードからニュースを得るとき、それは多くの場合、私たちに物語の一部を教えてくれるだけです。友人とウェブサイトのアルゴリズムは、同一の視点を私たちに与える傾向があります。生徒に、フィルターバブル（見たい情報しか見えなくなること）から抜け出す方法を示し、彼らの考えが調整されていることを確認してください。</p> <p>生徒は以下のことができるようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フィルターバブルを定義し、それがどのように発生するかを説明する。 ・ フィルターバブルが引き起こす限界と欠点について考える。 ・ 自分自身のフィルターバブルから脱出するための戦略を特定する。
--------	--	--

- メディアリテラシーは広範な社会問題に対する個人主義的な解決策として提唱されてきた。 米国では2016年の大統領選挙を機に高まる。
- 社会における暴力，差別は多様かつ複雑な原因を持ち，メディアだけに引き起こされるものではない。
- メディアがもたらす問題は，そのほとんどが固有のものではなく，多くの社会的環境にまたがる問題の延長線上にある。 ネットいじめやヘイトスピーチは生活，日常の力学との間に連続性がある。
- 批判的思考とは，常に自分自身の先入観。 解釈，結論に疑問を投げかける内省的なプロセス。

デビット・バッキングラム，メディア教育宣言，世界思想社，2023

- ・メディア・リテラシーはメディアに関する理解だけでは不十分で、社会に関する知識、教養、洞察力が前提なのではないか。

メディア・リテラシーとは社会を知ることでもある。

小林正幸．メディア・リテラシーの倫理学．風塵社．2014

- ・バイアスをなくすことは難しいが、自覚するだけでも状況は大きく変わる。
「自分にはバイアスがある」という前提で物事を考える。
合理的な判断ができない人間に代わってAIが決定を下す時代も来ているかもしれない。
だからこそ人間自らが現状について想像力を働かせ問いを立て、考え続けること。

外山美樹．誰の心にもあるバイアス．先送りやめ考えてみれば．朝日新聞インタビュー．2026,1,6

- 生成AIは、ユーザーの過去の質問の傾向を学び、答えを最適化していく。SNSも相まって、人々が同じような意見ばかりを見聞きし続ける「エコーチェンバー」に閉じこもるようになれば、異なる意見にも耳を傾け共通点を探す「民主主義」が成り立たなくなる可能性もある。

西垣通。超越する科学，諸刃の刃。朝日新聞インタビュー。2025.12.25

これからのメディアリテラシー教育に関する提案

1. 学習目標の定義の提案（3本柱）

権利（プライバシー・人権教育，表現・差別の禁止）

判断（情報源評価，アルゴリズム理解，データの妥当性）

参画（討議・合意形成，公共的発信，説明責任）

2. 教科横断

【国語】論説の主張－根拠－証拠モデル＋出典評価 図書館と連携

【公民・倫理】メディアと権力，プラットフォーム・ガバナンス，言論の自由

【美術/情報】制作×公開×批評

【総合】地域課題のデータ可視化と合意形成

3. AI倫理教育. AI倫理とは，社会的な影響を考え，AI技術の開発・運用・利用に際して，どのような考え方やルール・価値観を持つべきかを考える学問（今度珠美.2025）

四概念（言語・表象・生産・受け手）＋ 現代論点（データ/アルゴリズム/プラットフォーム/生成AI）を骨格に。

デジタル・シティズンシップと人権教育の観点から以下の統合的な能力が必要と考えられる。

【批判的・倫理的 実践力】

情報を鵜呑みにせず、その背景にある意図やバイアスを批判的に読み解き、自分や周りだけでなく社会的な影響を考え、自他を尊重した責任ある行動を倫理的に実践する能力。

メディアリテラシー（情報の評価・吟味）、アルゴリズムバイアスの認識、人権（プライバシー、人間の尊厳、権利、表現の自由）の理解、ネットいじめやヘイトスピーチへの加担の回避（アップスタンダー教育）、デジタル・ウェルビーイング（心身の健康）の維持。

【社会的・包摂的 創造力】

テクノロジーを「自分のため」だけでなく、「社会や他者のため」に建設的に活用・創造する能力。多様な人々（障害の有無、文化的背景等）を取り残さない視点を持つ。課題発見、情報収集・分析・表現、協働作業、アクセシビリティへの配慮、シビックテック（市民による技術的な課題解決）への関心。