

デジタル時代のシティズンシップ教育カリキュラムの内容構成 —学習者の政治参加を促す Digital Civics Toolkit の場合—

川口 広美・神田 颯*・今井 祐介*・宇ノ木 啓太*・藤井 結子*・村田 一朗*・
両角 遼平**・奥村 尚***・河原 洗亮**

(2021年12月6日受理)

The Characteristics of the Citizenship Curriculum in Digital Age:
The Case of Digital Civics Toolkit to Promote Political Participation

Hiromi Kawaguchi, Hayato Kanda, Yusuke Imai, Keita Unoki, Yuko Fujii, Ichiro Murata,
Ryohei Morozumi, Naoki Okumura and Kosuke Kawahara

Abstract: This study aims to illustrate the characteristics of the US curriculum named Digital Civics Toolkit (DCT), which focuses on political participation in the digital age. We discovered the following four characteristics: (a) a new forms of political participation in the digital age as a scope; (b) a sequence that requires more active involvement; (c) learning through students' own political participation; (d) applying some activities to prevent over-enthusiastic participation.

Key words : Digital Citizenship, Participatory Politics, Civic Engagement, Curriculum

1. はじめに

近年、デジタル化という言葉が学校教育の領域でしばしばみられる。そこでは、パソコンやタブレットなどのICT端末の活用、端末をインターネットに接続することに伴う学習方法の変容を意味することが多い。

ここで、視点を学校から社会へ広げてみると、デジタル化は社会全体を変容させていることに気づく。SNSやビッグデータ、AIなどの進化により、高速・精緻で大量の情報を交換することが可能になったことで、社会構造は大きく変容してきた(パートレット, 2018)。

本研究の対象である政治参加に関しても例外ではない。従来、政治に関する情報流通(政治家・政党⇄市民)は、新聞・テレビなどマスメディアがゲートキーパーとして機能してきた。しかし、デジタル化の進展により、SNSなどを通して政治家が直接市民に情報を伝え、市民が直接政治家に情報を伝えることも可能になった(谷口・宍戸, 2020)。

変化に伴い、市民がとるべき行動も変化する。

マスメディアがゲートキーパーであった時以上に、情報の精査を自身で行うことが必要になるだろう。年齢に関係なく発信できる特性のため、選挙年齢に達していない若者の考えが政治に反映される可能性も拡大する。可能性と課題の双方がある。

求めるか否かに関わらず、こうしたデジタル化の進展は著しく、市民生活に与える影響は強くなっている。私たちがデジタル時代のシティズンシップ(市民性)の変化にどのように応じ、育成したらよいかは喫緊の課題といえよう。

本研究は、デジタル化に伴う政治参加に着目した米国のカリキュラム Digital Civics Toolkit(以下、DCT)の分析を通して、以下の問いに答えることを目的とする。DCTはデジタル時代のシティズンシップ教育として、①どのような内容を②どのように育成しようとしているのか、である。

近年、デジタル・シティズンシップ教育に注目が集まっている。坂本ら(2020)は、従来の先行研究が情報モラル教育の対抗としての特色を強調したのに対し、本研究は政治参加としての側面に注目する。以下では、参加型政治とは何かを説明

*広島大学大学院人間社会科学科博士課程前期, **広島大学大学院教育学研究科博士課程後期, ***独立研究者

し、DCT の全体構成・単元構成を検討し、教育内容構成の特色を抽出することしたい。

2. 参加型政治とは何か

Kahne et al. (2016) は、ソーシャルメディアやインターネットの発達は、市民・政治生活に参加型政治の拡大という変化をもたらしたと述べる。参加型政治とは、「個人やグループが公共の関心事について声を上げ、影響力を行使しようとする対話型のピア・ベースの行為 (Kahne et al., 2016)」と定義される。例えば、2020 年には検察官の定年を引き上げるとする政府の意思決定への抗議が SNS 上のハッシュタグとして拡散し、法案成立が見送られたことがあげられる。

デジタル時代の参加型政治は、文化と政治、あるいは公的参加と私的参加の境目が曖昧になるという特質を有する。これにより、従来の政治にはない新たな可能性と課題をもたらしている。新たな可能性とは、既存の制度やコミュニティを介することなく、民主的な意思決定に影響を与えることができることから、従来の政治では周縁化されていたマイノリティや子どもといった存在が公平に参加できることである (Kahne et al., 2016)。

一方で、新たなリスクや課題も存在する。例えば、エコーチェンバー効果によって感情的な議論 (ポピュリズム) に流されてしまうことがある。また、パートレットが指摘しているように、SNS の利用は人々の直感的・衝動的な思考を促進することで、異なる思想を持つコミュニティ間で分断をもたらす可能性がある (パートレット, 2018)。

3. Digital Civics Toolkit の内容構成

3-1. Digital Civics Toolkit の概要

DCT は、米国にある若者と参加型政治に関する研究ネットワーク (Youth & participatory politics research network, 以下 YPP) の研究成果を活用して作成された教師用教材集である。YPP は、政治参加に関する調査研究プロジェクト (research project)、実践プロジェクト (action project) を行った。

まず、米国全体の若者に対し、2011 年・2013 年の 2 回に渡り、政治参加に関する調査を行った。そこでは、新しいメディアの台頭によって、政治の実践や若者の市民的・政治的発達に与える影響を概念化・検証し、若者の政治参加への関与の量、

質、平等性を分析した。一方、実践プロジェクトは、教育者、プラットフォーム設計者、活動家との共同作業を通じて、研究成果を実践化した。

DCT は、3 種類の実践プロジェクトの 1 つであり、「Educating for Participatory Politics」(参加型政治に対する教育) グループの成果である。デジタル時代の市民としての可能性を若者が認識・探究することを支援しようとする教育者のために開発された。

3-2. Digital Civics Toolkit の全体構成—デジタル時代の参加型政治への関与を重視した構成—

DCT は高等学校段階の教育者に向けて開発された教材集である (The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018a)。DCT は、5 つのモジュール「参加 (PARTICIPATE)」、「調査 (INVESTIGATE)」、「対話 (DIALOGUE)」、「声 (VOICE)」、「行動 (ACTION)」からなる。各モジュールは、カンバセーション・スターター (Conversation Starter, 以下 CS)、クエスチョン (Question, 以下 Q)、クロージング・リフレクション (Closing Reflection, 以下 CR)、ティーチャー・バックグラウンド (Teacher Background) ¹ から構成されている (The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018c)。

DCT の 5 つのモジュールをカリキュラムとしてみると、スコープとして「参加型政治への若者の関与 (Youth Engagement in Participatory Politics)」、シーケンスとして「参加型政治を通じた社会変革の過程」で組織されていると解される。

では、具体的に上記のスコープとシーケンスは DCT の学習内容としてどのように反映されているのか、DCT の内容構成をみていこう。

単元の内容構成を整理・分析を加えたものが表 1 である。表 1 は、左から右に、筆者が訳した「モジュール名」・「問い」・アクティビティから抽出した「活動を導く問い」を配列している。さらに、「活動を導く問い」から生徒が学ぶ内容を解釈したものを「内容構成」として網掛けで記している。また、内容構成からは DCT が想定している参加型政治への関わり (= 「関与」) が抽出された。

モジュール「参加」の内容は、「関与に向けた市民的課題」である。ここでは、政治参加の意味を考え、政治参加先のコミュニティの特質を探索し、

¹ Teacher Background は、教育者に対してそのモジュールで使用されている文献や参考になる文献を列挙しているのみであるので、本稿では分析の対象外とする。

実際のコミュニティにおける市民的課題を発見することで、自分とコミュニティ双方にとって関与する価値のある市民的課題を学習する構成になっている。最初に CS では、「政治的に能動的であることはあなたにとって何を意味するのか」と問い、生徒に政治的な行動の定義を考えさせたり、ハッシュタグのついたツイートを読ませたりすることで、政治参加の意味を反省させる。次に Q1 では生徒が所属するオフラインとオンラインのコミュニティをそれぞれ図示する活動により、それぞれのコミュニティの特質を把握させる。そして、最後に Q2・Q3・CR では生徒自身が選定したコミュニティの中でインタビュー調査をさせ、実際のコミュニティの課題を発見・特定させる。このようにモジュール「参加」では、政治参加の意味・コミュニティの特質・実際のコミュニティの課題から、「参加型政治の関与に向けた市民的課題」を学ばせている。

モジュール「調査」の内容は、「調査という関与」である。ここでは、ニュースに対する捉え方を振り返り、情報自体の信頼性と情報に対する自身の理解の正確性のあやうさに気づき、実際にデータの収集・分析・作成を経験する構成になっている。最初に CS では、生徒に最近見たニュースを思い出させる。そして教師が提示する「ニュースとアメリカの子ども」に関するインフォグラフィックスを読み、ニュースの真偽や重要性を考えさせることで、メディアの情報に対する自分の受け止め方を振り返りをさせる。次に Q1 では、デジタル時代の信頼性について説明している動画を見せ、自分が行う実際の情報判断のプロセスや情報の真偽を確かめる方法を個人・クラスで議論させる。Q2 では、ニュースの見出しを分析させることで、自分の主義・主張と近い情報に対しては批判の目が向きにくいことに気づかせる。このように Q1・Q2 では市民として情報の信頼性と正確性に自覚的になる必要性を学んでいく。その後 Q3・Q4 では、インフォグラフィックスの仕組みを学ばせた後に、実際にデータを収集・分析・作成させることでインフォグラフィックスの作り方自体を学ばせる。最後に CR では、これまでの学習を振り返り、自身の調査に対する捉え方の変化を説明させる。このようにモジュール「調査」では、デジタル時代における市民として、ニュースへの向き合い方を振り返り、すべての市民が陥る情報の正確性と信頼性の危うさに関する問題に気づき、実際にインフォグラフィックスの作成を体験するこ

とで、「調査という関与」を学ばせている。

モジュール「対話」の内容は、「生産的な対話という関与」である。ここでは、経験的にオフラインとオンラインの対話の違いを理解し、実際の市民のオンラインの対話を分析させることで、オンラインでの生産的な対話の条件を創っていく学習の構成になっている。最初に CS では、TED トークを視聴させることで、戦略的な会話の手段を複数把握させ、その中でなじみのあるものや目新しい戦略を識別させる。次に Q1 では、実際にオフラインで対話を体験させ、オンラインの対話に関する若者の議論を眺めさせることで両方を比較し、オフライン・オンラインの対話の特徴を理解させる。Q2・Q3 では、動画のコメント欄への市民のスレッドの応答を分析させることで、オンラインの生産的な対話を理解させる。その後 SNS のガイドラインを調べさせ、生産的な対話の仕方とその条件をクラス内で議論させ、自分たちで再構成させる。最後に CR では、生産的な対話の仕方と条件について振り返りをさせる。このように、対話の質の相違を経験的に理解し、実際の市民のオンラインでの対話を鏡に、自分たち（教室内）のオンラインの対話の条件を再構成することで「生産的な対話という関与」を学ばせている。

モジュール「声」の内容は、「声をあげるという関与」である。ここでは、声をあげる（市民的課題に対する自身のメッセージを発信することへの自身の認識を振り返り、他者の声のあげ方を知り、効果的で安全な声の上げ方を探り、声をあげるという政治参加の関与を学ぶ構成になっている。

最初に CS では政治的な見解を SNS で共有することがあるのかないのか、その根拠を考えさせ、自分たちの政治参加と SNS の距離感を把握させる。次に Q1 では声を発信した他者の事例から、物語を SNS に乗せる意味や方法を知ること、従来のオフラインの社会参加で力負けしてきた声—多数派に対する少数派や社会から抑圧を受ける人々の意見—をデジタルの記録に残し、証言するといったストーリーテリングの実際を理解させる。一方こうした行為にはリスクが伴う。そこで Q2・Q3・Q4 ではセキュリティやプライバシーの問題やデジタルフットプリントといったオンラインに自分たちの声が残ることを学習させる。さらに自分たちの声を管理する方法を考えさせ、効果的で安全に声をあげる方法を学ばせる。最後に CR では学んだ内容を既知のもの、感化されたも

の、戸惑ったものに整理させ、再び声をあげるこの特質と方略を学ばせる。このようにモジュール「声」では声をあげることへの自身の認識、他者の声のあげ方、安全に声をあげる方法、声をあげるこの特質と方略から、市民として「声をあげるという関与」を学んでいる。

モジュール「行動」の内容は「市民的行動という関与」である。ここでは市民的行動の特質を比較・分析し、その実際を経験・振り返らせることで、市民的行動という政治参加の関与を学習する構成になっている。最初に CS では導入部分でインターネットの出現が市民的行動に与えた功罪を評価させる。さらに、Q1・Q2・Q3 ではデジタル時代の前後で活動家の戦略やリスクがどのように変化したのかを考えさせ、デジタル時代に市民的行動を起こすことの意味を考えさせ、デジタルメディアを利用するためのメリットとデメリットを評価させることで市民的行動の特質を学ばせる。最後に Q4 では実際に社会変革に向けてソーシャルメディアを用いる上での行動指針を決めるという市民的行動を経験させる。さらに、CR では実際の参加経験で得た重要な気づきをニュースとしてまとめるという活動の振り返りを行うことで市民的行動の実際を学ばせる。このようにモジュール「行動」では、市民的行動の特質と市民的行動への実際の参加から、「市民的行動という関与」を学ばせている。

DCT のスコープには「参加型政治への若者の関与」が採用されていると解される。その背景には、YPP が実施した若者の政治的・市民的实践に関する調査結果との関係性がある (The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018b)。

調査では、メディアの台頭により若者の参加型政治への関与、つまり政治的・市民的な実践における 4 つの形態「調査と研究 (Investigation & Research)」、「対話とフィードバック (Dialogue & Feedback)」、「作成と発信 (Production & Circulation)」、「変化のための動員 (Mobilizing for Change)」があることが明らかになっている (Kahne et al., 2016)。調査と研究とは、若者が政治的・市民的な問題を学び、調査を進めるために情報を分析・評価するという参加型政治への関与の形態である (Kahne et al., 2016)。対話とフィードバックとは、若者が公的な問題について対話し、多様な視点を学び、エリートにフィード

バックするという参加型政治への関与の形態である (Kahne et al., 2016)。作成と発信とは、若者が自分たちにとって重要な課題に関するニュースや情報を作成・発信し、広域にわたる語りを形成するという参加型政治への関与の形態である (Kahne et al., 2016)。変化のための動員とは、若者がネットワークを作り、他の人々を巻き込むことで政治的・市民的な目標を達成しようとする参加型政治への関与の形態である (Kahne et al., 2016)。こうした「調査と研究」、「対話とフィードバック」、「作成と発信」、「変化のための動員」がそれぞれモジュール「調査」、「対話」、「声」、「行動」のスコープに対応する。

それに加えて、若者の政治参加を促すという DCT の目的を達成するためには、4 つの関与だけでなく、関与するための市民的課題を見つけることが必要だと考える。故に、モジュール「参加」の学習内容である「関与に向けた市民的課題」が組込まれていると推察される。

なお、DCT のシーケンスには「参加型政治を通じた社会変革の過程」が採用されていると解される。参加型政治は市民が共通の関心ごとを見つけ、声の上げ方を確定し、その声を使って実際に市民的行動に参加するという 3 段階の手続きで構成されている (Kahne et al., 2016)。

DCT では、まずモジュール「参加」で関与に向けた市民的課題を学ぶことで共通の関心ごととして解決すべき市民的課題を見つける。モジュール「調査」、「対話」、「声」では「調査という関与」によって市民的情報 (civic information)² そのものとそれに対する自身の理解の両者についてのバイアスに気づくようになり、「対話という関与」によって自身の市民的課題への理解をより良いものに更新できるようになり、「声という関与」によって、市民的課題に関する自身の意見を効果的で安全に拡散できるストーリーを形成することで、声の上げ方を確定する。そして最後にモジュール「行動」で、他者の市民的行動に関する資料の比較・分析をさせた後、実際に市民的行動に参加させる。

このように DCT は「参加型政治への若者の関与」というスコープに準じた内容を「参加型政治を通じた社会変革の過程」というシーケンスに基づいて配列することで、若者の政治参加を促すという教育目標を達成させようとしている。

以上みてきたように、DCT は「参加型政治の若者の関与」というスコープを、「参加型政治を通し

² 市民的情報 (civic information) とは、コミュニティの課題や問題についてのニュースや情報を指す。
(<https://www.digitalcivictoolkit.org/investigate> 【最終閲覧日：2021年12月3日】)

表 1 DCT のモジュール全体の内容構成

モジュール名	問い	活動を導く問い	内容構成	
参加	CS: 政治的に活動的であることはあなたにとってどのような意味があるのか?	<ul style="list-style-type: none"> あなたは自分の地域コミュニティやオンラインコミュニティに誰がいると思うか? あなたのコミュニティでは、どのような市民的課題について話しているのをよく耳にするか? あなたはどのような市民的課題に興味があり、より深く理解して参加したいと思うか? 	政治参加の意味	関与に向けた市民的課題
	Q1: 誰をオフラインまたはオンラインのコミュニティとして考えているのか?		コミュニティの特質	
	Q2: コミュニティの人びとが最も直面している市民的課題とは何か?		実際のコミュニティの課題	
	Q3: より理解を深め関わってみたいと思うような市民的課題は何か?			
	CR			
調査	CS: 最近見聞きしたニュースは何? どうやって見聞きしたのか?	<ul style="list-style-type: none"> なぜ信頼性が重要なのか? オンラインの市民的情報の信頼性はどのように判断すればよいか? 市民的課題を調査する際、自分のバイアスをどのように反映させればよいですか? どのようにすれば、オンラインの市民的情報を視覚的に理解・分析することができるか? トピックを調査し、学んだことを発表するにはどうすればよいか? 	メディアの情報に対する自分の受け止め方	調査という関与
	Q1: なぜ信頼性は重要か? どうやってオンラインの市民的情報の信頼性を判断すればよいか?		情報の信頼性と正確性	
	Q2: 市民的情報を調査する際にどのように自分のバイアスを反省すればよいか?			
	Q3: どのようにオンライン上の市民的情報の視覚的な形式を理解し、分析できるか?		インフォグラフィックスの作り方	
	Q4: どうやってトピックを調査し、学んだことを発表するのか?			
	CR		調査に対する変化	
対話	CS: どのようにしたらより良いコミュニケーションができるようになるか?	<ul style="list-style-type: none"> 市民的課題についてのオフライン対話とオンライン対話の機会と課題は何か? オンラインでの市民的課題の議論の良し悪しはどのようなものか? 市民的課題についての良いオンライン対話を実現するにはどうしたらよいか? 	戦略的な会話の手段	生産的な対話という関与
	Q1: オフラインでの機会と課題は何か?		オフライン・オンラインの対話の特徴	
	Q2: 市民的課題についてのオンラインでの議論は、良いものとそうでないものとは、どのように見えるか?		生産的な対話の仕方とその条件	
	Q3: 市民的課題や論争のある問題について、オンラインでの対話をうまく行うにはどうしたらよいか?			
	CR		生産的な対話の仕方とその条件	
声	CS: あなたや他の人は、オンラインでの市民参加についてどう感じるか?	<ul style="list-style-type: none"> どうやって自分のストーリーを見つけ、それを市民的に意味のある方法で表現するか? 何を公に共有し、何を自分の中に留めておくか? 自分を表現するとき、私のメッセージはどのように広がっていくのだろうか? 自分の声の「デジタルアフターライフ」をどのように管理するか? 	政治的な見解を発信することへの自身の認識	声を上げるとい関与
	Q1: 自分のストーリーを見つけ、それを市民的に意味のある方法で表現するにはどうすればよいか?		ストーリーテリングの実際	
	Q2: 私は何を選んで公開し、何を秘密にしているのか?			
	Q3: 私が自分を表現するとき、私のメッセージはどのように広がっていくか?		効果的で安全に声を上げる方略	
	Q4: 「デジタルアフターライフ」における私の声の管理はどうすればよいか?			
	CR		声を上げることの特質と方略	
行動	CS: インターネットは会話をどのように変えたのか?	<ul style="list-style-type: none"> 過去の社会変革の取り組みから何が学べるのか? デジタル時代において、行動を起こすとはどういうことか? オンライン上の行動は「スラックティブズム」なのか、それとも単に行動を起こす別の方法なのか。リスクは何か? ソーシャルメディアを利用した行動指針をどのように決定しているのか? 	市民的行動の特質	市民的行動という関与
	Q1: 過去にあった社会変革への取り組みから何が学べるか?			
	Q2: デジタル時代において行動することにはどんな意味があるのか?			
	Q3: オンライン行動主義は、スラックティブズムなのか、もしくは単に行動に変わる別の手段なのか?			
	Q4: ソーシャルメディアを活用した行動指針はどうやってきめるのか?			
	CR		市民的行動の実際	

(<https://www.digitalcivicstoolkit.org/modules> 【最終閲覧日：2021年12月3日】をもとに筆者ら作成)

た社会変革の過程」というシーケンスで配列する内容構成によって、「若者の政治参加を促す」という教育目標を達成しようとしていたといえよう。

3-3. Digital Civics Toolkit の単元構成—市民的行動の比較と追体験による社会変革の追求—

ここでは、単元構成としてモジュール「行動」を取り上げる。モジュール「行動」を取り上げるのは、政治参加の行動として最も直接的に政治権力に働きかけることをめざしたモジュールだからである。

モジュール「行動」は、子どもに市民的行動を比較・分析させた後に、実際に経験させることで、社会変革を追求させる過程として組織されている。モジュール「行動」は、次の3つの学習原理で成り立っている。まず第1に、モジュールの最初（CS）と最後（CR）でそれぞれモジュールの導入・振り返りをさせることである。第2に、モジュールの前半（Q1・Q2・Q3）で他者の市民的行動の比較・分析をさせることである。第3に、モジュールの後半（Q4）で市民的行動に参加させることである。モジュールの一連の学習過程と原理を整理したものが、表2である。以下で、具体的にみてみよう。

モジュール「行動」は、CSと4つの問いとCRから組織されている。CSでは、モジュールの導入として、インターネットが市民的行動を変化させたことに気づかせる。具体的には、教師はインターネットの出現によって「スラックティブズム」や「クリックティブズム」の時代が到来していることを示すミーモ³を提示しながら、ミーモの意図や過去と現在の市民的行動の相違点・類似点について気づくことはないかを問う。なお、ミーモとは、インターネット上で、自覚しているかどうかにかかわらず、伝播していく行動・概念・媒体のことであり、ここでは、「1970年の5日間にわたる学生運動で目を失った」と述べる眼帯をした男性と、「Facebookの抗議グループに参加して、クリックした指をねん挫した」と述べる男性が風刺されている。

Q1・Q2・Q3では、社会変革に向けた最適な市民的行動について検討させるために、他者の市民的行動に関する資料を見せ、比較・分析をさせる。

例えば、Q2-Act1では、デジタル時代において市民的行動を起こすことの意味について考えさせ、そのうえで、ペアやグループ、クラスで議論をさせる。具体的には、デジタルメディアを活用して市民的行動に携わる人々へのインタビューのビデオを見せる。ビデオを見せる際には、市民的行動を起こすために新しいメディアを利用する利点と課題について注意させる。その後、利点や課題についてペアやグループ、クラスで議論をさせる。

Q4では、ソーシャルメディアの利用を視野に入れた行動指針の決め方について考えさせるために、次の3つの学習段階を経る。第1に、社会変革に向けた最適な市民的行動とはどのようなものかについて検討させる段階（Q4-Act1）である。第2に、アクションプロジェクトへの参加を通して社会変革を構想させる段階（Q4-Act2）である。第3に、大衆文化を活用しての、より効果的な社会変革を構想させる段階（Q4-Act3）である。

以下で、Q4の3つの学習段階について具体的に説明する。第1段階では、まず、声をあげるためにはアクセス可能で最適な手段を見つけ出す必要があるといった趣旨のコメント⁴を読ませる。そのうえで、現在利用しているメディアプラットフォーム、そのプラットフォームが接触できないコミュニティ、そのプラットフォームを利用する際の危険性を示すチャートに回答を記入させ、その結果をクラスメートと比較・共有させる。次に、子どもの問題関心に近い問題状況を仮定した上で、その解決に向けて行動計画を立てさせる。そのために、動員すべき対象を洗い出し、メディアの使い方と動員の戦略の提案書を書かせることで、任意のメディアをどのように利用するかについて検討させる。

第2段階では、社会変革を構想させるために、アクションプロジェクトに参加させる（Q4-Act2）。このアクションプロジェクトは、数週間にわたって、子どもが関心のある問題について取り組むものである。DCTホームページにおいては、ある教師が1年間の最後の6週間を使って行うアクションプロジェクトが事例として紹介されている。そのプロジェクトは、「研究→計画→実行→振り返り→共有」の過程を経ながら学習を進めるものとして紹介されている。

³ DCT ホームページ (<https://www.digitalcivicstoolkit.org/action-conversation-starter>) 参照【最終閲覧日：2021年11月26日】。なお、作成者は、ミーモが示す、インターネットがアクティブズムをスラックティブズムに容易に変化させるという言説に対し、批判的な立場を取るものである。

表2 「行動」モジュールの学習過程と原理

問い	アクティビティ名	主な学習	学習過程
CS： インターネットは会話をどのように変えたのか？ (30分)		<ul style="list-style-type: none"> インターネット出現によって「スラックティビズム」や「クリックティビズム」の時代が到来していることを示唆しているミームについて、その意味を読み取る。 過去と現在の市民的行動の類似点と相違点について考える。 	導入
Q1： 過去にあった社会変革への取り組みから何が学べるか？	Act： 目標に目を向けて：今と昔 (60分)	<ul style="list-style-type: none"> 1960年代に若者のアクティビストが公民権の承認と人種差別の撤廃のためにどのように戦略を立て、組織化し、市民的不服従の行為を準備・実行したかを紹介しているドキュメンタリーを見せる。 アクティビストはどのような選択をしたのか、また、他の人はどのような選択をしたのかを記録する。 ペアまたは小グループで議論する。 	他者の市民的行動の比較・分析
Q2： デジタル時代において行動することにはどんな意味があるのか？	Act1： ビデオデジタルメディアと正義のための構想 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> 正義の活動に携わる著名なアクティビスト、学者、組織、その他の人々へのインタビューを特集した、デジタルメディアが行動に何をもたらすかを反映したビデオを見せる。 その際には、アクティビストが言及する問題に対して行動を起こすために新しいメディアを利用する利点や課題について注意する。 利点や課題についてペアやグループ、クラスで議論する。 	
	Ex-Act： ソーシャルメディアの有望性と危険 (2~3コマ)	<ul style="list-style-type: none"> 生徒に深く理解させたい場合は、社会的行動に関するソーシャルメディアの有望性と課題を検討するためのレッスンを使用する。 	
Q3： オンラインのアクティビズムは、スラックティビズムなのか、もしくは単に行動における別の手段なのか？	Act： 対面のアクティビズム vs オンラインのアクティビズム (60分)	<ul style="list-style-type: none"> スラックティビズムやオンラインの市民的行動の危険性などを示す3つの記事を読んで、グラフィック・オーガナイザー（縦が対面のアクティビズムとオンラインのアクティビズム、横が強みや利点と課題や危険性）に記入する。 小グループやクラスでグラフィック・オーガナイザーについて議論する。 議論を踏まえてどのような戦略をとるか、その戦略は課題や危険性に対処できるか、残された不安は何かという問いに答える。 	市民的行動への参加
Q4： ソーシャルメディアの利用を視野に入れた行動指針はどうやって決めるのか？	Act1： 任意のメディアアプローチ (30~45分)	<ul style="list-style-type: none"> 声をあげる手段を見つけ出し、声をあげる必要があるといった趣旨のNPO団体の創始者のコメントを読む。 現在利用しているメディアプラットフォーム、そのプラットフォームが接触できる/できないコミュニティ、そのプラットフォームを利用する際の危険性を示すチャートに回答を記入させ、その結果をクラスメートと比較・共有する。 生徒の関心に近い状況を仮定して、その目的のために行動を起こすために、動員すべき対象を洗い出し、メディアの使い方と動員の戦略の提案書を書く。 	
	Act2： アクションプロジェクトを行う (数週間)	<ul style="list-style-type: none"> アクションプロジェクトに参加する。 	
	Act3： より良いものを想像する：社会変革のために大衆文化を活用する (2時間)	<ul style="list-style-type: none"> 「文化的鍼治療 (cultural acupuncture)」という概念を紹介する。 再度アクションプロジェクトに参加する。 	
CR：(15~20分)		<ul style="list-style-type: none"> Q1・Q2・Q3・Q4の問いを再度投げかける。 ニュースの見出しの形で表現させる。 	振り返り

(<https://www.digitalcivicstoolkit.org/action> 【最終閲覧日：2021年11月26日】をもとに筆者ら作成)

第3段階では、よりよい社会変革を構想させるために、「文化的鍼治療 (cultural acupuncture)」⁵ という概念を紹介したうえで再度アクションプロジェクトに参加させる (Q4・Act3)。Act2 は、子どもに参加させるのに対して、Act3 は、ファンアクティビズムを活用して社会正義を実現しようとする「文化的鍼治療」を用いて、より効果的に社会変革を行うための方法を構想する。ツールキットの理論的基盤となっている Kahne et al. (2016) や、その源流であるデューイやバーバーは、「社会的有効感を社会参加の原動力として次々と社会参加を連続させていく子どもたちは、その過程で社会参加に必要な資質や能力を発達させていく」(唐木, 2008) と考えるので、モジュールもこのような教育観に基づいて参加の経験をさせる学習が取り入れられることになる。

CR では、モジュールの振り返りとして、子どもにこれまで学んだ重要な考えをまとめさせる。具体的には、再度 Q1~4 に立ち返らせ、子どもに覚えておくべき重要な考えをニュースの見出しの形でまとめさせる。

このように、「行動」モジュールには、デジタル時代において若者が社会変革を追求できるように、他者の市民的行動に関する資料の比較・分析をさせた後に、実際に市民的行動に参加させるという過程で組織されている。また、本モジュールは、Q2 や Q3 でメリットだけでなくデメリットも検討させたり、モジュールの後半で参加をさせたりすることから、一見すると、慎重に市民的行動に参加させることを重視しているように見える。しかし、Q1 や Q4 をつぶさにみると、社会変革という目標を意識させたうえで、より有効な手段を選択させ、実際にアクションプロジェクトに参加させている。その後、さらに、デジタル時代ならではの大衆文化を活用したよりよい社会変革を構想させている。「行動」モジュールは、政治参加学習の過程として組織されており、参加型政治の実践の一つである市民的行動について比較・分析と経験をさせることで、デジタルメディアを活用した

市民的行動も視野に入れた、より実践的な社会変革を追求する市民を育成しようとしているといえよう。

3-4. 小括—Digital Civics Toolkit の内容構成の特色—

では、冒頭の課題に戻ろう。政治参加の変化を重視した DCT はデジタル時代のシティズンシップ教育として、①どのような内容を②どのように育成しようとしているのか、である。こうした特色として、主に4点がみられた。

第1は、デジタル時代の参加型政治への4つの関与の形態「調査と研究」、「対話とフィードバック」、「作成と発信」、「変化のための動員」を単元内容のスコープとして用いている点である。従来の政治的関与には、「投票」「政治集会への出席」「政党活動への積極的な参加」などをあげていた (Milbrath, 1976)。こうした伝統的な政治的関与にデジタルでどうかかわるかではなく、調査で明らかになったデジタル時代の政治参加の方法に関与している点が特色である。

第2は、より公正な社会の実現を重視した社会変革に能動的に関われるようになるように配列していた点である。先に述べた4つの関与方法は、一見すると並列的に見える。しかし、「調査と研究」→「対話とフィードバック」→「作成と発信」→「変化のための動員」といくにつれ、生徒は情報の読み手・収集や分析ではなく、自らの課題や権利を主張し、より公正な社会の実現をめざして行動する、能動的なシティズンシップへと向かっている。

第3は、第2で示したような社会変革への関与を追体験する形で示されていた点である。デジタル時代の政治参加は、従来型の制度型政治とは異なり、たとえ選挙年齢に達していない若者であっても、成人と同様に振舞うことも可能になる。公的・私的生活の境目が曖昧であるデジタル時代の参加型政治の関与を直接体験しながら、追体験していた。

⁴ “imMEDIATE Justice” という NPO 団体の創設者のひとりである、Tani Ikeda 氏のコメントである。imMEDIATE Justice は、“Our Media. Our Message.” をモットーに、恵まれない女の子たちが自身のストーリーを共有するプラットフォームを提供するものである。(imMEDIATE Justice のホームページ参照, <https://immediatejusticeproductions.org/>, 【最終閲覧日: 2021年11月29日】)

⁵ ハリーポッター同盟 (以下 HPA) のリーダーである Slack によれば、「文化的鍼治療」とは、ポピュラー・メディアに対する、人々の感情的な資本を認識し、それを利用して人々の心をつかみ、政治的行動へと促そうとするものである。HPA は、人々やメディアの関心を集め、甚大な宣伝効果を持つハリーポッターのファンのネットワークを、アフリカの人権といった市民的課題の解決に動員しようとする持続的な取り組みを行っている。ネットワークとしての HPA に注目する Jenkins (2012) は、従来政治的とは考えられていなかった大衆文化を、政治的なものとして流用することによって他者を動員する可能性をもつものとして捉えている。

第4は、能動性を重視しながらも、行動の目的化になってしまう行動主義を防ぐような工夫が見られた点である。デジタル時代の政治参加においては、パートレット（2018）が危惧したように、感情的・直情的な表現がしばしば用いられるがゆえに、行動することそのものに目的がおかれがちである。「行動」モジュールで見られたように、常に多様な意見や立場を参照し、常に目標を意識させるようにより公正な世界の実現をめざすように促されていた。

こうした4点の特色を用いることで、DCTはデジタル時代に変容した政治参加に関与する能動的なシティズンシップ育成を果たそうとしていたといえる。

4. おわりに：日本の実践に示唆するもの

本研究は、デジタル化に伴う政治参加に着目した米国のカリキュラム DCT の分析を通して、デジタル時代のシティズンシップ教育カリキュラムの内容構成を明らかにしてきた。

一事例ではあるものの、政治参加の変容に着目した DCT は、今後の公民教育・シティズンシップ教育のカリキュラム変更に示唆を与えられるのではない。従来の制度型政治に基づく政治参加は、社会経済的格差が影響していることはかねてから問題視されてきた。とりわけ疎外されてきた子どもたちが自らの権利を主張し、行動できる機会を提供することは政治的有効感を育成する上でも、実際の態度やスキルを育成する上でも重要になるだろう。とはいえ、デジタル時代の政治参加には危険や課題も多く指摘されているのは繰り返し述べてきた通りである。しかし、デジタル化はもはや後戻りはできない状況にある。加速的に進行するデジタル時代に生きる多様な人々と共にいかに共生すべきか。そして、そこで生きる市民をどのように育てるか。今後も考察を深める必要がある。

参考文献

- ・ジェイミー・パートレット著、秋山勝訳（2018）『操られる民主主義：デジタル・テクノロジーはいかにして社会を破壊するか』草思社
- ・唐木清志（2008）『子どもの社会参加と社会科教育：日本型サービス・ラーニングの構想』東洋館出版社

- ・坂本旬，芳賀高洋，豊福晋平，今度珠美，林一真（2020）『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』大月書店
 - ・谷口将紀，宍戸常寿（2020）『デジタルデモクラシーがやってくる！：AIが私たちの社会を変えるんだったら、政治もそのままじゃいけないんじゃない？』中央公論社
 - ・Jenkins, H. (2012) "Cultural acupuncture": Fan activism and the Harry Potter Alliance. *Transformative Works and Cultures*. 10., <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259> 【最終閲覧日：2021年11月29日】
 - ・Kahne, J., Hodgin, E., Eidman-Aadahl, E. (2016) Redesigning Civic Education for the Digital Age: Participatory Politics and the Pursuit of Democratic Engagement. *Theory and Research in Social Education*. 44:1.pp.1-35.
 - ・Milbrath, L.W. (1965). *Political Participation: How and Why Do People Get Involved in Politics?* Rand McNally & Company.
- 本文中で参照した資料および Web サイト
- ・Educating for Participatory Politics, <https://ypp.dmlcentral.net/projects/educating-participatory-politics.html> 【最終閲覧日：2021年12月1日】
 - ・The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018a, Digital Civics Toolkit., <https://www.digitalcivicstoolkit.org> 【最終閲覧日：2021年12月1日】
 - ・The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018b, INVESTIGATE, <https://www.digitalcivicstoolkit.org/investigate> 【最終閲覧日：2021年12月1日】
 - ・The MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics, 2018c, MODULES, <https://www.digitalcivicstoolkit.org/modules> 【最終閲覧日：2021年12月1日】
 - ・YPP Network, <https://ypp.dmlcentral.net/pages/ypp-network.html> 【最終閲覧日：2021年12月1日】