



国際連合  
教育科学文化機関



# 教師のための メディア・情報 リテラシー カリキュラム



キャロリン・ウィルソン  
アルトン・グリズル  
ラモン・トゥエイゾン  
クワメ・アキャンボン  
チーキム・チャン



# 教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム

キャロリン・ウィルソン

アルトン・グリズル

ラモン・トゥエイゾン

クワメ・アキヤンポン

チーキム・チャン

# 教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム

パート 1 :

カリキュラムと能力の枠組み

パート 2 :

コア・モジュールとノン・コア・モジュール

Published in 2014 by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France

and

The Asia-Pacific Media and Information Literacy Education Centre (AMILEC), JAPAN

© UNESCO 2014

ISBN 978-92-3-000012-7



This publication is available in Open Access under the Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) license (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). By using the content of this publication, the users accept to be bound by the terms of use of the UNESCO Open Access Repository (<http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>).

Original title: Media and Information Literacy Curriculum for Teachers  
Published in 2011 by the United Nations Educational, Scientific and Cultural

The designations employed and the presentation of material throughout this publication do not imply the expression of any opinion whatsoever on the part of UNESCO concerning the legal status of any country, territory, city or area or of its authorities, or concerning the delimitation of its frontiers or boundaries.

The ideas and opinions expressed in this publication are those of the authors; they are not necessarily those of UNESCO and do not commit the Organization.

編集 Alton Grizzle and Carolyn Wilson

---

#### 写真出典

表紙 (左右、上下の順)

1. ©iStockphoto
2. CC BY Rodorigo Galindez
3. ©iStockphoto
4. ©2008 Edson E. Whitney, Courtesy of Photoshare
5. ©2005 Adnan Kabir, Courtesy of Photoshare
6. ©iStockphoto
7. ©iStockphoto
8. ©2007 Rajal Thaker, Courtesy of Photoshare
9. ©iStockphoto
10. ©iStockphoto
11. ©iStockphoto
12. © 2005 Alain B, labrique/JHSPH, Courtesy of Photoshare

pp. 13 and 43 (左右、上下):

1. CC BY Video Volunteers(VV)
2. © 2009 Dr Urvish Joshi, Courtesy of Photoshare
3. © 2006 Hugh Rigby/CCP, Courtesy of Photoshare
4. CC BY Video Volunteers(VV)
5. ©2008 Bob Msangi, Courtesy of Photoshare
6. ©2009 Frederick Noronha, Courtesy of Photoshare
7. CC BY C G-K
8. ©1997 CCP, Courtesy of Photoshare

- 
9. © 2007 Rajal Thaker, Courtesy of Photoshare
  10. © 2001 CCP, Courtesy of Photoshare
  11. ©2007 Arup Haldar, Courtesy of Photoshare
  12. ©2008 Edson E. Whitney, Courtesy of Photoshare
- p. 58: CC BY Rodrigo Galindez  
p. 77: © UN Photo/Martine Perret  
p. 90: © 2008 Edson E. Whitney, Courtesy of Photoshare  
p. 100: © OSCE/Stephan Weixler/Austria  
p. 106: CC BY Gorski  
p. 117: © 2003 Justin Fahey, Courtesy of Photoshare  
p. 125: © 2006 Hugh Rigby/CCP, Courtesy of Photoshare  
p. 133: © 2006 Sara Feldman, Courtesy of Photoshare  
p. 144: © 2007 William Ongala, Courtesy of Photoshare  
p. 152: CC BY Video Volunteers(VV)  
p. 157: © 2009 Dr Urvish Joshi, Courtesy of Photoshare  
p. 170: CC BY Video Volunteers(VV)  
p. 174: © 2007 Alfredo L. Fort, Courtesy of Photoshare  
p. 176: CC BY Paul Keller
-

## ユネスコ憲章 前文

これらの理由によって、この憲章の当事国は、すべての人に教育の充分で平等な機会が与えられ、客観的真理が拘束を受けずに探究され、且つ、思想と知識が自由に交換されるべきことを信じて、その国民の間における伝達の方法を発展させ及び増加させること並びに相互に理解し及び相互の生活を一層真実に一層完全に知るためにこの伝達の方法を用いることに一致し及び決意している。

(日本ユネスコ国内委員会翻訳 <http://www.mext.go.jp/unesco/009/001.htm>)

## 謝辞

著者達は、Wijayananda・Jayaweera と Vladimir・Gai に、このカリキュラムの構想から最終段階までの多大な貢献とリーダーシップへの感謝の意を表します。さらに、次の人々から寄せられたアドバイスとコメントに感謝をいたします：

## 主要貢献者

### 査読者：

**Irmgarda Kasinskaite-Buddeberg**, Programme Specialist, UNESCO Paris

**Andrew Puddephatt**, Director, Global Partners and Associates, London, United Kingdom

**Fackson Banda**, Programme Specialist, UNESCO Paris

**Boyan Radoykov**, Chief of Section, Section for Universal Access and Preservation, UNESCO Paris

**Indrajit Banerjee**, Director, Information Society Division, UNESCO Paris

**Ralph Catts**, Senior Research Fellow, Schools and Social Capital Network Scottish Applied Educational Research Scheme (AERS)

**Jaco Du Toit**, Communication and Information Advisor, UNESCO Windhoek

**Misako Ito**, Communication and Information Advisor, UNESCO Rabat

**Abel Caine**, Programme Specialist, UNESCO Paris

**Toby Mendel**, Executive Director, Centre for Law and Democracy

### さらなる貢献者

**Jutta Croll**, Managing Director, Stiftung Digitale Chancen, Berlin, Germany

### このカリキュラムの準備のために、方法について助言をする会議を行った国際的な専門家のグループ

**Kwame Akyempong**, Deputy Director, Centre for International Education, Sussex University, Brighton, United Kingdom

**Evelyne Bevort**, Deputy Director, Centre de Liaison de l'Enseignement et des Moyens d'Information (CLEMI), Paris, France

**Fackson Banda**, SAB Limited – UNESCO Chair of Media and Democracy, Rhodes University, Grahamstown, South Africa.

**Albert K. Boekhorst**, Visiting Professor, Department of Information Science, University of Pretoria, South Africa

**C. K. Cheung**, Teacher Trainer, Faculty of Education, University of Hong Kong, China

**Noel Chicuecue**, National Professional Officer, UNESCO Mozambique

**Bandula P. Dayarathne**, Graduate Teacher and Curriculum Developer, National Institute of Education, and Visiting Lecturer of Media Education, University of Colombo, Sri Lanka

**Carmilla Floyd**, writer, journalist and media trainer, Stockholm, Sweden

**Divina Frau-Meigs**, Vice-President, International Association for Media and Communication

Research (IAMCR), University of Paris – Sorbonne, France

**Martin Hadlow**, Director, Centre for Communication and Social Change, School of Journalism & Communication, University of Queensland, Brisbane, Australia

**Jesus Lau, Director**, USBI VER Library, Universidad Veracruzana, Mexico

**Maria Ester Mancebo**, Professor of Educational Policies, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay

**Penny Moore**, Educational Research Consultant & Executive Director, International Association of School Librarianship, Wellington, New Zealand

**Renato Opertti**, International Bureau of Education, UNESCO Geneva

**Caroline Pontefract**, Chief of Section for Teacher Education, UNESCO Paris

**Rasha Omar**, Director, Science Technology Track, Palestinian Curriculum Development Centre, Ministry of Education and Higher Education, Ramallah, Palestinian Territories

**José Manuel Perez Tornero**, Vice-President, European Association for Viewers' Interest (EAVI), General Secretary, International Association for Media Education (MENTOR), Universidad Autónoma de Barcelona, Spain

**Manuel Quintero Quintero**, Director-General, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, Mexico

**Samy Tayie**, President, International Association for Media Education (MENTOR), Cairo, Egypt

**Toussaint Tchitchi**, Université d'Abomey-Calavi, Bénin

**Jordi Torrent**, Project Manager, Media Literacy Education, Alliance of Civilizations, United Nations

**Ramon R. Tuazon**, Chairman, Technical Committee for Communication, Commission on Higher Education (CHED), and President, Asian Institute of Journalism and Communication, Philippines

**Carolyn Wilson**, President, Association for Media Literacy (AML), Ontario, Canada and Instructor, Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto, Canada

## このカリキュラムの初版を審査するための会議を行った二番目の国際的専門家集団

**Clement Lambert**, Lecturer, Language Arts/Literacy Education, Institute of Education, University of the West Indies, Jamaica

**Susan Moeller**, Director, International Center for Media and the Public Agenda (ICMPA), Salzburg, Austria

**Roxana Morduchowicz**, Directora del Programa Escuela y Medios del Ministerio de Educación de la Nación, Buenos Aires, Argentina

**Jutta Croll**, Managing Director, Stiftung Digitale Chancen, Berlin, Germany

**Per Lundgren**, Member, Board of Directors, World Summit on Media for Children and Youth, Karlstad, Sweden

**Mouna Benslimane**, Teacher, School of Information Science, Morocco

**Ana Naidoo**, Deputy Dean, Faculty of Education, University of Pretoria, South Africa

**Asim Abdul Sattar**, Dean, Faculty of Education, Maldives College of Higher Education, Maldives

**Ramon R. Tuazon**, Chairman, Technical Committee for Communication, Commission on Higher Education (CHED), and President, Asian Institute of Journalism and Communication, Philippines

**Carolyn Wilson**, President, Association for Media Literacy (AML), Ontario, Canada and Instructor, Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto, Canada

**C. K. Cheung**, Teacher Trainer, Faculty of Education, University of Hong Kong, China

**Kwame Akyempong**, Deputy Director, Centre for International Education, Sussex University, Brighton, United Kingdom

**Jordi Torrent**, Project Manager, Media Literacy Education, Alliance of Civilizations, United Nations

**Renato Opertti**, Programme Specialist, International Bureau of Education, UNESCO Geneva

## 南アフリカ、南米、カリブ諸国、南アジアのためのワークショップとコンサル タントの指導者のその地域のトレーナーの訓練を行う人々

### . 南アフリカ

**Phindile Maureen Nxumalo**, Head of Education Department, William Pitcher College, Swaziland

**Wandile Sifundza**, Editor of SNAT Newsletter, Swaziland National Teachers' Association

**Musa Hlophe**, Mathematics Curriculum Designer, Responsible for Information at the NCC National Curriculum Centre, South Africa

**Mafata Paul Mafata**, Lesotho College of Education, Lesotho Mabataung Metsing, National Curriculum Development Centre, South Africa

**John Nyambe**, National Institute of Educational Development, Namibia

**Gerhard Ngalangi**, Lecturer, Rundu College of Education, Namibia

**Allen Chaida**, Lecturer, Caprivi College of Education, Namibia

**Tulonga Henoach**, Lecturer, Ongwediva College of Education, Namibia

**Elizabeth Brown**, Lecturer, University of Namibia, Namibia

**Andrew Stevens**, Lecturer, Rhodes University, South Africa

**Pentecost Nkhoma**, Lecturer, Tshwane University of Technology, Pretoria, South Africa

**Les Meiring**, Lecturer, Nelson Mandela Metropolitan University, Port Elizabeth, South Africa

**Mandie Uys**, Lecturer, North-West University, South Africa

**Gerrit Stols**, University of Pretoria, South Africa

**Ana Naidoo**, Deputy Dean, Faculty of Education, University of Pretoria, South Africa

**Mary Anne Hood**, Lecturer, University of Fort Hare, East London, South Africa

**Sikhonzile Ndlovu**, Media training manager, Gender Links, Johannesburg, South Africa

**Maryna Roodt**, Lecturer, Central University of Technology, Bloemfontein, South Africa

**Van Heerden**, Lecturer, University of Western Cape, South Africa

**Marianne Hicks**, Lecturer, International Studies, Monash University, South Africa

**Ina Fourie**, Associate Professor, Department of Information Science, University of Pretoria, South Africa

**Johan van Wyk**, Librarian, University of Pretoria, South Africa

### . 南米及びカリブ諸国

**Joseph Mckenzie**, Senior Lecturer, Moneague Teachers' College, Jamaica

**Lorraine Jeanette Campbell**, Director of Education, Edna Manley College of the Visual & Performing Arts, Kingston, Jamaica

**Hirfa Morrison**, College Librarian, Excelsior Community College, Kingston, Jamaica

**Zellyne Jennings-Craig**, Director, School of Education, University of West Indies, Mona, Jamaica

**Sonia Bennet-Cunningham**, Principal Director, VTDI, HEART Trust/NTA, Kingston, Jamaica



**Deborah Francis**, Senior Lecturer, St Joseph's Teachers, Kingston, Jamaica  
**Dahlia Palmer**, Lecturer, Shortwood Teachers' College, Kingston, Jamaica  
**Barbara Foster**, Coordinator, University of West Indies, Mona, Jamaica  
**Catherine Gibson**, Business Studies Tutor, Erdiston Teachers' Training College, Barbados  
**Linda Rozenbald**, Teacher Educator, Advanced Teacher Trainer College, Leysweg, Suriname  
**Jennifer Palmer Crawford**, HoD, Teacher Education, Clarence Fitzroy Bryant College, Guadeloupe  
**Royston Emmanuel**, Lecturer, Sir Arthur Lewis Community College, Saint Lucia  
**Jacqueline Morris**, Lecturer, University of Trinidad and Tobago  
**Lionel Douglas**, Assistant Professor, University of Trinidad and Tobago  
**Valentine Telemaque**, ICT Tutor, Northeast Comprehensive School, Wesley, Dominica  
**Erika Vasquez**, Director, Basic Educational Department, National University of Costa Rica  
**Sylvia James-Mitchell**, Lecturer, T.A. Marryshow Communication College, Grenada  
**Bob Harris**, Freelance Journalist, PBC TV, Kingston, Jamaica  
**Marlon Dixon**, Cameraman, PBC TV, Kingston, Jamaica  
**Gillian Bernard**, Consultant, UNESCO Kingston, Jamaica  
**Elizabeth Terry**, Chair, ICT4D Jamaica, and Director, Projects and Partnerships, HEART Trust/NTA  
**Isidro Fernandez-Aballi**, Adviser Information and communication for the Caribbean, UNESCO Kingston, Jamaica  
**Erika Walker**, National Programme Officer for Communication and information, UNESCO Kingston, Jamaica  
**Melody Palmer**, Programme Manager and Network Coordinator, ICT4D Jamaica

## . 南アジア

**Braza Gopal Bhowmick**, Secretary, National Curriculum and Textbook Board, Dhaka, Bangladesh  
**Rayhana Taslim**, Assistant Professor, Teacher's Training College, Dhaka, Bangladesh  
**Shameem Reza**, Assistant Professor, Department of Mass Communication and Journalism, University of Dhaka, Bangladesh  
**Jigme Choden**, Ministry of Information and Communication, Thimphu, Bhutan  
**Yeshey Yang**, Policy and Planning Officer, Ministry of Information and Communications, Thimphu, Bhutan  
**Mohammad Akhtar Siddiqui**, Chairperson, National Council for Teacher Education (NCTE), New Delhi, India  
**Arul Selvan**, Associate Professor, School of Journalism and New Media Studies, IGNOU, New Delhi, India  
**Mahalakshmi Jayaram**, Former Faculty, Asia College of Journalism, Chennai  
**Shuhudha Rizwan**, Education Development Officer, Centre for Continuing Education, Ministry of Education, Male, Maldives  
**Abdul Rasheed Ali**, Dean, Faculty of Arts, Maldives College of Higher Education, Male, Maldives  
**Ima Naryan Shrestha**, Training Officer, National Centre for Educational Development (NCED), Nepal  
**Shreeram Lamichhane**, Teacher Training Institute, Nepal  
**Anjum Zia**, Chairperson, D/O Mass Communication, Lahore College University for women Lahore, Pakistan

**Anthony D'Silva**, Notre Dame Institute of Education, Karachi, Pakistan

**Pradeepa Wijetunge**, Director, National Institute of Library & Information Sciences (NILIS),  
Colombo, Sri Lanka

**Premila Gamage**, Librarian, Institute of Policy Studies of Sri Lanka (IPS), Colombo, Sri Lanka

# 内容

序文	10
日本語版について	12
付記	14
パート 1 :	
カリキュラムと能力の枠組み	15
パート 2 :	
コア・モジュールとノン・コア・モジュール	42
用語解説	157

## 序文

私たちの日ごろの選択や行動は、基本的な自由を享受するための能力（capacity）や、自分で意思決定し成長するための能力（ability）を含んでいます。そして日々受け取る情報の質が私たちの選択や行動を大きく左右する世界に生きています。また情報通信における技術発達によって、メディアおよび多様な情報提供者が拡大しています。それらメディアおよび多様な情報提供者<sup>1</sup>は、市民によってアクセスされ、共有される大量の情報や知識を通じて日々拡大しているのです。メディアや多様な情報提供者が拡大しているという現象は、市民が表現の自由の権利と、知る権利を十分に利用することができるという状況下における、情報の関係性や信頼性を評価することへの挑戦です。メディア・情報リテラシー（MIL<sup>2</sup>）は、まさにこの文脈において必要なのです。メディア・情報リテラシーは、教師が主たる変化の手段として備えておくための、市民教育の活動内容を拡大するのです。

この『教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム』は、グリュンバルト宣言（1982）、アレクサンドリア宣言（2005）、そしてユネスコ・パリ・アジェンダ（2007）といった、MILに関わるすべての目標を達成しようと、長年に渡って活動に携わってきた加盟国にとって、重要な資料です。この資料は2つの点において画期的です。まず、このカリキュラムは未来を見据え、ラジオ、テレビ、インターネット、新聞、書籍、デジタル公文書館と図書をつなぐ一つの基盤に融合しようという現在の傾向を描いています。従って、MILを初めて包括的に示したものだと言えるでしょう。2点目は、特に教師による使用と、公的な教員養成制度にこのカリキュラムが組み込まれることを念頭に置いて設計されています。そのため何百万人もの若者の手に届き、基本能力を形成するべき発展途上段階を作り上げるために作成されています。

ユネスコはこの『教師のための MIL カリキュラム』の準備において採用される体系的・包括的なアプローチを確立するために、あらゆる手段を尽くしてきました。メディア、情報、ICTs、教育、カリキュラム研究といった、幅広い領域からの専門家によって草稿が作られ、見直され、正当性をつくるという過程を踏んできたのです。このカリキュラムを作成する作業は2008年に始まり、以下のような作業を行ってきました。まず、世界中から専門家を集め、カリキュラムを作成するための方略について助言するための会合を組織しました。そして国際的に MIL を養成するためのカリキュラムを計画しました。次に4つの専門委員会がカリキュラムの草稿を準備しました。2つ目の専門家グループによって草稿が見直され、南アフリカ、南米、カリブ海諸国、南アジアにおいて、ワークショップや協議会が一連の実地テストとして実施されました。そして2回目の草稿が作成され、言語と内容の編集に関する最終確認が行われました。

このカリキュラムは2つのパートに分かれています。パート1は「MIL カリキュラムとコンピテンシー枠組み」であり、カリキュラムの基本理念や設計、メインテーマについて概観しています。これは『教師のためのユネスコ ICTs コンピテンシー枠組み』（2008）を補完するものです。パート2はカリキュラムの詳細な「コアおよびノンコア・モジュール」を含んでいます。『教師のための MIL カリキュラム』は、アラビア語、フランス語、ロシ

---

<sup>1</sup> 多様な情報提供者には、例えば図書館、博物館、公文書館、インターネットでの市民からの情報提供、いわゆる市民メディア、自身のことを情報提供する人間などが含まれる。詳細はモジュール1で示されている。

<sup>2</sup> 以下、本文において MIL と表記されている箇所は MIL と表記する

ア語、スペイン語に翻訳されることになっており、いずれは他の言語にも翻訳されるでしょう。

『教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム』の準備は、メディア・情報リテラシーを備えた社会を育成するため、そして国際的な協力を推進するための包括的な方略の一つを代表しています。「MILの指標における国際的な枠組み」の準備、「MIL大学ネットワーク」の組織、「国家のMILの方針と方略を準備するための指針」への接続、そして国連の文明の同盟と協力して「国際的なMILクリアリングハウス（International Clearing House）」を確立するという他の活動も実施されています。

ユネスコは『教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム』に国際的な興味・関心が集まることを喜ばしく思っています。そしてこの国際的な興味・関心がフェイズ2への移行という前向きな結果をもたらすことを期待しています。フェイズ2は、世界中の教員養成課程において、このMILカリキュラムが使用されることです。私たちは、最終的にこのカリキュラムが、すべての教育段階において革新と発展をもたらすことを信じています。

この過程に携わるすべてのパートナーに感謝の意を表します。

ジャニス・カークリンス (Janis Karklins)  
Assistant Director-General  
Communication and Information  
UNESCO

## 日本語版について

このカリキュラムは、ユネスコが 1983 年から約 30 年間かけた協議の結果として出来たものです。メディア・情報リテラシー教育という新しい教育内容を作り、それを教師が学習するためのカリキュラムです。

今までは、メディア・リテラシー教育と情報リテラシー教育が別々に行われてきました。しかし、インターネットがひろく行き渡ったことで、こうしたリテラシーを別々に教えるよりも一緒のリテラシーとして教える必要が出てきました。

これまで、メディア・リテラシーや情報リテラシーを児童生徒に教えるための本はありましたが、教師が研修するためのきちんとしたカリキュラムの本はほとんどありませんでした。そのために、教師は、児童生徒に自分のわかる範囲の内容を教えることしかできませんでした。

もっとも重要なことは、児童生徒に教えるメディア・リテラシー教育や情報リテラシー教育が、教師としてあるいは児童生徒としてどのような意味を持ち、さらに現代の社会にとって、どのような意味があるのかということ、教えている教師が確認することが必要です。そうでないと、教師は単に小さいジャーナリストを育てたり、理解ある消費者を育てたりするための道具となるだけです。

このカリキュラムのパート 1 では、いままでメディア・リテラシー教育や情報リテラシー教育を実践されてきた先生方が、自分の教育がどのように現代社会や教育の中で位置づけられるかが明示されています。また、こうした教育を行われていない方でも、メディア・リテラシー教育や情報リテラシー教育がどのような意味があるのか、ということをお読みいただければわかるようになっていきます。さらにパート 2 から始まるコアカリキュラムやノン・コアカリキュラムは、いくつかのユニット（単元）で構成されていて、ユニットひとつひとつに多くの学習活動が示されています。すでにメディア・リテラシー教育や情報リテラシー教育を実践されている先生にはおなじみのものがあると思います。初めての先生には、その中から学習活動を選べるように、なっています。

このカリキュラムはユネスコが開発した世界標準のものです。メディア・リテラシーや情報リテラシーをいままで教えられた先生は、これを読まれ、ご自身の教育と比較してみること您也可以。そして日本の実情に合わせて、このカリキュラムを読み替えて、それを児童生徒の学習に生かしてください。

このカリキュラムは現職の先生や教員養成大学や教職を取る学生のためのカリキュラムであると同時に、メディア・リテラシーや情報リテラシーに興味関心を持っている方が使えるようになっていますので、興味があるところを読んで、アレンジして児童生徒に教えることもできます。

このカリキュラムは 2011 年にできたばかりですが、ユネスコではこのカリキュラムを各国で実践して、よりよいものに改善することを計画しています。そこで、このカリキュラムを使った方は、使った感想や改善点につきまして、監訳者までぜひ連絡をお願いします。我々は、そのいただきましたご意見をまとめてユネスコの評価委員に伝える役目も担っております。

このカリキュラムは英語で作成されましたが、中国語など 7 カ国語版が用意されていて、次のサイトから無料でダウンロードできます。

<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-curriculum-for-teachers/>

なお、このカリキュラムに登場するいくつかの用語は、非常に聞きなれないものかと思ひます。例えば「リプレゼンテーション」といった、メディア・リテラシーの分野で重要とされてきた用語は日本語で「表象」と訳したとしても理解しづらいかもひれません。意味としては「メディアは現実をそのまま提示しているのではなく、それを構成して再提示していること」となるでしょう。語彙集の説明はありますが、メディア・リテラシーもしくは情報リテラシーのことをある程度知らない、語彙集の説明もピンとこないかひれません。繰り返して登場する「批判的」という用語の意味も、私たちがイメージしがちな「否定的」のようなニュアンスではありません。さまざまな角度からテキストを検証し、考えることというニュアンスのほうが適切でしょう。このように、メディア・情報リテラシー独特の文脈が存在しているのです。そのため、このカリキュラムをきっかけに、メディア・情報リテラシーに関する他の資料にも興味を持っていただきたいとも考えます。

また、このカリキュラムについて Web での補助教材は、国連・ユネスコ・NORDICOM の協力の下で FilmpedagogernaFolkets Bio が作成して、<http://www.mil-project.org/> のサイトから、英語、フランス語、スペイン語、アラビア語、スウェーデン語の教材が利用できます。日本語での利用希望者が多くなれば日本語のサイトを作ってもらえるようなので、その希望については、監訳者あるいは直接 [info@filmpedagogerna.se](mailto:info@filmpedagogerna.se) までご連絡いただけますでしょうか。

監訳者 和田正人 [mwada@u-gakugei.ac.jp](mailto:mwada@u-gakugei.ac.jp)

森本洋介 [morimoto@cc.hirosaki-u.ac.jp](mailto:morimoto@cc.hirosaki-u.ac.jp)

#### 翻訳者一覧（目次順）

森本洋介 弘前大学（パート 1,モジュール 6,10,11,用語解説）

和田正人 東京学芸大学（パート 2 イントロダクション、モジュール 1,2,3,9）

田島知之 フェリス女学院大学（モジュール 4,5）

村上郷子 法政大学（モジュール 7）

菅原真悟 総合研究大学院大学（院）（モジュール 8）

高橋恵美子 法政大学（モジュール 8）

上松恵理子 武蔵野学院大学（ノンコア・ユニット）

Amilec(Asia-Pacific Media and Information Literacy Education Centre 代表 坂本旬  
法政大学)

## 付記

クリティカル→「批判的」と訳すが、あげつらうとか文句を言うとかいった意味ではなく、客観的にとか、多面的にといった意味である。「批判的思考」における意味も同様  
リプレゼンテーション→「表象」と訳す。意味としては、メディアは現実をそのまま提示しているのではなく、それを構成して再提示しているということ



# パート 1

## カリキュラムと能力の枠組 み

序論	17
メディア・情報リテラシーについての認識を統一する	19
メディア・情報リテラシーの恩恵と必要性	21
教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラムの主な項目	23
カリキュラムの枠組み	23
政策と見通し	25
民主主義の議論と社会への参加のためのメディアと情報に関する知識	26
メディアと情報の評価	28
メディアおよび情報の生産と利用	29
核となる教師の能力	30
カリキュラムを用いた、MILの教授・学習における教授法	34
附録：メディア・情報リテラシーの教材	37

## 序論

世界人権宣言の第 19 条には、「すべて人は、意見及び表現の自由に対する権利を有する。この権利は、干渉を受けることなく自己の意見をもつ自由並びにあらゆる手段により、また、国境を越えると否とにかかわらず、情報及び思想を求め、受け、及び伝える自由を含む」<sup>3</sup>と記載されています。メディア・情報リテラシー（MIL）により、市民が基本的な人権の恩恵を十分に享受するために必要な能力を身につけることができるのです。

1982 年のグリュンバルト宣言によって強調されたこの権利を理解することは、「コミュニケーション現象（the phenomena of communication）」に対する市民のクリティカルな理解と、市民の新旧メディアへの参加を促す政治・教育制度の必要性を認識させます。この権利は 2005 年のアレクサンドリア宣言によってさらに強調され、メディア・情報リテラシーが生涯学習の中心事項として位置づけられました。この権利により MIL がどのように「すべての人びとが人生において個人的、社会的、職業的、教育的目標を効果的に達成するために情報を探し、評価し、使用し、創りだす力を身につける。これはデジタル世界における人間の基本的な権利であり、すべての国家において社会参加を推進する」かを理解することができます。

図書館や公文書館やインターネットといったメディアや、多様な情報提供は、市民が詳細な情報を入手し、判断を行うのに役立つ不可欠な道具として、広く認識されています。メディアや多様な情報提供は、社会それ自体について学び、公の議論をつくり、コミュニティの感覚を築く手段でもあります。メディアと情報の経路は、生涯学習に多大な影響を及ぼしうのです。そのため、市民はメディアや多様な情報提供の機能についての知識と、それらメディアや情報をどのようにして評価するのかについての基本的な知識を必要とします。メディア・情報リテラシーの目的は、これらの基本的な知識を利用者に知らせることにあります。

メディア・情報リテラシーは、(a) 民主主義社会におけるメディア、図書館、公文書館やその他の情報提供の機能、(b) 報道メディアやその他の情報提供が効果的に機能を発揮できる状況、(c) それらの情報提供サービスや内容を測定することによってどのように機能についてのパフォーマンスを評価するのか、についての不可欠な知識を具体化します。同様にこの知識は、メディアと情報の経路を有意義な方法で利用者に提供すべきです。メディア・情報リテラシーを通じて獲得された能力は、批判的思考（批判的思考）スキルを備えた市民を生み出し、市民がメディアや多様な情報提供を高い質で要求することにつながります。メディアや多様な情報提供を高い質で提供することが可能になる環境を、そのような市民は集団で推進させます。

市民の地理的、文化的な偏在状況を考えると、このカリキュラムとコンピテンシー枠組みにおいて、報道メディアは他のメディアよりも顕著に取り扱われることは明らかです。報道メディアは氾濫する情報の多面的なシステムを代表しています。組織としての報道メディアは、民主主義社会を実現することを期待されるという特定の機能を有しています。伝統的に放送メディアは、バランスを調整するため、規制されてきました。なぜならば、放送メディア自体はどこにでも存在しているものの、活動範囲が限られているためです。他方で活字メディアは（範囲が広すぎて）そのような規制がなされてきませんでした。広

<sup>3</sup> 外務省ホームページ [http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/udhr/1b\\_002.html](http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/udhr/1b_002.html) 2012 年 5 月 19 日確認

範な公共の利益への説明責任を果たすために、規制に代わるものとして自主規律の制度が報道メディアにおいて作成されるようになりました。この自主規律という制度は、特定の倫理観や基本原則によって支持されています。このように、市民は報道メディアに特定の期待を抱いています。仮に報道メディアが期待に応えるような取り組みをしないとしても、公の批判を信頼できるものにしていくのは報道メディアなのです。そのようなわけでこの枠組みは、報道メディアの機能それ自体、その機能を発揮できる状況という観点における評価、そしてその成果が読者／視聴者に還元される方法の観点で評価される視点を提供します。

子どもに MIL を推進するため、まず教師がメディア・情報リテラシーを習得する必要があります。教師に焦点を当てることは、最初に教師から子どもへ、そして最終的には広く社会にメディア・情報リテラシーを広めるという乗数効果を達成するための重要な戦略です。メディア・情報リテラシーを習得した教師は、子どもが学ぼうとする意欲や、自立的な学習、生涯学習を推進するための能力の獲得を促していくでしょう。子どもがメディア・情報リテラシーを教育によって獲得することにより、教師はまず情報をつかみ、合理的に考える市民の支持者であるという役割を担うことになります。次に教師中心の教育から、学習者中心の教育へと変わっていく役割を担っていくでしょう。

伝統的な学校教育をどのように向上させるかという教育学的な戦略とメディア・情報リテラシーが結びつけば、教師は MIL カリキュラムをもっと採用するようになります。MIL の導入が、教育分野においてこのような変化を推進するでしょう。そしてその変化が教師の専門能力の向上に与える影響が、このカリキュラムとコンピテンシー枠組みの重要な目標です。

## メディア・情報リテラシーについての認識を統一する

ユネスコの MIL カリキュラムとコンピテンシー枠組みは、メディア・リテラシーと情報リテラシーという2つの異なる領域を、ひとつの言葉として統合したものです。個々の意味については図14に示した通りで、これらメディア・リテラシーと情報リテラシーの要素を統合したものが MIL の目標および対象となります。

情報リテラシー

情報のニーズを決定し、流通させる	情報を位置づけ、情報にアクセスする	情報を評価する	情報を組織する	情報を倫理的に用いる	情報を伝達する	情報検索のために ICT スキルを用いる
------------------	-------------------	---------	---------	------------	---------	----------------------

メディア・リテラシー<sup>5</sup>

民主主義社会におけるメディアの機能と役割を理解する	メディアがその機能を十分に発揮するための状況を理解する	メディアの機能に照らしてメディアの内容をクリティカルに評価する	自己表現と民主主義社会への参加のために、メディアと関わる	利用者が生み出すコンテンツを提供するために必要なスキル (ICTs を含む) を振り返る
---------------------------	-----------------------------	---------------------------------	------------------------------	--

図1 メディア・情報リテラシーにおける主要な成果・要素

情報リテラシーでは情報へのアクセスと評価、倫理的な利用が強調されます。その一方でメディア・リテラシーではメディアの機能を理解し、それらの機能がどのように発揮されているのかを評価し、自己表現のために理性的にメディアと関わるという能力が強調されます。教師のための MIL カリキュラムとコンピテンシー枠組みは、両方の考えを含んでいます。メディア・リテラシー教育と情報リテラシー教育における多様な定義と概念は、探究を基礎としたスキルの発達や、様々な技術や様式が用いられているメディアや情報経路と有意義に関わる能力に重きを置きます。

メディア・リテラシーと情報リテラシーという2つの分野の関係性について、大きく分けて2つの主要な学説があります。情報リテラシーは幅広い研究領域として考えられており、メディア・リテラシーはそのサブ領域として位置づけられるという考え方があります。他方で、情報リテラシーは単にメディア・リテラシーの一部であり、メディア・リテラシーはより広い領域として考えられるという考え方があります。しかしながら、ユネスコの国際研究グループは、メディアと多様な情報提供の区別および関連性について指摘した。以下が世界中の多様なアクターによって用いられている用語であります。

- メディア・リテラシー ■コンピュータ・リテラシー ■情報リテラシー
- インターネット・リテラシー ■表現の自由と情報リテラシー ■デジタル・リテラシー
- 図書館リテラシー ■シネ (映画)・リテラシー ■ゲーム・リテラシー
- ニュース・リテラシー ■テレビ・リテラシー ■広告リテラシー

<sup>4</sup> Ralpf Catts と Jesus Lau (2008) によって採用された。

<sup>5</sup> ここでは ICT (情報・コミュニケーション・通信) スキルやデジタル・リテラシーは目的としていない。これは ICT がそれほど重要でないということではなく、*UNESCO ICT Competency Standards for Teachers, 2008* において十分に扱われているためである。

これらの認識については明らかな関係性があります(図2参照)。すべての関連が本文書で説明されているわけではありません。しかし、ユネスコが作成した MIL カリキュラムの導入のモジュール(モジュール1)においては、関連する内容の活動が紹介されています。ここでの顕著なポイントは、教師がメディア・情報リテラシーの分野においてもっと専門的になり、これらの用語を横断的に用いることができるようになることです。これら多くの用語はこれからも議論され続け、専門的な文脈やコミュニティの文化における実践で異なる用いられ方をするでしょう。世界的には、多くの組織はメディア・リテラシー教育(media education: ME) という用語を、メディア・リテラシーと情報リテラシー両方を指す用語として用いています。ユネスコが MIL という用語を用いるのは、情報伝達基盤が融合しつつある今日の状況において、異なる認識を調和させようとする意図があってのことです。

ユネスコの教師のための MIL カリキュラムとコンピテンシー枠組みモデルは、先進国、途上国両方の教員養成制度において、メディア・情報リテラシーを習得した教師を養成するプログラムを構築するための枠組みを提供することを目的としています。ユネスコは、教育者がこのコンピテンシー枠組みを見直し、より生きた文書としてカリキュラムを改善しようとする挑戦を喚起しようということも視野に入れてしています。このため、このカリキュラムは既に過剰気味の教員養成に更なる負担をかけずに、既存の教員養成に組み込むことができるように、コア・コンピテンシーとスキルにのみ焦点を当てています。

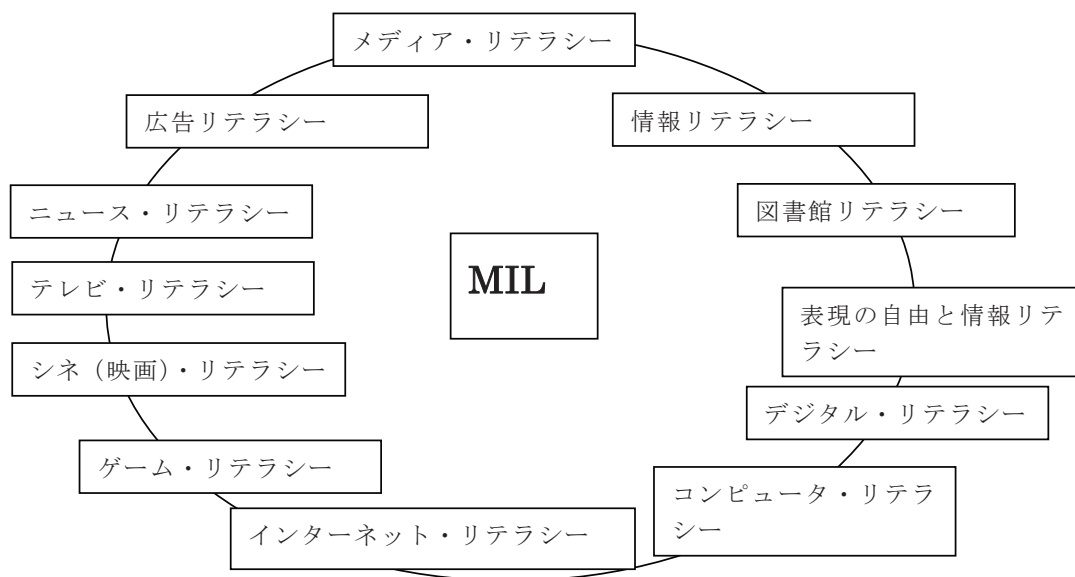


図2 MIL の認識

## メディア・情報リテラシーの恩恵と必要性

メディア・情報リテラシーによって、人びとが基本的な人権、特に「すべて人は、意見及び表現の自由に対する権利を有する。この権利は、干渉を受けることなく自己の意見をもつ自由並びにあらゆる手段により、また、国境を越えると否とにかかわらず、情報及び思想を求め、受け、及び伝える自由を含む」という世界人権宣言の第 19 条に記載されている事項を享受する能力を高めることができます。

MIL の主な恩恵は以下の通りです。

1. 教えることと学ぶことの過程において、教師の知識を深め、将来の市民としてエンパワーします。
2. メディア・情報リテラシーは、民主主義社会におけるメディアと情報経路の機能についての重要な知識、メディアと情報の機能を効果的に発揮するのに必要な環境についての適切な理解、メディアと情報の提供者が期待されているパフォーマンスを発揮できているかどうかを評価するのに必要な基本的スキルです。
3. メディア・情報リテラシーが獲得された社会においては、自由で独立した多角的なメディアと、開かれた情報制度の発展が推進されます。

MIL の恩恵を享受するため、以下のようなことが求められます。

1. メディア・情報リテラシーは知識、スキル、態度といった能力の全体、ないし組み合わせとして理解されなければなりません。
2. MIL カリキュラムは、教師がメディア・情報リテラシーを子どもに必要な道具として客観的に教えるものです。そのため、教師自身が自律した、理性的な市民としてメディアや情報経路と関わるができなくてはなりません。
3. 市民は、情報の生産についての知識と同様に、情報の所在 (location) や消費のあり方についても知るべきです。
4. 障がい者や先住民、民族的マイノリティのような女性、男性、周辺化されたマイノリティは、情報と知識に対してマジョリティと対等にアクセスできるべきです。
5. メディア・情報リテラシーは、文化間の対話、成熟した理解と、人びとの文化的な理解を促進するために不可欠な道具として認識されるべきです。

## 教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラムの主な項目

MIL カリキュラムとコンピテンシー枠組みは、多様な国々の文脈に適用できるべきで、各文脈に即した解釈に基づいて運用できるようになっています。基本的に、カリキュラムの枠組みはメディア・情報リテラシーに「ついて」と、メディアと情報経路に関わる多様なレベルによって「通して」考えることのできるプログラムを向上させる構造について説明しています。カリキュラムがその習得を期待している知識、スキル、態度といった能力は区別されています。

一般的に、この文書に含まれる MIL カリキュラムは、教師が以下のことに取り組むことでメディア・情報リテラシーを表現し理解することを目的としています。

- メディアと多様な情報提供の機能、どのようにそれらが機能しているか、それらが効果的に機能するのに必要な最適な状況とは何か
- 情報の生産・制作における特定／広範な文脈において、情報がどのように提示されるのかということが、クリティカルに評価されるべきです
- 編集の独立性と、検証の方法としてのジャーナリズムの概念
- メディアと多様な情報提供がどのように基本的な自由と生涯学習の推進に合理的に寄与しうるか。特にどのように、なぜ若い人びとがメディアと情報にアクセスし、それらを利用し、どのように選び、評価しているのかということと、メディアおよび多様な情報提供者との関係
- メディア倫理と情報倫理
- メディアと情報に関連した、個人の責任と権利、立場
- 国際的な基準（世界人権宣言）、情報の自由、表現の自由の保障、（ヘイト・スピーチ<sup>6</sup>、名誉棄損、プライバシーの侵害のような）他の人間の権利の侵害を防ぐための権利の限界
- メディアとその他の情報提供に何が期待されるのか（規範としての情報の多元性と多様性）
- 情報源と、情報の保管と整理の制度
- アクセス、探究、情報ニーズ決定の過程
- 探索と検索のための道具
- 情報源の信頼性を含む、情報の理解、整理、評価の方法
- 多様な様式における、情報の創造と発表
- 利用可能な様式において、情報を保存、保管、再利用、記録、公文書館化、発表すること
- 個人的、経済的、社会的、政治的生活において、情報を問題解決や意思決定のために使用すること。極めて重要であるものの、この項目は本カリキュラムの範囲を超えたところにある、MIL の目標を代表しています。

---

<sup>6</sup> 憎悪を表面に出した発言



## カリキュラムの枠組み

ユネスコの MIL<sup>7</sup>に関する専門家グループの提言と、枠組みに付随したカリキュラムでのモジュールに基づき、主要な3つの関連するテーマ領域が、教師のための MIL カリキュラムの中の大枠のカリキュラムとして説明されています。それら3つのテーマは以下のものです。

1. 民主的な対話と社会参加のためのメディアと情報に関する知識と理解
2. メディア・テキストと情報源の評価
3. メディアと情報を制作し、利用すること

教師のためのユネスコの MIL カリキュラムの枠組みを創り出すため、これら3つのテーマは一般的な教育と教師の成長に関する6つの主要な領域に関連しています（次頁の表1を参照）。

世界、地域、国家の戦略によって受け入れを推進するため、MIL の枠組みとそれに伴うカリキュラムのモジュールは、規範的なものではありません。（本カリキュラムのパート2の序論を参照）。これらの枠組みとモジュールは異なる教育や教育制度であっても採用できるような柔軟な設計になっており、地域的なニーズにも対応できます。しかし、ユネスコは世界人権宣言第19条に記載されている基本的な自由を強調する要素を必然的に含むような、教員向けの MIL が効果的に利用されるべきだと考えています。どのような様式であれ、MIL カリキュラムは、まず授業で、そして地域的、世界的な環境で、市民教育の一部として教師に基本的な自由と権利の重要性を理解してもらうためにあります。

MIL カリキュラムは新聞や書籍、テレビやラジオのような放送メディア、オンラインニュースやその他の情報のような、活字メディアおよび視聴覚メディアと関連しています。そのため、MIL 教員の養成は、先進技術へのアクセスということに留まってははいけません。先進的な技術の使用が限られているような文脈であっても、公平に実施できるのです。

---

<sup>7</sup> この文書は UNESCO International Expert Group on Teacher Training Curricula for Media and Information Literacy, 2008 の提言において記載されたものである。

表1 教師のための MIL カリキュラムの枠組み  
カリキュラムの側面

主要なカリキュラム領域	民主的な議論のためのメディアと情報の知識	メディアと情報の評価	メディアと情報の生産・制作と利用
政策とビジョン	メディア・情報リテラシーを獲得した教師の育成	メディア・情報リテラシーを獲得した子どもの育成	メディア・情報リテラシーを獲得した社会の推進
カリキュラムと評価	メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供の知識と、それらの機能、およびその機能が十分に発揮される状況	メディア・テキストおよび情報源を評価するための基準の理解	情報およびメディア・テキストがどのように生産されるかを表現するスキル、情報の社会文化的文脈、メディア制作が、市民によってどのように利用され、何の目的で利用されるか
教育学	授業の議論における情報とメディアの統合	問題解決のため、メディアと多様な情報提供の内容を評価する	教えることと学ぶことを目的とした、利用者側から生まれたコンテンツとその利用
メディアと情報 <sup>8</sup>	新聞や雑誌などの活字メディア、図書館、公文書館、博物館、書籍、ジャーナルなどによる情報	ラジオやテレビのような放送メディア	インターネット、ソーシャルネットワーク、情報流通基盤（コンピュータ、携帯電話など）のようなニューメディア
組織と管理体制	授業運営の知識	メディア・情報リテラシーの協働	メディア・情報リテラシーを生涯学習に応用する
教師の専門的な成長	市民教育、専門家集団への参加、自分たちの社会の統治のための、MIL に関する知識	専門的な学習のためのメディアと情報源の評価および管理運営	リーダーシップと模範的な市民、教師と子どもが発展していくための MIL の推進と利用への支持

<sup>8</sup> この枠組みにおいて、新たな側面と教育制度の6つの要素をつなげるため、ICTsは「メディアと情報」に置き換えられた。これはICTがそれほど重要でないということではなく、その分野が *UNESCO ICT Competency Standards for Teachers, 2008* において十分に扱われているためである。

## 政策と見通し

すべての教育制度において MIL を体系的かつ漸進的に導入することを確固たるものにするには、国家的な政策が必須です。そのためには、国家レベルでの教育政策、表現の自由と情報の自由に関する法律、そして自由に関連する諸国際法と MIL 政策の共通部分を理解することから始める必要があります。MIL の政策が存在していないところでは、MIL を支持するため、教師はどのような役割を担えるかといった点が問題となります。既に MIL が存在する場合、どのようにそれと関わり、最新のものにしていくか、MIL は、どの程度国際的な標準とよりよい実践を反映するのか、MIL はどのように最新のものに更新されるか、といった点が問題となります。そのため、MIL カリキュラムの重要な側面は、メディア・情報リテラシーに関する「政策と見通し」に関する議論、および一般的な教育と教員養成の関係です。この議論は、政策と見通しに関する分析と、どのようにそれら政策と見通しが教師と子どもにメディア・情報リテラシーを獲得させるかということにつながります。最終的に、この議論はメディア・情報リテラシーを獲得した社会の推進において、教師の役割を問うものとなるべきでしょう。

## 民主主義の議論と社会への参加のためのメディアと情報に関する知識

この幅広いテーマの目的は、以下の問題に関する客観的な理解を進めることです。それは、どのようにメディアと情報がメディアを日常的に関わるものとして教師と子ども、市民の能力を高めていくかという問題、メディアと情報が表現の自由、多様性、文化間の対話と寛容のための道具であり、民主的な議論と良い統治に寄与するものとしての図書館と公文書館やその他の情報をどのように利用するかという問題です。図3はこの関係性を示しています。このテーマはメディアと情報の機能と重要性に関する多様な課題を重層的に含んでいます。メディアと情報の機能と重要性に関する多様な課題とは以下のようなものです。

- 市民がお互いにコミュニケーションするための伝達経路を提供する
- 物語、アイデアと情報を普及させる
- 政府と、統制され競合する私的な情報提供者間の非対称な情報を集める
- 多様な社会のアクター間に知らされる議論を整理し、民主的な方法によって紛争の解決策を探る
- 社会自体が学習することと、コミュニティの意識を構築する方法を提供する
- 国内および国家間の文化的な表現や文化的結束のための手段を提供する
- 政府の監視者（watchdog）として機能し、一般生活における透明性を推進し、権力による腐敗や墮落を防ぐ公の監視者となる。
- 経済効率を推進する道具として働く
- 民主的な過程を推進し、自由で公正な選挙を保証することを手助けする
- 報道メディアのように、多様な価値観を尊重する一方で、それ自体が社会の支持者およびアクターとして活動する
- 図書館のように社会を集積的に記録する役割を果たす
- 情報の通路となる
- 一般市民にアクセスの方法を提供することにより、デジタル・デバイド（情報格差）を埋める
- 図書館が情報の提供者、学習センターになれるようにする
- 図書館においてすべての種類の情報源を利用できるように推進する
- 学術的な図書館を通じて教えること、学ぶことと、学ぶための学び（情報リテラシー）を推進する
- 図書館利用者を教育する

（UNESCO Media Development Indicators, 2008 からの引用）

透明性、説明責任、市民の参加といった、良い統治のための基本的な柱は、開かれたメディアと情報の制度なしに達成することは困難でしょう。これらの制度は力強い市民社会や「市民文化」を促進する役目を果たします。これらのサービス機能は、以下のことを含みます。

- 理解可能であり、異なる人間の集団に関係する知識と情報を提供します
- 誠実さを喚起し、民主主義と良い統治を支える価値観と手段に対する責任を維持します

MIL カリキュラムは、ジェンダーのリプレゼンテーションに配慮し、子どもの価値観や声に耳を傾けることを意識しながら、授業実践においてメディア・情報リテラシーを組み込むために必要なスキルを伸ばしていくための内容を教師に提供しています。ここでの課題は、子どもが自己表現のためにメディアと情報源にどのように関わることができるか、

異なる理解と視点を生み出すために個々の声をどのように広げていくことができるか、といったことです。

メディアと多様な情報提供は、専門的な学びにおける幅広い参加を募るために、利用可能な基盤をつくります。公開された遠隔地学習（open and distance learning: ODL）や、教師のための継続的な専門知識・スキルの向上（continuing professional development: CPD）といったことが利用可能な国もあります。このカリキュラムは、異なるメディアと情報源がどのように教師の専門的なコミュニティへの参加を促すために使われるのかを示そうとしています。異なる社会的文脈や異なる地域で働いている教師は、専門的な学習と実践についての知識と情報を共有することができます。

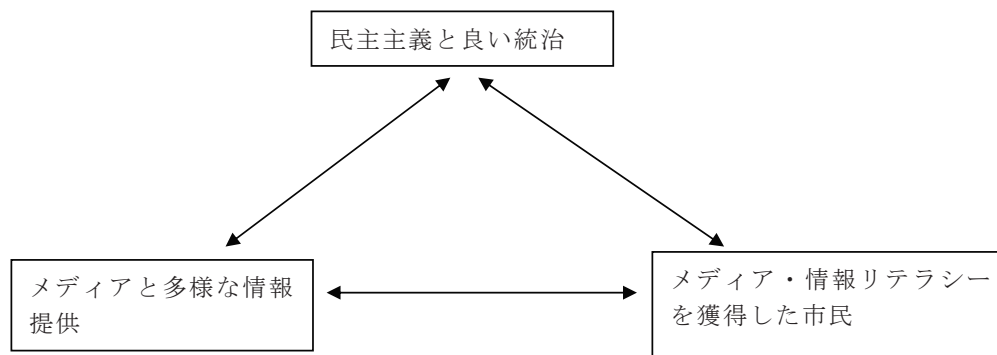


図3 民主主義と良い統治における MIL の重要性

## メディアと情報の評価

問題解決能力と批判的思考は、日常生活においても重要であり、またすべての学校教育の教科において中心となるものです。何かしら問題が起きることは、多様な資料におけるメディア・テキストと情報の批判的な評価のための機会でもあります。

ここでの目的は、一般的にメディア、図書館、公文書館、多様な情報により提供される、それぞれの公共サービス機能における、資料と情報を評価するための教師の能力を向上させることにあります。もう一つの目的は、それらの制度が期待された役割から逸脱した時に、教師が採りうる活動に関する知識を提供することにあります。教師はメディアのコンテンツとその他の情報がどのように生産されるのか、どのように現在の情報制度が評価されうるのか、メディアと情報がどのように異なる目的に応じて利用されるのか、について理解し検討できるようになる必要があります。さらに、教師は多様なメディアと情報制度におけるリプレゼンテーションの課題を発見し、地域および世界的なメディアが多様性や多元性に取り組む方法についても発見することができるようにならなければいけません。

最後に、教師は子どもがメディア・メッセージと多様な情報源からの情報をどのように解釈しているのかを評価する能力を向上させる必要があるのです。

## メディアおよび情報の生産と利用

MILカリキュラムによって、教師はメディアと情報の基盤に関わる能力、有意義なコミュニケーションの能力、自己表現の能力を習得することができます。この能力には、国際的な倫理基準、および文化間の寛容性に基づいたメディア倫理や情報倫理の知識も含まれています。指導上の目的や子どもの学習の必要性から作成されたメディア・情報リテラシーの教材や道具を選び、採用し、開発する能力は、教師が獲得すべきスキルです。さらに、特に探究活動やメディア制作において、教師は子どもがこれらの道具と資料を学習において利用する手助けをするスキルを向上させるべきです。

メディア制作と利用は、子どもが自分で調査をし、反省的思考を奨励する子ども中心（student-centred）の教授法を推進するものであるべきです。為すことによって学ぶ（learning by doing）ことは、21世紀における知識獲得の重要な側面です。メディア制作は、活動に参加可能な環境においてテキストとイメージを制作することを通して、子どもが為すことによって学ぶようになる手段として行われます。教師はこの過程において、子どもが参加型の学習を通じて能力を向上させようとしているのであれば、積極的な役割を果たさなければならないでしょう。

利用者作成型のコンテンツは、新旧両方のメディアにおいて圧倒的な興味を引きつつあります。ソーシャルネットワークの基盤を介して利用者が相互に交流することは、若者が多様な通信基盤を通じてインターネットにアクセスしている大きな理由となってきました。これは先進国ではまったく規制されていません。アフリカや南アジアでは、市民が携帯メディアにアクセスし、メッセージを送受信し、自身の生活に影響するような社会的・政治的な問題の議論に参加するためにアクセスを行うようになっています。

教師がメディアの制作・利用と、指導するための情報に関して能力と自信をつけていくことで、教師は学校のカリキュラムに組み込まれたメディア・情報リテラシーを推進するリーダーへと成長していくのです。多様な方法でメディア・情報リテラシーを教えることに熟達していくことで、教師は学校制度や広範な社会において MIL の優秀な実践者となっていきます。

## 核となる教師の能力

表2はカリキュラムの大きな目標と、それに関連する教師のスキルを示しています。これらのスキルはMILカリキュラムの枠組みにおける各要素について、教師が獲得を期待される核となる能力です。教師がカリキュラムの領域に関係するスキルをどの程度向上させるのかを評価する際に、表2は全体の期待される成果がどのようなべきかを示すものとして役立つでしょう。

表2 ユネスコのメディア・情報リテラシー（MIL）カリキュラムの目標と教師のスキル

カリキュラム領域	カリキュラムの目標	教師のスキル
政策と見通し	MILに必要な政策と見通しに教師が敏感になること	教師はMILを推進するのに必要な政策、それら政策が教育においてどのように認識されているかを理解しなければなりません。教師はMILが生きる力や市民教育の文脈にどのように寄与しているのかを理解すべきです。
カリキュラムと評価	MIL教材と利用を強調すること	教師はメディア・情報リテラシーが学校のカリキュラムでどのように活用されているのかを理解すべきです。教師はメディア・テキストと情報源を報道メディアやその他の情報を比較しながらクリティカルに評価する必要があります。そのためにメディアと情報源から幅広い判断材料を選択します。教師は子どもがMILを理解しているかどうかを評価するスキルを獲得しなければなりません。
メディア・情報リテラシー	図書館や公文書館、インターネットのようなすべての範囲のメディアと多様な情報提供に関する知識を獲得すること	教師は、メディアと多様な情報提供がどのようにメディア様式に展開されているのかを知り、理解する必要があります。活字メディアから新しいメディアまで、多様で利用可能な技術を用いて異なる読者／視聴者に情報を伝えるスキルを教師は向上させるべきです。教師は多様なメディアと情報源を用いて、子どもが批判的思考や問題解決能力を獲得し向上できるようにする必要があります。
組織と管理運営	教師がすべての教えることと学ぶことに効果的に参加し、それを達成するためのメディアと情報教材を組み込むための授業空間を組織する能力を向上させること	メディア・情報リテラシーを獲得した教師は、授業運営の方法を理解すべきです。そのような教師は、市民教育や生涯学習のためにメディアや多様な情報を教えることと学ぶことに最大限に活用する状況を創り出すことができます。また、授業では生い立ちやジェンダーに偏見のない視点や、多様な観点を尊重する空間を創りだし、学習を進めるスキルを持つ必要があります。



授業方法	メディア・情報リテラシーを教えるために、教師が自身の教育実践を変化させていくこと	メディア・情報リテラシーを獲得した教師は、メディア・情報リテラシーを教えるのに必要な授業方法のスキルを獲得するべきです。そのような教師は、良い統治や発達、文化間の対話の観点から MIL を教える能力を有する必要があります。また、子どもがメディア・リテラシーと情報リテラシーを学ぶ最初の段階として、子どものメディアとの関わり方、メディアへの対応に関する知識を獲得するべきです。また、子どもにとって意義のある学習経験を創りだし、子どもが将来の市民としての素養を獲得するために、教師は中心的な概念、探究の道具、MIL の構造について理解する必要があります。
教師の専門能力の向上	生涯学習と専門性の向上のためのメディアと情報教材に焦点を当てた教員養成を推進すること	教師は情報にアクセスするためのメディアと技術の利用に関して必要なスキルを有し、自らが専門能力を向上させるための教科の知識と教授法の知識を獲得する必要があります。

MIL カリキュラムをより充実させるため、このカリキュラムの枠組みでは、9つのコア・モジュール、2つのノンコア・モジュールと3つのノンコア・ユニットを紹介しています。これらのモジュールは教師と教員養成機関が採用可能な内容と活動の概要を示しています。以下のコンピテンシーのリストは、MIL カリキュラムのモジュール、ユニット、テーマと対応するものであり、教師がモジュールを通じた活動によって獲得すべき特定の知識とスキルを重視しています。教員養成のための特定の MIL プログラム作成のためにモジュールを採用する国や機関は、これらの能力の大半が習得されるようなプログラムを作成する必要があります。

### MIL コンピテンシー 1：民主主義社会におけるメディアと情報の役割について理解する

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

モジュール 1 シチズンシップ、表現の自由と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習

モジュール 2 ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解

モジュール 9 コミュニケーション、MIL、学習—モジュールの頂点

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、メディアと多様な情報提供の機能について敏感になり、それがシチズンシップや情報を知ったうえでの意思決定にとって重要であることを理解する。

MIL コンピテンシー 1 の習得目標は以下のとおりです。

- 民主主義社会におけるメディアと多様な情報提供に関する公益的な機能を理解し、説明し、評価する。
- 世界人権宣言第 19 条で保障されている表現の自由、情報へのアクセスの自由、基本的人権のような、基本概念を理解する。

- メディア・情報リテラシー、シチズンシップと民主主義の関係性を解釈し説明する。
- メディアの多元性、メディアと多様な情報提供が文化間の対話に果たす役割を説明し、なぜそれらが重要なのかを説明する。
- 編集の独立性を説明する。
- 公益性の限界を含め、検証の方法としてのジャーナリズムについて説明する。
- メディア倫理と情報倫理について説明し、これらが侵害されるのはどのようなときかを理解する。

## MIL コンピテンシー 2：メディアの内容とその利用について理解する

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 2 ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解
- モジュール 3 メディアと情報の表象
- モジュール 4 メディアと情報における言語
- モジュール 10 読者／視聴者
- モジュール 5 広告

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、人びとがメディアを公的・私的に用いる方法、および市民とメディアのコンテンツの関係性、メディアが多様な目的で用いられることについて、知識と理解を示す。

MIL コンピテンシー 2 の習得目標は以下のとおりです。

- メディアによって生み出されるメディア・テキスト、文脈と価値観の間にある関係性を解釈する、もしくは関係性を創り出す。
- メディアにおける固定観念を分析する方法を理解する。例えば、社会における集団が、他者を犠牲にして興味・関心をそそる方法を認識することや、固定観念を永続させるために映像メディアにおいて使用される技術を理解すること。
- 国際基準や規定に反する多様な技法が広告に用いられていることを理解し、分析し、批判する。
- メディアと情報のテキストにおけるリプレゼンテーション、誤ったリプレゼンテーション、リプレゼンテーションの欠落を発見する。
- 公共放送の重要性と特徴について理解し説明する。

## MIL コンピテンシー 3：効果的かつ効率的に情報にアクセスする

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 1 シチズンシップ、表現の自由と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習
- モジュール 7 インターネットの機会と挑戦
- モジュール 8 情報リテラシーと図書館スキル

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、特定の課題解決のために必要な種類の情報を特定し、効果的かつ効率的な方法で情報にアクセスできる。

MIL コンピテンシー 3 の習得目標は以下のとおりです。

- 調査や情報を収集するため、自身が必要とする情報にアクセスするための効果的かつ効率的なアプローチを選ぶ。
- 必要な情報にアクセスするためのキーワードや関連する用語を理解する。
- 情報の潜在的な資料に関する多様な種類や様式について理解する。
- 情報の決定や選択を行うための基準の使用について説明する。

#### MIL コンピテンシー 4：情報と情報源をクリティカルに評価する

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 3 メディアと情報の表象
- モジュール 5 広告
- モジュール 7 インターネットの機会と挑戦
- モジュール 8 情報リテラシーと図書館スキル
- モジュール 9 コミュニケーション、MIL、学習—モジュールの頂点

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、クリティカルに情報と情報源を評価し、問題解決やアイデアの分析のために情報を取捨選択できる。

MIL コンピテンシー 4 の習得目標は以下のとおりです。

- 情報と多様な情報源の信頼性や妥当性、正確さ、正当性、適時性、偏りを評価するためにそれら情報を比較検討する。
- 情報メディア（ウェブサイト、ドキュメンタリー、広告、ニュース番組など）を評価するために多様な基準（明確さ、正確さ、効果、偏り、事実との関係など）を用いる。
- 偏見、策略、操作について認識する。
- 情報が創りだされるときに文化的、社会的、その他の文脈について認識し、情報の解釈に影響する文脈の影響について理解する。
- メディアに関連する幅広い技術について理解し、それが思考とどのように関連するか研究する。
- 情報に付け加えられる価値観、矛盾、その他の独特な特徴について判断するために、新旧の知識を比較する。
- データの根拠、道具や方略によって集められた情報の限界、結果の合理性について疑問を投げかけることにより、正確さを判断する。
- メディア・テキストを解釈するための多様な方法を利用する。例えば、結果を説明する、一般化する、得られた材料を総合する、観点を補うために映像メディアの情報やイメージを参照する、潜在的な偏りを判断し、背後に隠された意味を読み解くため、メディアを脱構築する。

#### MIL コンピテンシー 5：新旧のメディア様式を応用する

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 6 新旧のメディア
- モジュール 7 インターネットの機会と挑戦
- モジュール 3 メディアと情報の表象
- モジュール 4 メディアと情報における言語

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、情報を収集し、意思決定するために、デジタル技術、コミュニケーション・ツール、ネットワークの利用について理解できる。

MIL コンピテンシー 5 の習得目標は以下のとおりです。

- デジタル技術、コミュニケーション・ツールとネットワークの基本と、異なる目的において異なる文脈でそれらが利用されることについて理解する。
- 活字メディア、電子メディア、デジタルメディアなど、多様な様式のメディアを通じて自身の考えを表現するために幅広いメディア・「テキスト」を利用する。
- インターネットでの基本的な情報検索ができる。
- 若者がどのような目的でインターネットを利用しているかを理解する。

### MIL コンピテンシー 6：メディアの内容の社会文化的な文脈を見定める

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 1 シチズンシップ、表現の自由と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習
- モジュール 2 ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解
- モジュール 3 メディアと情報の表象
- モジュール 11 グローバルな文脈におけるメディア

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、メディアの内容が社会的・文化的文脈によってつくられることに関して知識と理解を示すことができる。

MIL コンピテンシー 6 の習得目標は以下のとおりです。

- メディアが特定の効果や目的のために、どのようにメディア自身を支配するルールや期待によって操作されるかを分析し、説明する。
- 多様な観点やプレゼンテーションを表現するメディア・テキストを制作する。
- 文化間の対話のための基盤としてのメディアと多様な情報提供について説明する。
- 民主的なシチズンシップと文化的多様性を維持するために、地域的なメディアの内容と、人びとによって受容され、創りだされるメディア・メッセージをクリティカルに評価する。
- 映像メディアにおける意味とメッセージが、編集によってどのように形成されるのかを理解する。例えば、編集によって異なる視点が欠けたり、視点が隠されたり、特定の思想が強調されたりするなど。

### MIL コンピテンシー 7：子どもの MIL を促進し、必要な変化を遂げる

このコンピテンシーに関連する MIL カリキュラムのモジュールには、以下のものがあります。

- モジュール 1 シチズンシップ、表現の自由と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習
  - モジュール 9 コミュニケーション、MIL、学習—モジュールの頂点
- 他には学習と民主的な議論のためのメディアと情報、その他のモジュールもこの能力に

科関係している。

メディア・情報リテラシーを習得した教師は、学校での子どもや管理運営の変化の中で、メディア・情報リテラシーを推進するための MIL の訓練を通じて獲得した知識とスキルを用いることができる。

MIL コンピテンシー 7 の習得目標は以下のとおりです。

- 多様な子どもが、自分の生活に応じてメディア作品やメディア出来事をどのように解釈し利用するかを理解する。
- メディア・情報リテラシーにおける子どものスキル獲得を促すための多様な指導方法や活動について理解し、実施する。
- 必要な情報にアクセスするために最適な方法（情報検索システムなど）を子どもが選ぶための手助けをする能力を養う。
- 子どもが情報や情報源を、既に持っている知識に関係する情報を付け足すことで、クリティカルに評価する手助けをする能力を養う。
- 子ども同士が積極的に探究し、協働し、自由でオープンなコミュニケーションを行うために効果的な言語的、非言語的、メディア・コミュニケーション技術の知識を用いる。
- 子どもがクリティカルに情報を読み、視聴する知識とスキルを伸ばすための、公式・非公式な評価方法を理解し利用する。
- 子どもがより参加的に学習を行う環境を推進するためのメディア・情報リテラシーの道具を用いる。
- 特に学校と疎遠になっている子ども（登校拒否、不登校、遠隔地の子どもなど）のために、新旧のメディアを利用して、学校と学校外の学習の結びつきをつくる。
- 子どもが学習のために ICT とメディア教材を利用するのを支援し、使い方を教えるため、授業において ICT を用いる。
- 幅広い学習への参加を促すため、メディア・情報リテラシーを用いる。
- 調査と学習のための道具として、メディアと図書館の資料を用いる子どものスキルを伸ばすため、習得した知識とスキルを用いる。
- メディアと情報を評価し、メディア・情報リテラシーに関係する倫理問題を理解する子どものスキルを伸ばすため、習得した知識とスキルを用いる。

## カリキュラムを用いた、MILの教授・学習における教授法

以下の授業方法は、MILカリキュラムにおけるモジュール全体を通じて使用される授業方法の基盤となります。

### 1. 課題探究

課題探究学習は、現代社会におけるメディア・情報リテラシーに関連する課題の探究活動に重きを置く子ども中心の学習方法です。課題探究学習は、探究学習や問題解決学習、意思決定に関する学習と関連する特徴を多く含んでいます。その特徴とは学習者が以下の探究の段階を通じて新たな知識やスキルを獲得することです。探究の段階とは、課題を理解すること、その根底にある態度や信条を理解すること、課題の背後にある事実と原則を明らかにし、根拠を発見し、整理し、分析すること、課題を解釈し解決策を考えること、解決策を実際に行動に移し、各段階の結果と成果について見直すことです。これは課題を深く探究する機会を子どもに与えるためのMILの授業方法に適しています。

### 2. 問題解決型学習 (Problem Based Learning)

問題解決型学習は、子どもの総合的な知識とスキル、そして批判的思考と問題解決方法を同時に伸ばすための、カリキュラム開発と指導のシステムです。問題解決型学習は元々カナダ・オンタリオ州のマクマスター大学の医学部で開発されました。問題解決型学習は、実際の生活における問題をクリティカルに深く探究するため、子どもが個々の知識と集積した知識を活用する、高度に組織された、協働学習の形態です。学習目的、探究課題と方法、成果はすべて子どもによって考え出されます。

MILにおける問題解決型学習の事例には、特定の読者／視聴者に対しての効果的なマーケティングキャンペーンの設計があります。

### 3. 科学的探究

科学的探究は、科学者が自然世界を研究したり、発見した証拠に基づいて説明したりするために用いる多様な技術を参考にすることです。探究の過程は、しばしば探究のサイクルと呼ばれる一連の手続きとして表現されます。探究のサイクルは、観察、疑問の提起、既に発見されていることを見つけること、調査計画、実験からわかった証拠から既に知られている知識を見直すこと、データを収集・分析・解釈する道具を使うこと、結果を説明すること、結果について議論すること、といった活動を含みます。この方法はメディア・情報リテラシーを教える際にも使うことができます。

科学的探究の事例は、メディア暴力の影響の調査や、インターネット上のコミュニティの調査も含んでいます。

### 4. 事例研究

事例研究は、単独の事象や出来事を深く考察することを含んでいます。事例研究はハーバード・ビジネススクールにおいて、幅広く実践されています。ハーバード・ビジネススクールでは、子どもが理論的な知識をどのように実際の事例に応用することができるのかを考えるため、実際の生活について検討しています。この手法は、MILの学習に適しています。なぜなら、子どもはメディアや多様な情報に日々さらされているからです。事例研究は出来事を観察し、データを集め、情報を分析し、結果を報告するという体系的な方法

であり、子どもにとっては探究的な学習をサポートすることになります。子どもは、出来事や事象がなぜそのようになったのかについて、より深い考察や理解をすることができるようになります。事例研究はそれ自体が仮説を提起し検証することでもあります。

## 5. 協働学習

協働学習は、子どもが共通の目標に向かって一緒に作業をするという指導方法です。協働学習は単純な二人一組の作業から、より複雑な形態の作業まで、様々な形態があります。より複雑な作業には、プロジェクト学習<sup>9</sup>やジグソー学習<sup>10</sup>、子ども同士で質問しあうこと（guided peer-questioning）、相互に教えあうことなど、概念的な理解と高次の思考能力の発展、より個人的なスキル、学校と自己に対する前向きな態度、基本的なスキルを広範囲にわたって達成するという授業の学問的な異質性を管理することという、すべての学習が含まれます。協働学習は、互いにアイデアと学習を共有することを必要とするため、メディア教育の授業方法に適しています。

協働学習の事例は、ウィキ空間<sup>11</sup>における協働作業などがあります。

## 6. テキスト分析

子どもは多様なメディアの種類におけるコードや決まり／約束事を理解する過程を通じて、テキスト分析についても学習していきます。この記号的な分析は、基本概念についてのより高度な理解の達成を目指すべきです。そのため、子どもは言語のコードや決まり／約束事が、特定の読者／視聴者に向けて特定のリプレゼンテーションを創り出すため、どのように使用されているのかを理解するための学習を行います。子どもはすべてのメディア・テキストにおける「技術的」、「象徴的」、「物語的」なコードを理解することを学びます。可能であれば、このようなテキスト分析は、学術的な訓練目的のためというよりも、むしろ意味のある文脈において行われるほうがよいでしょう。

テキスト分析の事例としては、ニュースの記事、You Tube の映像、インターネット上のニュースの映像など、子どもが自分で興味を持っているメディア・テキストの一部を選び、そのテキストの目的、作者、対象となる読者／視聴者、技術的・テキストの特徴や文脈をグループで分析することが挙げられます。

## 7. 文脈分析

子どもはまず、基本的な文脈分析の方法、特に慣習や技術といった基本概念に関して学ぶ。そして、より幅広い理論的な方法論を学んでいきます。

文脈分析の方法についての事例は、次のようなものがあります。オーストラリアにおける映画、テレビ、テレビゲームの分類制度。メディアの所有や集中が、民主主義や言論の自由とどのように関わっているか、といったものです。

## 8. 翻訳

---

<sup>9</sup> 子どもに何らかのプロジェクトを企画させ、全般にわたって遂行させることを通じて、問題解決能力などを養わせる学習形態。

<sup>10</sup> 社会心理学者のエリオット・アロンソンによって 1971 年に開発されました。通常、9 歳から 18 歳までの学習に適しているとされます。4～6 人が 1 つのグループをつくり、各自が異なるテーマについて調べることを要求されます。次に、同じテーマを調べる人間でグループをつくり、そのテーマについて集中的に調べます。最後に元のグループに戻り、調べた内容を、グループの他のメンバーに教えるという学習方法。

<sup>11</sup> 巻末の用語説明「ウィキ」を参照

この授業方法は、多様な形態を採ることができ、様々なメディアにおいて用いることができます。子どもは、自分で書いた大学の事件に関する新聞記事を、ポッドキャスト<sup>12</sup>ラジオの記事に翻訳することができます。もしくは、子どもが小集団で、子どもが作った映画の一場面を短く分析して、カメラのショットやアングル、カメラワークを理解し、それに対応する絵コンテを描きます。

その他の事例としては、童話を映画用の絵コンテに書き直してみることもできます。また、ある人物の映像資料を幅広く集め、短い伝記のようなものを作ることもできます。

## 9. シミュレーション

シミュレーションは、職業訓練上の映画やメディア制作のカリキュラムの単元としてよく使われる方法です。指導教員は子どもにメディア学習が「どのようなものか」を示すため、シミュレーションを用います。つまり、指導教員は授業における教師の役割を演じ、受講生は少なくとも活動を終えるまで学齢段階の子どもとしてふるまいます。この方法は教育的な過程として子どもと議論されます。

事例としては次のようなものがあります。子どもがドキュメンタリー映画の制作チームになったつもりで、若者向けのテレビ番組をつくる、もしくはラジオもしくはインターネットにおいてジャーナリストになったつもりで、メディア教師にインタビューするというポッドキャストを制作します。もしくは、大学のマーケティングチームになったつもりで、将来的にその大学への入学を希望する子どものためのプロモーションビデオを作成します。

## 10. 制作

この方法は、21世紀における知識獲得の重要な側面である、為すことによって学ぶことを含んでいます。子どもはより深く、意味のあるレベルで学びを発見することを奨励されるべきです。メディア制作および情報コンテンツの制作は、調べたり活動したりすることを通じて、子どもが学習に没頭する機会を与えます。メディア・テキスト（視聴覚や活字）の制作を通じて、自分の声やアイデアや視点を出していくことによって、子どもは創造力を発揮し、自己表現することができます。

事例としては、MacのiMovieや、マイクロソフト Moviemaker（もしくはそれと似たようなフリーソフトウェア）を使って、環境問題や興味のある問題についての1分間の物語をつくることが挙げられます。

---

<sup>12</sup> 巻末の用語説明を参照



## 付録：メディア・情報リテラシーの教材

### 1. メディア教育：教師、子ども、保護者、専門家のための教材

これはユネスコによってアラビア語、英語、フランス語で発刊されています。この教材はユネスコによって進められ、欧州委員会によって支援された MENTOR プロジェクト<sup>13</sup>の一部です。これは MIL における総合的な能力の向上を目的とした、最初の試みです。この教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラムは、教員養成に焦点を当ててこの教材を補完し、発展させたものです。

この教材で取り組まれている課題は次のようなものです。メディア教育はどのように構成されるべきか？誰がメディア教育を提供するのか？メディア教育はカリキュラムにどのように含まれるべきか？メディア教育について、学校を超えて家族に口を出す権利があるのか？専門家は関わることができるか、どのように関わるすることができるか？メディアの恩恵と限界に対応するため、市民はどのような方法を用いることができるか？

この教材は a Proposal for a Modular Curriculum, a Handbook for Teachers, a Handbook for Students, a Handbook for Parents, a Handbook for Ethical Relations with Professionals and an Internet Literacy Handbook を含んでいます。

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf> を参照

### 2. ユネスコ・メディア発展指標

これは国際的な合意を得た指標であり、メディアと情報サービスが公的なサービス機能を発揮しているかどうかの状況を測る必要性のため、多くの言語に翻訳されています。この指標は以下の5つの連結したカテゴリーを検討するのに役立つでしょう。その5つのカテゴリーとは、規律・規制制度、メディアの多元性・多様性、民主的な議論の基盤としてのメディア、専門家の養成、インフラの状況、です。

<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163102e.pdf> を参照

### 3. メディア教育に関する国際会議—グリュンバルト以後の成長、障害、新たな傾向：新たな評価基準の創出に向けて？

この国際会議は、ユネスコとフランス教育省およびヨーロッパ協議会の協力を得て、パリのユネスコ委員会が 2007 年 6 月にパリで開催しました。

<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163102e.pdf> を参照

### 4. メディア教育を通じたエンパワーメント

これはイェーテボリ大学がユネスコの協力を得て、NORDICOM、International Clearing House によって発刊されたものです。2007 年にサウジアラビアの首都リヤドで開催されたメディア教育についての最初の国際会議と、上記のパリでのユネスコ会議を基に作成されました。

---

<sup>13</sup> 2002 年から欧州委員会が開始した、子どもや若者にとってメディアが重要な役割を果たしている地域において、メディア・リテラシーの獲得を推進するプロジェクト

民主主義社会とその発展についての課題を議論する際、私たちはメディア・リテラシーを習得した市民の存在を前提としなければならないことを無視することが多くあります。市民をエンパワーするための重要な前提は、メディア・情報リテラシーを向上させる努力をすることです。メディア・情報リテラシーとは、個人が日常生活において自らをエンパワーしながら、メディアとコミュニケーションを道具として、また社会の成長と変革をもたらす方法として用いるためのクリティカルな能力とコミュニケーション能力を向上させるスキルです。

メディア・情報リテラシーは、社会における市民、そして参加者として、そして学習や文化表現、自己実現のため、すべての市民に必要とされ、特に若者世代にとって極めて重要です。メディア・情報リテラシーを獲得した社会を実現しようとする努力が基本的な要素となっているのが、メディア教育です。しかしそのような課題が議論される際、西側世界のメディア文化が取り扱われることが非常に多くあります。西側世界以外の思想や文化間の手法について、より多く扱っていく行動計画（agenda）をつくる緊急の必要性があります。国際化社会における私たちの共通の興味・関心を、より多く内包したパラダイムに関しては、内容を豊かにする必要があります。

[http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php?portal=publ&main=info\\_publ2.php&ex=258&me=3](http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php?portal=publ&main=info_publ2.php&ex=258&me=3) を参照

## 5. 情報リテラシーを理解する：入門編

この出版物を通じて、ユネスコの万人のための情報プログラム（Information for All Programme: IFAP）は、メディア・リテラシーは容易に理解でき、高度な技術を使わなくてもよいとしています。

この出版物は、政府の役人、国際機関の公務員、情報の専門家、教師、営利・非営利組織の人的資源の管理者に至るまで、多様な読者／視聴者を対象にしています。

「あなたの人生を通じて、あなたがより多くのことを学び、知るだけでなく、専門的な学習スキルや習慣、態度を素早く受け入れることによって、どのように、どこで、誰に対して、いつあなたが知りたい情報を検索し探し当てることができるのかを理解することができます（中略）、それによって情報リテラシーを習得するのである。このようなスキル、習慣、態度を用いるコンピテンシーは、個人ないし家族の健康と福祉、教育、職業、シチズンシップやその他の困難に対応する効果的、適時的な判断をくだせることにつながる。」

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf> を参照

## 6. 情報リテラシーの指標に向けて

この冊子は情報リテラシーを測定するための基本的なコンピテンシー枠組みを示しています。この冊子は情報リテラシーの定義、ICT スキルのような情報リテラシーに関連する成人の能力のモデル、教育における情報リテラシーのスタンダードについての説明などが記載されています。

情報リテラシーは、成人が生活のすべての側面を有益なものにするために必要な、総合的なスキルの一部です。2005年のアレクサンドリア宣言では、情報リテラシーは以下のような能力であるとされています。

- 人びとの情報ニーズを理解する。
- 情報の質を見定め、評価する。
- 情報を保管、修復する。

- 情報を効果的に、倫理的に用いる。
- 知識を創りだし、また伝達するために情報を活用する。

現在示されている情報リテラシーの指標、そしてこれからなされる努力を通じて達成される情報リテラシーの指標を開発することは、国内外のレベルで優先的な事項です。情報リテラシーは、病気と闘い、雇用機会を増やすといった、多くのミレニアム開発目標を裏打ちするものです。情報リテラシーの指標は、情報リテラシーの発展を推進する政策の効果を理解し、市民が知識基盤型社会に参加できるようにするためのものであることを知るため、国家を支援します。

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001587/158723e.pdf> を参照

## 7. 教師のための ICT コンピテンシー・スタンダード

国家の教育部門を支援するためのスタンダードを提供するため、ユネスコは「教師のための ICT コンピテンシー・スタンダード (ICT Competency Standards for Teachers: CST)」プロジェクトを遂行し、国際教育工学協会 (International Society for Technology in Education) やバージニア技術専門学校とバージニア工科大学、そして Cisco や Intel、Microsoft のような企業との連携を図り、ICT 利用の機会を創出しています。

CST プロジェクトの目標は、授業がどのような環境に置かれていようと、教師が ICT を用いた実践を向上させ、新しいスキルを提供し、結果としてよりよい教育や高度なスキルを持った子どもを育成することにあります。

教師のための ICT コンピテンシー・スタンダードは、以下の 3 冊の冊子から構成されています。

- ICT-CST プロジェクトの原則、構成、手法を説明した方針の枠組み
- 教師のためのスキルの土台をつくるため、多様な政策手法を伴う教育改革の内容をまとめた、コンピテンシー・スタンダードのモジュール構成
- 教師が習得すべき、各スキルやモジュールに含まれる特定のスキルについての詳細なシラバスを記した実施要項

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156207e.pdf>

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209E.pdf>

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156210E.pdf> を参照

# パート 2

コア・モジュール  
とノン・コア・モジュール

イントロダクション：このMILカリキュラムをどのように使うか	51
MILカリキュラムのターゲット・オーディエンス	51
カリキュラムの主な特徴	51
MILカリキュラムの適応過程：提言	52
統合方略	53

## コア・モジュール.....56

モジュール1：シチズンシップ、表現の自由と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習	57
背景と根拠	57

### ユニット1：

メディア・情報リテラシー：オリエンテーション	59
主要項目	59
学習目標	59
授業方法と活動	59

### ユニット2：

MILと市民参加	62
主要項目	62
学習目標	63
授業方法と活動	63

### ユニット3：

メディア、そして図書館、公文書館、インターネットの様な多様な情報媒体との相互作用	66
主要項目	66
学習目標	66
授業方法と活動	66

### ユニット4：

MIL、教授と学習	69
学習目標	69
授業方法と活動	69
本モジュールに関する資料	72

モジュール2：ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解	73
----------------------------	----

背景と根拠	73
-------	----

<b>ユニット 1 :</b>	
<b>ジャーナリズムと社会</b> .....	73
主要項目 .....	74
学習目標 .....	74
授業方法と活動 .....	74
薦められる評価 .....	75
さらに考えを深めるための項目 .....	75
<b>ユニット 2 :</b>	
<b>自由、倫理、説明責任</b> .....	75
主要項目 .....	75
学習目標 .....	75
授業方法と活動 .....	76
薦められる評価 .....	77
さらに考えを深めるための項目 .....	77
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>何がニュースを作るのかー基準の探索</b> .....	77
主要項目 .....	78
学習目標 .....	78
授業方法と活動 .....	78
薦められる評価 .....	79
さらに考えを深めるための項目 .....	79
<b>ユニット 4 :</b>	
<b>ニュース制作過程 : 4W1H を越えて</b> .....	79
主要項目 .....	79
学習目標 .....	79
授業方法と活動 .....	79
薦められる評価 .....	80
さらに考えを深めるための項目 .....	81
本モジュールに関する資料 .....	82
<b>モジュール 3 : メディアと情報のリプレゼンテーション</b> .....	83
<b>背景と根拠</b> .....	83
<b>ユニット 1 :</b>	
<b>ニュース報道とイメージの力</b> .....	84
主要項目 .....	84
学習目標 .....	84
授業方法と活動 .....	84
薦められる評価 .....	86

<b>ユニット 2 :</b>	
<b>多様性とリプレゼンテーションにおけるメディア・コード</b> .....	86
主要項目.....	87
学習目標.....	87
授業方法と活動.....	87
薦められる評価.....	87
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>テレビ、映画、出版</b> .....	87
主要項目.....	87
学習目標.....	88
授業方法と活動.....	88
薦められる評価.....	89
<b>ユニット 4 :</b>	
<b>リプレゼンテーションと音楽ビデオ</b> .....	89
主要項目.....	89
学習目標.....	90
授業方法と活動.....	90
薦められる評価.....	91
本モジュールに関する資料.....	91
<b>モジュール 4 : メディアと情報の言語</b> .....	92
<b>背景と根拠</b> .....	92
<b>ユニット 1 :</b>	
<b>メディア・情報テキストを読む</b> .....	93
主要項目.....	93
学習目標.....	93
授業方法と活動.....	93
薦められる評価.....	93
<b>ユニット 2 :</b>	
<b>メディアとメッセージ: 活字と放送のニュース</b> .....	94
主要項目.....	94
学習目標.....	94
授業方法と活動.....	94
薦められる評価.....	94
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>映画ジャンルと物語の話術</b> .....	95
主要項目.....	95
学習目標.....	95
授業方法と活動.....	95

薦められる評価	95
さらに考えを深めるための項目	96
本モジュールに関する資料	96
<b>モジュール5：広告</b>	<b>97</b>
<b>背景と根拠</b>	<b>97</b>
<b>ユニット1：</b>	
<b>広告、収益、規制</b>	<b>98</b>
主要項目	98
学習目標	98
授業方法と活動	98
薦められる評価	99
<b>ユニット2：</b>	
<b>パブリック・サービス・アナウンスメント</b>	<b>99</b>
主要項目	99
学習目標	99
授業方法と活動	99
薦められる評価	101
<b>ユニット3：</b>	
<b>広告：創造のプロセス</b>	<b>101</b>
主要項目	101
学習目標	101
授業方法と活動	102
薦められる評価	103
<b>ユニット4：</b>	
<b>広告と政治的アリーナ</b>	<b>103</b>
主要項目	103
学習目標	103
授業方法と活動	103
さらに考えを深めるための項目	104
本モジュールに関する資料	104
<b>モジュール6：新旧のメディア</b>	<b>106</b>
<b>背景と根拠</b>	<b>106</b>
<b>ユニット1：</b>	
<b>古いメディアから新しいメディアへ</b>	<b>106</b>



主要項目	106
学習目標	106
授業方法と活動	107
<b>ユニット2：</b>	
<b>マスコミュニケーションとデジタルコミュニケーションといった新しいメディアを         社会の中で使う</b>	108
主要項目	108
学習目標	108
授業方法と活動	108
<b>ユニット3：</b>	
<b>デジタルゲームの授業利用を含む双方向のマルチメディアを使う</b>	110
主要項目	110
学習目標	110
授業方法と活動	110
本モジュールに関する資料	112
<b>モジュール7：インターネットの機会と挑戦</b>	113
<b>背景と根拠</b>	113
<b>ユニット1：</b>	
<b>仮想世界における若者たち</b>	113
主要項目	113
学習目標	113
授業方法と活動	113
<b>ユニット2：</b>	
<b>仮想世界における課題とリスク</b>	115
主要項目	115
学習目標	115
授業方法と活動	115
<b>モジュール8：情報リテラシーと図書館スキル</b>	122
<b>背景と根拠</b>	122
<b>ユニット1：</b>	
<b>情報リテラシー（IL）の概念と応用</b>	123
主要項目	123

学習目標	123
授業方法と活動	123
<b>ユニット 2 :</b>	
<b>学習環境と情報リテラシー</b>	126
主要項目	126
学習目標	126
授業方法と活動	126
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>デジタル情報リテラシー</b>	128
主要項目	129
学習目標	129
授業方法と活動	129
本モジュールに関する資料	130
<b>モジュール 9 : コミュニケーション、MIL と学習—モジュールの頂点</b>	131
<b>背景と根拠</b>	131
<b>ユニット 1 :</b>	
<b>コミュニケーション、教授と学習</b>	131
主要項目	131
学習目標	132
授業方法と活動	132
<b>ユニット 2 :</b>	
<b>学習理論と MIL</b>	133
主要項目	133
学習目標	133
授業方法	133
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>学校でMILのための有効環境にするための管理</b>	134
主要項目	134
学習目標	134
授業方法	135
本モジュールに関する資料	135
<b>ノンコア・モジュール</b>	137

<b>モジュール 10 : 読者/視聴者</b> .....	138
<b>背景と根拠</b> .....	138
主要項目.....	139
学習目標.....	139
授業方法と活動.....	139
薦められる評価.....	140
本モジュールに関する資料.....	141
<b>モジュール 11 : メディア、技術と地球村</b> .....	142
<b>背景と根拠</b> .....	142
<b>ユニット 1 :</b>	
<b>今日の地球村におけるメディアの所有権</b> .....	143
主要項目.....	143
学習目標.....	144
授業方法と活動.....	144
薦められる評価.....	145
さらに考えを深めるための項目.....	145
<b>ユニット 2 :</b>	
<b>グローバル化したメディアの社会文化的・政治的側面</b> .....	145
主要項目.....	145
学習目標.....	145
授業方法と活動.....	146
薦められる評価.....	146
さらに考えを深めるための項目.....	146
<b>ユニット 3 :</b>	
<b>情報の共有化</b> .....	146
主要項目 .....	146
学習目標 .....	146
授業方法と活動 .....	146
薦められる評価 .....	147
さらに考えを深めるための項目 .....	147
<b>ユニット 4 :</b>	
<b>オルタナティブ・メディアの登場</b> .....	148
主要項目 .....	148
学習目標 .....	149
授業方法と活動 .....	149

薦められる評価 .....	150
さらに考えを深めるための項目 .....	151
<b>モジュール3、ユニット5：デジタル編集とコンピュータタッチ（画像修正）作業 .....</b>	<b>151</b>
主要項目 .....	151
学習目標 .....	151
授業方法 .....	151
薦められる評価 .....	152
<b>モジュール4、ユニット4：カメラショットと角度：意味を伝える .....</b>	<b>153</b>
主要項目 .....	153
学習目標 .....	153
授業方法と活動 .....	154
薦められる評価 .....	154
<b>モジュール5、ユニット5：国境を越えた広告とスーパーブランド .....</b>	<b>155</b>
主要項目 .....	155
学習目標 .....	155
授業方法と活動 .....	155
薦められる評価 .....	156
<b>用語解説 .....</b>	<b>157</b>

## イントロダクション：MILカリキュラムをどの様に使うか

メディア・情報リテラシー（MIL）は、私たちの生活や民主的な社会において、メディアと図書館、公文書館、インターネットのような情報の役割と機能に結びついています。それによって、情報やアイデアを、伝え、表現し、探索し、受け取り、与える、という個人の権利が促進されます。またメディアと情報は、このような情報やメディアがどのように制作されたかという観点から評価され、また伝達されたメッセージと意図も同様に評価されます。

情報・知識基盤社会では

- MILは、市民の社会参加と生存のために重要です
- メディアと情報は、民主主義のプロセスにとって中心的なものです
- メディアと多様な情報提供者は、物の見方や信念や態度の形成を助けます。
- 利用者作成型のコンテンツ、仮想空間の使用そして市民によるジャーナリズムが増加しています。

「メディア」と「情報」の分野を統合することで、MILカリキュラムは、現在の生活や仕事をするために必要であるリテラシーへ全体論的アプローチ（全体は部分の総和以上のものであるとする考え）を与えてくれます。このカリキュラムでは、出版物、映像、電子メディア、情報システムを含むものとして、リテラシーを拡張して定義する必要性があり、さらにまた、図書館や公文書館、博物館の役割も重要な情報とする必要があります。

### MILカリキュラムのターゲット・オーディエンス (target audience)

このカリキュラムでは、主な対象を教師とし、教員養成や現職の小学校～高校などの教師に対する研修も含めています。したがって、このカリキュラムは、大学の教育学部など教員養成課程を持つ教育機関向けに特別に設計されたツールです。またうまく応用させることで、教育学部以外の学部、NGO、官庁、他の社会的組織においても、MILが関連する分野であればこのカリキュラムを適切に用いることができます。

### MILカリキュラムの主な特徴

メディア情報リテラシー(MIL)は、かつては別々のものとして区別されていた学習領域をひとつにまとめる試みです。MILによって、メディア、図書館、公文書館やそれ以外の情報が、どのように作用するのか、どのようにメッセージとその価値を伝えるのか、どのように使われるのか、そして提供された情報がどのように批判的に評価されるのかということに関し知識と理解を得ることができます。

MILカリキュラムは総合的かつ包括的に作られています。また、本カリキュラムは、絶対的なものではなく、状況に応じて構成を変化させられるようなアプローチで開発されており、内容は全てモジュール<sup>14</sup>で示されます。

このカリキュラムのモジュールは、以下のセクションの全部または一部を含みます。

- 背景と根拠
- 主要項目

---

<sup>14</sup> 時間を単位として取り組む学習の形態を指す

- 学習目標
- 授業方法と活動事例
- 薦められる評価
- 資料

**学習目標**では、教師はそれぞれのモジュールの主要な目標とともにモジュールを終えた後に、自ら示すことができるスキルと知識を確認します。どのような計画で使うとしても、MILカリキュラムのモデルと能力の枠組みの全体の文脈の中で考えられねばなりません。

**背景と根拠**のセクションでは、内容と文脈を概説して記述することで、モジュールごとのトピックを取り上げています。重要なことは、ここでは全てについて解説されているわけではなく、教師が自分自身で調べられるように、考え方やその方向性についてのみ説明されています。

**授業方法と活動事例**にも同じことが言えます。各々のモジュールにおいて、スキルと知識を得るための多くの方法が開発されているものの、これらの授業方法と活動は単なる例とみなされるべきです。言い換えると、教師は、地域性のある、あるいはより文化的に結びついた活動を準備するための基礎として、これらの授業方法と活動を使うことを奨励されます。このような教師の努力を助けるために、ユネスコはMIL関連の活動のデータベースを提供し、それを促進しています。

**薦められる評価**に関するセクションは、形成的評価と総括的評価への提案を含みます。これらの提言は、これまで困難とされてきた評価の実施可能性を示唆しています。それは「学習のための評価」と「学習の評価」と「学習としての評価」を含みます。

最後は、各々のモジュールと一緒に使うために、推薦される**資料**のリストが示されます。地域性のある資料を教師自身が見つけ、このリストに加えることもできるでしょう。

### **MILカリキュラムの適応過程：提言**

どのようなカリキュラムを実践してまた応用する場合にも、教員養成機関にある現実的な問題を考慮せねばなりません。それは、機関の優先度と目的、既存のプログラムの内容と優先度、スケジュールと時間制約です。次の提言は、MILカリキュラムが機関のニーズと初等・中等教育を含む教員のニーズを確実に満たすためのものです。

- 主要な関係者（ステークホルダー）のグループを特定し、運営委員会を設立すること。
- 最初の段階では、MILカリキュラムとカリキュラムの能力枠組みを広くチェックすべきです。これにより、カリキュラムの中で、それぞれの機関が自分たちのニーズを最も満たすことができる内容を特定することができます。
- それぞれの機関または国における現在の教員養成カリキュラムに、MILの要素が含まれるかどうか確かめるために、カリキュラムの評価をまず行わなければなりません。これは、不要な繰り返しや重複を避けるために必要であるととともに、MILカリキュラムによって満たされる既存のカリキュラムとプログラム間の食い違いを確認するためにも必要です。
- MILを実行するための最も良い取り組みとして、使える時間と必要な資料（例えば、教材と人員）を考慮し、各々の組織で決定することが挙げられます。他に次のような問題

を考慮すると良いでしょう。

どのようにMILは教えられるべきですか？どのようにそれは既存のカリキュラムに統合されるべきですか？MILの専門家が組織にいますか？もし、いない場合にはどこに行けば見つかるのですか？教えるために必要な教材や資料を入手できますか？もし、入手できない場合には、それらはどこにありますか？最初の段階で確認されたニーズが、希望する適応方法にどの様に影響しますか？

- このMILカリキュラムは、既存のカリキュラムに適応させる準備が必要です。これは、上記を考慮してMILカリキュラムを特別に仕立てる必要があることを意味します。ユネスコ・オープン教育資料プラットフォーム<sup>15</sup>(UNESCO Open Educational Resources (OER) Platform ([www.unesco.org/webworld/en/oer](http://www.unesco.org/webworld/en/oer)) は、MILカリキュラムの実践を既存のカリキュラムへ適応させる過程において有用です。公開された教育資料は、自由に利用することができるクリエイティブ・コモンズ(Creative Commons)のような知的所有権の下で出版された学習教材です(詳細はこの章の終りの囲み記事)。
- 既存のカリキュラムにMILカリキュラムを統合した場合、またはMILのためのカリキュラムが特別に独立して開発された段階で、実験的に実施することが重要です。この実験の過程はモニタリングされるべきで、モニタリングの結果は適切に評価される必要があります。
- 実験の評価に基づいて、実施上の改善提案を含んだ必要な改訂を適応されたカリキュラムに施す必要があります。
- この段階で、その機関によって選択された統合方針に基づき、より大きな機関がそのカリキュラムを統合して供給します(以下の部分参照)。
- 最終的なカリキュラム作成の進行中に、実験的カリキュラムのモニタリングと評価は完了しなければなりません。必要に応じて、事例研究の開発と最終的なカリキュラム作成を行うことで、最もよい実践方法を共有することができ、また、より大きな教育機関に対して、様々な機関で行われている事例研究を情報提供することができます。

## 統合方略

MILカリキュラムを統合するために考慮する点として、以下の方略が挙げられます：

- 単独科目：MILカリキュラムは、単位修得のための単独科目として提供されます。それは、すべての教師のために、必修か選択科目として提供されます。現職教員のためには、このカリキュラムは資質向上を目的としたプログラムとして用いることができます。
- 組織的アプローチ：1、2週間の対面式の集中演習方式に続き、2-3ヶ月で完了すべき研究課題が課せられます。この研修のプログラムにも単位が与えられます。
- 様々な教育要素の統合：MILカリキュラムの構成要素は、すでに教師に提供されている様々な関連する科目に統合することができます。例えば、教育工学、リテラシー、社会科学などです。これはここで提案される方略のなかでおそらく最も複雑なため、この統合を効果的なものにするためには、プログラムの目的と評価を全て考慮した、慎重な計画が求められます。
- オンライン科目：この科目は、教員養成と現職教育の両方のためにオンラインで提供されることから、それぞれの国の内外で他の組織との協力を含みます。注意することは、教員養成機関が自らオンライン科目を準備するのではなくて、オンライン科目を提供す

---

<sup>15</sup> あるソフトウェアやハードウェアを動作させるために必要な、基盤となるハードウェアやOS、ミドルウェアなどのこと。また、それらの組み合わせや設定、環境などの総体を指すこともある。(IT用語辞典 <http://e-words.jp/>)

るための既存の施設がある大学と協力することです。したがって養成機関は、単位認定、免許、または学位プログラムとして科目を提供します。

長期的に見て、これらの方略の組合せを検討する必要があります。明らかなことは、採用された適応プロセスと統合方略は、特徴的な要因やその数に応じて、組織ごとに異なることです。ここで言う要因とは、受け入れ体制の水準、資料と専門家の利用可能性、統合の深さと範囲です。



## ユネスコの新しいオープン教育資料プラットフォームを通じたMILカリキュラムの採用と共有

ユネスコ・オープン教育資料プラットフォーム(Open Educational Resources Platform) ([www.unesco.org/webworld/en/oer](http://www.unesco.org/webworld/en/oer)) は、選ばれたいくつものユネスコ出版物を全て公開された教育資料 (OERs) として提供するための、新しく、革新的な取り組みです。OERsは、知的所有権の下で公開された、例えばCreative Commons\*のような、学習教材です。

ユネスコOERsにより、教師、学習者、教育の専門家を含む世界中の教育実践者は、MILカリキュラムはもちろんのこと、その資料を自由にコピーして、使い、共有することができます。

教員養成機関の関係者との交渉により、各々に適応されたMILカリキュラムをOERs上で共有することによって、ユネスコは、世界中の大学教員やカリキュラム開発者、カリキュラム開発を評価する者に対し、彼ら自身の言語が使われる地域のカリキュラムを、容易に選んで比較するための機会を提供します。そして彼らの地域の要求に最も近い内容を自由に「複製」することができます。

このOERsは、類似機関同士の協働と協力を促すとともに、そうした機関をより強くユネスコに結びつけることで、MILカリキュラムのさらなる強化につながります。2011年後半の立ち上げによって、ユネスコOERsは、Creative Commons\*の上で、能力構築のための支援を提供することができ、また、OERs上で適応化されたMILカリキュラムの共有を望む機関に対して、教材や資料改良の際の支援も同様に提供することができます。

\*クリエイティブ・コモンズ・ライセンスでは、伝統的な著作権実務に基づき、作者に自分で、どの権利を保有して、受け手や他の作者の利益ためにどの権利を放棄するかを定めることができます。 (<http://creativecommons.org>)

# コア・モジュール

## モジュール 1: 市民権、表現と情報の自由、情報へのアクセス、民主的な対話、生涯学習

「教育の役割を一般的に定義できるとしたらこうだ。教育の基本的な目的として言えることは、学生が公共の場、コミュニティ、経済活動の全てに参加できることによって学習から確実に利益を得ることである。」ニューロンドングループ

### 背景と根拠

メディア<sup>1</sup>と情報通信技術（ICTs）が急成長したことと、コミュニケーションと情報に収束するような現象によって、メディア・情報リテラシー（MIL）は人びとのエンパワーメントに必要な不可欠になりました。MILは、教育のためにICTを利用して、情報と知識への公正なアクセスを促進するための必要条件になりました。今日、我々が生きる社会は、情報と知識によって営まれています。我々は、メディアとあらゆる形式の情報通信技術の網から目をそむけることはできないし、それらが我々の個人的、経済的、政治的、社会的な生活で果たす役割からも逃れることはできません。そして、明らかなことは、人びとは、新しい形式の能力（知識、スキルと態度）によって、情報と知識社会において、全てのライフステージに効果的に参加して成功することを求めるのです。このことが、メディア・情報リテラシーを教授と学習の双方にとってますます重要にさせています。

ITU世界テレコミュニケーション/ICT指標データベース2009年（*ITU World Telecommunication/ICT Indicators Database*）のごく最近の統計によると、世界の17億の世帯のうち13億世帯(3/4)（人口では49億人）がテレビを持っています；2009年の終わりまでに、6億世帯(1/3)は（人口では19億人）は、コンピュータにアクセスし、46億人が携帯電話料金を支払うと見積もられました。25億人以上のラジオ受信者がこれに加わります。世界新聞協会(World Association of Newspapers)は、2007年には世界中の新聞購読者数は14億を上回ると報告しました（訳者注：Webによるものも含んだものと考えられます）。ユネスコ統計研究所(UNESCO Institute of Statistics)は、世界中で毎年約100万冊の新刊が出版されると見積もっています。（訳者注：電子書籍が入っているかどうかは不明です）

まとめると、このようなテレビ、ラジオ局、新聞、携帯電話の利用と共に、インターネット、本、図書館、広告とテレビゲームへのアクセスと利用によって、我々自身の国と文化、我々を取り巻く世界について学ぶ情報のほとんどが決定されます。

民主的な思想伝達のための社会基盤として、そして、情報を提供する側として、メディアと多様な情報提供者は民主主義と良い統治にとって主要な存在です。メディアが民主主義を後押しするならば、市民は批判的にメディアを利用する方法を理解する必要があります。それは、市民が、比喩、皮肉などの利用、物語や事象がある意味を示唆するための仕組みといった、受け取った情報を解釈する方法を知ingことを意味します。人びとが市民として特定の能力（知識、スキル、態度）を持つことは、メディアから提供される情報や資料を効果的に使用することにつながり、究極的には市民自身が、政治のプロセスや国の統治に関わることを可能にします。したがって、メディア・情報リテラシーは、21世紀に必要な一連の能力として、市民によって習得されるものです。

多くの側面において、伝統的なリテラシーが再定義されてきました。人びとはもはや読み書きと計算を学ぶだけでは十分ではありません。確かに読み書きと計算の基礎的能力の重要性は過小評価できませんが、カリキュラムにメディア・情報リテラシーが含まれることは次のことを意味します。つまり、若者はメディアと多様な情報提供者の機能を理解することに加えて、若者の個人的、社会的、職業的、教育的な目的を達成するために、情報を捜し、評価し、使い、創らねばならないからです。若者は、自己表現のための、また、情報を分析して利用するための批判的思考のための基礎的なスキルを持たねばなりません。独立した学習者、製作者、情報に通じた市民やプロになるためのスキルであり、自分たちの社会の統治と民主主義の過程に参加するためのスキルでもあります。

(参照：Report of National Forum on Information Literacy,2005)

注1 このカリキュラムの目的のために、使われるメディアの性質やテクノロジーにかかわらず、メディアは、報道的な価値、組織または法人によって決められる編集過程を通して提供された、信頼できる情報源として定義されます。メディアがあらゆる社会の通信システムでどの程度重要であるかは、個々のメディアによって組織的に作られたものが、様々な情報媒体（図書館、博物館、公文書館、インターネット情報提供、他の情報組織、自分たちの内容を生産する市民）とかみ合うことができるかどうかによります。

このモジュールは、批判的思考力、自己表現、参加の3本柱からなります。MILは、様々な分野/領域と関連していたり重複したりするものと考えられ、次の質問から、その意図を探ることができます。

- 情報とは何か？メディアとは何か？なぜ情報やメディアについて教えるのか？なぜ情報やメディアは重要なのか？
- メディア・リテラシーとは何か？
- 情報リテラシーとは何か？
- なぜメディア・情報リテラシーなのか？

このモジュールは、MILを単に学問分野とするよりもむしろ教授や学習の過程に位置づけて説明します。したがって、このモジュールでは、他のモジュールで詳細に扱われる領域の主要項目とその概念について、まずは広く説明することで、メディア・情報リテラシー「について教える」と、メディア・情報リテラシー「を通して教える」ことの違いを、深く理解できるようになっています。その目的は、教師自身が、メディア・情報に関するリテラシーを得ることであり、また教師自身でMILを初等・中等教育のカリキュラムに統合するために必要な能力とスキルを構築することです。

ユニット

- 1.メディア・情報リテラシーの理解：オリエンテーション
2. MILと市民の参加
3. メディアと他の情報媒体との相互作用
4. MIL、教えることと学ぶこと

## ユニット1：メディア・情報リテラシー：オリエンテーション

時数：2時間

### 主要項目

- 「情報」と「メディア」を定めること
- メディアの重要性を明らかにすること
- メディア・情報リテラシーの主な学習目標を記述すること

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- メディア・情報リテラシーの主な学習成果/要素を特定すること
- メディア・情報リテラシーの目的を理解し、生徒と教師の今日の生活において、その重要性と関連性を理解すること
- メディアの役割を明らかにすること
- 様々なメディア・情報テキストにおいて、メディアの役割を明らかにすること

### 授業方法と活動

#### メディアの多面的な役割

メディアは、情報通信の過程で中心的な役割を果たします。メディアは情報を伝えるための1つの手段にすぎないものの、その役割は非常に大きいです。MILカリキュラムの目的において、メディアはその性質や技術にかかわらず、信頼し得る情報の、そして最新の情報の発信源であると定義されます。このような情報は、編集責任がある特定の組織や人物に帰属した編集プロセスを通じて作られ、報道の価値はこれにより決まります。メディアが、あらゆる社会の通信システムでどの程度重要であるかは、メディア組織の構成が、多様な情報提供者とどの程度関連し、かみ合っているかによります。この多様な情報提供者とは、例えば、図書館、博物館、公文書館、インターネット、他の情報組織、自分自身のコンテンツを作り出す市民です。

メディアは、次のようないくつかの役割を果たします。

- 情報と知識を運ぶ通路として機能することで、市民同士が情報交換をして、情報に基づいた決定をすること
- 多様な社会の行為者同士の情報に基づいた議論を促進すること
- 我々の日常的な経験から学ぶ以上に、世界について多く学びの場を提供すること
- 社会が社会そのものについて学び、共同体意識を構築する手段となること
- 腐敗、悪政、会社の不正を暴露するという力によって、公的生活と公衆の視線で、全ての政府の形態をより明らかにするための監視者として機能すること
- 民主主義のプロセスの重要な促進者と自由で公平な選挙の保証人となること
- 国内及び国家間の文化的な表現と文化的な結合の媒体となること
- 多元的な価値を尊重しながら、自身の権利を弁護し社会的な行動をする行為者として機能すること<sup>16</sup>。

---

<sup>16</sup> UNESCO MDIs から適用

## 一 情報の入手

メディアによって提供される情報を、適正に使用できるかどうかは、人びとの情報の必要性を理解する能力と、アクセスすることができる情報を見つけて、置き、評価する能力に依存します。今日では利用できる情報の素材、コンテンツ、資料は広く多様なものがあり、特にインターネットからの情報は、正確さ、信頼性、価値の点で大きく変化します。そのうえ、この情報は様々な形式（例えば、電子的あるいは印刷物としてのテキスト、図、統計など）で存在します。その形式とは、オンラインのストレージやポータル、仮想や実在の図書館、ドキュメンタリーのコレクション、データベース、公文書館、博物館を通して利用できる形式です。しかし、最も重要なことは、この情報の質が、「非常に良い」から「非常に悪い」ものまで様々だということです。

情報源を評価する前に、何のための情報であるかを考えることが重要であり、これにより情報源の信頼性を確認することができます。主な質問は次のものでしょう：ある状況において、どの情報源が、あるいはどの種の情報源が、情報媒体として最も信用できますか？どの情報源が、公平で、客観的で、隠れた誘因がなく、かつ高品質ですか？

情報は、メディアと多様な情報提供者（例えば図書館や博物館、公文書館、インターネット）によって展開されたものとして、考えることができます。これらのメディアには、以下の数々の役割があります：

- 知らせること
- 教育すること
- 教授と学習過程を促進すること
- 全ての種類の情報（しばしば無料、複数、信頼性がある、規制がない）にアクセスできること
- 情報への入口として利用できること
- ユニバーサルな価値と市民の権利（例えば表現や情報の自由）を促進すること
- 社会の集合的記憶体(collective memory)として利用できること
- 情報を集めること
- 文化遺産を保存すること
- 楽しませること

## 一 活動

- 身の回りのメディアを調べ、上で挙げたメディアの機能を持つ資料やメディア・テキストを見つけましょう。そこからさらにローカル、国家、世界的なレベルでのこれらの役割を示すテキストを特定しましょう。
- 大学や公立図書館を利用し、民主主義に関する情報、世界の他の地域、異文化、社会経済活動などについての情報を含む本や他の資料を見つけましょう。そして次の問題に答えましょう：誰が、各図書館に割り当てられる資料の範囲やレベルを決めますか？誰がどの本を図書館に入れてどの本を取り下げるかを決めますか？誰がどの本が他より重要かを決めますか？図書館は、運営上の目的にかなっていますか？（同じような活動は、博物館または公文書館に関しても実施することができます）
- メディアは、国の開発と構築を促進するための重要な役割を演じます。メディアの機能と働きを妨げる不当な規制があるとすれば、それはどのようなものですか、また、それは、メディアに対しどのように押し付けられるか、議論しましょう。あなたの国のメデ

ィアのコンテンツについて考えましょう。国の発展、構築、そして国益に応じて、いくつかの異なる観点を見つけることが出来ますか？

- インターネットを利用し、戦争や民族紛争などによって意図的に破壊された図書館、博物館、公文書館、又は破棄された特定の本に関する情報を探しましょう。この物語が真実であることをどのように検証することができますか？（これは最初のUnitであることから、教師はこの質問に答えるために必要なスキルを持たないかもしれないので、あまり多くの時間を費やさずに、他の問題に移ってもよいです。）メディア、並びにそこから利用できる資料やサービスが破壊されることで、人びと、そして人びとの歴史や文化はどのような影響を受けましたか？あなたの観察では、そのような破壊的行動にはどのような意味を持つのでしょうか？
- パブリックドメインの情報とは何ですか？パブリックドメインの情報が、あなたの国ではどのように扱われるかを、2つの政府機関を例に挙げて調べましょう。これらの機関によって提供される情報の適正性（またはその欠如）を討論しましょう。このような情報の公表方法や情報へのアクセスに関する国家政策や法律は存在しますか？世界人権宣言の第19条で述べられた市民の権利とは何ですか？<sup>3</sup>
- 上の活動から得られた答えに基づいて、メディア・情報リテラシーを学ぶことで得られる成果（言い換えると、メディア・情報リテラシーを持つ人可以であること）を示しましょう。メディアと情報という個々の用語は、何を意味しますか？
- 今日の社会において生徒と教師が日常的に利用できるメディアのリストを作成しましょう。これらメディアの主な役割と機能は何ですか？「リテラシー」を持って、メディアを利用することは、何を意味すると思いますか？そのためには、どのような知識、スキル、態度が必要ですか？
- 日常のメディア（例えば公的および私的なインターネット情報）の1日の利用とやり取りについて、日誌に記録しましょう。この日誌から、どのような利用パターンを見出せますか？1日の中で、インターネット、テレビ、ラジオのようなメディアと技術と共に何時間過ごしますか？これらのメディアは、あなたの生活の中でどのような役割を演じていますか？
- 学校または近所を徒歩で回り、その環境にあるメディアと多様な情報提供者の例をリストにしましょう。この例は上記の役割のどれを示しますか？
- あなたがある日起きると、メディアも、図書館も、インターネットも携帯電話も一切なくなっていたと想像しましょう。さらにすべての新聞、雑誌、ラジオ局とテレビチャンネルも消えたとするならば、市民生活に何が起こりますか、グループに分かれて次のことを分析しましょう：
  - ・どのようにして、情報を得ることができますか？
  - ・どのようにして、ニュースや、事実、出来事を伝えることができますか？
  - ・通常行う意思決定にどのような変化をもたらしますか？
  - ・あなたが個人として、そのような状況下で失う大部分のものは何ですか？
  - ・こういった問題が起こると社会は何を失いますか？
- 民主主義社会におけるメディアと情報の価値について、あなたの結論を「編集者への手紙」として書きましょう。

注3 すべての人は、意見及び表現の自由に対する権利を有する。この権利は、干渉を受けることなく自己の意見をもつ自由、並びに、あらゆる手段により、また、国境を超えると否とにかかわらず、情報及び思想を求め、受け、及び伝える自由を含む。

## 市民のためのMILの重要性

メディア・情報リテラシー（MIL）は、かつて別々で区別されていた分野をまとめたものです。MILを用いて、人びとは、メディアの重要性を理解することで次のことを行う能力を持ちます：

- a) 情報に基づいた決定をすること
- b) 人びとを取り巻く世界について学ぶこと
- c) 共同体意識を構築すること
- d) 公共の対話を維持すること
- e) 生涯学習に従事すること

さらに、MILによって、市民は、批判的に考えることと同様に、情報を能動的に作り出し、メディアと情報機器のイノベーションを促進します。また、市民は、新しいメディアと従来のメディアを、自分たちの国の民主主義とグローバルな情報ネットワークの中で、自己表現、創造性、より大きな参加のために使用するよう駆りたてられます。

### 一 活動

- ・ パート1「教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラムと能力の枠組み」の図1で示されたMILの特徴を見返し、各々の特徴を議論しましょう。あなたにとって特に意味があるものを書きとめましょう。あなたは、この説明が完全であると思いますか？また、他に何が含まれなければならないと思いますか？

- MILとは異なるリテラシーとして、世界中の様々な実践者によって使われている以下の用語を考えましょう：

- ・ メディア・リテラシー
- ・ 図書館リテラシー
- ・ コンピュータ・リテラシー
- ・ 表現の自由のリテラシー
- ・ インターネット・リテラシー
- ・ デジタル・リテラシー
- ・ ニュース・リテラシー
- ・ シネ（映画）・リテラシー
- ・ ゲーム・リテラシー

インターネットまたは図書館を使って、これらの用語の定義を調べましょう。これらの個々の用語同士の関係あるいはMILの概念との関係で何が分かりますか？ MILとしてメディア・リテラシーと情報リテラシーを結合させたことについて、あなたの論拠を、1つのパラグラフで書きましょう。

## ユニット2：MILと市民参加

時数：2時間

### 主要項目

- メディアの機能
- 市民がメディアに期待するもの
- 民主主義と良い統治へのMILの役割とその重要性
- 表現の自由、メディアの編集の独立性、メディアの多元性と多様性



## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 情報、知識、自己表現、民主的なプロセスへの参加に関わるものとして、メディアの機能を理解し、説明すること、
- こうした機能を実行するために、メディアが必要とする条件を確認すること

## 授業方法と活動

報道とメディアを通じた情報は、あらゆる社会で重要です。報道メディアが存在しない状態では、「世界への窓」がありません、言い換えると、我々のコミュニティ、あるいは我々の直接の経験を超えた世界で何が起きているか知る方法が、ほとんどないということです。報道の活動が尊重され、市民が報道に対し期待を持つようになるには、いくつかの要因があります：

- 知識を系統立てること—混沌とした情報を系統立てて理解できるようにすることで、そこから人びとにとっての利益が生み出される。
- 誠実さ—メディアにおいては、情報源を明言することで、市民が、関連性、信頼性、潜在的な偏りを判断できます。解決されない疑念が存在し、紛争につながりかねない場合は、後に追跡調査することも考慮します。
- 公共の利益—ジャーナリストがこなす多くの仕事によって、公共問題に参加するための情報を市民に身につけさせることができ、かつ公共の利益を促進することができます。
- 独立性—市民の議論は、個人的な偏見を越えてなされるべきであることは明らかです。例えば、コメンテーターは、「コインの両側」（すなわち、賛成と反対の両方の意見において）について論じなければなりません。そして、ジャーナリストは仕事において周囲に左右されない考えを示さなければなりません。
- 公的批判と問題解決のためのフォーラム—メディアは、いくつかの選択肢（手紙、電子メール、電話またはフォーラム）を公共の相互作用のために提供しなければなりません。というのは、市民は、仲間の市民とともに彼ら自身の「言語」で会話するための場所と時間を持つことを期待するからです。さらに、市民はニュース報道の中に、幅広い表現方法によって見解と価値が示されることを期待します。
- 説明責任—メディアは、力行使する者すべてを監視しなければなりません。それは政府だけでなく、重要な公的、私的組織も同様です。その状況を偏りなく市民に知らせることで、メディアは自身の説明責任を果たします。
- 適切さと関連性があるニュース—市民は、重要な問題とトレンドについてタイムリーな知識を持つ必要があります。ニュースは、脅威と危険についての本質を誇張しても過小評価してもいけません。
- プライバシーと知る権利のバランスを取る—市民は、メディアに対し、公共の知る権利と個人のプライバシーの権利とのバランスをとることを期待します。

(参照,Fackson Banda,UNESCO,2009)

## 情報へのアクセス

情報へのアクセスは、民主主義と国の発展にとって不可欠です。市民は、言論の自由と公共の情報にアクセスする権利があります。この情報は、等しく市民の財産です。メディアは、市民一人ひとりのために、情報の自由の権利を確実にするための支援を行います。

メディアの役割は、情報通信技術（ICTs）のような技術の急速な広がりによって変化しています。ICTsは、ほとんど即座に情報と知識のアクセスを提供することを可能にします。

メディアは、常に新しいサービスを提供することで、単なる資料センター以上のものになっています。こうした新しい可能性は、生涯学習、調査、娯楽、コミュニティを相互につなぐための市民の要求を効果的かつ効率的に満たし、新しい機会を提供します。

メディアには、次に示されるような主な機能があります：

- 人種、性、職業、宗教的な制限なしで、情報資源への自由なアクセスを提供し、特に、公立図書館では、無料でアクセスを提供すること
- 建物の中やオンラインで調査された内容に関して、読者のプライバシーと守秘性を保護すること
- 専門性があり、政治的、宗教的、道徳的なバイアスがない、多様で多元的な情報へのアクセスを提供すること
- 将来の世代のために、情報を集積し保管すること

## 一 活動

- 図書館とインターネットの情報をを用いて、昨年の、自国あるいは世界的なニュース記事を5～10程度選び調べましょう。各々のニュース記事について、「授業方法と活動」で述べられた、市民のメディアへの期待が満たされているかどうかを確認しましょう。これらの記事の中で、記事が効果的になっている要因は何ですか？報道への期待に適合しなかった記事に対して、適合するための改善案を提示しましょう。
- 読者は自由な精神を持って報道に接することを求められているのであり、個々人が持つ既存の意見を正当化するためではない、ということについて、短いエッセイを書きましょう。
- 地元の問題や話題を扱う報道を選んで、それを詳しく調べましょう。メディア・情報リテラシーにより、いろいろな問題を扱う報道に対し、上記の要因を認識し適用するための能力が身につきます。地元の例において、市民はどの程度、報道に期待をしていましたか？報道は地元のコミュニティにどんな影響を及ぼしましたか？市民の期待通りでなかったら、市民は、その問題に対処するために、他にどのような資料を得ることができましたか？メディア・情報リテラシーは、市民を支えるためどのような役割を演ずることができましたか？
- 情報を入手しやすい環境にある市民は、よい意思決定をして、民主主義の社会に参加する能力がある、ということにあなたは同意しますか？あなたの意見を表す論説を書きましょう。
- あなたの社会で、情報の役割はどのように捉えられ、評価されていますか？情報と知識の関係は何ですか、そして、情報と力の関係は何だと、あなたは思いますか？

## 表現の自由、編集の独立、多元性と多様性

情報の自由と表現の自由は、メディア・情報リテラシーの土台となり、特に、*情報の自由*という概念によって、市民が情報への自由にアクセスできることに結び付きます。「情報は、我々が、我々を取り巻く世界を理解するための、世界の中で意味がある役割を見つけるための、そして我々の資料を最大限利用するための重要な足がかりとなります。情報が少数のエリートの手集中するとき、市民の意思決定をする能力も、その意思決定を相互に評価する能力も大きく低下します。倫理的で多元的なメディアは、自身の透明性、説明責任、そして法の支配を確実にするものです。」(UNESCO Freedom of Expression Tool Kit)。独立したメディアは、彼らが奉仕するコミュニティについて、責任をもって報道することで、彼らの能力を示すことができます。

## 一 表現の自由と報道の自由

表現の自由とは、外からの脅威または懲罰を恐れることなく、自身の見解と意見を表して他人と交換するための自由です。表現の自由は基本的人権のひとつで、言論の自由だけでなく、情報や思考について、求め、受け、与えるというどのような行為をも自由とされ、その際使われるメディアの種類は、この自由には影響を及ぼしません。報道の自由は、自由な表現が公表され共有されるための土台であり、コミュニティと市民社会をつくり支えるためには必須です。普通の人びとにとって、異なる考えと意見を持ち、議論したり表現したりすることが認められることで、社会の中で、自分に意見の所有権があるという真の感覚を養うことができます。一方で、表現の自由は、市民の責任としての不可欠な要素であり、批判的思考に必要なものです。表現の自由への規制は、その規制が他人の自由を保護する必要がある時に限り、許されます。また、例えば、暴力や差別的行為を引き起こしかねない「ヘイト・スピーチ」に関する法律による自由への制限は、その不正使用を避けるために、可能な限り狭い範囲で定められなければなりません。

## 一 メディアの多元性

メディア基盤（印刷、放送、オンライン）、場所（国家、地域、コミュニティ）、政治的展望、を横断した多元的なメディア・セクターにより、市民の考えを社会に反映させることができます。多くの人々がメディアを運用できるようになれば、少数派の意見を表現するための場を設けることにつながります。海外、国内、地域のメディアから提供される情報を効果的に混合することで、人びとに民主主義のプロセスに参加する手段を与えることができます。多様で相反するメディアからの情報を最大限に普及させることは、人びとの社会福祉の向上に貢献します。新聞や放送が、異なる所有者のメディアを通じて届けられる場合、通常、互いの内容を批判することができます。しかしながら、多くのメディアが集合体として、ひとりの所有者の手中にある時、相互批判を受ける場合からほど遠く、プロモーションし弁護するメディアになっていきます。

## 一 編集の独立性

編集の独立性とは、メディアの所有者もしくは他の組織や非組織からの干渉をうけずに編集内容を決定するために、編集者に委ねられる専門的自由を示します。編集の独立性が試される例として、編集者がメディアの所有者、またはその広告主の評判を得ない記事を作る時です。

## 一 活動

- インターネットと図書館の資料を利用して、今日の主要なメディア会社の所有権と政府による独占支配の状況を調べましょう。また、彼らの主要な株主と支援団体をリストアップしましょう。この所有権により、アクセス、表現の選択と自由の点でどのような影響を及ぼしますか？メディアの所有権とその支配の状況を管理するために、国またはコミュニティで施行されている法律や条例を調べましょう。
- あなたのコミュニティで、オルタナティブ・メディアや独立メディアがあれば、その役割を評価しましょう。1つの例を選び、そして、そのメディアを独立させた重要な要素を記述しましょう。どのような方法で、そのメディアは、人びとが民主主義のプロセスに参加することを促しますか？何が一般的なメディアと異なりますか？
- 表現の自由を促進したり、ジャーナリストを保護したりする組織の仕事を調べましょう。例えば、Article19、ジャーナリスト保護委員会、国境なき記者団などの国際組織、もしくは、地域あるいは全国的に活動するNGOがあります。これらの組織によって支えられ

るジャーナリストの仕事に注目して、どのような要素をもって、その仕事を支援する価値があるのか、特定しましょう。

- 政府がなぜ、編集の独立性を確保するために、メディアの権利を尊重しなければならないか、特に、政府に関するニュースと時事的な出来事に関して、メディアに圧力をかけることを控える必要があることを議論しましょう。この文脈において、自国の政府を権威主義から民主主義に導いた、コラソン・アキノ前フィリピン大統領の言葉を引用して次の議論をしましょう。

『報道の自由と民主主義の概念は密接に関わっていることから、政治的指導者はかなり慎重に最大限の法的制限を報道の自由に課そうとします。そのような試みは、政治的指導者の世評に影響を及ぼすだけでなく、民主主義上の道徳や誓約を果たす上でも大きなリスクとなります。全体主義者にとって、民主主義という誘惑は巨大であり、数多くの独裁的悪行の要素を取り入れるために、民主主義を拡大解釈し、自己の利益・私財を得ようとする者が常に存在します。』

編集の独立性に対し、潜在的な影響を及ぼす要因について議論をして、そのような不当な圧力をどのように防ぐことができるかを示しましょう。

- 狭義に定められた法律はどのような意図や効能を持つかを議論しましょう。

### ユニット3：メディア、そして図書館、公文書館、インターネットの様な多様な情報媒体との相互作用

時数：2時間

#### 主要項目

- メディアがどのように意味を伝えるか
- 描写の問題：メディアは、情報、人びと、文化、イメージ、場所などを、どのように提示するか
- 利用者、市民、読者／視聴者の役割
- 利用者作成型のコンテンツの作成を通してメディアと結びつくこと

#### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- メディアによって使われる基本概念を理解して、記述すること
- これら概念についての知識を持つことで、利用者や市民がメディアとやり取りする際にどのように批判的思考を適用するのかを理解すること

#### 授業方法と活動

メディア・リテラシーによって、メディアが、異なる種類の物語をどのように構築するか、提示する情報をどのように形成するか、混沌としていて理解が難しい素材を系統立てるためにどのような技術を使うか、ということを理解できます。メディアが使う様々な技術や、メディアが使う「コード」（用語集参考）と解釈の仕方について基本的なことを理解する必要があります。また、誰が情報を作り出し、構成するか、そして、その消費者自身の感じ方が、情報の提示方法に影響を与える場合において、その消費者がどれくらい能動的にあるいは相互的にメディアに関与できるかといった点も考慮することができます。

以下の項目を詳しく調べることで、メディアがどのように運営されるか、どのように意味を伝えるのか、どのように使われるのか、そして、提示されている情報がどのように評価されるのかということを理解することができます。このMILカリキュラムの後半部分のモジュールにおいても、ここでの理解が必要となります。

### メディア言語と情報言語

- メディア・テキストの製作者は、様々な情報を伝達するためにどのような手段を使い、それを描写しますか？
- これらのメディア・テキストは、一般市民によって、どのように確認され、そして受け入れられるのでしょうか？
- コード、決まり／約束事（用語集参照）、「重要な構成要素」、メディアの文法とは何ですか？
- メディア解説者、マーシャル・マクルーハンは、『メディアはメッセージである』<sup>17</sup>書きました。それは、メディア自体—印刷、放送、インターネット—が、我々が世界を理解する方法に影響を及ぼすことを意味します。メディアの選択は、我々が受ける情報にどのように影響しますか？選択されたメディアによって運ばれるメッセージはどのように形作られますか？

### メディア描写と情報

- メディア・イメージまたはメディアのリプレゼンテーションを調べましょう。
- 映像またはメディア・テキストを分析しましょう。
- 文脈を分析しましょう。
- メディアのリプレゼンテーションを受け入れることで誰が利益を得て、誰が損をしますか？
- これらのイメージは、我々が我々自身や他の人びとを見る方法に、どのように影響しますか？
- イメージとリプレゼンテーションは、我々の直接の経験を越えた世界について、知識と理解にどのように影響しますか？
- イメージとリプレゼンテーションは、男女平等、女性のエンパワーメント、障がい者、先住民と少数民族についての我々の見方に影響しますか？
- 編集の独立性がどこまでメディア・テキストに反映されているかを調べましょう。

### 制作/利用者作成型のコンテンツ

- 人間の活動の概念がここでは重要で—誰がメディアと情報テキストを作っていますか、それはなぜですか？
- 市民と専門家のための、コミュニケーションと表現の権利につなげましょう。
- 表現の自由、能動的市民参加、メディア・情報リテラシーにつなげましょう。
- 資料（人間、財政、技術、その他）と規制がここで考慮されます

### 市民と利用者/消費者としての読者／視聴者

- ターゲットであり能動的な読者／視聴者

---

<sup>17</sup> McLuhan & Fiore 1967. *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. Penguin Modern Classics. (南博訳、新装版『メディアはメッセージである』河出書房新社,2010)

- 社会活動に積極的な市民と利用者/消費者は、テキストの内容に基づいて、かれら自身でその意味を見極めます
- 読者／視聴者は、透明性、説明責任と公正さに基づいたメディア産業を期待します
- 利用者/消費者は、情報の個人的、経済的、社会的、文化的な要求を持ちます

#### メディアサービスの利用者/消費者としての市民

- 情報提供は、資料をどのような基準で選びますか？
- 例えば図書館のようなメディアでは、本や定期刊行物やデータベースのような資料をどのように予約したり購入したりしますか？
- メディアにおいて、公的私的なインターネットメディアとして含まれるものは、どのように資金を助成されますか？
- メディアは、その情報サービスからどのようにして収入を生み出しますか？

#### 基本的な質問

- このメディア/情報テキストの目的は何ですか？
- これはどのように生み出されますか？
- 誰がそれを作りましたか？
- 誰が読者／視聴者になりますか？ どうして分かりますか？
- 主要なメッセージは何ですか？
- 誰がどんな利益を得ますか？
- 自分が要求する情報は何ですか？
- 自分はこの要求をどのように確認して決定しますか？
- 自分が要求する情報は、自分が要求する形式の中にあるか？もしない場合には、どんな行動を取ることが出来ますか？
- 見つけた情報をどのように理解して、整理して、評価しますか？
- 自分がこの情報をどのようにして使用可能なフォーマットとして提示することが出来ますか？
- 自分はどの様にして、情報を保持し、保管し、再利用し、記録し、公文書情報とすることが出来ますか？

#### 一 活動

- あなたが選んだメディアと情報のテキストをいくつか取り上げて、上記の基本的な質問に答えましょう。これによってメディア制作とメディア産業、伝えられるメッセージ、そして、意図された読者／視聴者について、あなたは何を学ぶことができますか？
- あなたが行いたいと思う、個人的あるいは経済的活動について考え、書きとめましょう。上記で「自分が要求する情報は何か？」から始まる基本的な質問に当てはめて考えましょう。
- 朝起きた瞬間から夜ベッドに戻るまでの一日のすべての活動を書きとめましょう。以下グループで分析しましょう： 自分はこの活動のために、どのような情報を必要としますか？たとえば、服を着るために外の温度を知る必要があります；バスに乗る前に、交通状況を知っている必要があります；ローンを組めるかどうかを知るために経済について知る必要があります。議論：日常生活において情報はどのくらい重要ですか？情報が無いために、意思決定が困難となる活動はどのくらいありますか？
- 図書館またはインターネットを使用して、昨年放送されたテレビ番組、ラジオ番組、映画または広告それぞれのなかで最も成功したものを調べましょう。これらが成功するた

めに中心となった重要な要素とは何でしたか？上記の基本的質問に当てはめて考えましょう。

- ジャーナリストには、彼らの情報源を、編集者を別にして、明らかにしないという権利があります。この理由を説明しましょう。
- 「ジャーナリズムには、常に確証をとる戒律がある」ということについて議論しましょう。

## ユニット4：MILおよび教授と学習

時数：2時間

### 主要項目

MILおよび教授と学習過程の基本的な理解

- MILのための授業方法
- MILについての教育とMILによる教育

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- MILが教授と学習過程を強化する方法を理解すること
- MILに関連した教育的アプローチを明らかにすること
- その授業方法を利用する活動を開発すること

### 授業方法と活動

MILを教えるための授業方法（パート1の最終節参照）

### 課題探究学習

課題探究学習は、現代社会におけるメディア・情報リテラシーに関連する課題の探究活動に重きを置く子ども中心の学習方法です。課題探究学習は、以下の学習の段階を通じて学習者が新たな知識やスキルを獲得するための探究や問題解決、意思決定といった活動の特徴を多く含んでいます。学習の段階とは、課題を特定すること、その根底にある考え方や思想を理解すること、課題の背後にある事実と本質を明らかにすること、証拠を発見し、整理し、分析すること、課題を解釈し解決策を考え示すこと、解決策を基に実際に行動に移し、各段階の結果と成果について見直すことです。一連の段階は、課題を深く探究する機会を生徒に与えることから、MILの教育方法として適しています。

MILでの課題探究学習の例として、メディア分析を通してジェンダーと人種の描写を調べること、一次資料（オリジナルな資料）と二次資料（一次資料をまとめた資料）の分析を通してプライバシーとメディアについて調べること、ネットいじめをエスノグラフィー的手法（教育現場で児童生徒の行動を直接に観察すること）を用いて調べること。

### 問題解決型学習(PBL)

問題解決型学習は、学生の総合的な知識とスキル、そして批判的思考と問題解決能力を同時に伸ばすための、カリキュラム開発とその指導法を示します。問題解決型学習は元々カナダ・オンタリオ州のマクマスター大学の医学部で開発されました。この学習において、生徒が実際の生活における問題を批判的に深く探究するために、個々の知識と集団的知識

を活用する、高度に体系化された協働学習の形態です。学習目的、探究課題と方法、成果はすべて学生によって考え出されます。

MILにおける問題解決型学習の事例として、特定の読者／視聴者に対しての効果的なマーケティングキャンペーンの設計が挙げられます。

### 科学的探究

科学的探究は、科学者が自然世界を研究したり、発見した証拠に基づいて説明したりするために用いる多様な手法を意味します。探究の過程は、しばしば探究のサイクルと呼ばれる一連の手順として表現されます。探究のサイクルとは、観察をする、疑問を提起する、既に発見されている事実を見つける、調査の計画を立てる、実験により得られた証拠から過去の知識を見直す、データを収集・分析・解釈するツール（ソフトウェアなど）を使う、結果を説明すると、結果について議論する、といった一連の活動を含みます。この手法はメディア・情報リテラシーを教える際にも使うことができます。科学的探究の事例として、メディア暴力の影響の調査や、オンラインコミュニティの調査が挙げられます。

### 事例研究

事例研究は、ある特定の事象や出来事を深く考察する学習方法です。事例研究は、元々ハーバード・ビジネススクールにおいて使われ始め、学生が理論的な知識をどのように実際の事例に適用することができるのかを考えるため、実生活での体験をこの学習に活用します。この手法もまた、MILの学習に適しています。なぜなら、学生はメディアやその他のからの情報に日々さらされているからです。事例研究は出来事を観察し、データを集め、情報を分析し、結果を報告するという体系的な方法であり、探究的な学習をサポートすることになります。また、学生は、出来事や事象がなぜそのようになったのかについて、より深い考察や理解をすることができるようになります。事例研究は、仮説を提起し、それを検証することに向いています。例えば、学生は、マーケティングや超大作映画の上映、または有名なメディア製品について、事例研究をすることができます。

### 協働学習

協働学習は、生徒が共通の目標に向かって一緒に作業をするという指導方法です。協働学習は単純な二人一組の作業から、より複雑な形態の作業まで、様々です。より複雑な作業として、プロジェクト学習（パート1参照）やジグソー学習（パート1参照）、学生同士で質問し合うこと、相互に教え合うことなどが挙げられます。これにより、概念的な理解と高次の思考能力の発展、対人的なスキル、学校と自己に対する前向きな態度、基本的なスキルを広範囲にわたって習得することで、学問上の異種性に対処することなど、多くの学習成果を生み出します。協働学習は、互いにアイデアを共有し、学び合うことを必要とするため、MILの教育方法に適しています。協働学習の事例として、ウィキ空間における協働作業などがあります。

### テキスト分析

生徒は多様なメディアにおけるコードやコンベンションを特定する過程を通じ、テキスト分析についても学習していきます。これは記号分析に似た作業で、基本概念についてのより高度な理解の達成を目指すものです。例えば、特定の読者／視聴者に訴える内容のリプレゼンテーションにおいて、使用される言葉についてどのようなコードや決まり／約束事が組み込まれているかを調べます。生徒はメディア・テキストにおける「技術的」、「象



徴的」、「物語的」なコードを特定することを学びます。可能であれば、このようなテキスト分析は、学術的な訓練としてだけではなく、むしろ、MILの導入といった意味のある文脈において行われるほうがよいでしょう。

テキスト分析の事例としては、ニュースの記事、YouTubeの映像、オンラインニュースの映像など、生徒が興味を持っているメディア・テキストの一部を選び、そのテキストの目的、作者、対象となる読者／視聴者、技術的・テキスト的な特徴や文脈をグループで分析することが挙げられます。

## 文脈分析

学生は、メディアについての概念やMILのための理論的なアプローチに関連した、基本的な文脈分析の手法を学びます。この領域での、文脈分析と教育方法の例として、生徒が、自国の映画、テレビ、テレビゲームの分類体系を学ぶことや、あるいは、メディアの所有と集中化が、民主主義と言論の自由という問題に対し、どのように影響するかを学ぶことが挙げられます。

## 翻訳

このアプローチでは、学生は1つのメディアで提示される情報を、別のメディアに置き換えたり、書き換えたりする作業を行います。例えば：

- 大学での出来事が書いてある新聞記事を、ポッドキャスト・ラジオ・ニュースに変える
- 子ども向け映画の一場面を見た後に、グループで、その場面と一致する絵コンテを描き、映像内のショット、アングル、推移を理解する
- 昔話をもとにして、それを映画用の絵コンテにする
- ある人物に関する映像を集めて、短いドキュメンタリー映画を計画して製作をする

## シミュレーション

シミュレーションは、映画やメディアのカリキュラムにおいてひとつの学習方法として捉えられます。指導者はシミュレーションを使って、学生にメディア学習が「どのようなものか」を示します。この方法の教育的な過程を後で学生と議論します。

シミュレーションは、以下のようにして行われます：

- 学生は、ドキュメンタリー制作チームになったつもりで若者向けのテレビ番組を制作します。
- 学生は、ラジオまたはインターネット上のジャーナリストになったつもりで、メディア教育を調べ、メディア教師にインタビューをして、そのインタビューをポッドキャスト用に編集します。
- 学生は大学を運営するマーケティングチームになったつもりで、大学生活を紹介する短いビデオの制作を企画します。

## メディア制作

この方法は、実体験によって学ぶという 21 世紀における知識獲得の重要な側面を持ちます。学生はより深く、意味のある内容を用いて学びを探究することを求められています。メディア制作および情報コンテンツの制作では、調べたり活動したりすることを通じて、学生は学習に没頭することができます。メディア・テキスト(視聴覚や活字)の制作によって、学生は自分の声やアイデア、視点を用いて、創造力を発揮し、自己表現することができます。

事例としては、iMovie(Apple Inc.の登録商標) や Moviemaker(Microsoft Corporationの商標登録) (もしくは類似の機能を持ったフリーソフトウェア)を使って、環境問題や興味のある問題についての1分間のビデオクリップを制作することが挙げられます。

#### 一 メディア制作に関連した活動

- 教師に、MILを教えるための上記の10通りの授業方法から、なじみのあるいくつかの方法を選択してもらい、実践事例を解説してもらいましょう。そしてMILの教授と学習において、そうした授業方法を効果的なものとする構成要素を特定してもらいましょう。
- グループワークを通して、教師はこれらの授業方法を取り入れた活動を開発してみましょう。

#### 本モジュールに関する資料

- Civic Education for Media Professionals: A Training Manual,  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001804/180402e.pdf>
- Understanding Informational Literacy: A Primer,  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>
- Big6, [www.big6.com](http://www.big6.com)
- Media Development Indicators: A framework for assessing media development,  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163102e.pdf>
- Committee of Concerned Journalists,  
[www.concernedjournalists.org/tools/principles/rights](http://www.concernedjournalists.org/tools/principles/rights)
- Journalism.org, <http://www.journalism.org/resources/principles>
- Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals,  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf>
- Towards Information Literacy Indicators: Conceptual Framework Paper,  
[www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/InfoLit.pdf](http://www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/InfoLit.pdf)

## モジュール2：ニュース、メディア倫理と情報倫理の理解

『ジャーナリズムの目的は真実を語ることである。だから人びとは最高の情報を得られるのである。』 Jack Fuller, in *News Reporting and Writing*

### 背景と根拠

新しい情報通信技術(ICT)の出現によって、従来のメディア（ラジオ、テレビと新聞紙）の範囲と影響が増加し、情報とニュースが、以前にもましてより広く利用できるようになりました。この情報化時代に、我々に直接的な経験を越えた情報へのアクセスを提供し、良い統治、開放的、民主的、安定した社会、における市民参加に中心的な役割を演じるものが、ジャーナリストとプロの情報と新旧のニュースメディアでした。

このモジュールでは、ニュースメディア（新しいものと伝統的なもの）と多様な情報提供者が、私たちの私生活と民主主義の社会において果たす役割と機能を調べます。その役割と機能とは、例えば民主的の自由と情報倫理を強化し、市民の責任と市民権を構築し、透明性と説明責任の要求と促進するものです。さらにこのモジュールでは、ニュースメディアの進化が、単に社会を映す鏡であることよりも、情報の門番、チェックとバランスの機能をもつ監視者、公共の議論を手助けし市民参加を促進する者としての役割を持つことも概観します。

このモジュールで、受講生は、情報の自由と表現の自由の問題ならびにニュース報道の正確さや説明責任と透明性の重要性を明らかにすることができます。

新しい技術のおかげで、我々は、利用者作成型のコンテンツ、例えば市民による目撃情報の報告の増加も目にしています。この現象が様々な声と見通しを提供するので、今日利用できるニュースと多くの情報源について、批判的に評価する必要性が高まってきました。メディアと情報についてリテラシーを持つことで、教師は、毎日受けとる情報とニュースを分析して評価するだけでなく、公平で正確なニュース報道を要求するための市民的義務を果たします。このことは自由で、独立して、多元的なメディアを養護することでもあります。

#### ユニット

1. ジャーナリズムと社会
2. 自由、倫理と責任
3. 何がニュースになるか： 基準を調べる
4. ニュース開発プロセス： 4Wと1Hを越えて

### ユニット 1：ジャーナリズムと社会

時数: 2 時間

#### 主要項目

- 「言論の自由」と「出版の自由」の概念と実践の進化

- 社会におけるジャーナリズムの目的と民主主義の構造におけるジャーナリズムの役割  
(例えば自由、責任、透明性、説明責任)
- 21世紀における国家的あるいは世界的なジャーナリストの役割と責任 (例えば世界を映し出すもの、門番、監視者、補助者、促進者)
- 公益のためのジャーナリズム、オーナーからの影響に対する編集の独立性
- 情報倫理の役割

## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 「言論の自由」と「出版の自由」の概念と実践の跡をたどること
- 民主主義と良い統治を強化したり遂行したりするために、ジャーナリズムの目的とその役割を詳細に描写すること、そして、
- 国家および国際社会において、公益のためのジャーナリストとプロの情報家の役割と責任が高まってきたことを評価すること

## 授業方法と活動

『文明は、かつてない強力な思考を生んだ – それは、人びとは自分自身を支配することができるということである。そして、その思考を維持するために、情報について巨大な漠然とした理論作り、それをジャーナリズムと呼んだ。この2つのことは、一緒に浮遊するのである。』 Bill Kovach and Tom Rosenstiel, *The Elements of Journalism*

言論の自由として知られる表現の自由は、基本的な権利であり、私たち人間の潜在能力を最大に発揮するために欠かせないものであり、他人の権利と自由と社会的経済的発展を支える基盤である、と長い間考えられてきました。しかし、表現の自由は、情報や思考の交換をするための公的な基盤を必要とし、そこでその基盤を提供するメディアを重要な役割として必要としました。しかしこの機能を充実させるためには、メディアは地域や政府の支配から独立している必要がありました。そうして、この支配からの自由は、ジャーナリストに倫理的に活動する義務を課し、それゆえに、報道の規準として扱われる専門的コードが開発されたのです。

これらの問題を考慮するために、指導者は、以下の活動を行います：

## 活動

- 教師は、自分の国で「言論の自由」と「出版の自由」の進展を調べて報告しましょう。報告する項目には、次のような、歴史の節目を含みます：
  - ・ 「言論の自由」と「出版の自由」の理論と実践の歴史的な発展
  - ・ 報道の自由と民主主義に特別な貢献をしたジャーナリストやメディア・エージェンシー
  - ・ メディアとニュース報道が重要な役割を演じた民主化運動の出来事
- 可能であるならば、受講生は、民主主義を進展させ要求するジャーナリズムの役割について、ジャーナリストにインタビューしましょう。インタビュー内容には、メディアの所有者の利益と公共の利益の間の潜在的な緊張関係を調整している様に、メディア報道が国家的な見地と国際的な見地との間で重要な役割を演じた時の特定の例を引用するようにジャーナリストに依頼しましょう。その後、受講生はインタビューに基づく2ページの記事を書きます。それには、メディアの特定の機能、メディアが操作した方法、

対処された重要な問題を書きます。

### 薦められる評価

- 読んだものやインタビューの結果に関する評価の記載
- メディアと民主主義に関連した問題に関するエッセイまたはブログ
- グループの学習活動（例えばワークショップ、クラスでの議論など）への参加

### 詳細な考察のための項目

- 新聞統制の事例研究
- プロパンガンダ対ジャーナリズム

## ユニット2：自由、倫理、説明責任

時数：2時間

### 主要項目

- 出版の自由、表現の自由、情報の自由と情報倫理
- 倫理コード、実践コード、ニュース編集室での世界的な価値：ジャーナリストと情報のプロのためのガイドライン
- 取材とニュースの処理における報道倫理（倫理委員会、オンブズマン、独立報道評議会/報道遵守委員）
- 報道の自由の擁護とメディアの監視者
- 市民の権利と責任：ジャーナリストと市民をつなぐこと
- 市民報道と利用者作成型のコンテンツ

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 出版の自由、表現の自由、情報の自由の普遍的な原理及び、それが、ニュース報道にどのように含まれるか、について説明すること
- 個人的、専門的、世界的なレベルで、ジャーナリズムと情報のプロの実践に倫理がどのようにあてはまっているかを分析すること
- 報道の自由と責任の追求と保護のために、報道の自由の擁護とメディアの監視者の役割を評価すること
- 一連のジャーナリズムと情報のプロの実践の中で、市民の権利と責任の関係を説明すること
- メディアのコンテンツを生成したり、公共の議論を民主的に進めたりする活発な参加者として、市民による報道、市民の役割の進展、素人のジャーナリストについて理解して分析すること

### 授業方法と活動

つまるところジャーナリズムは主人公の振る舞いだ。(Bill Kovach and Tom Rosenstiel, *The Elements of Journalism*)

政府がメディアを管理しようとするならば、出来事を自分たちの最高のものとして報道

しようとするジャーナリストの独立性と能力を干渉します。しかし、メディアは社会で大きな力を振るうことができる行為者（アクター）であるから、彼らの自由を規制と支配から保護するために、物語か出来事がどのように報道されなければならないかに対して、倫理的な活動規律を利用するか専門的なガイドラインを設定することにより、ジャーナリスト自身を規制する必要があると通常は考えられています。

### 報道倫理のコード（応用）

■ジャーナリストによって確立された倫理コードを調べましょう - （ひとつの例として、国際ジャーナリスト連盟(International Federation of Journalists)によって確立された倫理コードがあります；他の例ではBBCの専門家基準があります）。コードの各々の要素における意図された目的を評価しましょう

- ・なぜ倫理コードが開発されなければならないのでしょうか、なぜ彼ら自身の専門的なメンバーによって同意されなければならないのでしょうか、なぜ外部のエージェントや権威によって強要されてはならないのでしょうか、について議論しましょう
- ・倫理コードを実施するために必要なメカニズムを議論しましょう

### 情報の専門家のための倫理コード（応用）

■情報の専門家として、例えば司書や記録管理官（アーキビスト）がもつ主要な原則や価値によって確立された倫理コードを調べましょう。（例えば国際公文書館協会によって確立された記録管理官のための倫理コード、または米国図書館協会のような、司書のために個々の国によって開発された倫理の専門のコード）

- ・所有、アクセス、プライバシー、セキュリティとコミュニティに関連した情報倫理の問題を議論しましょう
- ・情報倫理が、個人の決定、職業上の業務と公共政策にどのように影響するかについて議論しましょう
- ・新しい情報の形式と要求の進展が、どの様に倫理的原則に影響しているのか、またこれらのコードがどの様に適用されるのか（例えばデジタルの保存、広報に対するプライバシーとアクセスなど）について議論しましょう

### 活動

■Freedom House ([www.freedomhouse.org](http://www.freedomhouse.org)) や国境なき記者団が発表している「世界報道の自由度ランキング」による評価、またはこれらに関連した地域的な評価として、受講生は例えばメディア・アプロバロメーター（国民意識調査）のようなものや、自分たちの国の機関が持っている評価などを調べます。学習者がすることは、(1) 自分がその評価に同意するかどうか説明し、(2) 自分の国に対する報道の出版の自由への評価に影響を及ぼした要因または変数を確認して説明しましょう。これらの評価でカバーされる基準として以下のものがあります。

- ・印刷、放送、オンラインメディア（例えばインターネット）の自由度
- ・メディアのための法律に関する環境
- ・報道に影響する政治的圧力
- ・情報へのアクセスに影響を及ぼす経済的要因
- ・メディア所有の集中
- ・ジャーナリストとメディアへの直接攻撃
- ・メディアの国営独占企業の存在
- ・検閲の存在とメディアの自己検閲
- ・海外からのリポーターの待遇

- 世界にはジャーナリストを守るために運動する多くの組織があります。国際的なものとして、デンマークのInternational Media Support、ロンドンのArticle 19、ニューヨークのジャーナリスト保護委員会があります。活発で自由な報道ができる組織があなたの国にあるかどうか、そして、これらの組織がどのように報道の自由と表現の自由の保護に関与したか考えましょう。
- 指導教員は、ステレオタイプ化、神話作り、わいせつとグラフィック・イメージを含む偏見を表す報道の例を示します。受講生はジャーナリストのための標準的で一般的なガイドラインの重要性についての議論を通して、報道映像の中で示される問題についてのレポートを提出します。
- 指導教員はメディア・オンブズマンやメディア監視者の組織（または類似したグループ）の代表にインタビューして、専門家といわれる人に共通する批判や不満や、ジャーナリストや報道機関の倫理的な過ちを調べましょう。指導教員は倫理のコードの規定を見て、出来事が既存の専門家のコードで十分にカバーされるかどうか調べましょう。受講生は、地元のメディアの支部に電話をして、ジャーナリストのための活動規範があるかどうか調べましょう。さらに、これらのコードの規範がどのように施行され、実施されているかを尋ねましょう。
- 指導教員は、主流メディアによってカバーされている顕著な出来事や問題の中で、市民による報道範囲についてのリストを作成しましょう。間違い、または偏りがあれば、それについて調べましょう。
- 受講生が求められることは、例えば出版/表現/情報の自由の妨害やジャーナリズムの非倫理的な行為について、（毎日）観察したジャーナルや日誌を記入し、コースの終わりにそれらを統合して記録を残すことです。

### 薦められる評価

- メディアログ
- 研究報告（例えば、報道の自由の評価、活動規範、市民的報道）
- テレビ映画の視聴についてインタビューしたレポート
- グループ学習活動への参加（例えば、ワークショップ、クラスの議論）

### さらに考えを深めるための項目

- 市民の知る権利と情報の自由の原則： Article 19
- 情報の自由/表現： 国際的な契約、慣例、宣言、憲章、国内の法令（憲法草案：名誉毀損法、国家の安全）
- 情報に関する法規と手続き；宣言と特権、勧告と同様なもの
- 情報の法律で、十分な自由と実施を構成する部分
- 自己規制とメディア・オンブズマン
- リポーターの権利

## ユニット3：何がニュースを作るのか－基準の探索

時数:3時間

### 主要項目

- ニュースの価値と報道の価値を評価するための基準

- ニュースにするための判断やニュースを形成することを考慮すること

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- ニュースの価値や、出来事、人、思考の価値について評価する際に使われる基準を記述すること
- ニュースにする判断やニュースを形成する際の基本原則を批判的に議論すること

### 授業方法と活動

『我々が受け継いだジャーナリズムの理論 ... 新しい世紀のジャーナリズムの基礎として形成されたのは、統合、確認、絶対的な独立性に基づく感覚を持ったジャーナリズムである。』 *Bill Kovach and Tom Rosenstiel, The Elements of Journalism*

ジャーナリストは膨大な量の情報を理解して、もっとも重要なその出来事に焦点を当てるために、情報をどの様に組み立てるかを考えることが必要です。それは、問題となった出来事を理解できるレベルが様々である受け手に一様に理解させることでもあります。重要（報道する価値がある）と思われる物語を選ぶことと、その情報をどの様に提示するかを決定することが必要となります。必然的に、プレゼンテーション（時々『フレーミング』として知られる）の形は、ジャーナリスト自身の経験と展望を反映します。受け手がこれらのフレーミングを理解して、それを批判的に考えることが重要です。

### テキスト分析

■受講生は主要な新聞（またはそのオンライン版）のそれぞれの第一面の報道の価値を分析します。それは、ストーリーについてのニュースの価値を評価するための基準に基づき行います。これには、次の典型的な要因を含めましょう：

- ・ タイムリーさ
- ・ 大きな影響と重要性
- ・ 目立つこと
- ・ 自分の身近に感じられること
- ・ 相対するものを入れること
- ・ 非日常であることであるが、人間的な興味や関心であること
- ・ 現代的であること
- ・ 必要性

それから、受講生は、ニュースになるかどうかの判断を作るか、または、ニュースを形成するときに考慮される要因に基づいてストーリーを分析します。それが次のものです：

- ・ 誠実さ： 正確さ（正しい事実を得る）と首尾一貫性（事実を理解する）
- ・ 公共利益への専念
- ・ 市民を操ることより、むしろ市民に知らせること
- ・ 完全性/包括性
- ・ 多様性（すべてのコミュニティのニュースを含むのであり、ターゲット・オーディエンスのためだけではないもの）

記事の配置、見出し、文字の大きさ、写真、キャプションにも注意が払われなければなりません。

### 文脈分析



- 受講生はひとつの話題について同じ日の、CNNとアルジャジーラ（または、関連する他のメディア組織を選択）の報道を見て、2つの報道の、アングリング（すなわち特定の見解または展望を売るもの）と処置（すなわち提供される情報、認められる情報源、提供されるインタビュー、ニュース記事の視覚的な助け）を対比します。

### ニュース分析と自己評価

- 受講生は同じ主題について書いている2つの異なるニュースを与えられて、どの部分がより強調され、より知識を与えようとしているか、そして、それ以外のニュース記事をどのように改善できるかを説明します。（記事を評価する基準として、上のテキスト分析を参照しましょう）

### 薦められる評価

- テキスト分析/文脈分析/ニュース分析に基づく課題
- グループ学習活動（例えばワークショップ、クラス議論）への参加

### さらに考えを深めるための項目

- ニュース設定（ニュースに対する社会文化的、政治的、経済的な影響）
- ニュースバリューと編集過程に対するニュース設定の効果
- 情報の世界的な流れとニュースの形成
- 世界的なニュースメディアの組織（CNN、アルジャジーラ、BBC、FOXニュース）

## ユニット4：ニュースの開発過程：5W1Hを越えて

時数: 3 時間

### 主要項目

- ニュースを確認して、流れ（ニュース開発の過程）を認識すること
- ジャーナリズムの本質としての実証性の原則

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- ニュースづくりの流れとして、ニュースのアイデアからニュースを書くためのデータ集めまで、どのように展開されていくのかについての過程を描くこと
- 実証性の規律についての中心となる原則について、ジャーナリズムから区別するものとして理解し、ニュース制作過程にその原則がどの様に適用されるのかを理解すること
- ニュース報道が、誠実さと正確さの報道的な標準を満たすために、確証の技術が、どのように適用されるのかについて分析すること
- ジャーナリスト、情報源、上級編集者とメディアのオーナーの関係を理解して、記述すること

### 授業方法と活動

『新聞社に届くその日のニュースは、事実、宣伝、噂、疑い、手掛かり、望みと恐れを驚くべき寄せ集めである、そして、そのニュースを選んで順序立てる仕事は、民主国家において真の神聖なる聖職者の仕事である。』 Walter Lippmann, in *News Reporting and*

## Writing

### 新しいメディア組織への視察

実地見学は、編集長または上級編集者と対話するために、メディア企業の建物で行われ、編集部レベルで、ニュース開発プロセスを直接観察します。訪問して、観察して、学んだものについて、見学者は報告を書くようにします。

### プロセス探究（ニュース・リポーターの1日）

受講生は、自分の領域をカバーしているニュースのリポーターに同行して、次のことを記録します：(a) ニュースのどの要素が確定されて、何について書かれ、フィールド（または集められたデータを厳密に調べるプロセス）で起こったことと何が比較されるのか、そして、(b) どのように、そして、なぜ、リポーターは、彼/彼女の方法でストーリー（データへの意味付け）を語るのか。

### テキスト分析

■受講生は大きな問題または出来事について、新聞記事を分析して、提供されている情報を調べます。受講生は、「ニュースを決め、ストーリーを認識する」際の要因とプロセスを考えながら、その評価について説明します：

- ・ ニュースの要素(5Wと1H: 誰が? なにを? いつ? どこで? なぜ? どのように?) について再定義をしましょう: ニュースは意味を持つデータである(誰が出てくるか、筋は何か、どこにセッティングされているか、その動機や原因はなぜ出されたのか、どのようなストーリーなのか)
- ・ 「目的をもったストーリーの語り手」としてのジャーナリズム: 人びとが自分の人生を送るために必要とする情報を見つけて、その情報を意味づけ、関連させ、結合しましょう。

受講生が立証可能性を調べるのは、確証の中心的な原則に基づいてです: 付け足さず、読者/視聴者をだまさず、方法や動機を可能なかぎり透明にして、自身のオリジナルな報道に頼ります。

そして、受講生は、確認のための最低1つの技術を適用します: 懐疑的な編集、正確さについてのチェックリスト、推定された事実を確かめる方法、匿名の情報源に関する規則など(参照: Kovach and Rosentiel, *The Elements of Journalism*)

### 制作

■チューターや指導教員は、大学の出版局(または大学放送局)のアドバイザーと協力して、受講生に、次の出版/番組の出版計画を提案させましょう。出版計画は、記述するか、作られる記事のラインアップ、それらが含まれる根拠、各々のストーリーの範囲とそのストーリーの可能な限り多くの見方や扱い方を含みます。

### メディアログ

■受講生は、(例えばニュースの価値、ニュースの判断、確証の基準、市民の報道などの)話題についての(毎日)の観察がある雑誌や記録簿を、コースの終わりでまとめるために保存しておきます。

### 薦められる評価

- メディアログ
- ニュースの制作
- 視察学習、実地訓練、テキスト分析についてのレポート
- グループ学習活動（例えばワークショップ、クラス議論）への参加

#### さらに考えを深めるための項目

- ニュースソースとニュース取材技術（ICTsの使用を含む）
- ニュース範囲の適切さ

#### 本モジュールに関する資料

- Joseph, Ammu. (2005): Media Matters Citizens Care. Retrieved on 17 May 2011 from [http://portal.unesco.org/ci/en/files/19137/11164945435advocacy\\_brochure.pdf/advocacy\\_brochure.pdf](http://portal.unesco.org/ci/en/files/19137/11164945435advocacy_brochure.pdf/advocacy_brochure.pdf)
- Article 19. (1999, June). Right to Know: Principles on Freedom of Information Legislation. International Standards Series. Retrieved 27 May 2009 from [www.article19.org/pdfs/standards/righttoknow.pdf](http://www.article19.org/pdfs/standards/righttoknow.pdf)
- ASLIB Training Suite. Freedom of Information. (2004). Retrieved 15 February 2004 from <http://www.aslib.com/training>
- Bertrand, Claude-Jean. (2003). *Media Ethics and Accountability Systems*. New York: Hampton Press
- Coblentz, W. (Producer) and Goldman, W. (Writer). (1976). *All the President's Men* (Film). Warner Bros
- Committee to Protect Journalists, at <http://www.cpj.org>
- Dominick, J. R. (2007). *The Dynamics of Mass Communications*. 9th ed. Boston: McGraw-Hill
- Humanext. Ethics Trainings. (2009). Ankerstar and Dalke's Balancing Personal and Professional Ethics (programme with Trainer's Guide, reproducible exercises, handouts, case studies); Dr. Louis V. Larimer's Seminar on Ethical Reasoning (with Ethical Type Indicator Profile and Training Manual). Retrieved 22 April 2009 from <http://www.newtrainingideas.com/ethics-training.html>
- Kovach, B. and Rosenstiel, T. (2001). *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect*. New York: Three Rivers Press of Random House;(2002加藤岳・斎藤邦泰訳『ジャーナリズムの原則』日本経済評論社)
- Mencher, Melvin. (2006). *News Reporting and Writing* (10th ed.). Boston: McGraw-Hill
- Mendel, Toby. (2008). *Freedom of Information: A Comparative Legal Survey* (2nd Ed.). Paris: UNESCO, at <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001584/158450e.pdf>
- Poynter Institute, at <http://www.poynter.org>
- Reporters sans frontiers, at <http://www.rsf.org>
- Rosenstiel, Tom and A. Mitchell (eds). (2003). *Thinking Clearly: Cases in Journalistic Decision-Making*. New York: Columbia University Press
- State of the News Media, at <http://www.journalism.org>
- Ward, S.J.A. (2005). Philosophical Foundations of Global Journalism Ethics. *Journal of Mass Media Ethics* 20:1, 3-21

- Woodward, Bob and Carl Bernstein. (1974). *All the President's Men*. New York: Simon and Schuster;
- UNESCO. (2009) Guidelines for Broadcasters on Promoting User Generated Content and Media and Information Literacy. Paris: UNESCO, at <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001871/187160e.pdf>
- UNESCO. (2007). *Model Curricula for Journalism Education for Developing Countries and Emerging Democracies*. Paris: UNESCO, at <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001512/151209e.pdf>
- University of Kansas. History of American Journalism. (2009). Retrieved 22 April 2009 from <http://ehub.journalism.ku.edu/history/1920/1920.html>

## モジュール3：メディアと情報のリプレゼンテーション

『我々がどのように見られるかは、有る程度まで我々がどのように扱われるかで決まる。我々が他人を扱う方法は、我々が他人をどのように見るかによる。そうした見方はリプレゼンテーションから来るものである。』 Richard Dyer, *The Matter of Images*

### 背景と根拠

メディアのリプレゼンテーションは、多くの形式をとることができます。例えば私たちは映像で満たされた文化に生き、毎日、ウェブサイト、テレビ、映画、ニュース報道、本の中で、リプレゼンテーションに囲まれています。

出来事、物語、問題ごとに関する情報を伝達するために、リポーター、著者、ビデオアーティスト、広告主、出版社、映画製作者は、映像、音声、書き言葉を使用します。彼らは、市民に物語を用意し、示すために、時間、空間、資料と他の編集の制約と常に向き合います。したがって、語られる物語や運ばれるメッセージによって、例えば人種、ジェンダー、性、年齢、階級のような特徴に言及する際に、問題または出来事を『再提示』することが、しばしば必要となるのです。メディアで仕事をしている人びとは、必然的に、市民に示す内容を選ばねばなりません。この選択においてしばしば主観を避けられず、時々ステレオタイプであるか単純化しすぎたりリプレゼンテーションにつながります。そして、個人にレッテルをはり、狭い信条や態度を正当化するのに用いられることがあります。こうしたことは、著者、ジャーナリスト/リポーターの意図であることもあれば、無意識のうちになされることもあります。また、こうしたことは、時々視聴者、読者または聴き手の解釈によります。メディアが、党派性、対立、差別の道具となる国において、メディアは、他の社会的な行為をする者と同様に、自分たちの活動についても責任を持つのは当然です。しかし、公的な議論のための基盤として、メディアは、どんな政党または政府の影響力もなしに、議論と情報を提示するのを許されることが重要です。

さらに私たちが理解することが必要なのは、メディアは社会的文脈の中で働くのであり、メディアがその社会的文脈の中で社会的な行為者となっているということです。メディアは社会から影響を受けると、今度はメディアが社会に影響を及ぼします。私たちは、特定のメディアの作用とともにある特定の国家の文脈をより深く見る必要があります。

メディア・情報リテラシーを習得するためには、私たちは、メディアの画像またはリプレゼンテーションを調べる必要があります。さらに、画像の周りの文脈や、時には、見えない物についての文脈を調べる必要があります。メディアは社会を**指揮**し、活性化させる多くの力がある一方、我々が要求し受け入れることができる物語とリプレゼンテーションを提供することによって、社会を**反映**するものでもある、ということを認めることが重要です。

様々な地域にある多くのメディア産業は、多様なコードを自主的に作り上げ、包括的で多様な内容を提供し、イニシアティブに関与することを確実にしようとしてきました。また、多くのメディア産業は、人種、民族、年齢、性、身体的能力、婚姻の地位による虐待や差別的な材料の使用を禁止する倫理コードに従っています。

このモジュールの重要な論点は、次のことです：不適当なメディアのリプレゼンテーシ

ョンを受け入れて誰が利益を得るか、そして、損をするのは誰ですか？これらのイメージは、私たち自身のものの見方や他人のものの見方にどの様に影響しますか？これらのイメージは、私たちの直接的経験を越えた世界について、我々の知識と理解にどの様に影響するのでしょうか？

## ユニット

1. ニュース報道とイメージの力
2. 多様性とリプレゼンテーションの産業コード
3. テレビ、映画、出版
4. 音楽ビデオとリプレゼンテーション

## ユニット1：ニュース報道と映像の力

時数：3 時間

### 主要項目

- 事例研究： ニュース報道
- ビジュアルの力
- 災害のリプレゼンテーション
- ジェンダーのリプレゼンテーション

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 特定の出来事についてのニュース報道でのリプレゼンテーションを分析すること
- 主流のメディアで見つかるリプレゼンテーションに代えて、別のリプレゼンテーションを提供するニュース報道を調べること
- 読者／視聴者と描写される主題に関するリプレゼンテーションの影響を評価すること
- メディアと情報システムにおいて、ジェンダーのリプレゼンテーションを分析すること

### 授業方法と活動

- 視覚メディアへの依存度が増えたため、一部のメディア批評家は特定の出来事や災害のメディアでの表現方法に懸念を表明しました。現在の出来事と問題についてのメディア報道を調べて、これらの関心がどの範囲まで妥当であるかについて判断しましょう。悲劇または災難を直接被った人のイメージに対する反応を議論しましょう。人びとのプライバシーと尊厳を維持しながら、出来事の感情的な影響を表現するために、主流メディアとオルタナティブなメディアで働いているジャーナリストが、どのような方略を使うかを調べて判断しましょう。
- 東日本大震災、ハイチの地震、アジアの津波、ルワンダの大量虐殺のような主要な出来事のニュース報道を調べて分析しましょう。この事例研究は、これらの出来事につながるニュース報道のイメージ、そして人や出来事のリプレゼンテーションに焦点を当てねばなりません<sup>5</sup>。そして、これらの出来事への主流メディアによる報道に現れたイメージを、受講生はインターネットで調べて見つけることができます。次の質問が、報道とイメージを詳細に分析するのに用いられます
  - ・ テレビと新聞報道において何がリプレゼンテーションされたかを述べましょう。

最も多く使われたイメージを確認しましょう。このようなリプレゼンテーションがどのように構成されたかを、カメラアングル、写真の構成、ショットのタイプの使用、誰または何が場面/写真の中で示され、誰または何が除外されたかを考慮に入れて調べましょう。

- ・これらのイメージを用いることで、どのようなメッセージが伝えられるのでしょうか？イメージは、どのような物語を語るのですか？これらのイメージがどの程度記憶に残るのかを調べましょう。また、これらのイメージは、読者／視聴者にどんな影響を及ぼしますか？視聴者の対象についての理解や、対象と視聴者の関係にイメージが及ぼす効果を考えましょう
- ・イメージにない出来事の情報が記憶されるかどうか議論しましょう。視覚形式に含まれない他の情報を「打ち消してしまう」イメージの力を調べましょう。情報に基づいた市民権という考え方において、これは何を意味しますか？

例：[www.rwanda-genocide.org/multimedia.html](http://www.rwanda-genocide.org/multimedia.html)

### ジェンダーの平等と女性の権利拡大

- ジェンダーの問題は、国際的な開発機関（例えば国連）、国や地方の政府システムそして、市民社会組織において、ますますその重要性を増しました。1995年の北京宣言および第4回世界女性会議で採択された活動綱領は、すべての面でジェンダーの平等化を進めるために、メディアの主要な役割に焦点を当てました。「女性に関するステレオタイプと、メディアを含めたすべての通信システムにおける、女性のアクセスと参加の不平等」に力を合わせて取り組むために、関係国間で協議がなされました。
- 宣言の目的を達成するためにメディアや多様な情報提供者の役割を強調する必要性は明らかでした。授業での議論において、次のような論点を挙げる必要があります。メディアがジェンダーの取り扱いに敏感であることを、どのように適切に評価できますか？そして、今度は市民社会がこの反応をどのように評価することができますか？メディアが、ジェンダーの平等に関する情報を単に送るだけか、あるいは、メディアは北京宣言を実行する上での共同パートナーとして、どのように知識創造を可能にし、良い結果を得ることができますか？メディアと私たちが互いにパートナーであるならば、メディアはどの様にして役割を効果的に果たすことができるか？
- 長年、関係機関やその他のステークホルダー（利害関係者）は、ジェンダーの平等と女性の権利拡大についての問題に対処するために、メディア組織に地球規模で焦点を当ててきました。MILは、メディアと情報システムの利用者にその獲得が求められており、これによりジェンダーに敏感なメディアの活動を促進することができます。メディアと情報システムのジェンダーに敏感な活動を評価して、その活動に参加するために、読者、視聴者、聴視者は、MILを通して、必要な能力（知識、技術、態度）を身につけます。
  - ・次の問題に答えるために調査を行いましょう。メディア組織は、あなたの国でMILを進めていますか？メディア組織はどのようにMILを進めていますか？それを示す証拠は何ですか？できれば具体例を挙げましょう。どんな方法で、MILはジェンダーの平等に対処するのに助けることができますか？自国や自分のコミュニティの中にあるジェンダーの問題に関する取り組みは何ですか？これらのプログラムの実施上の問題は何ですか？メディアと多様な情報提供者はこれらのプロジェクトにどこまで関与していますか？メディアと情報の中でジェンダーの問題を主流にするため、そして女性のリプレゼンテーションを改善するための、あなたが思うMILの創造的な活用方法は何ですか？これらと他の質問を通して、ジェンダーの平等とメディア・情報リテラシーを考える上で、経験したことや良い実践を調べま

しょう。ジェンダーの平等に関するあなたの個人的な見解は何ですか？あなた自身の見解と経験が、メディアにおけるジェンダーのリプレゼンテーションについてのあなたの解釈に、どのように影響するのですか？

■女性とメディアに関して2つの主要な展望があります。ひとつは、メディアで働いている女性の地位に関するものであり、もうひとつは、メディアにおける女性の報道やイメージについてです。

- ・ Global Media Monitoring Project 2010、Global Report on the Status of Women in the Newsroom（このユニットの最後の資料参照）、女性とメディアを関連させている他の関連研究の調査結果について考えましょう。次の質問を組合せて議論しましょう：これらの調査結果は、個々にまた全体として何を意味しますか？女性のどんなイメージがメディアで一般的ですか？これらのイメージの背景には、どんな社会的、経済的、文化的、政治的要因がありますか？この調査は問題に対する関心を高める要因となり得ますか？あなたの政府は、否定的なイメージを改善するための活動を起こすべきですか？そうならば考えを述べましょう。これらの問題に対処するために市民社会が取るべき活動は何ですか？メディアが、政府または他の外部組織による強制よりも、自己規制に基づき活動を起こす方が良いとあなたは思いますか？説明しましょう。公的資金を投入されているメディアは、私的な資金のみに頼っているメディアと何が異なっていますか？公的資金を受けたメディアにはジェンダーの平等と女性の権利拡大を確実にする義務があるとあなたは思いますか？MILは、行動に移るためのあなたの能力を高めましたか？どのように？ジェンダーの平等に関するあなたの考えは何ですか？あなた自身の見解と経験が、メディアにおけるジェンダーのリプレゼンテーションについてのあなたの解釈にどのように影響しますか？より多くの女性がメディアで働くならば、女性と男性のイメージは変わるとは思いますか？なぜ、そう思うのですか？研究は、これについて何と言っていますか？

■指導教員は、ジェンダーへの関連と同様に、身体の障がい、先住民、少数民族、都市や郊外のコミュニティの貧困層への活動を進めることを考えなければなりません。これらのリプレゼンテーションがどのように、そしてだれのために作成されたのかを理解し、これらのリプレゼンテーションが受け入れられると誰が利益を得て誰が結果として不利益を被るのかということ調べるために、メディアにおいてこうしたグループのリプレゼンテーションを明らかにすることが目標です。

### 薦められる評価

- ニュース報道の映像の分析と評価 – 技術/デザインの構成要素を含むこと
- 市民権の発展に最も寄与すると思われる報道の確認と評価
- 読者／視聴者への映像の影響の評価

## ユニット2：多様性とリプレゼンテーションにおけるメディア・コード

時数：2時間

### 主要項目

- メディア・コードと倫理
- いろいろなメディアへのコードの適用
- コードと規則の評価



## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 様々なメディアのための多様な倫理コードを検証すること
- いろいろなメディア・イメージとテキストに倫理コードを適用すること
- 倫理コードに基づいてメディア・テキストを評価すること
- 倫理コードの目的と効果を評価すること
- 倫理コードについての提案/変更を提唱すること

## 授業方法と活動

国家によるメディアへの規制を避ける必要性から、自主的に多様なコードを採用した様々な地方のメディア産業は、包括的で多様な内容とイニシアティブへの関与を確実に示してきました。また、多くの産業は、人種、民族、年齢、ジェンダー、身体的能力または婚姻の状態に基づいた虐待的、差別的な表現の使用を禁止する倫理コードに従っています。

## 活動

- あなたの地域の中に存在するガイドラインの実践/倫理コードを調べましょう。これらのコードを作成するために、誰が責任を持つかを確認しましょう。コードに含まれる重要な領域をまとめ、その目的を説明しましょう。それは市民と消費者の利益をどの様に支えますか？これらの規則は、メディア産業にどのような影響を及ぼしますか？
- 以上の調査から、ニュース報道におけるリプレゼンテーションに、コードを適用しましょう。規則がどんな範囲に適用されているかを評価しましょう。評価する際のテキストと文脈を明確にしておきましょう。あなたの評価を裏付ける報道の例を挙げましょう。規則に違反した報道が行われているところで、個人はどのような資料を利用できますか？
- これらのコード（例えば広告のジェンダーの描写）によってカバーされるメディアの他の領域を調べましょう。規則がどんな範囲に適用されているかについて評価しましょう。規制を行う組織と／またはメディア・テキスト制作者にあなたが伝えることのできるフィードバックは何かを概説しましょう。

## 薦められる評価

- 多様な倫理コードの重要な領域における概要
- これらのコードのいろいろなメディア・テキストへの適用
- 倫理コードの改訂（変更や追加）

## ユニット3：テレビ、映画、出版

時数: 2 時間

### 主要項目

- 主要映画 – 成功の方程式
- 映画におけるリプレゼンテーション
- 本におけるリプレゼンテーション
- ハリウッド、コミュニティと先住の物語

## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 現在のテレビ番組と主要映画の成功を明らかにすること
- 映画、テレビと印刷物（本を含める）においてリプレゼンテーションを評価すること
- 映画やテレビのための取り扱いを展開すること
- ネットワークの計画におけるテレビ番組の位置づけを調べること
- 広告においてジェンダーのリプレゼンテーションを分析すること
- リプレゼンテーションにおいて技術的な方略を分析すること
- テレビと映画で、オルタナティブな先住の物語を調べること

## 授業方法と活動

映画は、世界中に多勢の観衆がいるということで、この百年間で最も強力なメディアの1つです。近年、テレビとインターネットは、世界の多くの地域で、巨大な市民市場に到達しました。それと同時に、本は重要な考えと情報源であることには変わりありません。4つのメディアと多様な情報提供者の重要な役割は、国家の物語を語り、国家の特定の歴史を普及させることによって、市民社会を理解する方法を形成しうることです。メディア・情報リテラシー（MIL）の重要な部分は、これらのメディアが私たちの生きる世界の意味をどのように形成するかについて理解することです。

## 活動

- 最近の成功した特徴的な映画を研究するために、インターネットを使用しましょう。Box Office Guruのようなウェブサイトを見ましょう。または、国際的な興行をおさめた5つの映画のリストを作成しましょう。できれば、これらの映画の各々の予告編をオンラインで見るか、あるいは、1つの映画を全部見ましょう。筋書きの中心としてのリプレゼンテーションは誰か、あるいは何かを述べましょう。このリプレゼンテーションがどのように観衆にアピールしているかについて説明しましょう。
- 受講生に歴史的出来事のリプレゼンテーションについてのいろいろな見方について聞きましょう。（例、ロシアにおけるナポレオン：この期間中に印刷された本、いろいろなジャンルで作られた映画、美術品または絵、写真や音楽ビデオのような他の映像）博物館や公文書館（あなたの地域にこれがあるならば）を訪ねて、あなたが観察したものについてエッセイを書きましょう。
- あなたの国のコミュニティ、文化、出来事について書かれた本や記事を選びましょう。選ばれた主題の異なる面がどのようにリプレゼンテーションされているかを確認しましょう。あなたは、これらのリプレゼンテーションに賛成しますか？なぜ賛成なのですか、なぜ反対なのですか、議論しましょう。
- あなたの国のインターネット、地方紙、テレビに掲載された広告を集めましょう。これらの広告が女性と男性の両方を描いているかを確認しましょう。小グループになって、広告の中で、男性と比較して、女性がどのようにリプレゼンテーションされているかを議論し、あなたの観察を書きとめましょう。特定のリプレゼンテーションは、グループの一部のメンバーによって異なる見方がなされますか？なぜ、あなたは、そうだと思いますか？
- 人気がある映画の手法として、「英雄の旅」に焦点を当て、神話を作り上げます。この神話は、文化における脅威、欲望、野望を表す潜在的な信念体系をリプレゼンテーションしています。これらの物語で、自分の運命を知らない英雄は、壮大な冒険を始めま

す。英雄は、通常、このような冒険において、いくつかのステージを通り抜けます。それは、彼の生い立ちや誕生、使命や運命への気付き、ロマンスを経験し、敵と対峙し、賢い老人からアドバイスを受け取り、最後に故郷に帰ることです。

- ・ この手法に基づく映画を見つけ、リストを作成しましょう。そのアピールしている点を説明し、英雄個人の希望と価値を社会にどのようにリプレゼンテーションしているか記述しましょう。
- ・ カメラワーク、音声、音楽の使用方法を記述しましょう。これらの技術的な要素が物語（すなわち悪者やロマンチックな英雄の印象を作る）の主要なリプレゼンテーションをどのように強めるかについて判断しましょう。たとえば、サウンドトラックが異なると、映画の中の場面の意味がどのように変わるのかを説明しましょう

- 『我々の目標は、映画とテレビにおいてリプレゼンテーションされた様々な展望を得ることである。スクリーン上で見方を増やすことは、誰から何かを取り去ることではない。実際、それはより多くより良いプログラム、映画の新しい展望になる。』（Joan Pennefather, 1993年3月29日、マクリーンズ、カナダ国民映画委員会の最初の女性の議長）

- ・ ハリウッドの超大作に代わる土着のメディアやコミュニティメディアのためのウェブサイトを見ましょう。これらの会社または組織を通して語られている物語を選択して閲覧しましょう。主要なハリウッド・スタジオによって生産されている映画と、これらの物語を比較しましょう。オルタナティブ、または土着の物語にリプレゼンテーションや声を与える中で、これらの「独立」組織の価値を評価しましょう
- ・ 視聴者に対する映画とテレビ産業の責任を議論しましょう。なぜ、すべての視聴者は、それらメディアの話に接することができなければなりませんか？ いろいろな読者／視聴者にとって、主流の物語とリプレゼンテーションが持つ意味を議論しましょう。専門チャンネル、いろいろなインターネットサイト、ブログや新技術が物語の発信にどのように影響して、読者／視聴者にオルタナティブなリプレゼンテーションをどのように提供しているのかを調べましょう。

## 薦められる評価

- テレビ番組と現代映画の分析
- 技術的な戦略と形式が内容とリプレゼンテーションに影響することへの評価
- オルタナティブ、また土着の物語を提供するための全国的な映画組織と独立した製作会社の調査と評価

## ユニット4：リプレゼンテーションと音楽ビデオ

時数：2時間

### 主要項目

- 音楽ビデオの分析
- リプレゼンテーション
- 音楽と社会的変化
- 絵コンテの利用

## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 音楽ビデオのために絵コンテと加工技術を使用すること
- ジェンダー、人種、性に関するリプレゼンテーションに焦点を当てて音楽ビデオを分析すること
- 「オルタナティブ」音楽のリプレゼンテーションを調べること
- 主流メディアのリプレゼンテーションとオルタナティブ・メディアのリプレゼンテーションを比較すること

## 授業方法と活動

音楽は、人間社会全てにおいて不可欠な役割を演じます。音楽は通常、娯楽とみなされますが、多くの宗教的活動や文化的な活動において重要な役割を演じ、しばしば政治闘争において用いられます。音楽がどのように読者／視聴者に影響を及ぼすか理解することはMILの一部となります。

■インターネットを使用して、今日のトップアーティストのビデオを調べましょう。選んだ音楽ビデオ(歌詞が入手できるもの)のメッセージと価値を分析しましょう。分析には、以下のものがあります。

- ・歌詞の内容の調査。これは歌詞やメロディとともに、ビデオの中のイメージの描写に関する受講生の解釈を含んでいます
- ・ビデオの技術的な構成要素の調査として、色、照明、編集（ペース、並置、リズムのカット）、特殊効果、オーディオとビデオのつながりの利用を考えましょう
- ・ビデオで扱われる社会的問題の調査。もし異なる社会階級の人びと、または人種、そして男女の役割が入れ替わったとするならば、こうしたメッセージがどのように変化するかを考えましょう。

次の質問を使い、ビデオで示されたメッセージのイデオロギーと価値を解釈しましょう

- ・ビデオは、ある特定のグループの信条を表わしますか？
- ・ビデオの中の男性と女性のリプレゼンテーションを記述しなさい。固定観念が使われていますか？もしそうならば、どんな影響ですか？
- ・権力を持つのは誰ですか？持たないのは誰ですか？結果的に利益を得るのは誰ですか？
- ・ビデオによって、ある人びとや彼らの信条が取り除かれることになりますか？
- ・幸せ、成功、道徳の定義はどのように暗示されていますか？

ターゲットとなる読者／視聴者を決定しましょう。これら読者／視聴者にビデオがどの程度アピールすることができるか評価しましょう。

- 変化へと移行するための道具として、大衆文化と大衆音楽が持つ影響力を評価しましょう。音楽家と芸術家は、政治的で社会的な見方を提供し、社会正義を促進させる役割をどの程度まで持っていますか？（デンマークに拠点を置く組織Freemuseは、社会的・政治的な運動に関与している音楽家を支援する。）彼らの音楽においてリプレゼンテーションされているのはどのような問題や出来事ですか？そしてどのような影響を与えますか？
- メッセージを伝える音楽ビデオのために、歌詞を選び、オリジナルの絵コンテを準備し

ましょう。歌詞が意味するイメージを慎重に考えましょう。このリプレゼンテーションをより強くする技術的な要素を選びましょう。

・この歌のビデオがすでにあるならば、そのビデオと自分の絵コンテを比較して、イメージと技術の相違点に注意しましょう。

- MediaWatch ([www.mediawatch.org](http://www.mediawatch.org)) のような、「教育と活動を通したメディアの中での人種差別、性差別、暴力」に挑んでいる組織のインターネットサイトを訪問しましょう。これと類似した組織の目標とキャンペーンを調べましょう。

### 薦められる評価

- リプレゼンテーション、技術的な要素、イデオロギー、価値を含むメッセージに基づく現代の音楽ビデオの分析と評価
- 選択した歌詞のための絵コンテの作成

### 本モジュールに関する資料

最初の6つの資料は、北米の例です。これらは他の国々では不適切なので、指導者は、自分で自国のものから調べなければなりません。

- Reconstructions <http://web.mit.edu/cms/reconstructions> 9.11同時多発テロの後にMITの比較メディア研究のコミュニティメンバーによって立ち上げられたサイト
- Imob [www.imob.com](http://www.imob.com) 録音、映画、技術、制作コースといった音楽に関するサイトへの幅広いリンク
- BIRTH <http://www.birth-of-tv.org/birth> ヨーロッパのテレビに関する歴史の公文書館
- Cynopsis [www.cynopsis.com](http://www.cynopsis.com) テレビ業界向けの無料の日刊新聞。多くの版が利用可能
- Box Office Guru <http://boxofficeguru.com> 昔と現在のアメリカ、国際的な情報があります
- The Internet Movie Data Base [www.imdb.com](http://www.imdb.com) 映画とテレビについて調べるためのもっとも包括的なサイトです。個々の映画やテレビのタイトル、レビュー、雑談、俳優、監督、ジャンルに関する情報が豊富に入手できます。
- United Nations Fourth World Conference on Women, Beijing Declaration and Platform for Action (1995) at, <http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/platform/>
- International Federation of Journalists. (2009). Getting the balance right: Gender Equality in Journalism: Brussels, Belgium at, [http://portal.unesco.org/ci/en/files/28397/12435929903gender\\_booklet\\_en.pdf/gender\\_booklet\\_en.pdf](http://portal.unesco.org/ci/en/files/28397/12435929903gender_booklet_en.pdf/gender_booklet_en.pdf)
- World Association of Christian Communication. (2010). Who Makes the News? Global Media Monitoring Project: Toronto, Canada at, [www.whomakesthenews.org](http://www.whomakesthenews.org)
- International Women's Media Foundation. (2011). Global Report on Status of Women in the News Media: Washington, DC, USA AT, <http://www.iwmf.org/pdfs/IWMF-Global-Report.pdf>

## モジュール4：メディアと情報の言語

「それも、ことばっていうやつが、勘ちがいのもとだからだよ。」<sup>18</sup>  
アントワヌ・ド・サン＝テグジュペリ（1900-44）

### 背景と根拠

**「メディアはメッセージである」**。1964年、マーシャル・マクルーハンによって書かれた、今では有名な一節です。メディアはメッセージの受け取られ方に影響を与えるかもしれませんが、しかし利用者／読者／視聴者自身の背景／経験もまた、メッセージの解釈に影響する可能性があります。メディア・情報リテラシーを習得するための重要な最初のステップは、様々なメディアおよび多様な情報提供者、例えば図書館や公文書館、博物館やインターネットといったものを通して、どのように情報やアイデア、意味が伝えられるのかを理解することです。各メディアは独自の方法で意味を伝達するための、特有の「言語」や「文法」を持っています。ここでいう「言語」とは、メディア・情報の職業に従事する人びとが、アイデアや情報、知識を伝達するために使うであろう、技術的・象徴的要素やコード、きまり／約束事です。技術的コードは音声、カメラアングル、各種のショットや照明を含みます。例えば長編映画のなかで危険を伝える不吉な音楽や、写真で力強い印象をつくりだすためのハイアングルのカメラショットがあるでしょう。象徴的コードは登場人物の言葉や衣装、行動、わかりやすい類型的なシンボルを含みます。例えば、赤いバラはロマンスを伝えるのに象徴的に使われるでしょうし、握ったこぶしは怒りを伝えるのに使われます。メディア言語はまた、口頭の言語や視覚的言語としてもなじみのある特定の言葉やフレーズ、イメージの反復使用も含みます。メディア言語を学ぶときには、次のような3つの主要な問いを考慮する必要があります。

- メディア言語は読者／視聴者にどのように理解されるでしょうか
- 現在メディア・情報の業界で働く人びとが使う、ある種の主要なコードときまり／約束事はどのようなものでしょうか
- 同じテキストや情報の断片を読み解いたときに、読者／視聴者が異なれば、それぞれ異なる意味を導きださうるのでしょうか

このモジュールは様々なメディア言語に関する知識を獲得するための、教師のトレーニングを目的としています。それによって情報とメッセージが伝えられる方法を理解します。またメディアおよび多様な情報提供者からの情報やアイデアの解釈が、使われる言語の種類とどのように関連しているか、理解することができるようになります。

### ユニット

1. メディア・情報テキストを読む
2. メディアとメッセージ：印刷と放送のニュース
3. 映画のジャンルと物語の話術

---

<sup>18</sup> 内藤濯訳『星の王子さま』岩波少年文庫

## ユニット1：メディア・情報テキストを読む

時数：2時間

### 主要項目

- 情報テキストのなかのコードときまり／約束事を調べる
- 意味を分析する：シンボルと視覚的言語
- メディア言語を探る-写真とビデオのコラージュ

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 様々なメディア・情報テキストで意味の伝達に使われる、コードときまり／約束事を理解すること
- 地元のコミュニティや国際的なコミュニティにおいて様々な目的で使われる、サインとシンボルを理解すること

### 授業方法と活動

- 以下のメディア・情報テキストで使われる技術的・象徴的なコードときまり／約束事をいくつか挙げてみましょう。どんなメッセージや情報がそれらのコードを通して伝えられるでしょうか。連続メロドラマ、観光パンフレット、ドキュメンタリー映画、連続ホームコメディ、政治広告。
- 自分のコミュニティで様々な情報伝達のために使われる、サインやシンボル（例えば道案内、見どころの所在地など）を探しましょう。それらのサインやシンボルに使われ、コミュニティの人びとに共通して理解される、口頭や視覚的な「言語」を説明します。フォントや定型化した画像、デザイン等の使われ方を検討しましょう。
- 自分の国やコミュニティの様々な絵はがきを調べます。それぞれで使われている主要な象徴的・技術的コードを明らかにしましょう。それらのコードの使用によって自分の国のどのような情報が伝えられているでしょうか。どのような情報が除外されているでしょうか。場所や団体を選び、その絵はがきを創作しましょう。重要な情報を伝え、望ましい印象をつくり出すために、自分ならどの主要な技術的・象徴的コードを使うでしょうか。
- 静止画像や動画を使い、特定の読者／視聴者に自分の学校の重要性を伝えるコラージュを創作します。読者／視聴者を引きつけ訴えかけるため、適切なアイコンやシンボル、視覚／口頭の言語、音楽、色調、カメラショット、カメラアングル等の使用を検討しましょう。このコラージュの読者／視聴者としては、将来その学校に入学するかもしれない子どもやその親、学校の理事、政治家などがありうるでしょう。

### 薦められる評価

- 様々なテキストのコードときまり／約束事の分析
- コミュニティにおけるサインとシンボルの分析
- 地域や国の絵はがきで使われるコードの分析と評価
- コラージュの創作

## ユニット2：メディアとメッセージ：活字と放送のニュース

時数：2時間

### 主要項目

- ニュースメディアのコードときまり／約束事の分析
- ニュース記事へのコードときまり／約束事の適用
- メディア言語と意味：ニュース・情報の評価と分析

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- テレビとラジオ、新聞の報道で使われるコードときまり／約束事の分析
- 特定のニュース記事にこれらのコードときまり／約束事を適用すること
- あるメディアと、そのメディア特有のコードときまり／約束事がメッセージを形成するやり方を評価（evaluation）すること
- 特定のメディアを利用して伝達される情報を評価すること

### 授業方法と活動

■ある国の政府が環境保護に影響を及ぼす法改正をおこなう予定になっていると仮定します。政府高官は政府の立場を正当化する演説をおこないました。若者の大集団が抗議をおこない、抗議者と警察のもみあいが発生しました。

- ・この出来事がどのように新聞やラジオ局、テレビ局で報道されるか予測しましょう。メディアによって報道はどのように違うのでしょうか。それはなぜでしょうか。その違いはそれぞれのメディアの特性とどの程度関連していますか。

■最近関心と呼んでいる出来事や問題をひとつ選びます。例えば新しい教育政策や最近の文化的、政治的出来事、医療問題など。その出来事について、ラジオや新聞、テレビのニュース番組に出る記事をグループで作成します。ラジオの場合、記事は20秒以内で、新聞は210単語、テレビは1、2分で作ります。記事が完成したら、結果について以下の問いを参考に議論しましょう。

- ・報道と情報の種類にメディアの形態はどう影響するのでしょうか。
- ・それぞれの記事を作成するのにどのようなコードときまり／約束事を使いましたか。
- ・この課題はなぜ「メディアはメッセージ」という言葉の実例となるのでしょうか。
- ・ターゲット・オーディエンスや伝えられる情報を考慮しながら、学校や他の機関の宣伝をするイメージやシンボルのコラージュをつくりましょう。

### 薦められる評価

様々なメディアで伝えられるようなニュース報道を説明し評価する。

- ラジオやテレビ、新聞向けのニュース記事の作成と分析



## ユニット3：映画ジャンルと物語の技術

時数：2時間

### 主要項目

- 映画ジャンル
- 映画の技術的・象徴的コード
- 映画の一場面の絵コンテ作り

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです：

- 様々な映画ジャンルと、それらに関連するコードときまり／約束事（映画の技術や題材、テーマ、登場人物、おさまりの筋立て、状況、設定）を理解すること
- 映画において意味を伝達するのに使われる、特定の技術的・象徴的なコードを理解すること
- 特定ジャンルのコードときまり／約束事を含んだ一場面の絵コンテを作成すること
- 外国で人気のある映画ジャンルで使われるコードときまり／約束事を見分けること

### 授業方法と活動

- 自分が好きな映画ジャンルのリストを作成します。それぞれのジャンルを特徴づける主要な要素を見つけましょう。それらの映画のうち、ひとつの映画の一場面を見て、以下を書き出します：筋、設定、登場人物のタイプ、音楽、照明、特殊効果、編集、カメラワーク。それらの要素を使用することで伝えられるメッセージと価値観はどのようなものでしょうか。各種の要素を変えることで、その場面の意味はどのように変わりうるか、説明します（例えば設定やサウンドトラックなど）。
- 選んだ映画ジャンルから一場面の絵コンテをグループで作成します。各場面でジャンルの「言語」がどのように取り入れられているか、説明しましょう。
- 外国の人気映画の一場面を見せます。自国で制作された映画の「言語」と比較しましょう。様々な技法の効果について議論しましょう。それらの技法を通して何が伝えられているのでしょうか。各映画のターゲット・オーディエンスは誰だと思いますか。
- インターネットや地元の図書館を使って、同じ映画の違う国でのポスターを2つ探し、以下の質問について考えましょう。
  - ・ポスターで伝えられる映画の印象はどのようなものですか。
  - ・どのような技術的・象徴的コードが使われていますか。どのような効果のためでしょうか。
  - ・ポスターをもとに各映画のターゲット・オーディエンスが特定できるでしょうか。
  - ・各映画についてポスターがどのような情報を伝えていますか。

### 薦められる評価

- 映画の場面の分析
- 映画の場面の絵コンテ制作
- 映画ポスター分析
- 映画の比較

### さらに考えを深めるための項目

- 映画でのサウンドトラックの使用
- 音響効果技師の仕事
- ドキュメンタリー映画のきまり／約束事

### 本モジュールに関する資料

下に挙げた資料は例に過ぎません。また主に北米や英国から集められたものであるため、この地域以外では適切でないかもしれません。指導者は自分の地域の状況に合った資料を作成するか、探す必要があります。

- Goodman, Steve. (2003). *Teaching Youth Media: A Critical Guide to Literacy, Video Production, and Social Change*. NY:Teacher's College Press.
- Hitchcock, Peter. (1992). *Videography: A Guide to Making Videos*. Ontario, Canada: Peter Hitchcock Productions.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide*. US: New York University.
- McLuhan, Eric and Zingrone, Frank. (1995). *Essential McLuhan*. Canada: Anansi.
- Bone, Jan and Johnson, Ron. (2001). *Understanding the Film: An Introduction to Film Appreciation*. US: Glencoe McGraw Hill.
- Bordwell, David and Thompson, Kristin. (1998). *Film Art: An introduction*. 6th edition. US: McGraw Hill.
- Film Education, 91 Berwick Street, London UK W1F 0BP. [www.filmeducation.org](http://www.filmeducation.org).  
無償の教材と優れたスタディガイドがあり、多くはウェブサイトからダウンロードできます。
- Film Study Guides for High School. Written for Pacific Cinematheque and distributed by Open Learning Agency of BC, Canada, [www.cinematheque.bc.ca](http://www.cinematheque.bc.ca)  
独立系映画のスタディガイドがあります。
- National Film Board of Canada. [www.nfb.ca](http://www.nfb.ca)  
国立映画協会（NFB）は学校や公共図書館、博物館とともに、ドキュメンタリー映画と教育を結びつける取り組みをおこなっています。
- Howard, Sue ed. (1998). *Wired-Up: Young People and the Electronic Media*. UK: Routledge.  
新しいコミュニケーション技術に関する重要な研究のわかりやすい入門書です。

## モジュール5：広告

### 背景と根拠

広告は、印刷メディアおよび電子メディアの時間と空間を有料で使用して、メッセージやサービス、商品を宣伝するものです。一般的に、広告には2種類あります。商業広告と、ソーシャルマーケティングと呼ばれることもある、パブリック・サービス・アナウンスメント（Public Service Announcements: PSA）です。商業広告は通常、売り上げを生み出すために、人物や製品、サービス、企業の宣伝をおこないます（例えば衣料品の会社、清涼飲料、映画などのコマーシャルや印刷された広告）。一方でパブリック・サービス・アナウンスメントは一般社会の利益になるメッセージやサービスの宣伝をします（例えば健康と安全のメッセージ、読み書き能力向上の奨励など）。広告のどちらの形態も伝統的メディアと新しいメディアの主要な収入源となっています。メディアおよび多様な情報提供者が広告から得る収入は、経営費とコンテンツ（例えばテレビ番組、ウェブサイト、雑誌記事、ラジオ番組など）の制作に使われます。私たちが享受する民主主義と自由のための、主要な主張のメカニズムを形成する民間メディア企業の多くは、この収入なくしては生き残れません。

メディアにとって、広告主やスポンサーの気に入るような機会や「伝達手段」を提供し、広告収入を呼び込むことは重要です。そのためメディアはたいいてい、公的需要があるような、あるいは多様で大きな市民の集団を引きつけるような内容を生み出します。それらの集団は年齢、人種、性別、収入、政治的信念などによって分類することができます。

広告は何のような形であれ、地球上のほとんどあらゆる場所に到達します。企業や組織、市民、政府は商品やサービスを宣伝するために、また情報や信条、価値観を伝達するために広告を利用します。広告によって伝えられる情報やメッセージは、市民による意思決定のために不可欠です。今日の私たちの社会における広告の重要な役割を考えると、教師は効果的な広告の制作に使われるものを理解し、情報源としての広告を評価（evaluate）できる必要があります。さらに、市民が企業や政府当局者に対して広告についてのフィードバックをするための仕組みについて、教師が学ぶことは重要です。

しかしながら、広告がメディアに負の影響を与えることもあります。広告主からの圧力により、ジャーナリストが論議を呼ぶトピックについて書けなくなる可能性があるのです。それによって公益に関わる内容が排除され、特定の読者／視聴者を引きつける娯楽が支持されるかもしれません。メディアの論說的側面と商業的側面との間に明確な壁がない場合（そのような壁はめったにありませんが）、メディア企業の商業的利益は、あからさまでないようなかたちで内容とニュース報道に影響を与えているのです。

メディアと技術の急激な発展により広告の機会が拡大する一方で、広告は世間の信頼を維持するためのコードによって規制されています。一般に、これらのコードは国のレベルで機能し、広告産業によってつくられます。コードは広告が真実で公平、正確であることを保証するようにつくられています。多くの国で広告審議会や消費者団体が、業界の活動について疑問や懸念を持った消費者の問い合わせを受け付けています。

今日の広告はその伝統的な役割を超えています。もはやテレビコマーシャルや雑誌広告、

屋外広告にとどまりません。企業は情報を人びとに伝える新しい方法を求め続けており、ウェブサイトのポップアップ、携帯電話やその他の携帯端末、映画やテレビ番組のプロダクト・プレイスメント<sup>19</sup>、スポンサー契約を通して広告がますます提示されています。政府や政治家、非政府組織（NGO）もまた政策やプログラムを宣伝し賛同を得るために、また場合によってはイメージを改善するために広告戦略を用います。

多くの国では、国内の民間企業からの広告収入だけでは存在する全てのメディア企業を維持できません。したがって、メディア企業はときには政府に加えて海外企業からの広告にも頼らなくてはなりません。加えて、地域の読者／視聴者に到達したい国際的な企業や組織は、地域のメディアから広告スペースを購入します。近年では広告やブランディングの活動が「グローバルになる」商品や企業、すなわち「スーパーブランド」が出現するようになってきました。

## ユニット

1. 広告、収益、規制
2. パブリック・サービス・アナウンスメント
3. 広告—創造のプロセス
4. 広告と政治的アリーナ

## ユニット1：広告、収益、規制

時数：2時間

### 主要項目

- 広告規制の分析
- 最新広告への規制の適用
- 収益モデルとしての広告

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- テレビの重要な収益源としての広告を調査すること
- 広告産業における規制の目的と効果を検討し評価（*assess*）すること
- 既存の規制を最新の広告の例に適用すること
- 広告が番組やメディアの内容に及ぼす影響を評価（*evaluate*）すること

### 授業方法と活動

- インターネットや図書館を使い、自分の地域に存在する広告産業の規制を調べましょう。必要とする市民がその規制の情報にアクセスできるような状態にあるか確認します。どのような個人や団体がそれらの規制を作成したか確認します。その規制が対象とする主要な領域をまとめ、その目的を説明しましょう。それが市民や消費者の利益をどのように支援しているか説明します。それらの規制が産業に及ぼしうる影響を説明します。
- 地域のメディアにある様々な広告に規制を当てはめてみましょう。どの程度その規制が

<sup>19</sup> 本モジュールユニット3「授業方法と活動」で説明

守られているか評価します。それぞれの広告が消費者からの意見に対応しているか、実例を挙げましょう。広告が規制に違反している場合、消費者がとることができる措置について調べます。

■広告主のニーズがメディアの番組や報道の種類と質に影響しているか調べましょう。特定のメディアの収益モデルとしての広告を調べます。例えば自分の地域のプライムタイムのテレビやラジオの番組編成を検討します。20時から23時の間に放送される番組を書き出します。

■ある局を選び、1、2時間番組を見て、あるいは聴いて、その間に放送された広告をリストにしましょう。番組への広告がなぜそこに挿入されているのか説明します。また番組本編内に広告やプロダクト・プレイスメントがあれば書き留めましょう。ターゲット・オーディエンスに到達するためにこの枠で使われている広告戦略の効果を評価します。

■地域のテレビでの視聴率上位10番組の数字を調べます。テレビ局をひとつ選び、特定の番組や時間帯に宣伝する商品かサービスを決めましょう。その選択について、その時間に到達しうるターゲット・オーディエンスを確認しつつ説明します。その時間の30秒の広告からもたらされる収入を調査します。

・広告がメディアの主要な収益源であることを考慮すると、表現の自由や報道の自由、情報公開は、広告主や大企業や政府を満足させるために犠牲にされてもよいでしょうか。それはどのような結果をもたらすでしょうか。公的資金で運営されるメディアおよび多様な情報提供者への政府の補助金は公表されるべきでしょうか。公的なメディア、あるいは民間のメディアは、政府に対し広告収益の受領について説明する責任があるでしょうか。

・「メディアおよび多様な情報提供者の主要な目的は利益をあげること」。この記述について議論しましょう。賛成と反対の論拠を挙げましょう。メディアおよび多様な情報提供者は広告なしでも運営可能でしょうか。もしメディアが広告収入のために公共の利益を犠牲にしていることがわかったら、市民はどのような行動をとるべきでしょうか。なぜそのような行動がとられるべきなのでしょう。

#### 注記

この課題は新聞や雑誌、ウェブサイト等に応用してもよいでしょう。

### 薦められる評価

- 広告分析と規制をもとにした評価
- テレビ番組、広告と収益の調査と評価

## ユニット2：パブリック・サービス・アナウンスメント

時数：3時間

### 主要項目

- パブリック・サービス・アナウンスメント（PSA）の分析
- パブリック・サービス・アナウンスメントの創造プロセスと企画

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 様々な問題についての情報を伝える手段としての PSA を複数分析すること
- 選んだ問題についてのオリジナル PSA の企画を作成すること。目的、メッセージ、ターゲット・オーディエンス、技術的・創造的戦略について記述する
- PSA をつくること
- コミュニケーション戦略と PSA を、情報と意図したメッセージの伝達、ターゲット・オーディエンスへの到達、という観点から評価 (evaluate) すること

## 授業方法と活動

政府は特定の公共政策の目標を達成するため、定期的に市民に対しメディアを通して発信しようとしています。よく知られた例には、HIV とエイズ感染が広がるのを抑え込む公衆衛生キャンペーンや、マラリアを減らすための蚊帳の使用促進、識字推進のキャンペーンがあります。これらはパブリック・サービス・アナウンスメント (PSA) として知られています。

- 挙げられた例をもとに、PSA の意味と目的について議論しましょう。PSA が商業広告とどう違うのか説明しましょう。これまでに見たことがある PSA で取り上げられていた問題を、ブレインストーミングでリストにしましょう。自分の地域の PSA の様々な使われ方を確認しましょう。
- 下記のパブリック・サービス・サイトにアクセスしましょう (これらはここでの活動を説明するための例として挙げられています。代わりにそれぞれの地域に適した資料を使うことができます)。

- ・ <http://www.un.org.za/public-service-announcement-on-the-effects-of-drugs>
- ・ <http://www.unodc.org/unodc/en/human-trafficking/human-trafficking-public-service-announcements.html>
- ・ <http://saloproductions.com/public-service-announcements/psa-samples.php>

印刷媒体や映像媒体の PSA を複数検討し、それぞれの重要な特徴について議論しましょう。重要な情報と伝えられている主要なメッセージを確認し、それらがどのように提示されているか分析します。技術的・創造的双方の戦略を考慮しましょう。

- 様々な PSA における情緒的アペールの使用を分析しましょう。それらの PSA の主張を確認し、それが事実に基づいているかどうか確認します。PSA の技術的要素がどのように意味とメッセージを強化しているか分析しましょう。様々なカメラショットとアングルの使用により作り出される効果について説明します。音声の意味を伝えるのにどのように使われるか説明します。

- 教師はサンプルのなかから PSA を視聴し、その絵コンテを作成することで、より詳しく「分解 (脱構築)」してもよいでしょう。PSA を繰り返し見る必要があります。ファシリテーターはフレームごとに一時停止して、見たり聴いたりしたものを絵コンテに記述できるようにする必要があります。絵コンテのサンプルは <http://www.storyboardsinc.com/> で入手できます。

- 社会的あるいは文化的に重要な問題についての PSA のオリジナル企画を作成します。PSA の土台となりうる問題についてブレインストーミングします。目的と読者／視聴者について議論します。この議論は伝えるメッセージを決定するときにも役立ちます。伝えるべき重要な情報と中心的なメッセージを検討します。

- ・ 誰に、どのようにして 伝えるのか検討します。情報とメッセージは特定のターゲット・オーディエンスに向けられる必要があります。
- ・ 紙にコンセプトを書き出し、PSA を制作するのに使う戦略のリストを作成します。そ

ここでは創造的戦略（PSA の内容のアイデア）と技術的戦略（制作の構成要素）が含まれます。

- ・コンセプトや技術的・創造的戦略、読者／視聴者を記述し、PSA の概要を完成させます。

## パブリック・サービス・アナウンスメント（PSA）のガイドライン

Think Literacy をもとに改変

<http://www.edu.gov.on.ca/eng/studentsuccess/thinkliteracy/library.html>

**コンセプト**：組織／依頼主の目的を達成し、キャンペーンの目的や効用を説明するために策定します。

**戦略**：創造的戦略（アイデアの説明、どのように目的を達成するかの記述が含まれます）と、技術的戦略（クライアントの目的を達成するために、どのメディアが、どのような方法で使えるか）。

**読者／視聴者**：誰がターゲット・オーディエンスでしょうか。誰に伝える必要がありますか。読者／視聴者の詳細な説明を用意します（年齢、ジェンダー、人種、階級、国籍、その形式のメディアにどの程度なじみがあるか、など）。

**テキスト**：目的につながるキャンペーン全体のメッセージと、上述の創造的戦略（含まれる重要な情報、視点、話の筋、男性と女性のイメージ、言語、登場人物の衣装と行動）。具体的な主張と情緒的なアピールの使用を検討します。

**制作**：制作する PSA の概略。技術的戦略と結びつかなくてはなりません。ロケーション、カメラワーク、音声、ナレーション、特殊効果、グラフィック、アニメーション等を検討します。どの技術が必要な意味を伝え、メッセージを引き立てるか、判断します。

**産業／商業的側面**：どこで、いつ PSA を流したいか説明します。またテレビやラジオ、インターネットの PSA はそれらのメディアでみられる広告の要素を含む必要があります。例えばスローガン／ジングル、具体的なアピールと主張、適切な背景や小道具・衣装が書かれた脚本、適切な映像や音声の指示を含む絵コンテがあります。

## 薦められる評価

- PSA のコンセプトと計画
- 完成品：メディア・テキストとしての PSA—発表とディスカッション

## ユニット 3：広告：創造のプロセス

時数：3 時間

### 主要項目

- 広告とスポンサー—ロケーション、メッセージと読者／視聴者
- 広告における主張とアピールを評価（evaluate）する
- 広告のデザインと制作を検討する
- 番組内のプロダクト・プレイスメント

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 情報伝達の手段としての広告の流過程を分析すること
- 技術的・創造的戦略を含む、広告のコンセプト開発を探求すること
- 広告の主な構成要素と情緒的アピールを分解（脱構築）すること
- 特定のターゲット・オーディエンスに対して広告メッセージが与える影響を評価（assess）すること
- 「能動的な」オーディエンスの概念が広告にどのように当てはまるか説明すること。すなわち、読者／視聴者がどのように意味の交渉をおこなっているかを説明すること（ある広告が成功して別の広告が成功しないことをどう説明するか）
- 最新の広告の傾向を確認すること
- 間接的な広告となる、番組内のプロダクト・プレイスメントを確認すること（記事と商業的内容の混在）

### 授業方法と活動

- 自分の学校／キャンパスや近隣地域を想定し、そこにある広告やパブリック・サービス・アナウンスメント（PSA）、宣伝やスポンサーを確認しましょう。それぞれの広告／PSA／スポンサーについて短く説明します。それぞれの例でつくりだされるメッセージとイメージを説明し、必要な情報を伝えられているか、その効果を評価（assess）します。各例の出所を確認します（誰がそれを作ったか、誰が利益を得ているか）。
  - ・企業や機関が名前や商品やロゴを出すのになぜその場所を選ぶのか説明しましょう。これらのスポンサー／宣伝が「伝統的な」広告とどのように違うか説明します。
- コミュニティが地域や会場、建物の命名権販売を検討することがよくあります。そのような広告戦略が広告主、コミュニティ、個人にもたらす利益と不利益について話し合しましょう。
- 多くの雑誌を調べ、テレビの広告を見て、大企業のウェブサイトアクセスします。最新の例で使われる広告戦略を説明しましょう。詳細に検討するために広告をいくつか選びます。それぞれの広告で取り上げられている商品の「性格」を説明し、広告主が喚起しようとしている感情を確認しましょう。その広告や PSA はどんな約束や解決法を提示しているのでしょうか。それらはどの程度現実的なものでしょうか。幸福や成功についてどのような考え方が伝えられているのでしょうか。
  - ・それぞれの広告で伝えられる情報やメッセージ、価値観を確認します。記事と広告との明確な区別の必要について議論します。また、広告の中で具体的な主張がされているのでしょうか。それらの主張を裏付けるために、どのような事実が提示されているのでしょうか。誤解を招く、もしくは不明確な情報はありますか。分析の結果、その広告のオーディエンスに対してどのような勧告ができるのでしょうか。言い換えれば、その広告で提示される情報を受け入れられるのでしょうか。それはなぜですか。情報やメッセージをより正確にする、あるいは完成させるためにどのような変更が提案できるのでしょうか。例をもとに説明しましょう。
- 詳細な検討のため、紙媒体の広告を選びます。この活動では広告で用いられるデザインの要素、伝えられる情報とメッセージ、ターゲットとされる読者／視聴者について検討します。デザインの要素（構図、アングル、照明、色調、言葉の選択など）はメッセージや情報をどのように強化しているのでしょうか。すなわち、形式がどのように内容を強化しているのでしょうか。
- プロダクト・プレイスメントとは、ラジオやテレビの番組や書籍、そしてインターネットのなかで、広告だとは示さずに商品を目立つように配置することです。これは番組全体の費用か関連コストの一部を支払うスポンサーの要望にそっておこなわれます。番組の最



初と最後に視聴者が明確に知らされているという条件で、プロダクト・プレースメントを許可している規制機関もあります。プロダクト・プレースメントの例を選びましょう：それらはプロダクト・プレースメントであると見分けられるでしょうか。プロダクト・プレースメントに関する規制が国にある場合、市民はどのような行動をとれるでしょうか。文脈によって、商品についてのどのようなメッセージが伝えられますか。商品自体によってどのようなメッセージが伝えられるでしょうか。文脈や配置が変わると、商品イメージやそのメッセージは変化するでしょうか。

・ 広告産業に関わる人や機関／組織のリストを作成し、それぞれの役割を説明します。映像の広告を検討します。リストアップした主要関係者／機関の役割は広告の中に明確に反映されているでしょうか。この広告の制作と流通に関わる知識は、広告とよりよい関係をもつうえでどのように役立つでしょうか。また広告が必要な情報を供給しているか、その有用性を評価（*assess*）するためにどのように役立つと考えますか（注記：この点ではドキュメンタリー映画シリーズ「*The Persuaders*」が興味深いでしょう。モジュールの最後の参考資料リストにある、この番組の説明を参照）。

### 薦められる評価

- 広告分析-情緒的アピール、技術的要素／デザインの要素、ターゲット・オーディエンスを含む。
- メディアログの記入-広告の分解（脱構築）と視聴への反応

## ユニット 4：広告と政治的アリーナ

時数：2 時間

### 主要項目

- 政治・選挙広告の分析
- 政治広告のガイドラインの評価（*evaluation*）
- 政治広告の規制機関の評価（*evaluation*）
- 国政選挙期間に適用されるメディア規制

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 政治・選挙広告を評価（*assess*）すること
- 政治広告のためのガイドラインを評価（*evaluate*）すること
- 政治・選挙広告の情緒的アピールを分析すること
- 政治広告での情緒的アピールの使用を考慮して、見識ある市民を維持するための戦略を提言すること
- 市民が選挙中に規制機関に請求するための手続きを説明すること

### 授業方法と活動

■ 自分の国や地域の政治広告の例を集めましょう。必要なら地域の図書館で調査します。ユニット 2 のガイドラインを使いそれらの広告を分析します。なぜ一般市民が政治広告に関心をもちうるのか、理由を考えましょう。目的、伝えられる情報とメッセージ、ターゲット・オーディエンスを考慮して、それぞれの広告の効果を評価します。デザインや形式

が内容を強化するためどのように使われているか説明します。

- 同じ政治キャンペーンからの広告をいくつか検討しましょう。一体化したグラフィック、イメージ、スローガン、メッセージを使ったキャンペーン全体の効果を評価します。
- インターネットや図書館の資料を利用し、政治広告を監視するために設置されている規制機関を調べます。選挙期間中に候補者たちが使う広告を監視するために定められているガイドラインを検討します。選択した広告がどの程度これらのガイドラインを遵守しているか評価 (assess) しましょう。
- それらの規制機関が市民の利益を代表しているか調べましょう。政治広告が真実、公正、正確であることを保証するため、市民が果たすことができる役割を調べます。政治広告の規制機関に自分たちが提言できることをまとめましょう。
- 選挙報道へのメディア規制 (選挙管理委員会によって定められたもの) をリストアップしましょう。世論調査の報道や、全国放送での政党間の放送時間割当て、選挙結果の放送などについてのガイドラインがあるか調べましょう。
- 政治コンサルタントのフランク・ルンツは顧客に「私たちの人生の 80 パーセントは感情で、知性は 20 パーセントにすぎない。私はあなたがどう考えるかということよりも、どう感じるかということのほうにはるかに興味がある」と語っています。この言葉をふまえて、政治広告を検討しましょう。政治広告がどの程度情緒的アピールに基づいているか説明します。候補者とその理念や政策を「売り込む」のに使われる言葉を検討します。その言葉が正確か誤解を招くものか評価 (assess) します。
- 政治広告での情緒的アピールの使用を考慮して、見識ある市民を維持するための戦略を提言しましょう。

### さらに考えを深めるための項目

- 企業とコミュニティのスポンサー (学校内のスポンサーや広告を含む)
- 広告における有名人の起用
- 心ある資本主義<sup>20</sup>(Caring capitalism)-様々な企業によるマーケティングと戦略的利他行為の促進を中心とするが、有名人の起用にも関連します。
- 心理学的属性とオーディエンス調査

### 本モジュールに関する資料

これらの資料の多くは北米から集められたものです。他地域での使用には向かないかもしれません。指導教員は代わりにより受講生に関連のある、地域の資料を探すべきでしょう。

#### ■Adbusters – [www.adbusters.org](http://www.adbusters.org)

広告とポピュラー文化の批評を提供する。パロディ広告で有名。

#### ■Advertising Age – [www.adage.com](http://www.adage.com)

業界の出版物。広告費、戦略の報告など。

#### ■Ads of the World – <http://adsoftheworld.com/>

広告公文書館と、世界の広告活動を議論するフォーラム。

#### ■The Persuaders – Frontline – [www.pbs.org](http://www.pbs.org)

マーケティングと広告戦略が、人びとの買うものだけでなく、自分自身や周囲の世界の見方にどのように影響を与えるようになってきたかを探る番組。この90分のドキュメンタリーでは、広告/マーケティングの世界の専門家やオブザーバーたちが語っています。ア

---

<sup>20</sup> 社会全体を豊かにするための利益を追求しようとする

アメリカの PBS（公共放送サービス）のウェブサイトで見ることができます。可能であれば、このモジュールのためには第 1 章と第 2 章、High Concept Campaign と Emotional Branding を観ましょう。

■<http://www.un.org.za/public-service-announcement-on-the-effects-of-drugs>

■<http://www.unodc.org/unodc/en/human-trafficking/human-trafficking-public-service-announcements.html>

■<http://saloproductions.com/public-service-announcements/psa-samples.php>

■The Merchants of Cool – Frontline – [www.pbs.org](http://www.pbs.org)

広告主が若者をどのようにターゲットにしているかを探るドキュメント。インターネットで利用可能。

■Think Literacy, Media, Grades 7–10 (2005)

パブリック・サービス・アナウンスメント制作のための資料。

<http://www.edu.gov.on.ca/eng/studentssuccess/thinkliteracy/library.html>

■Rejected Online – <http://bestrejectedadvertising.com/html>

審美的、商業的、戦略的理由でクライアントに却下された広告。禁止された広告、パロディ、批判を受けた広告もあります。

## モジュール6：新旧のメディア

### 背景と根拠

このモジュールでは、収束しつつある新しい技術が、政治・経済・社会的な変化の中で市民の社会参加をどのように促す役割を果たしているのかを説明します。また、新たなデジタルメディアや電子メディアの様式（オンラインニュース、ブログ、ウィキペディア、ユーチューブ、ソーシャルネットワーキングサービス、テレビゲームなど）が、民主主義社会においてどのように古いメディアに取って代わり、知識や情報、表現の自由、良い統治と参加へのアクセスを容易にしているのかを説明します。

印刷メディアや、テレビ局とラジオ局といった放送局、インターネット、携帯電話などが新しい技術と併存していることは、多様なメディア様式を利用することを可能にし、情報へのアクセスの幅を広げ、市民が単に情報を消費するだけでなく積極的に情報の生産と流通に参加するという参加型文化を創り出すことも可能にしました。例えば新たな情報コミュニケーション技術（ICTs）は、知識と情報を多くの読者／視聴者が共有し、社会に参加するための機会を創りだしました。このことは民主主義の過程における人びとの積極的な参加を可能にし、より幅広い社会を切り開いていくために役立っています。

収束しつつある新しい技術は、政治・経済・社会的な幅広い問題についての公の議論に人びとが参加し、自己表現する余地を創りだしています。新しいメディアの基盤は、市民が意識的に自分たちの社会における民主主義の過程に参加し、グローバルなニュースや問題を、より自分たちの社会のこととして理解することを可能にしています。

ユニット：

1. 古いメディアから新しいメディアへ
2. マスコミュニケーションとデジタルコミュニケーションといった新しいメディアを社会の中で使う
3. デジタルゲームの授業利用を含む、双方向のマルチメディアを使う

### ユニット1：古いメディアから新しいメディアへ

時数：2時間

#### 主要項目

- 変化と継続性—メディアの簡単な歴史
- メディアの収束とは何か
- 新たなメディアとしてのデジタルメディア
- 新旧のメディアの主な違い

#### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- メディアの簡単な歴史について説明できる
- 新たな技術が新旧のメディアの収束をどのように進めたのかを説明できる
- 新旧のメディアの違いと、新たなメディアが参加型の民主主義をどのように強化しているのかを説明できる

## 授業方法と活動

■デジタルメディアの発展は、印刷メディアや放送メディアのような「一対多数」という伝統的なコミュニケーションのモデルから、協働的な制作やコンテンツの共有といった「ピアツーピア」モデルへの移行を進めています。コンテンツがデジタル化されることで、ラジオやテレビ、パソコン、そしてそれらの機能をすべて含んで持ち運び可能な支配的端末という意味で最も重要な携帯電話といった、多様な端末を利用することが可能になっています。音声やイメージ、データをデジタル化することが、収束であると言われています。この収束が、双方向コミュニケーションの新しい機会を創りだしているのです。

・受講生は小集団で、インターネットの登場までのメディアの進化について調べる研究課題を与えられます。そしてインターネットがどのようにして初めて利用され、社会で幅広く利用されるに至ったのかを調査します。受講生はインターネットの機能やその教育への利点、市民社会と統治について評価しなければなりません。この作業の結果は、クラス内で議論するため、発表を伴わなければなりません。

・受講生はデジタルメディアが社会における自由な発言をどの程度可能にしているのかを調べます。調査において、受講生は人びとが新たなメディアを自己表現のためにどのように使っているかに注意する必要があります。また、社会において新聞やラジオやテレビといった古いメディアが、どのようにマルチメディアでアクセスできるオンラインニュースサイトのような新しいメディアに収束していつているかを調べる必要があります。受講生は自分たちの意見を、パワーポイントやその他の発表形態で授業において示す必要があります。

・受講生は、新たなメディアが社会においてどの程度伝統的な報道メディアに挑戦し、人びとが重要なニュース項目として自分の意見を表明するために多様なメディアを利用し、それらの多様なメディアの利用者が問題や話題について議論するためにそういった意見を利用しているのかを調査しなければなりません。調査結果は小集団での議論や討論を行うために利用されます。

## 活動

■現実か、「構成された」ものかについてどの程度違いがあるのかを議論しながら、新旧のメディアの違いについての短いエッセイを書きましょう。エッセイでは、古いメディアと電子メディア、デジタルメディアの相違を評価しましょう。また、編集の責任、多様性、他のジャーナリズムの原則という問題が強調される必要があります。

■古いメディアの特徴の一つは、コンテンツが組織化された編集過程を経ることで、個人のためというよりは真正な報道や報道機関への貢献に寄与することが挙げられます。オンラインでの市民ジャーナリストはこのような過程を経ません。この文脈において、個人のブロガーによって提示された報道内容と、新聞のオンライン版で報告された報道内容の間に違いがあるかどうかを議論しましょう。

■あなたの社会において、新たなメディアや技術が登場する際に、知識と情報がどの程度変化するか、もしくは変化しないかについて調べ、レポートを作成しましょう。

■新たなメディアの登場がどのように人びとのコミュニケーションの方法に影響し、利益をもたらしているのかについてエッセイを書きましょう。また、新たなメディアが教師の社会的・学術的な面にどのような影響をもたらしたか、デジタルメディアをより多くの人が使えるようにするためにどのような挑戦や機会が生じたのかを考えましょう。

## ユニット2：マスコミュニケーションとデジタルコミュニケーションといった新しいメディアを社会の中で使う

時数：2時間

### 主要項目

- 新たなメディアと社会的コミュニケーション—ソーシャルネットワークなど
- コミュニケーション技術とその発展
- 新たな技術の結果としてのマスコミュニケーションの変化と、民主主義制度の変化の相互関係

### 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 社会的・政治的側面におけるデジタルコミュニケーションの効果を分析する
- 社会における現代的な課題についての情報と知識を共有するため、1つか2つの新たなメディア様式の利用について説明する
- マスコミュニケーションにおいて新たなメディアがどのように利用されているか、社会における民主主義制度と民主主義の過程に新たなメディアが与えた影響について評価する

### 授業方法と活動

調査研究と授業での議論

デジタルコミュニケーション技術の発展の影響について、小規模での調査研究をやってみましょう。この調査研究には受講生自身の国で利用されているメディア基盤についての学習と、それらメディアがどのように自国のイメージを他の国や地域に伝えているのかについての学習も含むべきです。受講生は自国政府のウェブサイトを開覧し、小集団で自国がどのようにイメージを伝えようとしているかについて、近隣諸国のウェブサイトと比較しながら議論する必要があります。さらに、他の国や地域に自国のイメージを伝えようとする他の特徴についてもリストアップする必要があります。授業における議論では、それら特徴などの発見について話し合っていく必要があります。

調査とグループでの発表

伝統的なマスメディアと新たなメディア（コミュニティラジオ、個人の新聞、地方新聞、全国新聞、インターネット）が、政治的・経済的・社会的な議論に市民が参加するためにどのような影響を及ぼしたのかについて調べるといふ小規模での調査活動を実施してみましょう。調査の話題としてはHIVやエイズに関する教育、マイノリティ集団のための社会的公正などが挙げられます。特に、携帯電話やネットワークサービス（フェイスブックやツイッターなど）の携帯可能な端末の役割に焦点を当てることには価値があると考えられます。より一般的に言えば、受講生は以下のことについて議論する必要があります。そのメディアの所有者は誰ですか？誰がそのメッセージを創りだし、そのメッセージのなかの何が主要なものとして伝えられているのでしょうか？それらメッセージはどのような人びとに向けられていますか、なぜそのような人びとがターゲットにされているのでしょうか？そのメディアのスポンサーや投資家は誰ですか？それとは異なるメディアの存在の仕方はあるのでしょうか？この点で、伝統的なメディアとオンラインメディアはどのように異なるのでしょうか？

授業での議論

指導教員は、受講生の生活環境において支配的に利用されている新たなメディアに基づいて一般的な議論を進めていかなければなりません。新たなメディアには、インターネット、ショートメールサービスやスマートフォンアプリなどの携帯電話技術、地デジテレビ、デジタルラジオ、「シムズ (SIMS)」などの仮想現実のコンピュータゲームやオンラインゲームなどがあります。この議論では、新たなメディアの利点や不利な点についても検証する必要があります。この議論の前に、受講生は携帯電話の利用について、田舎と都会のコミュニティにおけるインタビューを可能な限り実施する必要があります。これらのインタビュー結果から、受講生は授業において、携帯電話が利用者の政治的・経済的・社会的生活にどのような影響を及ぼしたかを発表しなければなりません。

## 活動

■新たなメディアとその技術が、社会における人々のコミュニケーションのやり方をどのように変化させているのか、人びとの交流、情報交換、意思決定の表現方法をどのように変化させているのか、について小規模の調査を実施してみよう

■マスメディアと新たな技術がどのようにマスコミュニケーションにおいて利用されているか、どのようにそれらが日常生活や市民の価値観、意見に影響しているのかについて、事例研究をやってみよう。例えば、携帯電話の技術は社会の富裕層と貧困層のコミュニケーションの格差を埋めるのにどのように役立ったのでしょうか、という内容です。デジタルコミュニケーションが人びとの社会における交流の方法、知識の共有と情報の交換方法をどのように変化させているのかを検証してみよう

■自分が扱いたいと思う特定の話題についての交流を推進するため、ソーシャルネットワークを利用した授業戦略を開発してみましょう。ソーシャルネットワークを教育的な目的のために利用する際に教師が直面するリスクと課題にはどのようなものがあるのでしょうか。リスクを特定し、それらの影響を軽減するための方法を提案しましょう

■電子政府は、情報コミュニケーション技術が重要な役割を果たす新しく革新的な統治形態を含んでいます。情報コミュニケーション技術を利用することは、統治のやり方にいくらかの影響を与えました。その影響には以下のようなものがあります。

(1) 意思決定の基盤となる情報と知識へのアクセスを増加させることで参加を促す電子民主主義の考え方、(2) 税金の申告や申請書類の状況の確認など、面倒な作業を自動化する電子サービスの考え方、(3) 新しい情報コミュニケーション技術で遂行される情報処理の過程を伴う統治過程の向上と、公的部門の内輪の作業の向上という、電子管理の考え方。このため情報コミュニケーション技術は、統治過程を向上させるための有効な方法になりうるのです。

電子統治と電子政府は関係した概念であり、その間には微妙な違いしかありません。電子政府は、政府の手続きが自動化される制度であるのに対し、電子統治は政策過程が開かれたものであり、あらゆる人びとを包括しようとする制度です (参考: UNESCO2007)

・受講生はインターネットを利用して、電子統治が自国に存在しているかどうかを調べましょう。電子統治が存在しているという証拠を、2つ例を挙げて説明しましょう。また、どの程度政策の過程に自分たちが関与できるのかを示してみましょう。市民は普遍的に関与できるのでしょうか? 電子統治の効果について議論しましょう。電子統治の利点と不利な点は何でしょうか? あなたの地域や、国際的に関係する地方統治体における似たような政策について基本的な調査を行ってみましょう。どの形態の電子統治が、あなたの住んでいる統治体では推進されていますか? それはなぜですか?

■情報コミュニケーション技術や新たな技術にアクセスすることは、遠隔地のコミュニティに住む人びとと同様に、男性と女性、障がい者、特定の民族のような周辺化された集団、

先住民族といった人びとにとっても重要です。

・地域や国際的な資料を用いて、女性、遠隔地のコミュニティに住む人びと、障がい者が、情報コミュニケーション技術や新たな技術にアクセスできるかどうかについての基本的な研究をしてみましょう。女性は男性と同じようにアクセスできるでしょうか？障がいを持つ人びとや遠隔地に住む人びとはどの程度それら技術にアクセスできますか？その事実が示唆することは何でしょうか？もし特定の周辺化された集団がアクセスできない場合、何がなされるべきでしょうか？もしそのようなデータがあなたの国や地域で入手できないのであれば、なぜできないのかを突き止めてみましょう。そのようなデータが存在しないことに、どのような組織が関わっているのでしょうか？そのようなデータの欠落に対して私たちは何ができるでしょうか？

### ユニット3：デジタルゲームの授業利用を含む、双方向のマルチメディアを使う

時数：3時間

#### 主要項目

- 双方向のマルチメディア、教育的なオープンリソース、教育の質を向上させるためのソフトウェアでの解決方法
- 学習者がわかりやすい環境を創り出す双方向のマルチメディア、デジタルゲーム
- グローバルな問題への意識と関心を高めるための道具としてのメディアゲーム
- 教育的なゲーム vs 娯楽のためのゲーム

#### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 教えることと学ぶことにおける双方向のマルチメディア、オンラインでの議論、ブログ、ウィキ、ウィキブック、ポッドキャスト、動画投稿、ビデオ・オンデマンド、コンピュータゲームの価値を理解する
- 双方向のマルチメディア、特にゲームを利用して社会的、知的、時空間的なスキルを伸ばす
- 双方向のマルチメディア、特にデジタルゲームを教えることと学ぶことに応用する
- 数学や科学、社会科などの学術教科における概念を説明する際に、低次もしくは高次の技術を用いた双方向のマルチメディアないしゲームを利用する
- 無料でオープンソースのソフトウェア、もしくは個人のソフトウェアを使って多様な双方向のマルチメディアを分析し、教えることと学ぶことにどのような示唆があり、影響をもたらしているのかを評価する
- 教えることと学ぶことの過程におけるオープンな教育的資料によってもたらされる影響と可能性を評価する

#### 授業方法と活動

双方向のマルチメディア

あなたが教えている教科・科目を念頭に置きましょう。その教科・科目の教師が特定の授業（複数の時間でもよい）で利用することができるような、デジタルゲームを含む双方向のマルチメディアを、検索エンジンを使って探し、リストアップしましょう。そのような双方向のマルチメディアをいくらかは把握しておくべきです。そのうえで、あなたが必



要に応じて効果的に使えるような双方向のマルチメディアを順位づけしましょう。どのような基準を順位づけの際に使いますか？教育における双方向のマルチメディアの利用に関する専門家によって用いられている基準を調べましょう。自分の基準と、それら専門家の基準を比較しましょう。あなたの見解はどのようなものですか？専門家の基準にあなたは納得できますか？

リストアップした双方向のマルチメディアにおいて、教えることと学ぶことの過程における協働や議論を促進する、もしくはその代わりとなる、意義のあるような教材はあるでしょうか？どうしてそのような教材を選んだのでしょうか？マルチメディア技術は、子どもと教師が新しい方法で情報をやりとりし、授業内容を変化させ、自分たちの知識を創り出すことをどのように可能にしているのでしょうか？

#### オンラインゲーム<sup>21</sup>

「ピースメーカー (Peacemaker)」、「フードフォース (Food Force)」や「スーダン・ダルフール州は死にかけている (Darfur is Dying)」のような、無料で遊べる人道主義的なオンラインのシミュレーションゲームをやってみましょう。コンピュータゲームは、グローバルな問題を創造的に考えることに役立つでしょうか？これらのゲームから学べる成果は何でしょうか？教育現場においてインターネットに限定的にしかアクセスできない、もしくはまったくアクセスできないのであれば、教師はその他の公共のインターネットにアクセスできる場所や機材を探すべきです。インターネットへのアクセスが過度に制限されている場所では、教師は CD や DVD でそのようなゲームを入手するように努めるか、コンピュータにあらかじめインストールされている同じ趣旨のゲームを使えるように努力する必要があります。受講生は以下のことに取り組む必要があります。

■言語や数学、地理のような特定の教科・科目における電子ゲームについて事例研究を行い、特定の学習事項において1つないし2つのゲームを使って実験してみましょう。ゲームがどのように使われ、学習事項を記録するのにどのようにゲームが役立つのかについてレポートを書きましょう

■飢餓、対立と平和のようなグローバルな問題についての意識を高めるため、教えることと学ぶことの一部分としての電子ゲームの利用を想定した指導案を開発しましょう。実際に授業をやってみて、教師から湧き上がった疑問や、ゲームがどのようにそれらの問題に取り組むのに役立つかについて注意しながら、グローバルな問題に対する教師の反応について短いレポートを書きましょう。

#### オープンな教育資料 (Open educational resources: OERs)

オープンな教育資料とは、学習教材であり、道具です。オープンな教育資料には、全体の学習計画、モジュール、単元の教材、教科書、ビデオ教材、テスト、ソフトウェア、その他の双方向教材もしくは双方向ではない教材や技術的なものが含まれています。オープンな教育資料は知識を得るために役立ったり、オープンなドキュメント様式を使っていたり、オープンライセンスであったりするため、誰でも利用でき、また自分たちのニーズに合った使い方ができるようにカスタマイズすることができます。例えば、学習者や、ファシリテーター、指導教員のような、それぞれの立場に合わせた使い方が可能になります。受講生は以下のことに取り組む必要があります。

■オープンな教育資料へのアクセスを提供しているいくつかのウェブサイトを発見しまし

---

<sup>21</sup> [www.darfurisdying.com](http://www.darfurisdying.com)、[www.food-force.com](http://www.food-force.com)(コナミが2011年からFacebook上のアプリとして英語版と日本語版を提供している)、[www.peacemakergame.com](http://www.peacemakergame.com)

よう

- オープンな教育資料として利用できる教育資料のための要件・基準を理解しましょう
- オープンな教育資料がどのように作られ、利用され、配布され、特定の学習環境とニーズに適用されているのかを分析しましょう
- 例えば、どのようにデジタルゲームがオープンな教育資料として制作され、著作権法を含むオープンな教育資料の要件に適合させるためにどのようなニーズが必要と理解されるのかを分析しましょう

#### 図書館での調査とクラスでの議論

受講生は自分たちが慣れ親しんでいる電子ゲームにおいて用いられている多様な技術を理解し、分析し、批評する必要があります。電子ゲームと、教育的な価値と制限を持つ伝統的で文化的な特定のゲームを対比しましょう。受講生はパワーポイントや図表を使って自分たちの発見したことについて発表しなければなりません。

#### クラスでの議論

教えることと学ぶことにおいて簡単な双方向のマルチメディアや、電子ゲームを用いた指導案と活動計画を作りましょう。

受講生は教育実践にデジタルゲームを統合することについての賛否について検討する必要があります。教えることと学ぶことにおけるデジタルゲームの利用について、あるグループは利点について話し合い、あるグループは課題と不利な点について話し合ってみましょう。より詳細なことを知るためには、[http://ames.eun.org/2009/09/teachers\\_handbook\\_on\\_how\\_to\\_us.html](http://ames.eun.org/2009/09/teachers_handbook_on_how_to_us.html) の第3章が参考になります

#### 本モジュールに関する資料

以下の資料はほとんどがアメリカのもので、入門的な内容となっています。受講生は各自の地域の文脈に合った資料で、利用可能なものを探す必要があるでしょう。

- Youth Protection Toolkit [www.yprt.eu](http://www.yprt.eu)
- Lenhart, A. 2009. It's Personal: Similarities and Differences in Online Social Network Use between Teens and Adults. Teens, Social Networking, Generations presentation at the International Communications Association Annual Meeting. (May 2009). [www.pewInternet.org/Presentations/2009/19-Similarities-and-Differences-in-Online-Social-Network-Use.aspx](http://www.pewInternet.org/Presentations/2009/19-Similarities-and-Differences-in-Online-Social-Network-Use.aspx)
- Madden, M. 2009. Eating, Thinking and Staying Active with New Media. Health, Education, Teens, Families, Web 2.0 presentation at the National Institute of Child Health and Human Development. (June 2009). [www.pewInternet.org/Presentations/2009/15-Eating-Thinking-and-Staying-Active-with-New-Media.aspx](http://www.pewInternet.org/Presentations/2009/15-Eating-Thinking-and-Staying-Active-with-New-Media.aspx)

## モジュール7： インターネットの機会と挑戦

### 背景と根拠

情報社会に参加することは、あらゆる年代層の市民にとって不可欠なことです。インターネットは生活を豊かにするための優れた機会を全ての利用者に提供します。インターネットは、教育、実社会および経済成長においても前向きな効果があります。手軽なデジタル化と情報の格納、さまざまな装置を通じたアクセスのしやすさに伴い、利用可能な情報資源がインターネットによって飛躍的に増えています。子どもや若者は、アプリケーションの使い方に詳しいことが多く、インターネットの利便を享受していますが、脆弱でもあるのです。リスクと脅威はインターネットのさらなる発展にはつきものであり、オフラインの世界に既に存在するものと並行していることが多いのです。

未成年者を保護するための対策を講じることは、問題提起の手助けになるかもしれませんが、これらの対策と同じくらい役に立つかもしれませんが、保護戦略に全面的に依存することは、若い人たちが責任をもってインターネットを使うようにするためには有効ではありません。子どもや若者が安全にインターネットを使う手助けをするのに最も良い方法は、インターネットの利用に関して、リスクの回避方法や管理方法の権限を与え、教育をすることです。子どもや若者についてよく考慮すれば、テクノロジーは、こうした領域においても有益で支持される役割を担うことができるのです。

### ユニット

- |                |
|----------------|
| 1 仮想世界における若者たち |
| 2 課題と危険        |

### ユニット1： 仮想世界における若者たち

時数：3時間

#### 主要項目

- ウェブ 2.0 と仮想世界
- 子どもと若者のインターネット使用とオンライン習慣
- 子どもの権利に関する国際協定とその他の手段

#### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 若者のインターネット使用パターンと関心を理解すること。
- インターネットの利用に関する一般条件、行動規範、およびプライバシー規則について説明すること。
- 若者が責任をもってインターネットを使う手助けするための教育方法や基本的ツールを活用する能力を開発すること。そして機会、問題およびリスクの関係に若者に気づかせるような能力を身につけさせること。

#### 授業方法と活動

ウェブ 2.0 は、相互作用や利用者によって構築されたコンテンツ（携帯電話のアプリケー

ションなど)を容易にするインターネット機能の速記言語です。

このユニットでは、インターネット及びその拡張的特徴に関する著作権フリーのビデオや社会に与える影響など、オンラインにある情報源を活用することによって教えることができます。あるいは、ウェブ 2.0 に関する短いパワーポイントのプレゼンテーションの準備をすることもできます。それには仮想世界の鍵となる要素をできるだけ多くもりこむべきです。これらの鍵となる要素については小グループで議論することを計画します。ウェブ 2.0 の利点について短いプレゼンテーションを準備するよう各グループに伝えます。

- 教師に SNS に入っているか、そして／またはウェブを使っているかどうかを聞き、もしそうであるならどれくらいの頻度で使っているかを聞いてみます。ネット・サーフィンをし、自分たちのプロフィールを準備し、他の人たちのプロフィールを調べ、インターネット・プラットフォーム（例えば、ウィキペディア）からコンテンツのアップロードやダウンロードをし、そしてチャットルーム、オンラインの協働作業、ブログやツイッターに参加するよう教師に呼びかけてみましょう。活動後の受講者との議論では、ウェブの教育的利点と責任ある活用、その課題とリスクに焦点を合わせるものが大切です。ウェブを活用する際には、いくつかの個人的な関心を書き留めて議論してみましょう。
- グループで活動している受講者は、教育実践もしくは教育政策面の情報を共有するため、ウィキの活用を計画してみましょう。十分な研修のためには十分な時間をこの作業（例 学期の講習期間に）に割り当てるといいでしょう。教員と受講者は、ウィキの有効性、適切さおよび参加者への影響力を評価するための基準を設けるべきです。
- 受講者で小さなグループをつくってみましょう。各グループが、インターネットについて若者向けと考えられる主な活動を少なくとも 5 つリストアップし、議論してみるといいでしょう。受講者で 1～5 段階でこれらの活動の重要性を格付けしてみましょう。どのように自分たちがグループをつくったのか、自分たちが下した決定に影響を及ぼしたのは何かを説明しながら、議論で得られたことを提示していくことが大切です。そして、もしこうした数値が入手可能なら、教員研修の教員は子どもたちのインターネット活用に関する実際の統計データ（このセッションの前に準備し、実際の情報源に基づくもの）を提示するといいでしょう。実際の統計から分かることとグループワークでの結果を比較し、議論をしてみましょう。思いがけない発見があるのではないのでしょうか。みなさんの地域や国に特有なインターネットの利用に関する統計がありますか。もしなければ、なぜないのでしょうか。そのような統計の欠如について、なにをなすべきかを議論してみるといいでしょう。
- 若者が教育上の目的、すなわちニュースを見て、国の政治プロセスに参加し、異なる文化をもつ人たちと互いに影響をうけあい、より多くを学ぶために、どの程度ウェブを活用しているのか議論してみましょう。こうした高いレベルのウェブ活用の兆候がみられますか。若者が前向きにウェブを活用するための動機づけとして何ができますか。インターネットの活用を授業に取り入れながら、教える科目に関連した短いレッスンを用意するように受講者（小集団か個別に）に頼んでみましょう。授業では教師がインターネットを活用することによって、どのように授業目的を達成できるかだけでなく、どのように児童生徒の動機づけをすることができるかも併せて実証されるはずです。
- 異なるインターネット・アプリケーションの一般条件、行動規範およびプライバシーの規則について受講者と議論してみましょう。次に、子どもや若者によるインターネ

ットの使い方に焦点を合わせながら、行為規範の見本をつくるよう受講者を奨励しましょう。

- 子どもたちのオンラインでの行為やプロフィールを分析してみましょう。グループ活動をしている受講者は、6才から17才の子どものインターネットの使い方を調査してみます。グループのレポートでは、インターネットの利用範囲と子どもたちが何のためにインターネットを使っているかに焦点をあて、この結果を保護者の考えることやインターネットの利用と比較してみるといいでしょう。インターネットはどのような機会と問題を子どもたちや保護者に提示するのでしょうか。
- 世界人権宣言、児童の権利に関する条約、または、情報、表現の自由、未成年者の保護、および親、政府、市民社会の役割への権利など、インターネットの利用や若者について、みなさんの国や地域その他関連する法律文書の条項をくまなく議論する計画を立ててみましょう。これらの問題について個別に議論し、それらの問題がどのように関係づけられるか考察してみましょう。表現の自由と情報にアクセスする権利は、未成年者の保護と衝突しますか。両方の権利は必要ですか。表現の自由と情報への正当なアクセスは未成年者の保護のため犠牲にされるべきでしょうか。なぜ犠牲にされるべきなのでしょう、もしくは犠牲にされるべきではないのでしょうか。少女や少年は、情報、インターネットおよびICTへの平等なアクセスをもつべきでしょうか。みなさんの地域では何が起こっていますか。表現の自由や情報へのアクセスと未成年者の保護にはどのように取り組んでいきますか。ある自由と権利、そして未成年者を保護する必要性についての短い詩を準備するよう教師に頼んでみましょう。

## ユニット2：仮想世界における課題とリスク

時数：3時間

### 主要項目

- インターネット利用の課題とリスクを理解すること
- エンパワーメントとインターネットの責任ある利用
- プライバシーとセキュリティ

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- インターネット利用の課題・リスクおよびそれらがどこで最も起こりうるかリストアップし、説明すること。
- 新たに開発されたインターネットのアプリケーションに伴う潜在的リスクと脅威についての知識を向上させること。
- 利用者の行為と犠牲者もしくは加害者になる可能性との相互依存の関係を理解すること。
- 教師がより責任をもってインターネットを活用するよう、この知識を活用すること。

## 授業方法と活動

### オンライン・コンテンツに関連した課題とリスク

「若者保護のラウンドテーブル・ツールキット・*Stiftung Digitale Chancen2009*」から改作

**未成年者に不適切なコンテンツ：** インターネットはあらゆるグループの利用者に豊富なコンテンツを提供します。大抵の人の関心は、特別な利益集団と同じくらいに満たされます。とはいえ、子どもや若者が全てのコンテンツにアクセスできるようにすべきというわけではありません。よって、どのコンテンツがどの年齢層に適切であるか慎重に決められる必要があります。一般的には法に触れない内容であっても、若年層の利用者にとっては有害の恐れがあるコンテンツには、特に配慮が必要です。アダルトポルノのような未成年者に不適切なコンテンツは、何気なく露出されると、とりわけ幼い子どもに危害を加えることになるかもしれません。未成年者に不適切なコンテンツに直面するリスクは、子どもたちが意図せずにそうしたコンテンツに出くわす場合もありますが、故意にそれを捜し求めるとき、子どもたち自身の行為の結果として生じる場合もあります。あらゆる年代層に適切とはいえないコンテンツが商業的理由のために提供される場合もありますが、利用者自身によってつくりだされることもあります。前者へのアクセスは閉じた利用者・グループだけに制限されることもありますが、利用者がつくりだす不適切なコンテンツは、ほとんどの場合誰でも利用可能であり、それゆえに特別な配慮が必要になります。今日多くの子どもや若者はマルチメディアの機能性とインターネットにアクセスできる携帯電話に精通しているため、子どもや若者が一人きりでいたり、そばに手引きをしてくれる大人がいないとき、子どもたちが未成年者に不適切なコンテンツにアクセスするかもしれないと考えるべきです。モバイル機器によって、子どもたちは生活の状況に関係なく自分たちでデジタルコンテンツを作り出すことができるようになり、その結果として利用者が創り出すコンテンツの量が増える一因にもなっているのです。

**違法コンテンツ（すなわち、人種差別と児童ポルノ）：** ある種のコンテンツはほとんどの国で禁止されていますが、違法とされるコンテンツの種類は、基本的には国内法に依存しています。それにもかかわらず、違法コンテンツは入手可能であり、子どもや若者は、意図するしないにかかわらずアクセスすることができるのです。また、違法コンテンツの潜在的な犠牲者となりうる子どもや若者にも注意を向けるべきです。例えば、児童虐待の写真やビデオを撮られたり、発行されたりすることです。

**コンテンツの検証不足：** インターネットで利用可能なコンテンツは、独立した出典が確認されるわけではありません。このようなことを考慮すれば、若者は批判的なコンテンツの読み解きを学び、表面的に言われていることを全て額面通りに受け取らないようにすることが重要です。利用者によって創られたコンテンツには、ウェブ 2.0 環境の特徴、すなわち偏っていたり、不正確であったり、もしくは部分的である場合が多いのです。より若い年齢層の利用者は、オンラインで読むものは何でも単純に信じてしまうことの危険性を知る必要があります。

**危険への煽動：** ウェブ上には利用者を刺激して利用者自身に危害を加えるよう誘導するサイトが多数あります（例えば、自殺、拒食症またはカルト宗派を奨励するウェブサイト）。ウェブ 2.0 と利用者自身に関するコンテンツを発信する可能性が増えるに伴い、危険なコンテンツが出てくるリスクが増えています。とりわけ子どもや若者は、そうしたウェブサイトでの指示に従うことから生じるリスクを、現実的に判断することができない場合が多いのです。

**人権の侵害／名誉棄損：** ウェブの匿名では、ある集団のグループもしくは個人に対するプロパガンダが容易に広がってしまう場合があります。さらに、対応者もしくは犠牲者と直接向き合う必要がなく、

したがって、自分たちの行動の結果にもじかに直面しない時、人はオンラインで異なる行動をとるものと考えられます。そのため、人権侵害のリスクと名誉棄損の犠牲者になることは、現実の中よりはオンラインの中で生じることが多いのです。中傷的なコンテンツは、誤解を招く紛らわしい情報に影響を受けやすい子どもや若者には有害です。

**子どもへの不適切な広告とマーケティング：** 不適切な広告とは、美容整形のように子どもには不適切な製品および／またはサービスの広告を受けとることや、そうした広告に曝されるリスクを意味します。個人情報（すなわち、名前、年齢または性別）を漏らす利用者が多ければ多いほど、広告を受け取り、宝くじに参加するよう求められたりすることが多くなるでしょう。子どもの多くは、ウェブ上の書き込みの空欄に自分の名前をタイプするとどんな結果になるか気づかないことがあるため、きわめて危険な状態にあります。また、子どもや若者の間で高い普及率をほこる携帯電話については、広告の流布に対する新たな方略にも注意を向けるべきです。

**プライバシー：** ウェブ上にいったん発信されると、コンテンツはすぐに世界中に広まり、いつまでもウェブ上に存在することができます。そして、利用者、とりわけ子どもや若者は、後になって公に誰もが利用可能な状態にはしたくないと思われるテキストや画像を発信することの短期的長期的な結果に気づかないことが多いのです。サーバーやプラットフォーム上に格納されたデータは、他者によって容易にアクセスできます。人は自分たちの個人データがさほど保護されていないということを意識していないのかもしれませんが。インターネットを使うとき、自分達を取り巻く環境を十分に理解することが重要なのです。

**著作権侵害：** 著作権侵害は、概して利用者自身の行為に関するリスクです。著作権が故意に、または偶然侵害されたかどうかは関係がなく、著作権の侵害は所有者による詐欺と考えられ、違反者として罰せられるリスクを背負うこととなります。

## オンライン上の接触に関連するリスク

「若者保護のラウンドテーブル・ツールキット・*Stiftung Digitale Chancen2009*」から改作

**有害なアドバイス：** フォーラム、ブログおよびその他インターネットによるコンタクトについての領域では、利用者間で情報やアドバイスを交換するためのプラットフォームが提供されています。これは、利便性に優れていますが、不適切もしくはそれ以上に有害なアドバイザーとの接触を容易にすることも可能なのです。社会的な共同体プラットフォームやその他ウェブ 2.0 アプリケーションでは、とりわけ子どもや若者が有害なアドバイスを受けるリスクは通常のウェブサイトより高いのです。

**なりすまし：** 商業的もしくはその他の詐欺を犯し、そこから利益を得ようとして、他人の電子アイデンティティ（例えば、利用者名とパスワード）を手に入れ、利用することは「なりすまし」と呼ばれます。大勢の人たちがオンライン、とりわけ個人的なサービスを利用できるようになったのに伴い、アカウントの数が増加しているため、「なりすまし」のリスクが増えているのです。

**金銭窃盗／フィッシング詐欺：** フィッシング詐欺とは、他人の銀行口座をひっかけ回す意図をもって、銀行の明細、すなわち特定の個人識別番号（暗証番号）と取引認証番号（TANs）を取り込むプロセスのことです。若年層は、偽物のウェブサイトをそうとは認識しないことが多く、自分の銀行口座の情報を

漏らしてしまいがちです。

**商業詐欺：** 売り手が商品やサービスを売るふりをするとき、すなわち支払い後に約束したものと異なるものを送付したり、または全く届けられないときに、商業詐欺がおこります。それは「なりすまし」やフィッシング詐欺から生じることもあるでしょう。商業詐欺のもう一つの発生源は、多くの場合買い手が意図しないサービスへの永久的購入が義務付けられることであり、不当かつ不公平な価格によるデジタル・サービス（例えば、着信音）の販売かもしれません。大多数のケースで、利用者（特に若者と子ども）は、オンラインで決済されたそのような契約結果には気づかないのです。

**グルーミング（小児愛者）：** グルーミングとは、自らのアダルト・アイデンティティ（性癖）を隠しながら、子どもや若者に接触する手段としてインターネットを使う小児愛者のことです。小児愛者は、子どもたちの友情や親密さへのあこがれを逆手に取ることもしばしばです。個人的接触や交流のためのプラットフォームを提供するインターネットのあらゆる領域が、グルーミング攻撃の基盤となっているようです。前述のように、携帯電話（他者に接触し、ソーシャルネットワークにアクセスする付加装置として）については、こここのところを強く心にとどめるべきです。子どもたちが携帯電話を私生活の特別な居場所として認識し、一人で携帯電話を使っているときが多い場合には、特に配慮されるべきです。そのため、携帯通信技術やソーシャルネットワークが広がるにつれて、子どもがグルーミング攻撃の犠牲となり、危険な招待に応じてしまうというリスクははるかに拡大しているのです。

**いじめ：** さまざまな種類のいじめは、常に私たちの生活の一部になっているようです。お互いにいじめるということは、メディアによって供給される匿名のインターネットによって容易になっていることは明らかです。とりわけ子どもや若者は、いじめの犠牲者にもなり、また加害者にもなる危険があります。したがって、いじめは他人の行為だけではなく自分自身の行為も関連してくるのです。他人の名誉を損なう画像類のコンテンツを発信することはいじめの一部かもしれませんが、そうした現象は、オンラインでの連絡のとり方に関係してくることが多いのです。前述のように、多機能型携帯電話では、いじめを目的とした画像が撮られ、さらにはそうした画像をインターネット上にアップロードしたり、またはマルチメディアメッセージング（MMS）を介して他の人たちに画像を送ったりすることに使われることが多いのです。多くの子どもや若者はデジタルカメラの機能が付いた携帯電話を持っているため、いじめはより容易くなっています。

**個人情報の暴露：** 社会的コミュニティのコンピュータのシステムに自分のプロフィールを開設するとき、利用者はコミュニティ向けに個人情報を開示するよう求められます。チャットルームやフォーラムでは、住所または電話番号など、他人の個人データを漏らす利用者もいるかもしれません。特に若年層は自分の個人データを公にすることの重大さを予見することができません。チャットルームが私的な領域ではなく、公的な領域であることに気づかない若者が多いのです。

**プロファイリング：** 個人が異なるコンピュータのシステムで発行できるプロフィールが飛躍的に増加したことに伴い、一つのコンピュータのシステムで発行された個人データが、他のコンピュータのシステムで発行されたデータと統合されたり、またはどこか別の場所（例えば、投票や慈善などを目的としたクジなど）に渡るかもしれないという大きなリスクがあります。したがって、潜在的に望まないコンテンツ、サービス、広告を、個人に直接宛てることができるプロフィールが作成されるのです。個人データを公に表示するとき、ウェブサイトからプロフィールの作成を行うことができます。しかし、より危険な運用とは、利用者のプロフィール（または、利用者自身の部分的プロフィール）がウェブサイトの後ろにあるデータベースに取り込まれ、コンピュータのシステムのプロバイダーによって第三者に売られる時なのです。



- 有害なオンライン・コンテンツが何を意味するのかを理解することは重要です。国際人権法は、特に言論の自由が他の人権と衝突するとき、表現の自由に多くの許容範囲の制限を規定しています。制限が課されると思われる事例には、暴力または人種的憎悪、子どもとの性交画像および名誉棄損が含まれます。それぞれのケースで、制限条項は法廷によってきめ細かく記載され、監督されるべきであると国際法で明文化されています。
  - 教師の間で、自身や友人が上記で概観した問題のうち、1 つでも体験したことがあれば、どのような経験でも共有してみましょう。どのように問題に対処したのでしょうか。最終的な結果はどうだったのでしょうか。どのような教訓を学んだのでしょうか。
- 例えば、「なりすまし」、金銭の窃盗／フィッシング詐欺、人権侵害、名誉棄損、またはその他のインターネット上の乱用などを考慮してみましょう。研究を通じて、または教師用メディア情報リテラシーのカリキュラムに載せた方法を使うことによって、教師は、情報の不正なオンライン要求、詐欺的ウェブサイト、および人権侵害のコンテンツを認定するために、取るべき手順と注意すべき確な特徴を確認して、リストアップします。電子バンキングや電子商取引にはどのような恩恵があるのでしょうか。この活動に使われる資料は実用的であるべきであり、できる限り事例を提示すべきです。教師は上述したすべてのリスクについて、この活動を実践することができるでしょう。
- インターネットで入手可能で豊富な医学（または、他のカテゴリ）情報のオンライン検索を試みましょう。医学系ウェブサイトは、何か健康上問題を判断する手助けになるのでしょうか。ウェブからの助言に基づいて、自分の健康に関する行動を判断するのは安全でしょうか。医学系ウェブサイトの信憑性と権威を決定するための主な方法をリストアップし、議論してみましょう。
- あなたがソーシャルネットワークの一員であれば、自分の名前を Google 検索にかけてみましょう。自分に関する個人情報がどのくらい公共の場で入手可能でしょうか。ソーシャルネットワークから削除した自分の個人情報をまだ見つけることができるでしょうか。上記のリスクのどれが、これに関係しているのでしょうか。
- ファイスブックの権利と責任の声明 2 条「あなたのコンテンツと情報の共有すること」<sup>22</sup>（またはその他いかなるソーシャルネットワークまたはコンピュータにあるソフトウェア）から引用句をとってみましょう。小グループで、自分が選んだ引用句が誰かのプライバシー、場合によってはセキュリティに影響を与えるかもしれないかどうかを分析してみましょう。利用者はオンライン上に掲載されたコンテンツをどのようにコントロールできるのでしょうか。ソーシャルネットワークやウェブ上に掲載されたある種のコンテンツ（写真、ビデオなど）についてだれが著作権をもっているか分析し、議論してみましょう。
- 国連児童憲章 (<http://www.unicef.org/crc/>) を調べてみましょう。どこにでもいる子どもたちの持つ基本的人権が提示されています。それらは、生き延びる権利、最大限に成長する権利、有害な影響、乱用および搾取から保護される権利、家族や文化的、社会的生活に十分に参加する権利です。子どもたちの幸福に害を及ぼすかもしれない情報や題材から子どもたちを保護するための適切なガイドラインの開発を要求する条項

---

■ <sup>22</sup> <http://www.facebook.com/terms.php>

があるでしょうか。

- 国際電気通信連合の『テクノロジー・ウォッチ・レポート 10』によれば、プライバシーやセキュリティへの関心に目を向けた行動には、デジタル世界およびインターネット上での生活を向上するための最大級の優先権があります (ITU 2009)。強固なセキュリティの欠如は、必然的にメディアを含んだ電子コミュニケーションに依存するすべてのシステムおよび中途過程へのリスクを露呈します (ITU 2006)。脆い (または用をなさない) セキュリティは、サイバー犯罪の発生を促すことにもなるのです。この脅威が非常に深刻なために「対サイバーテロ国際多国間提携」(IMPACT) がサイバー空間をより安全にし国際協力を推進させるために設立されました。ITU の事務総長であるトゥーレ博士 (Dr Hamadou Touré) は、「オンラインの平和と安全が保証されないなら、コミュニケーションへのアクセスは役に立たない」と述べました。さらに、我々はデジタル世界を「利用者が、より安全なセキュリティの見返りに、ある程度の自由と匿名を犠牲にしなければならないかもしれない入口のコミュニティ」(ITU News) とみなすべきだと付け加えました。

しかし、インターネット上の自由をうたう活動家の多くが政府による干渉や統制について憂慮しています。インターネットは開かれた公益空間というよりむしろ閉じられ統制された空間になりつつあり、政府や企業によってますますその裏付けがなされているという懸念が増大しています。政府やビジネスにとって、おそらくセキュリティは支配的な関心事かもしれませんが、多くの市民にとってはそうではないのです。

- トゥーレ博士による上記の声明について議論してみましょう。あなたは仮想世界をより安全にするために政府が手を打つ必要があると考えますか。なぜそう考えますか、またはなぜそう考えないのですか。
- あなたは、プライバシーがある程度まで犠牲にされなければならないということに同意しますか。言外の意味には何がありますか。テレビやラジオのようにインターネットを規制することが可能ではない、もしくは望ましくもないとあなたが考えるのはなぜでしょうか。もしインターネットが世界の一国または地域によって支配されたとしたら、何が起こるのでしょうか。
- ブロッキング、フィルタリング、法的規制などのインターネットセキュリティとして使われているいくつかの (5 ~ 10) タイプのツールについて検索をしてみましょう。セキュリティツールの利点と欠点について議論してみましょう。
- 普段よく使うソーシャル・ネットワーク・ウェブサイトもしくはソフトウェアを選択してみましょう。プライバシーの設定を実験してみましょう。「使用条件」では、「プライバシーとセキュリティ」の用語を探してみましょう。プライバシーの安全装置は、このセクション (インターネットコンテンツと接触に関するリスクの囲み記事を見てください) で説明されたリスクのいくつかを回避する手助けとしては十分であると考えますか。プライバシー設定を最大のレベルにするとき、その反動にはどんなものがありますか。

## モジュール 8 : 情報リテラシーと図書館スキル

### 背景と根拠

モジュール 1 の導入ユニットとそれ以降のユニットを通して、メディア・情報リテラシー (MIL) の基本を学びました。このモジュールの目的は、他の多くの重要な情報技術が MIL に必要不可欠な構成要素であることを示すことです。

このモジュールでは、情報リテラシーに関係する部分を強調します。多くの学習では、学ぶ方法を学ぶことよりも、むしろ知識を配ることに集中してしまっています。しかし、教育の分野で MIL の価値が注目されることで、利用者が熟練した学習者になることの重要性が強調されています。つまり、学習とは次のことを意味します。自らの情報ニーズを理解すること。効率的かつ効果的に情報を検索し見つけ、この情報を分析し、編集し、評価すること。そして、特定の意思決定や問題解決の目的で、その情報を使い、応用し、再生産し、伝えること (ユネスコ 2008) です。

問題分析と意思決定のための情報を得て、理解し、適応させ、作成し、保管し、表現するといった一連のコンピテンシー (知識、技術と態度) を、教師は自ら身につけ、学生を育てなければなりません。コンピテンシーは、教育環境、一般的な、またはプロフェッショナルな仕事環境、個人が豊かになるためなど、どのような学びの文脈においても適応できます。メディア・情報リテラシーを身に付けた教師は、異なる情報源の情報とメディアのメッセージを理解します。そして、問題解決のために適切にモジュールを使い、評価することもできるのです。彼/彼女は基本的な図書館スキルも身につけて、学習と情報の共有のために文書資料を最大限利用することも可能です。メディアと情報読解力を身に付けた教師は、メディアと多様な情報提供者 (例えば、図書館、博物館、公文書館、インターネット、その他この分野の教育研究機関のコンテンツ) の社会における機能を理解して、評価することができます。

情報提供者は、人びとが情報にアクセスするための重要なサービスを提供します。そして、場合によっては、彼ら自身が情報を持っています。メディアを超えて人びとが使う情報源があります。例えば、健康診断通知、政府広報、口頭で伝わる情報、非公式または公の討論。これらは電子的 (例えば、テレビの選挙討論番組) で、またフェイス・トゥ・フェイス (例えばタウンミーティング) で配信されるかもしれません。これらの出来事は「メディア」によって、または人びとによって仲介されるでしょう。基本的に、MIL は図書館スキル、学習・研究スキル、テクノロジースキルをも含んでいるのです。

このモジュールの主な目的は、教育の文脈における問題解決と意思決定のために、情報リテラシーと図書館スキルとデジタル・リテラシーを理解しスキルを習得することを目的としています。このモジュールは、教師が *情報の概念・情報リテラシー・デジタル技術* と、今日の社会で利用できる幅広い情報源へアクセスし利用するスキルの関係性について理解することを意図しています。このようなスキルを身につけることは、情報へのアクセスを通して生涯学習の機会を手に入れることができ、その結果、教師は知的生活活動へ継続的に参加することができるようになります。

## ユニット

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 情報リテラシー（IL）の概念と応用</li><li>2. 学習環境と情報リテラシー</li><li>3. デジタル情報リテラシー</li></ol> |
|---|

## ユニット1：情報リテラシー（IL）の概念と応用

時数：2時間

### 主要項目

- 情報と情報リテラシーへの導入
- 情報リテラシーの鍵となる概念
- 情報化社会と新しい能力のインパクト
- 情報リテラシーの基準と応用
- 情報リテラシーの段階

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 知識情報社会における、情報の役割と重要性と情報リテラシー・スキルの必要性について説明できる
- 情報リテラシーを適用できるすべての領域の、段階や主な要素についての理解を説明できる
- 印刷物または電子的な、一般的な情報源を確認したり探したりすることができる
- 情報リテラシーの基準を分析できる
- 情報ツールと情報源の、倫理的で責任ある利用について確認し、議論することができる

### 授業方法と活動

21世紀における「情報」「情報リテラシー」「ICT」「鍵となるスキル」といった用語は、しばしば知識情報社会についての議論の際に使われます。市民は社会に参画して貢献するために、知識、スキル、態度といった新しいコンピテンシーを要求されるのです。授業に入る前にこれらの単語について理解する必要があります。はじめに、情報の概念について明確に理解しなければいけません。

### 情報の定義

以下の情報の定義について議論をしましょう：

- 情報とは、人びとが利用できる形式で表すために、集められ、処理され、解釈されたデータのことです。
- 情報とは『我々を変えるものだ』（スタッフォード・ビーア、1979）
- 情報とは『人の意識に達して、知識の構築に貢献するものだ』（Blokdjik と Blokdiik、1987）
- 『情報とは、現在または未来の行動や意思決定のために形成されたデータであり、それは受け手に意味があり、現実もしくは知覚された価値でもある』（デイビスとオルセン、1984）

これらの定義には、どんな共通点がありますか？あなたは、これらが 21 世紀においても妥当であると思いますか？情報についての他の研究での定義を探して下さい。あなたは、より幅広い意味で説明される定義を見つけられましたか？

#### 情報リテラシーの定義

「情報リテラシー」という用語を定義してみましょう：

- 「情報リテラシーは、情報化社会における基本的な人間の権利である」（アレクサンドリア Proclamation、2005）
- 情報リテラシーとは、すべての領域の仕事や業務において、最も倫理的で、効率的で、かつ効果的に、情報を確認し、評価し、使うために必要な個々のコンピテンシーの組合せである。
- 情報リテラシーによって、人びとは ICT（情報通信技術）を適切に利用できるようになる。

批判的思考について定義しましょう。批判的思考を用いて情報の分析、統合、評価の役割について議論しましょう。学生の日常生活において、意味や価値のある事例を報告しましょう。

情報リテラシーの段階／要素は下記を含む：

- 情報ニーズを確認／認識すること
- 情報源を特定すること
- 情報を検索して見つけ出すこと
- 情報の質を分析し評価すること
- 情報をまとめ、記録する、もしくは保管すること
- 倫理的、効率的、効果的な方法で情報を使うこと
- 新しい知識を創造して、伝えること

一般に、情報リテラシーの段階／要素について議論しましょう（ウッディ・ホートン Jr. (2007) を見なさい）

情報リテラシーの理解 — Primer パリ、ユネスコ、ページ 9 - 13 とアネックス B)

教師は各々の情報リテラシー・プロセスの段階／要素で必要になる主要なスキルのチェックリストを準備しましょう。どのように異なる文脈での問題解決に応用しますか？どのように問題解決や意思決定のための情報ニーズを確認して、実際に決定を下しますか？（例えば、金融問題を扱う経済的な助言・情報）

情報源は、おおまかに 3 つのグループで分類することができます。教師にこれらの情報源を教えたいので、同様の情報源の例をあげるように指示しましょう。

#### 知識情報社会

今日、世界中の仕事のやり方について重要な変化が起きています。急速なテクノロジーの進歩は情報と知識を経済、社会、政治、文化、医療を動かす動力となりました。この現象から発生したものは、いわゆる情報もしくは知識社会と呼ばれるのです。

- 図書館で、またはインターネットを使って「情報社会」という言葉を検索しましょう。情報社会において鍵となる仮説を述べましょう。私たちが生きている時代における生活や

学習と、それらの仮説がどのように関連するのかを議論しましょう。同様に『知識社会』という言葉についても検索し議論しましょう。もし、あなたが何らかの調べものをしたときに、2つの言葉の共通点は何であると理解しますか？

■受講者は自らの知識に基づいて、図書館スキルを含む情報リテラシーについてどのように考えているのかを書きましょう。これらの技術を持つことが、なぜ情報社会を生き残ることと関連するのか、その理由を5つリストにしましょう。

・情報、情報社会、ICTs、情報過多とメディア・情報リテラシー（MIL）の関係をまとめた図（必要に応じて注釈を記述すること）を描いてみましょう。

■生涯学習の観点から、特に学生が卒業し専門のレベルになっていく過程で、情報リテラシーのレベルがどのように変わって／増加するのか、受講生で議論しましょう。情報と知識生産のサイクルについて議論しましょう。社会における情報提供者の役割、機能そして責任について分析しましょう。どのようにICTの活用によって情報リテラシー・スキルが習得されるのかを議論しましょう。

■何が学生の情報リテラシーを形成するのかを述べましょう。

■市民社会、教育セクター、そして仕事と経済活動において、どのように異なる種類の価値が作り出されるのか、それらに共通する特徴、使用法、健康や幸福の価値について比較・対比しましょう。

■以下の1つを選んで、研究と議論をしましょう：

・情報とは、行動または意思決定のためのインプットであり、単にデータの移動だけではありません。（Towards Literacy Indicators、ユネスコ、2008、14ページを参照）

・情報の提供とアクセスは、力と社会支配の源です

・情報リテラシーは、ICTとは別の技術を必要としますか？例えば、人びとはICTがない場合に情報の読み書きができますか？

■情報に対する文化的な態度について議論しましょう。情報はあなたの社会でどのようにみられて、評価されますか？例えば主要な新聞のような印刷された情報は、電子メディアによって作られた情報と比べて、どのようにみなされますか？情報と権力と活字メディアとデジタルメディアの間にはどのような関係がありますか？この作られた情報の背後にいるのは誰ですか？この情報の知識は重要ですか？それは、なぜですか？受講生に次の活動を提案してみましょう。

■例えば新聞、雑誌といった活字メディアの情報の価値と、それらの保存、検索、使用にかかるコストを評価しましょう。その調査は以下の問題にも対処しなければなりません：生産による利益に基づく価値。利用できる、または利用できない情報を基盤とした現実の価値。利用者が情報を利用できなかった時の結果。

■情報リテラシー・スキルは、どのように闘病、雇用創出、教員の教育実践の改善に関与しますか？

・インターネットか学校図書館、またはその両方を使って、公民、科学、社会、歴史または地理といった教科で、調査をするための問題や課題を確認しましょう。あなたの研究の結果を、パワーポイントを使って発表しましょう。プレゼンテーションが終わってから、次のことを考えましょう：あなたはこの項目で得られた幅広い情報から、提示したいものをどのように選びましたか？あなたはどのように、話題の上で利用できる多種多様な情報から何を提示したいかを選びましたか？さらに必要だった情報で、あなたが入手できなかったものは何ですか？そしてそれは、あなたのプレゼンテーションにどのような影響を与えましたか？最後に、あなたが集めた情報をこのプレゼンテーションのために変換しましたか？どのように、そして、なぜそうしたのでですか？

## ユニット2：学習環境と情報リテラシー

時数：3時間

### 主要項目

- Big6－6段階で問題を解決する情報ガイド
- 図書館の利用
- 学習環境と情報提供者

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 学習のための情報伝達と情報の違いを理解できる
- 情報を組織するうえで鍵となる側面についての理解を記述し示すことができる。すなわち、情報と知識を見つけるためのスキーマ（例えば図書館収集分類、目録、要約、参考文献、データベース、その他）を示すことができる。
- 学習のために効果的に図書館を使うことができる。－ 図書館が研究に関する時事的問題を示す機会を評価できる
- 問題解決のために Big6 の段階を適用することができる。

### 授業方法と活動

情報リテラシーと問題解決のための下記の下記の6段階のフレームワークについて考えるよう、受講生に聞いてみましょう。（フレームワークの詳細な内容は、このユニットの終わりの表を参照しましょう）：

1. タスクの定義：情報問題を定めて、必要な情報を確認する
2. 情報探索の戦略：可能性があるすべての情報源をから、最高の情報源を選ぶ
3. 探してアクセスする：情報源を探して、その中から情報を見つける
4. 情報の使用：情報を知覚して（例えば、読む、聞く、見る、さわる）、関連した情報を取り出す
5. 合成：複数の情報源から情報を組合せ、情報を提示する
6. 評価：作品の効果と、過程の効率を判断する

・このフレームワークと他の情報サイクル分類（例えばウッディ・ホートン Jr. (2007) によって提供された手順や、情報リテラシーのための『ブルームの改良した分類法』）と比較してください。

情報リテラシーの核となる要素としての、Big6の6つのステージについて、あなたは納得しますか？もし、納得できない場合、何を追加したいですか？また、それはなぜですか？実際に、示されたこれらの6つのステージが、順番通りに起こると、あなたは考えますか？

・このユニットの最後に載せた表の、情報問題解決プロセスのそれぞれの段階にそって受講生に説明しましょう。そして、その表のすべてのトピックスと問題の概要を説明するために十分な時間を確保しましょう。

■あなたの学校図書館（またはあなたの都市または町の主要な図書館）で、教育（例えば教師教育、特殊教育、比較教育など）に関する、印刷された、または電子フォーマットの雑誌論文へアクセスしましょう。あなたが雑誌論文の中からさらに学びたい話題を確認しましょう。この論文で鍵となる発見と問題についてまとめましょう。この情報は、教師と

しての専門的な活動にどのように役立ちますか？この情報は、あなたの国の文脈でも応用することができますか？もし、そうであれば、どのようにこの情報を使いますか？

■あなたの大学または学校の図書館司書に会って、教師が図書館を最大限に活用するために必要な情報スキルについて議論しましょう。図書館であらゆる種類の情報源を利用する必要がある課題を受講生に課しましょう。彼らが図書館で得た情報と他の情報源（例えばインターネット）で得た情報とを比較させて、課題解決に関して図書館の有用性を評価させてみましょう。

■情報リテラシー・ニーズのための学校環境を評価して、学生の情報リテラシーを高めるための提案をしましょう。

■Big6と情報問題解決：話題の、または時事問題（例えば投票権、民主主義、HIV/エイズなど）を調査するために図書館の情報資料を使いましょう。この話題を調査するために、Big6 ステージを適用しましょう。

■興味のある話題にアクセスするために、コンピュータ技術を活用しましょう。そして、表または図で原文または統計の情報を示しましょう。図書館資料から集めた情報とインターネットから集めた情報を量、質、有用性の点で比較しましょう。

■ラジオや携帯電話の利用が、どのようにあなたの国での情報作成と使用の様相を変えているかについて、エッセイを書きなさい。パワーポイントを使ってあなたの調査結果を発表しましょう。

表：情報リテラシーと情報問題解決のための6段階のフレームワーク

ステージ	項目／質問
ステージ 1 情報ニーズと情報問題の定義	<p>私は何を見つけないのか？</p> <p>私が解決しようとしている問題は何か？</p> <p>私は、その問題の性質と、研究された話題を理解しているか？</p> <p>私の情報ニーズや問題を明確にできるか？</p> <p>主題について私はどんな知識を持っているか？</p> <p>主題に関して私はどれくらいの情報が欲しいか？</p>
ステージ 2 情報探索戦略	<p>私がこの情報を見つけるためには、どれくらい時間がかかるか？</p> <p>どこで、私は情報を探さなければならないか？教師は特定の種類の情報のために、最適な情報源にたどりつかななければならないのはなぜか？文脈によっては、下記のことを含む。(i)第1の情報源。それは、解釈されないオリジナルの情報源（例えば、研究報告書、領収書、スピーチ、電子メール、原版、原稿、写真、日記、個人的手紙、口承文学、インタビューまたは外交記録）。(ii)第2の情報源。それは情報提供者によって提供される。そこでは、情報は解釈され、分析され、まとめられる（例えば学術的な本、雑誌論文、雑誌、批評または解釈）。(iii)第3の情報源。それは、編集物、目録、または他の組織化された情報源（例えば要約、参考文献、ハンドブック、百科事典、目録、年代記、データベースなどを含む）。</p> <p>私は、物理的な図書館、インターネット（デジタル図書館を含む）、博物館、公文書館などを探しているのか？</p> <p>私は、誰に助けを求めることができるか？</p>
ステージ 3	<p>ここでは、ステージ2で述べた情報源から効果的に情報を捜す方法を教える。</p>



探してアクセス	これは以下の内容を含む：1) 特定のフィールド（例えば、学生の出身国）で、一般的な検索と専門検索を含むインターネットを捜す際のヒント：ドメイン名（例えば.edu、.gov、.orgなど）を理解すること。写真と音声や映像を見つけるためにWebを探す。アカデミックなウェブサイト（例えば、Google scholar）で検索する。2) 本の情報を探す時は目録と目次を、PDFなどの電子ファイルから情報を探す時は検索を使いましょう。3) 図書館を使いましょう。図書館カタログ、定期刊行物、目録、要約とレファレンス・ブックを探しましょう。4) AGRICOLA、AGRIS/CARIS、EBSCOやExpanded Academic ASAPのような評判の良い、または学生の国や地域の他のデータベースを検索しましょう。データベースでキーワード検索する際のヒント：同義語を使う。タイトルや筆者名で検索する。検索演算子（“and”“or”“not”）でキーワードをつなげる。トランケーション（前方一致、後方一致、中間一致）やワイルドカードを使う。日付、言語、出版の種類、査読の有無によって絞り込む。そして、5) 必要な情報を自動的に受け取るためにRSSリーダー（Webサイトの更新内容を自動的に取得するアプリケーション）を使いましょう。
ステージ4 批判的な評価	書籍やWebサイト、その他のオンラインにある情報の信頼性と信憑性や質を評価／実証するための評価基準の必要性。
ステージ5 合成	何がテーマか？ 私のテーマは何か？これは私が解決したい問題と、どのように関係するのか？ どのように、私は複数の情報源から関連した情報を効果的に組み合わせるのか？ どのように、私は情報を発表するのか？ 私が利用できるツールは何か？ 私はどんなツールを必要としているか？
ステージ6 情報の使用、共有、配布	私が問題を解決するために見つけた情報を応用すること 利用できる参考文献／リファレンス・ツール（例えば zotex、refwork など）を使って、情報源を引用して／記録すること 同じような情報ニーズまたは問題を持っている他者と情報を共有し、共同制作し、情報発信するためのツール（例えば Google Documents、wikis、Slash など） 著作権と剽窃を理解すること

### ユニット3：デジタル情報リテラシー

時数：3時間

#### 主要項目

- オンライン情報の性質
- コンピュータのハードウェアとソフトウェアを調べる
- デジタル時代の著作権法。コンピュータソフトと電子データを守る
- 機会翻訳や講演を活字にして記録することを含む、デジタルサービス
- インターネットを使った学び（例えば e-learning）
- デジタルプレゼンテーションと電子化された規格

## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- デジタル情報の作成、記録、送信、配布と保存の各段階における、デジタルとアナログの違いを説明することができる
- ワープロ、ファイルストレージ、離れた場所にある情報源へのアクセス、そして人間同士のコミュニケーションのために生産ツールの基本的な機能を使うことができる
- 情報技術をアカデミックな場面や個人的な体験において、再定義するために使うことができる
- クリエイティブ・コモンズと著作権ライセンスを含む著作権法を理解し、適用することができる
- 検索テクニック（検索エンジンやコンテンツ提供サービス）を使ってオンラインで情報を検索できる
- 情報提供者（例えば、デジタル情報を保存する図書館、博物館、公文書館）の役割を理解している

## 授業方法と活動

■デジタルフォーマットで情報を保存することは、アナログな形式で保存するとは異なり、さまざまなデバイスからアクセスできることを可能にする。この柔軟なアクセスのためにデジタル化は重要であり、そしてまた、デジタル技術のために情報スキルを学ぶ必要があることは明白です。基本的に、デジタル・リテラシーとは、デジタル技術を使用して情報を分析・発見・組織・評価・作成し、使いこなすことを意味します。デジタルフォーマットとしてデータを保存することの利点（効果的な発信、保存、検索、操作、互換性など）について議論しましょう。

■受講生がコンピュータやソフトウェアについての知識をあまり持っていない、もしくはないのであれば、オンラインでもオフラインでもよいのでコンピュータについて学ぶ講座を計画しましょう。ハードウェア、ソフトウェア、ネットワークとサーバーの基本を理解できるように、受講生に説明しましょう。これには、基本的なキーボードとマウス操作、拡張子の種類と保存方法も含まれます。受講生は基本的なオープンソースソフトウェアや安く入手できる技術についても知らなければなりません。教師に市販されている有名なソフトウェアと人気のあるコンピュータハードのリストを提供しましょう。教師は、指定した市販されている物と同様の機能を持つ、オープンソースソフトウェアや安いコンピュータハードのリストを、インターネットを検索させて少なくとも2つは作成しましょう。それぞれの長所と短所を、可能な限り批判的に相互評価しましょう。

## 活動

■インターネットと他のオンライン資料（例えば特定の研究トピックに関する情報を集めたデータベースや電子図書館）を検索しましょう。検索の目的に合致するよう、情報源を減らしましょう。検索キーワードは論理演算（例えば”and（そして）”，”or（または）”）を使って、どちらが良い結果になるのか、またそうなる理由について考えましょう。

■学生が評価や宿題のプロジェクトのために、事前にさまざまなデジタル情報資料を使う活動を提案しましょう。体が不自由な人たちが、デジタル情報へアクセスするために提供される新しい技術（例えば、ウェブ・アクセシビリティやアクセスできるフォーマットでのデジタル文書作成）について議論しましょう。

■Web サイトが教師教育または他のどんな教育プログラムを配信するのに用いられるのか研究しましょう。そのサイトでは、情報がどのように組織されて、アクセスされるのか見直しましょう。オンラインではどんなデジタル情報資料が使われていますか？どのようにデジタル情報資料をコース教材としてまとめていますか？このサイトを使って、それがどれくらい学習の役に立つのか、そして限界が何であるかを体験しましょう。そして、利点と欠点について議論しましょう。

■個人または個人々のコラボレーションによってまとめられている、さまざまな「ブログ」や「wiki」へアクセスしましょう。どんな情報交換がこれらのオンラインメディアで行われていますか？これらの情報サービスの目的は何ですか？誰が情報を提供していますか？あなたは、これらに情報を提供している人びとの動機が何であると考えますか？

■教育に関係する wiki サイトをみて、どのように教育コースやカリキュラムを配信しているかを分析しましょう。教育の時事問題（例えば、小学校における読書や基本的な計算力の改善）を扱う wiki サイトを準備しましょう。wiki 上で、教員研修の評価について議論するフォーラムを用意し、情報を共有する利点と限界について考えましょう。

■あなたの国の教育に関する話題をブログに書いてみる実験をしてみましょう。これは、関心と興味を集める時事問題でなければなりません。例えば、貧困社会の小中学校における教育アクセスの改善。学習の質を向上させるために、生徒が多様な情報へアクセスすること。知識と情報が増大する世代で、なぜ貧しい人がより貧しくなるのか。といったことを取り上げることが出来るでしょう。

■学生の視点から、どれをデジタル情報として保存しなければいけないか、議論しましょう。主となる選択基準と利用できる技術的な解決方法は何ですか？そして、どのように継続性は保証されますか？この保存の問題には、何か別の側面がありますか？

■デジタル情報の保存のために利用できる国際文書（例えば、ユネスコのデジタル遺産の保存に関する国際憲章、デジタルアーカイブ、保管ガイドライン）を確認しましょう。

- ・世界遺産図書館のウェブサイトへアクセスしましょう。
- ・例えばハイチ地震のような自然災害の文脈において、文書遺産を保管し促進することの重要性について議論しましょう。また、ハイチの国立公文書館の記録管理官によって行われた仕事について議論しましょう。地震後 2010 年 1 月のハイチの状況を例示する記事を見つけましょう。

- ・ウェブ公文書館がなぜ必要か、そして、どのように行われるのか学生に尋ねましょう。

### 本モジュールに関する資料

■<http://dis.shef.ac.uk/literacy> このサイトは、情報リテラシーの特徴を論じています。そして、関連するウェブサイトへのリンクと情報リテラシーの情報源を提供しています。

■UNESCO. 2008. Towards Information Literacy Indicators – conceptual framework paper. Paris, UNESCO

■<http://www.big6.com>. このウェブサイトは、情報リテラシーのステージに関して、多くの情報源を載せています

■Gaunt, J., Morgan, N., Somers, R., Soper, R., and Swain, E. 2007. Handbook for Teaching Information Literacy. Cardiff, Cardiff University

## モジュール9：コミュニケーション、MILと学習-モジュールの頂点

「中身を変えることは、教育から変えることを要求する」アノニマス

### 背景と根拠

メディア・情報リテラシー(MIL)におけるカリキュラムは、現代の学習理論から形成された広い意味でのコミュニケーションとして考えられるべきです。教えることと学ぶことは密接に関係していて、コミュニケーション過程の部分同士を統合したものです。実際に、どちらかの部分だけでは効果がありません(Ndongko,198)。教師と生徒は、意識的、もしくは無意識に、コミュニケーション過程の基本的要素だったり、時には複雑な要素を授業に使います。

マスメディア(ラジオ、テレビ、新聞)のような新しい技術が授業に導入されると、教えることと学ぶことに変化が迫られます。教師と生徒が、MILの技能を得ることによって、教育の環境を豊かにし、教えと学習の過程をよりダイナミックにするチャンスが与えられます。

教師と生徒が、メディアと多様な情報提供者を利用して相互作用を行うことは、民主的であり多面的な学習環境を作ることを助け、さらに知的創造性を高めることも助けます。授業で発揮されるこうしたダイナミックな力に気づくことは、学習理論における認知、メタ認知的な過程に注目することになります。

このモジュールは、コア・モジュールの最後であり、これまでのモジュールすべてに渡るものです。ここでは、コミュニケーションと学習(学習理論を含んだもの)の関係を明らかにして、さらにMILがこの関係をどのように支えるかを示します。最後に、MILのための環境をつくることに助力するための変化について話し合います。

### ユニット

1. コミュニケーションと教えることと学ぶこと
2. 学習理論とMIL
3. 学校でMILのために可能な環境を進めるような変化の管理

## ユニット1：コミュニケーション、教授と学習

時数：2時間

### 主要項目

- コミュニケーションの定義
- コミュニケーションの基礎理論
- コミュニケーション過程としての教授学習を明らかにし、MILの知識がこの過程をどのように向上させるか
- MILを通してさらにMILについて教える方略

## 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- コミュニケーションについての基本的理解を示すこと。
- コミュニケーションの基本的な理論、さらにMIL技能の応用を考慮した教授学習過程との関係について、確定し分析すること。

## 授業方法と活動

もしわれわれが授業で、メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者（インターネットや新しい技術を含む）を使っているならば、教える方法について次のように考えてみる必要があります：メディアと多様な情報提供者をどの様に使っていますか？こうした情報が生徒とやりとりされるときに、どのような影響を与えますか？

コミュニケーションモデルは、教授学習の経験でMILの位置を概念化するための枠組みを提供することができます。このモデルは、授業で教師と生徒とメディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者の役割を詳細に検証する機会を提供します。多くのモデルには、次にあげた共通の要因があります(Shannon and Weaver,1948; Schramm, 1954; Berlo, 1960):

- 送り手（発信元/源泉）
- メッセージ（内容）
- 流通経路（メディア）
- 受け手（反応者/解読者）
- フィードバック（送り手から受け手へ、循環するときは、受け手から送り手へ）

このモデルがあなたの授業での学習でどの様に应用されているかを確認しましょう。教師はどの役割にあたるのでしょうか？生徒はどの役割になるのでしょうか？こうした役割によって形成されるのはどのような学習経験でしょうか？教授学習過程におけるフィードバックの過程はどのようになっていますか？この過程を改良するために、MILの知識をどの様に役立てますか？

あなたの授業を受けている生徒が、情報を受け取る際にその情報の基盤（プラットフォーム）を批判的に検証する機会について考えましょう。これに関連するのは、メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者について、さらにそれを通して教えるということはどう考えるかということです。あなたの授業で生徒はどの様なメディアを通して情報を受け取っていますか？こうしたメディアはどのように教授学習の経験に影響しますか？あなたの授業で生徒がアクセスしているメディアや情報源を確認しましょう。カリキュラムの中に、こうしたことを入れるために、選択した過程を理論的に説明しましょう。

MILについて教えるということは、メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者について生涯学習が果たす役割、そして情報とメッセージ（例えば、「メディアと技術」が授業の科目になること）を伝達し形成することについて、敏感になり、分析することが求められます。メディアと多様な情報提供者を通して教えることは、教師自身の一部の役割と教授学習過程におけるメディアと技術の役割に敏感になり、分析することを求めることです。言い換えると、授業でメディアや技術を通して何が教えられるかです。技術やメディアの利用を通して特別な話題や主題が教えられますか？教師は、MILの技術を、どのように教えることに応用できますか？

MILについて教えること、さらにメディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者を通して、教えることの一般例を理解しましょう。あなたの授業で、こうした「について」と「を通して」の授業方法を使う活動/例を記載しましょう。こうした授業方法が生徒の学習経験に与えるものは何でしょうか？

## ユニット2：学習理論とMIL

### 主要項目

- 教育学とMIL
- メタ認知とは何か？
- メタ認知と MIL: リンクを作る

### 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- MILを学ぶ生徒のために適切な教育的方法を開発すること
- 生徒のためにメタ認知的方略を確定して開発すること

### 授業方法

- メディア・情報リテラシーのエッセンスとなる次のMILスキルを考えましょう。

- ・タスク定義
- ・情報検索
- ・情報の所在とアクセス
- ・メッセージと情報の分析
- ・情報の利用
- ・統合
- ・評価

生徒があなたの授業でこうしたスキルを開発して示せるような方法を確定しましょう。これが可能となる特定の教育的な方略や活動を記載しましょう。

- こうした方略と活動をまとめたカリキュラムの学習計画や概要を作りましょう。MILで単独の学習/概要の作成、あるいはMILを既成の科目に統合する学習/概要の作成を考えましょう。生徒がこうしたスキルをうまく示すために、教師が必要とする基本的な配慮や配置を考えましょう。
- 前のユニットで示されたコミュニケーションモデルを考えることで、メディア、図書館、公文書館、多様な情報提供者が、あなたの授業/ユニットの概要において果たす役割を説明して理由を述べましょう。教師としてあなたが期待されるのはどのような役割でしょうか？あなたの生徒は何の役割を利用できるのでしょうか？こうした役割は学習過程をどのように強化するのでしょうか？
- 生徒が学習者として成功経験を得るためには、メタ認知の知識とメタ認知の方略が重要です。メタ認知は「認知についての認知」あるいは「知識についての知識」として定義

することができます。このメタ認知は多くの形式を取ることができ、学習や問題解決のためのある方略をいつ使うとか、どのように使うとかについての知識を含んでいます。実際には、この認知能力は、自分自身の認知を統制し、考えたり学習したりする可能性を最大限にし、一般的な倫理/モラルの規則を評価するために使われます（ウィキペディアより）。

- 前に出てきたMILのスキルのリストを調べましょう。MILのスキルのそれぞれから、生徒が自分の学習経験をサポートするために使うことができるメタ認知的方略をあげて記載しましょう。例えば、タスク定義は概念地図を使うことでサポートされ、メッセージと情報の分析は、批判的な質疑を伴った情報テキストの様々な部分について、これらを分類する図表によってサポートされます。
- あなたが選んだモジュールからいくつかの活動を選んでください。生徒がその活動を完成するために求められるスキルを特定しましょう。授業外で生徒がメディアと多様な情報提供者とともに行う活動による学習を転移させるために、メタ認知がどんな役割を果たしますか？
- モジュール1のユニット4でMILを教えるための授業方法を参照しましょう。あなた自身のカリキュラムの文脈で、自分の生徒を想定して、ある方法を選んで採用し、開発してみましょう。このやり方は、コミュニケーション理論とMILを学習経験にどのように統合するのでしょうか？この方法は、あなたのカリキュラムの目標とどのようにつながるのでしょうか？生徒は成功していることをどうやって知るのでしょうか？（例えば、計画における評価の時期と、授業方法のどこが一致しているのでしょうか）
- MILスキルの開発において図書館と博物館の役割を考えましょう。こうした施設において授業方法がどのように使われるかを示すような活動を企画しましょう。これらの施設がどのように特徴的であるか、教授学習経験に建設的な影響を及ぼしうるかを考えましょう。
- このカリキュラムのひとつのモジュールあるいはあなた自身の研究からの活動に基づき、MILカリキュラムが分化した教授学習の機会を提供する方法を説明しましょう（例えば、感覚的学習、視覚的学習、聴覚的学習など）

### ユニット3：学校でMILのための有効な環境にするための管理

#### 主要項目

- グローバルなメディア・情報リテラシーの推進：世界中の活動、政治的開発など
- MILに着手するために学校に求められる効果的な環境
- MILを学校に統合することで直面する困難と、こうした困難を乗り越えるための工夫

#### 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 地域的・国際的に実施するMILの戦略を理解し説明する

- 利害関係者のグループにメディア・情報リテラシーを促進させる
- 学校にMILの導入を計画する時に考えられる主要概念を描く

### 授業方法

- 検索エンジンや他の資料を用いて、教師教育の機関で現存するメディア・情報リテラシーにおける計画や企画、取り組みを探してみましょう。国内・国際的な例を考えましょう。一つの例を選び、キーとなる領域のある場所を確定しましょう。MILを含むこのカリキュラムは、既存の計画とどのように異なりますか？この計画はどのようにして、教師がMILに興味を持つための資料としてずっと受け入れられているのでしょうか？
- MILの目的をサポートする協会や組織を探してみましょう。こうした計画を教師に提供するための情報や資料（人や物）には何がありますか？
- MILのコースや計画を確実に成功させるために、多くの専門家が教材を開発してきました。そのうちのいくつかは次にあげてあります。このリストがあなた自身の状況に適用することができる方法を説明してみましょう。あなたの部署や機関でMILを確実に成功させることができるように、その他の提案をリストに加えてみましょう。

おすすめするもの：

- ・内容を確定する
- ・計画と政策レベルで参加者と支援者を確定する
- ・実施/統合などのための方略計画の開発
- ・MILを促進するための計画の開発
- ・支援する機関/協会などの確定
- ・利用できて請求できる資料の確定
- ・MILコースと計画のための評価ツールの開発

このリストは生徒のために計画が成功する基準を考えると、変更できるでしょうか？ここで他に付け加えることがあるか考えましょう。

- あなた自身のコミュニティの教育的ニーズを考慮した場合、既存のカリキュラムにどのように導入することができますか。あるいは独立した科目としてどのように開発することができますか？その長所と短所は何ですか？例となるモジュールを引用しましょう。
- MILを促進するために、あなたの機関の政策決定者、カリキュラム編成者、教師のそれぞれに向けた計画をつくりましょう。それぞれの団体に優先的なことや要求は何ですか？MILカリキュラムがこうした人びとの要求を明らかにするのにどのように役立つかを説明しましょう。ここに含まれ得る他の関係団体を見つけましょう。その団体はMILを促進するためにどのような役割を取ることができますか？

### 本モジュールに関する資料

- University Library Service. 2009. *Handbook for Information Literacy Teaching*, third revision
- Paris, UNESCO. 2003. *Media Education in the Pacific: A Guide for Secondary School Teachers*
- Teaching information literacy through learning styles: The application of Gardner's multiple intelligences*. Intan Azura Mokhtar, Wee Kim Wee, School of Communication and Information (WKWSCI) at Nanyang Technological University (NTU), Singapore, 2008
- Big6. 2010. *Teaching Information Literacy Through Literature*, Big6 eNewsletter 11.1, 4. [www.big6.com](http://www.big6.com)



- Shannon, C. and Weaver, W.(1949). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press. (植松友彦訳『通信の数学的理論』ちくま学芸文庫,2009)
- Schramm,W.(1954). How communication works, Shramm,W.(ed) *The Process and Effects of Mass Communication*. University of Illinois Press.
- Berlo.K.D.(1960). *The Process of Communication: An Introduction Theory and Practice*, Holt, Rinehart and Winson, Inc, New York. (布留武郎・阿久津喜弘訳『コミュニケーション・プロセス—社会行動の基礎理論—』協同出版 1972):
- マクウェール/ウィンダール、山中正剛・黒田勇訳『コミュニケーション・モデルズ—マス・コミ研究のために』松籟社,1986

# ノン・コア・モジュール

## モジュール10：読者／視聴者

時数：8時間

### 背景と根拠

私たちはみな、メディアの読者／視聴者としての経験をもっています。子どもも大人も、メディアとコミュニケーション活動に毎日多くの時間を割いています。これまで、読者／視聴者は同じテキストであれば同じように解釈するという、受動的な個人の集まりであると考えられていました。より正確に言えば、主に2種類のメディアの読者／視聴者研究がなされてきました。1つめは、メディアの消費者、もしくはメディアとコミュニケーション産業が「ターゲットとなる・読者／視聴者」と説明していることについての研究です。2つめは、情報の需要理論、つまり読者／視聴者は情報を積極的に読み、メディア・情報テキストを解釈するという理論に基づいた研究です。

ターゲットとなる読者／視聴者は年齢、収入、性別、興味などの特定の特徴によって定義づけられる読者、視聴者層のことで、メディアと関連組織がコンテンツを開発し、メッセージを形成するためにターゲットとなるとされる特定の集団を意味します。

例えば、広告主は特定の層やターゲットとなる読者／視聴者が商品にアクセスできるように時間や空間を買うのに気を使います。テレビ産業では、広告主は自分たちの商品を買いたいと思う読者／視聴者の興味を引くような特定の番組があれば、放送局からその番組内のコマーシャルの時間を買うのです。

私たちがメディアのターゲットとなる読者／視聴者とみなされている一方で、毎日見聞きするメディア・テキストへの反応は、個人的・社会的知識やテキストに移入する経験に基づいています。私たちがメディアからメッセージや情報を受け取る時は、個人的な思想や価値観を通じて解釈するのです。

しかしながら、私たちが実際にテキストの意味を交渉的に読み取り、受け入れる情報とそうでない情報を区別することは大いに可能でしょう。映像や写真（カメラアングルやショットの距離、編集など）において意味がどのように構築されるかも、読者／視聴者がそれぞれ異なった解釈することに影響しています。

研究者は、雑誌の読者が1ページを読むのに2秒程度しかかからないことを発見しています。テレビの場合、典型的な「スポット」コマーシャルは15秒か30秒で、多くの視聴者はコマーシャルの時間を使って、同じ「場所」で数十秒、雑誌を「めくっ」たり、インターネットを「閲覧」したりしています。今日の消費者に素早く訴えかけようとするため、メディア・テキストの制作者は、社会層や「心理学」の調査、つまり人びとの態度、信条、需要、ニーズの分析に基づいて、強く感情に訴えかける広告をつくろうとします。確かに制作陣は個人がどのようにメディアに反応するのかを予測することはできませんが、それらの調査は多数の集団がどのように反応するかということについて良いアイデアを提供するでしょう。

なぜ私たちはメディアの読者／視聴者について学ぶのでしょうか。読者／視聴者研究は、性別、年齢、社会集団といった異なる人びとによってどのように重要な問題が解釈されるのかを説明する助けになります。また、私たちがテキストの制作者と読者／視聴者の関係を理解し、どのように制作者が特定の方法で製品を読み取ってほしいのかを理解する助けにもなります。さらに、若者が学校の外でどのようにテキストの意味をつくりだしているのかを理解することもできるでしょう。この情報化の時代において、読者／視聴者研究は、私たちがどのようにメディア・テキストをつくり、より効果的に他の読者／視聴者とコミュニケーションするのかを考える助けにもなるのです。

このモジュールでは、いくつかの主要な問いについて学びます。その主要な問いとは、制作者・著者の背景はどのように個人々のメディア・テキストの理解に影響しているか、テキストの構成は解釈の道筋をどのように導いているか、個人々はメディア・テキストの意味をどのように読み解いているか、読者／視聴者は日常生活においてメディアをどのように使っているか、といった問いです。

## 主要項目

- 読者／視聴者と市場調査
- ターゲットとなる読者／視聴者についての理解
- どのように読者／視聴者が意味を読み解いているか

## 学習項目

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 読者／視聴者の意識調査—ターゲットとしての読者／視聴者と積極的な読者／視聴者
- メディア・テキストの解釈の理由について理解する
- 読者／視聴者がどのように理解され、ターゲットにされるのかを分析する
- 読者／視聴者が、自らが消費し関わるメディアをどのように選ぶか説明する
- 読者／視聴者がメディア・テキストにどのように反応するかを分析し、その決定要因について説明する
- 制作者、メッセージと読者／視聴者の関係について検証する

## 授業方法と活動

人びとがどのように日常生活においてマスメディアを使っているかについての事例を収集し説明しましょう。情報、娯楽、調査、キャンペーン、理解のためのメディアの使用について考えましょう。教材となりうるような人気のあるテレビ番組や音楽をインターネットサイトから探してみましょう。それらの資料は読者／視聴者がどのようにメディアを利用し楽しんでいるのかについて伝えてありますか。それら資料は、制作者が意図しているであろうことと、どのように異なって利用されていますか。

- まったく異なる背景や時代の家族であれば、現代のテレビ番組やコマーシャルをどのように解釈するか、考えてみましょう。そのような家族は、今日のメディアの読者／視聴者についてどのようなことを言うでしょうか。
- インターネットを使って、いろいろな国における人気のあるテレビ番組に対する読者／視聴者の反応を調べてみましょう。それらの番組、主要登場人物、内容は、多様な読者／視聴者によってどのように「読まれ」、解釈されるでしょうか。
- テレビ番組のような、よく使われるメディア・テキストを通して伝えられるメッセージと価値観について分析してみよう。異なる社会集団（例えば年齢や民族的背景）の人びとが含まれている場合、もしくは男性と女性の登場人物の役割を逆にした場合、メッセージはどのように変わるでしょうか。
- インターネットを使って、広告主が用いる現代的な方略と、心理学や社会層といったターゲットとなる読者／視聴者について調べてみよう。広告の方法を説明し、ターゲットを分類し、今日の読者／視聴者についてどのような想定がなされているのかを考えてみましょう。
- 各分類に当てはまると思われる人びとにアピールするような広告を新聞や雑誌から集めてみよう。もしくは、何か1つの商品を選び、読者／視聴者のそれぞれの分類にアピールする広告の概要をつくってみよう。キーワードやイメージを各分類に対してどのよう

に用いるか考えてみよう。

- 映画やテレビ番組、新聞記事のようなよく知られているメディア・テキストに対して、対立する2つの読み方を提示しましょう。批判的な読み方に役立つような読者／視聴者の特徴や背景について考えてみましょう。読者／視聴者の特徴や背景は、メディア・テキストが読者／視聴者から受け取る多様な反応をどのように説明しているのでしょうか。
- 新聞を沢山調べるか、インターネットを使って、現代の映画のタイトルにアクセスしてみよう。タイトルとその映画の宣伝から、その映画の内容がどのようなものだと想像しますか。その映画のターゲットとなる読者／視聴者はどのような人びとだと思いますか。
- 今日の多くの映画館において、映画が始まる前に観客は多くの広告を見せられます。上述の活動を基にして、分析した映画の上映前にどのような宣伝が流れていると推測されるのでしょうか。
- 静止画、もしくは動画を使って、特定の読者／視聴者に向けて、あなたの学校を売り込むコラージュをつくってみよう。読者／視聴者に訴える適切なアイコン、シンボル、映像、口頭の説明、音楽、色、カメラショットやアングルなどの使用を考えてみよう。そのコラージュが対象とする読者／視聴者には、その学校のどのような子ども、保護者、学校の役員、政治家などが含まれているのでしょうか。
- あなたの地域における大学や専門学校がつくった学校の宣伝を検証してみよう。その学校の学生が宣伝に出てくる場合、学生はどのように見えるのでしょうか。その学生たちは何をしていますでしょうか。見せられた学校のイメージはその宣伝に含まれていますか。宣伝がリプレゼンテーションする学校のイメージはどのような印象を与えるのでしょうか。登場する学生は本物の学生ですか、それともモデルでしょうか。もし学生が登場しないのであれば、どのようなイメージが選ばれ、その組織についてどのようなことを言っているのでしょうか。その宣伝の分析に基づいて、誰がターゲットなのかを考えましょう。どのようなメッセージが伝えられているのでしょうか。
- 大きなメディア産業の外側に、独立したブランド、映画、テレビ番組、オルタナティブな雑誌が存在しています。それらのメディア商品にどのような社会的価値、芸術的価値、広告的価値が読者／視聴者に向けて発信されているかを分析しよう。制作者はどのようなことに気をつけて商品を生ろうとしているのでしょうか。
- 1つないしすべての以下の理由によって読者／視聴者がメディア・テキストを選び利用すると主張した、ブルマーとカツ（1974）の調査を調べてみよう。
  - ・転換：日常からの逃避
  - ・個人的な経験：テレビの登場人物や「家族」と自分を関連づける
  - ・個人のアイデンティティ：メディア・テキストに現れる行動や態度、価値を理解し、学習できる
  - ・調査：メディア・情報テキストを使ってあなたの周りの世界で何が起こっているのかを学び、天気予報、ニュース、選挙結果などといった日常生活に役立つ情報を集めてみよう。
- メディア・情報テキストを使って上記の理由を説明するような、あなたの人生やあなたの生徒の人生における特定の事例について確認してみよう。

## 薦められる評価

- 広告キャンペーンの概要を開発する
- MIL テキストの好ましい、もしくは対立する読み方
- 学校のイメージのコラージュ
- テキスト分析

## ■インターネットでの調査

### 本モジュールに関する資料

以下の資料は北米からの引用もしくは説明目的のためのものです。より関連性の高い資料は、このカリキュラムを学習する人間の地域や国の実情に合わせたものを探したほうがよいでしょう。

#### ■広告の時代 (*Advertising Age*) —[www.adage.com](http://www.adage.com)

産業的な出版、広告費、戦略の報告、ターゲットとなる読者／視聴者の調査など

#### ■説得者たち (*The Persuaders – Frontline*) —[www.pbs.org](http://www.pbs.org)

本番組は市場調査と広告の戦略が購買者に対する影響だけでなく、自分たち自身とその周りの世界をどのように考えているかを探究しています。90分のこのドキュメンタリーは、広範囲の世界の広告・市場調査の専門家と観察者を取材しています。アメリカ PBS のウェブサイトの6つの抜粋において、番組すべてを観ることができます。

#### ■かっこいい宣伝 (*The Merchants of Cool – Frontline*) —[www.pbs.org](http://www.pbs.org)

この番組は若者を含めた市場調査の世界、「かっこいい」探求者の仕事、「かっこよさ」の売り方を探究しています。

#### ■インターネットにおける映画データベース (*The Internet Movie Data Base*) —[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

産業化された国の映画とテレビを調べるためのもっとも包括的なサイトです。個々の作品について、レビュー、役者、ジャンル、市場調査、読者／視聴者調査などといった豊富な情報があります。

## モジュール 11：メディア、技術と地球村

### 背景と根拠

所有権とコミュニケーションメディアの管理の問題は、メディアのコンテンツと流通過程を規定するため、重要な問題です。自由に話し、自由に出版する活動を通じて民主主義を推進するジャーナリストでさえ、表現の自由とジャーナリストの独立は、ある程度メディアの所有者や雇用者の政治経済的関心に左右されるという批評家もいます。このような事例は、いくらかは水面下のことですが、その他の多くはあからさまになっています。定型化され組織化されたメディアの統制は、主に蔓延している政治的（そして地政学的）な現実と、潜在的には所有権の集中によって形成されます。これが地域的・地球規模での編集の独立性とメディアの多様性が重要である理由です。メディアの形態の複雑さが増していることから、もはやメディアは北から南に流れるだけでなく、南から北へ、南から南へ流れているのです。いくらかの影響力のある地域メディアは、国際的なメディアシステムの形態に変化してきています。

世界の大半の国々において、マスメディアという組織は商業的な民間企業です。その他は、私的に所有されており、非政府組織のように非商業的に運営され、なかには政府が所有し運営しているものもあります。放送分野においては、パブリック・サービス情報モデルの放送局が、商業的かつ政府所有のオルタナティブなメディアのあり方を示しています。健全なメディアの発展とは、コミュニティ所有のメディアが増加することでしょう。コミュニティ所有のメディアは、地域住民を運営に含め、社会の周辺化された人びとに声を与えているのです。

世界的な経済市場における技術の進歩は、越境的なメディア複合企業を参考にしつつ、グローバルなメディア企業の成長を促してきました。越境的なメディア複合企業の権力と影響力は、地理、経済、政治的な障壁を乗り越えています。グローバルなメディア企業は、地域レベルではこのような企業を含んでいます。独占禁止法があるにもかかわらず、それらメディア企業の融合は国内外のレベルにおいて合併や買収を促進しています。多くのマスメディアの組織は情報通信、ウェブ・アプリケーション、娯楽（映画とテレビゲーム）ビジネスなどを協力企業と行いながら成り立っています。このような連携によって新しくつくられたメディア企業は、グローバルな規模でメッセージ、イメージ、声が、印刷、放送、デジタルといった多様なメディア形態でもはや遠隔地の村にさえ届くという意味で、強力な存在になっているのです。

グローバルなメディアの出現は、挑戦と機会を与えています。文化の同一化の危険を示唆するコミュニケーション学者もいますが、そういったメディアが文化的多様性、多元性の機会をつくっているという声もあります。例えば地方のメディア・コンテンツが簡単に制作、共有、交換できるようになっています。グローバルなメディアは専門的な高水準の能力や資源も持っています。その上、グローバルなメディアを介して、気候変動、パンデミック（爆発的感染）、生物多様性維持の危機といった世界規模で進展中の課題に関して効果的にコミュニケーションすることができます。さらに政治経済的な抑圧によって消されてしまうような地方や国内の多くの物語が、独立したグローバルなメディアによって世界中に明らかにされています。

政治的な状況におけるメディア産業の影響は変化しています。新たなメディア技術によって、公的な場におけるメディア形態の広まりと同様に、大きな情報の経路が国内外の2方向にできています。これらはすべて寛容と理解を育んでいるのです。最も重要な課題は、メディアはどのようにして幅広い選択と自由を促進することができるのか、ということだ

す。

広く行き渡った商業的なメディアシステムは、広告が主な収入源であり続けているため、注目に値するでしょう。メディア組織は、存在し（利益を上げ）、経営の観点から持続的に維持されながら、どのようにして独立性と市民からの信頼を維持することができるでしょうか。両方の要素を強調することを考えないといけません。

本モジュールでは、特に小さな国におけるオルタナティブなメディアが今日のグローバルなメディア環境において運営されているという議論を用いて、楽観的な展望を描きたいと思います。報道メディアのチャンネルが増えてきていることもまた議論されるべきであり、これらチャンネルがオンラインニュースサイトを含めた少数の支配的な報道局に対してオルタナティブな存在になっています。コミュニティメディアは学校や地域、職場に設置可能であり、大手メディアに代わるメディアになっています。これらの「小さな」メディア・チャンネルが知る権利を推進し、地方の人びとに彼ら自身の声を与えているのです。

ユニット：

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 今日の地球村におけるメディアの所有権</li><li>2. グローバル化したメディアの社会文化的・政治的側面</li><li>3. 情報の共有化</li><li>4. オルタナティブ・メディアの登場</li></ol> |
|--|

## ユニット1：今日の地球村におけるメディアの所有権

時数：2時間

### 主要項目

- 地球規模の経済、電子公告、メディアの所有権
- コミュニケーションのパターン、メディアの所有権と管理
- 私的な（商業的）メディア、政府所有もしくは管理されたメディア、公的なメディア組織、例えば公的な放送制度
- コミュニティメディア
- 技術の融合（マスメディア・情報通信とコンピュータ）およびメディア企業複合体の登場
- 多様性と集中（メディアの連携、クロスオーナーシップ）
- 買収、合併、共同事業、合併企業
- トランス・ナショナリズム（グローバルなメディア企業）
- メディアの所有権における国際的、国内的な協定
- 独占禁止法
- 外国の所有権の限界
- その他の規制やメカニズム
- メディアの所有権、コンテンツの開発、プログラミング
- 外国のコンテンツ対国産のコンテンツ
- 外部委託、海外委託、家庭委託
- 編集の独立性と所有者の関心の間にある緊張関係



## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 異なるパターンのメディア所有権と管理について説明できる
- グローバル経済の作用と、新技術の出現、それらがメディアの所有構造と形態に対してどのように影響するかについて説明できる
- メディア所有権と管理がメディアの政策、過程、内容、変遷にどのように影響するかを評価する
- メディアの融合がコンテンツ（編集）開発の新しいアプローチをどのように促進するかを説明できる。例えば外部委託、海外委託、家庭委託など。
- 既存の国際的な慣習や国内法・政策がどのようにメディアの所有構造を形成し規制するかを理解できる。

## 授業方法と活動

国家のメディア統制のような、メディアの独占的な所有はメディアの多様性と多元性に重大な危機をもたらし、それは表現の自由の危機にもつながります。競争や規制は独占を防ぐための重要な要素であり、それゆえ専門性やジャーナリズムの独立性を担保しているのです。観点の多様性は、異なるタイプのメディア（印刷、ラジオ、テレビ、インターネットなど）と同様に、多様な形態の所有（公的、私的、非営利）によっても成り立っています。

議論のために：多様で対立する資料からの情報を可能な限り広範に普及させることは、人びとの繁栄にとって必要不可欠です。分離して所有される新聞社や放送局は一般に互いを批判しますが、共通の所有権のもとにあるメディアの集中は、十分な批判をもたらさず、単なる自己宣伝に終わるでしょう。

## 事例研究

メディア所有者の政治経済的な関心がどのように特定分野のニュースに影響するのかについて、既に発表されている物語を用いて分析しましょう。ニュースの価値判断とニュースを発展させる過程についてはモジュール2のユニット2と3を参照しましょう。受講者は何が統制の程度を決定づける要素なのかを理解する必要があります。

## 文脈分析

異なる大手のテレビ局（私的所有、政府所有、公的に所有される）によって大々的に報道される国内問題を理解し、アングル（特定の観点や視点）や一連のニュースの取扱い（報告なのか、手を加えているか）を比較対照しましょう。ニュースの価値判断とニュースを発展させる過程についてはモジュール2のユニット2と3を参照しましょう。

党派対非党派、私的な所有対政府所有、国立学校対公立学校といった、異なる状況における学校の刊行物の編集方針を振り返り、どのように所有権が発行や編集内容などに影響するのかを探してみよう。

特定の日の特定の項目に関する CNN とアルジャジーラの報道を振り返り、そのニュースに関するアングルや扱いを比較対照してみよう。

## 研究プロジェクト

政府広報に関わるような、主要なメディア組織の所有者に関する調査研究を行い、可能であればその他の商業的・政治的関心とどのような関係があるのかを調べてみよう。結果はチャートで示してみよう。

### 薦められる評価

- メディアの所有と管理に関する研究報告書
- 事例研究への参加
- 文脈分析に基づくアイデアの記録

### さらに考えを深めるための項目

メディアに関係する創造的な産業の出現

- ゲーム開発。双方向の娯楽用ソフト
- 電子出版
- 映画、ビデオ、写真
- コンピュータソフトとサービス
- その他

## ユニット2：グローバル化したメディアの社会文化的・政治的側面

時数：3時間

### 主要項目

- グローバルなメディアの社会文化的側面
  - ・メディアと現代文化
  - ・文化的ステレオタイプ、偏見と偏向
  - ・文化同一化の危険性
  - ・文化の多様性と多元性の保証
  - ・メディアと文化的寛容、理解と地球市民
- メディアの政治的影響
  - ・情報が2方向へ流れるメカニズム（北から南、南から南）
  - ・公共圏（民主的な演説）を広げる基盤としてのメディア
  - ・政治的社会的動員の仕組みとしてのメディア
  - ・世論や公的な方針の形成におけるメディアの力
  - ・透明性や説明責任を通じた良い統治の推進
- メディアと移民コミュニティ
- グローバルなメディアと技術の融合がどのように移民コミュニティのニーズに取り組むか
- ディアスポラな、移民コミュニティのメディア経路に関する事例研究

### 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- メディアがどのように現代文化に影響し、現代文化を定義するか説明し、描く
- 文化同一化と地方化という反対の過程にどのような力学が働くかを説明する
- メディアがどのように公共圏、政治参加や民主化を広めたり狭めたりしうるのかを分析する
- グローバルなメディア（衛星テレビ、ケーブルテレビ、インターネットなど）がどのように移民コミュニティの情報ニーズに取り組むのかを議論する

## 授業方法と活動

### 多様なメディア形態のテキスト分析

メディアが現代文化にどのように影響し、決定づけるかを議論してみよう。メディアが新しい娯楽文化において文化の同一化を進めるのか、多様化を進めるのかを検証してみよう。

現代の西洋的な歌と、地方の象徴的な歌をテキスト分析しよう。文化的な価値が歌詞に含まれていることを理解し、それらの価値が状況と照らし合わせて適切かつ望ましいかどうかを検討しよう。

特定の宗教、文化、民族集団に焦点を当てたドキュメンタリーや映画を観てみましょう。その集団のステレオタイプなイメージを創ったり強化したりしている、会話に使用されているイメージや言葉を理解してみよう。偏見や偏向を反映している要素を理解しよう。

### 文脈分析

小学校の児童の間で流行っているヒーローやアイドル、それらが流行っている理由についての調査をランダムに調べてみよう。調査結果を集めた後、以下の観点から流行を分析してみよう。

(a) 外国のヒーローやアイドルと国産のヒーローやアイドルがそれぞれどのくらいあるか

(b) そういった流行が好まれる理由として考えられること（メディアを通じてヒーローやアイドルが子どもたちに見せられているなど）

(c) 多様なメディアにおいてそれらヒーローやアイドルによって示される価値観

コミュニティにおける移民労働者向けに発行されている資料をいくつか読み、メディアの番組を観よう。発行物における共通の項目やテーマを理解しよう。移民を受け入れている国および移民の出身国と関係する問題が、適切にリプレゼンテーションされているでしょうか。

### 事例研究

環境問題や持続可能な開発、人権などといった国境を越えた問題に取り組む国際的な団体（WWF やプラン・インターナショナルなど）によって運営されるブログやソーシャルネットワーク、オンラインのビデオウェブサイトやその他のサイトを閲覧してみよう。双方向のやり取りを通じて促進されているサイトをみるような地球市民は、どのように話し合いや合意形成を行うのかを検証してみよう。

### 問題探究型アプローチ・研究

以下の項目について教師は移民コミュニティの人びとにインタビューしよう

(a) 出身国の現在の出来事を把握するために、どのようなマスメディアを利用しているか

(b) 正確さ、一貫性、完全性といった観点から、出身国の社会経済的な問題や出来事に関する国際的なメディアの報告についてどのように認識しているか

(c) 出身国からのニュースや情報へのアクセスの維持に関する社会心理的な影響があるか

## 薦められる評価

■研究報告

■テキスト分析、文脈分析、事例研究に関する報告書

- クラスでの議論や、他の学習活動への参加

#### さらに考えを深めるための項目

- メインストリーム・メディア、オルタナティブ・メディア、ニューメディアにおけるジェンダーや人種・民族的な問題
- メディアと社会における性と暴力
- プライバシーと「社会への暴露」
- 民族国家の弱体化と「超国家」（世界銀行や世界貿易機関のような新たな統治機関）の出現

### ユニット3：情報の共有化

時数：2.5時間

#### 主要項目

- 社会的（公的）産物と生活必需品としての情報
  - ・商業メディアに不可欠なものとしての広告
  - ・メディア商品とサービスのための指標としての視聴率と発行部数
  - ・消費文化の危険（読者／視聴者のニーズ vs 欲望）
- 日常的な情報における方略とアプローチ
- 知的財産権と公有財産情報
  - ・著作権と機密情報権
  - ・公有財産情報
  - ・自由でオープンソースのソフトとクリエイティブ・コモンズ

#### 学習事項

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 情報の日常化を定義する
- 情報を日常化する際の多様な方略とアプローチについて理解する
- メディアが消費文化にどのように根付いているか、特にメディア・メッセージがアイデアや商品、サービスを売るためにニーズや欲望をどのように作りだしているかを説明する。
- 機密情報権と公有財産情報を区別し、情報への普遍的なアクセスと共通の利益受容のための公有財産情報の利用について理解する。

#### 授業方法と活動

文脈分析

少なくとも数日間、大手の新聞やニュース番組の経済記事について調べてみよう。日常的には、私企業に関する記事と、経済面全体の記事の数をかぞえよう。また、企業に関する「良い」ニュース、「悪い」ニュース、「中立的な」ニュースを分類してみよう。

問題探究型アプローチ・研究

まず教員は少なくとも小学校の児童 10 名に対して特定のブランドや商品がなぜ好きなのかを尋ねてみよう。受講生は児童の答えを照合し、上位の答えを商品の広告と比較する。

### 知的財産権に関する研究報告書

教員は知的財産権の多様な側面とその情報への普遍的なアクセスの関わりについて調べてみましょう。調査報告書では、知的財産権の歴史的背景、メリットとデメリット、問題が発生した特定の事例、途上国が知的財産権に反対していることなどを調べている必要があります。

### 振り返り

教員は新聞発行部数の最新データ、国内の放送局の視聴率のデータなどを入手しておこう。受講生はそのなかでも最大の発行部数を誇る新聞社の編集内容や、高視聴率を記録しているテレビ局の番組の形式を分析し、その活動から学習したことについてエッセイを書こう。

### 薦められる評価

- テキスト分析、文脈分析、事例研究に関する報告書
- 事例研究・研究報告
- クラスでの議論や、他の学習活動への参加

### さらに考えを深めるための項目

- 知識情報社会
- デジタル・デバイド、知識格差
- 情報への普遍的なアクセスに関する問題。知的財産権と公有財産情報

## ユニット4：オルタナティブ・メディアの登場

時数：2. 5時間

### 主要項目

- オルタナティブ・メディア：なぜ登場したか
  - ・メインストリーム・メディアの公の信頼性
  - ・情報・コミュニケーション技術の出現
  - ・メディア習慣と消費者の好みの変化
- メインストリーム・メディアと対比してオルタナティブ・メディアを定義する
- オルタナティブ・メディアの所有権と管理所有権と管理の民主化
- オルタナティブ・メディアの読者／視聴者：異なる層（女性、若い人びと、子ども、労働者など）、周辺化された集団（文化的コミュニティ、移民など）など
- コミュニティの視点や、参加と双方向アプローチのような、オルタナティブ・メディアにおけるジャーナリズムの過程
- 透明性、多様性と表現の自由といった、社会におけるオルタナティブ・メディアの役割
- 異なる状況において、オルタナティブ・メディアを企画し、運営し、維持する
  - ・学校におけるオルタナティブ・メディア
  - ・コミュニティにおけるオルタナティブ・メディア
  - ・オルタナティブ・メディアにおける収入モデル

## 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- オルタナティブ・メディアを定義する。根拠、特徴、利用
- 印刷、放送、デジタルといった多様なメディア形態を利用したオルタナティブ・メディアの事例を分析する。
- オルタナティブ・メディアとメインストリーム・メディアを区別する編集過程（企画、制作、配布）を説明する。
- 特定のコミュニティ、特に周辺化された読者／視聴者の興味関心を扱い、そのような人びとに声を与えるためのオルタナティブ・メディアの影響を評価する。
- 学校の文脈やコミュニティにおけるオルタナティブ・メディアの創設を企画する。

## 授業方法と活動

### 事例研究

牽引的な役割をしているオルタナティブ・メディアの事例（オンラインでわかるものもある）を調べ、以下の分野においてオルタナティブ・メディアを企画し運営するという点で、良い実践例を挙げていこう。

- 問題の企画（物語のアイデアを理解する）
- 事実を生み出し、調達する
- データや情報を処理し、整理する
- 編集過程において利害関係者（読者／視聴者）を巻き込んでいる
- 編集や利益面での運営
- 読者／視聴者の拡大、維持
- 収益を上げる

受講生は良い実践例の指標のチェックリストとして以下の特徴を用いてみよう

- 革新的
- 創造的
- 土着的
- 印象的
- 効果的
- 参加的

### コミュニティから発生したオルタナティブ・メディアの訪問

受講生はオルタナティブ・メディア組織に実地調査を行ってみよう。調査では、編集者、運営者、記者へのインタビューを行おう。また編集や運営方針、実践をメインストリーム・メディア企業と比較しながら観察しよう。調査報告書では、オルタナティブ・メディアに関する以下の項目を記載しよう。

- どのように取り扱う内容を選んでいるか
- どのように情報源を選んでいるか
- どのように内容のアンクル（特定の視点を推進しているか）や取扱い（報告しているか、手を加えているか）を選んでいるか
- どのように読者／視聴者のフィードバックを受けているか
- どのように収入を得ているか
- 視聴率や発行部数の観点から、どのように成果を評価しているか

### メディア制作

教員は周辺化されたコミュニティを訪れ、必要な情報や条件を決めるため、リーダーやメンバーにインタビューしてみよう。作成した映像を You Tube やポッドキャストで配信してみよう。よりよい印象を与えるために音楽や他の要素を付け加えてみよう。

### **薦められる評価**

- 事例研究
- オルタナティブ・メディアの制作
- オルタナティブ・メディア組織を訪問する実地調査の報告書
- クラスでの議論や、他の学習活動への参加

### **さらに考えを深めるための項目**

- コミュニティの報告や放送
- 対立的・慎重に取り扱うべき報告、平和報道

## モジュール3・ユニット5：デジタル編集とコンピュータレタッチ（画像修正） 作業

時数：2時間

### 主要項目

- 技術の識別と使用、ビデオの上手な操作のためのソフトウェアとスチール画像
- ファッションの世界におけるこの技術の使用例とニュース報道
- この技術を使用することによる利益と不利益
- フォトジャーナリズムの信頼性について、および、信頼される情報にアクセスするための個々の能力に関する技術の影響

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- 画像操作とメッセージと伝達された価値観の分析
- フォトジャーナリズムとファッションの画像処理技術の検討
- 画像処理ソフトの使用
- 操作された画像と受け手における影響の評価についての確認
- 画像操作の倫理上における側面の分析

### 授業方法

- 以下に提示した記述と引用文について意見を述べてみましょう。
- メディア・情報リテラシーのため、これらの文章を推察する議論をしましょう。
  - ・コンピュータによって、写真をより早く、より効率的に修正したり、完全にホンモノそっくりに再現したりすることができるようになりました。そのため写真家は、近代的な、全てのあらゆる効果について、現実の部分的再構成を可能にする現代の技術者の仲間入りを果たしたと言えます。つまり映像を撮り保存する同業者のエンジニアたちと一緒に作業しているのです。（マーシャル・ブロンスキー）
  - ・10年単位で振り返っていくと、私たちは1992年の市民が撮ったロサンゼルス暴動の中で、警察が殴っているビデオを見て不思議に思うでしょう。十代のモルヒネ常習者のように、携帯型ビデオカメラを日常的に使っている世代は、退屈な画像を鮮やかにするよう、説得力のあるフィクションに入れ込むということをしているにすぎないのです。広告とニュース映像の巧妙なつながりは、高度な芸術的表現です。私たちがビデオを介して現実を知らされるとき、もはや自分たちの目を信用しないでしょう。そして、確固とした信頼性の指標を探すでしょう。  
([www.saffo.com/essays/texthotnewmedium.php](http://www.saffo.com/essays/texthotnewmedium.php))
  - ・画像やビデオの操作は、情報の正確性に深刻な影響を持っていて、ニュースメディアの中で受け入れ難いものです。証拠を伝えるため、操作されたイメージは、どのようなニュースや法的状況の中でも使用すべきではありません。
- ・「私はイラストレーターが何世紀にもわたって行ってきた写真画像と仕事をするのと似たような自由を持っています。私はもはや、物理学と現実の法則によって妨げられているのです」（写真とコンピュータ画像修正者のパリー・ブラックマン）

- 画像・映像処理技術について研究することは、現在可能となっています。これら技術の



変化を可能にするものは何かを説明しましょう。

- 上記の研究に基づいて、この技術がファッションや報道の世界で使われている例を見つけて説明しましょう。ファッションやニュースの産業で働く人びとのためのこの技術の使用をめぐる論争を探しましょう。
- 人びとがファッションの社説やフォトジャーナリズムの画像に反応する状況にどの程度これら技術の知識が影響しているのか議論しましょう。人びとや出来事がどのように描かれているか、読者／視聴者がそれらのイメージをどのように観ているのかについて、この技術の利益と不利益の面から説明しましょう。
- 可能であれば、イメージ操作が利用可能なソフトウェアにアクセスしましょう。写真をスキャンして、ソフトウェアを使って実験してみましょう。ソフトウェアを使って変更を加えた写真が、どのような印象や意味を創り出すのかを説明しましょう。写真のインパクトや意味の持つ、これらの変更の効果について説明しましょう。

### **薦められる評価**

- 印刷と電子メディアにおける、操作された画像の動向例の分析
- 報道写真とファッション写真の事例分析への参加
- 制作演習への参加

## モジュール4・ユニット4：カメラショットと角度：意味を伝える

時数：2時間

### 主要項目

- メディア・テキストにおけるカメラショットの角度を探り、分析する
- カメラワークのためのショットのリストをつくる

### 学習目標

このユニットの学習目標は以下のとおりです。

- メディアと情報テキストの様々なカメラショットと角度の使用を理解し、分析する。
- メッセージを運ぶ読者／視聴者の特定のショットとカメラの角度が、メッセージの伝えられ方と読者／視聴者にどのような影響を及ぼすかについて分析する。
- 政治的集会や討論などの出来事、またはコミュニティのお祭りやお祝いを把握するために適切なカメラワークを選択する。

### 授業方法と活動

- 本モジュールの最後に記載されているカメラショットと角度のいずれか、または複数が有効に活用されているメディアと情報テキストなどの例を見つけるために、メディアを調査しましょう。確認したテレビ番組の一場面、映画の一場面、新聞の写真、テレビのニュース映像を検討します。また、それぞれのテキストに使用されているカメラの「言語」を通して伝えられる意味も説明しましょう。
- 静止画や写真、テレビ番組やニュース映像の一場面にそのような例があるかどうかを見つけ、それを細かく調べましょう。写真や映像に主題がどのように位置づけられるかを説明しましょう。どのような印象が結果として伝えられたのでしょうか。読者／視聴者がどのように主題に関連して位置づけられるかを説明しましょう。別のカメラアングルやショットを、置き換えることができる場合、写真や映像を通じて伝えられる意味にどのような変化が起きるのでしょうか。
- 政治的な集会やコミュニティのお祭りやお祝いを伝える撮影家や写真家になりきってみましょう。  
どのカメラ角度やショットを使って、それらを伝えようとするのでしょうか。それはなぜですか。出来事を伝えるためのカメラショットのリストを作りましょう。このカメラワークは、どのように出来事の必要な情報と必要な印象を伝えるのに役立つのでしょうか。

ーカメラショットと角度：ショットのタイプ

略語/意味/説明/効果

超クローズアップ（ECU）：眼/顔の極端なクローズアップ→攻撃性、不快感

クローズアップ（CU）：頭/反応のクローズアップ→親密さ

頭と肩のクローズアップ→2-3人

ミディアムショット（MS）：頭部から腰付近まで、2-3人

ミディアム・ロングショット（MLS）：体全体を映す

ロングショット（LS）：部屋、普通に見ること

超ロングショット（ELS）：住宅、設定の確立

エスタブリッシングショット（ES）：都市、現場の設定

注、本文にはないが、エスタブリッシングショットとは映画において、場面の最初に登場人物の配置やロケーションなどの一般的な情報を観客に説明するためのショットのこと

#### ーカメラアングル

ローアングル：カメラを下から映す。対象は大きく見える→強さを印象づける

平面または正面のアングル：カメラが同じ目の高さから対象を見る→対象は、視聴者と等しく見える。視聴者は対象と同じ気分になる。視聴者は対象と同一人物であるとさえ感じられる。

ハイアングル：カメラが上から映す：被写体が小さく見える→弱さを印象づける

#### ー映画用語

フレーム：単一の静止画像または画像

ショット：カメラに開始時間から撮影されたカット無しの停止画像

シーケンス：同一テーマに関する一連のショット

カット：ワンショットを停止し、急に次の場面を開始する→別の場所で起こっていることが同時に起こっているという印象をつくる

フェードアウト/イン：暗転・暗転からの画像→時間の経過の示唆、場所の変更

パン：カメラが、ある被写体から別の被写体に、左から右または右から左というシーン間の動きをする→不安な印象をつくるために使用することができる

ズーム：カメラが迫るように動く（タイト）、または遠のいていく（ワイド）

ティルト：カメラが上から下、または下から上に垂直に移動する

上記の用語説明は『マスメディアと現代文化』（トロント：ハーコートブレース&カンパニー：カナダ）資料集からの引用

#### 薦められる評価

- メディア・テキストにおける様々なカメラワークの理解
- 象徴的、技術的コードが静止画、写真やニュース映像にどのように使用されているかの分析
- 集会やお祝いの放送のためのカメラワークの概要

## モジュール5・ユニット5：国境を越えた広告と「スーパーブランド」

時数：2時間

### 主要項目

- 「スーパーブランド」の魅力
- スーパーブランドの作成における使用戦略
- メッセージを伝え、ターゲット・オーディエンスに到達させるというブランド作成の現在の色々な例における効果
- グローバルな広告キャンペーンを通じて伝達される主要なテーマとメッセージ

### 学習目標

このユニットの学習目標により教師は以下のことができるようになります。

- ブランド戦略とその効果の分析評価
- ローカルとグローバルコミュニティのブランドの影響の評価
- 特定のブランド戦略を通じて伝えられるメッセージと価値の分析
- ローカルとグローバルブランドづくりの新しい技術の役割の評価

### 授業方法と活動

- 「グローバルマーケティング戦略は、意識の破壊はほとんど必要ないほど効果的でした。『私達は文化を販売する』というメッセージは、グローバル広告キャンペーンをもたらしました。単一の広告メッセージは、製品が作られるか、あるいは、配布されているすべての国で使用されます。世界的な広告は、より経済的で効率的である。それはローカルな条件では全く通用しないかもしれませんが」（ノレン・ジェイナス、広告とグローバル文化、文化的サバイバルクオータリーにおいて、1983年）
  - ・多国籍企業で使用されているマーケティング戦略を決定するためにオンライン調査をしてみましょう。業界誌のためのウェブサイト「広告の世代」([www.adage.com](http://www.adage.com))を訪れてみましょう。自社製品を促進し、文化「を売る」ために大企業で 사용되는さまざまな戦略について理解しましょう。伝統文化対現代文化について、直接的または間接的に何が暗示されるかを議論しましょう。
  - ・多国籍企業のウェブサイトを訪問し、ひとつ広告を選んで細かく分析します。その広告の要素と、何が魅力的な要素となっているかを理解しましょう。これまで述べられてきた主張や感情的なアピールの使用について検討しましょう。可能であれば、別の地域や市場をターゲットとした同じ製品の広告と比較してみます。各広告が、ターゲットとされる市場においてどのように構成されているかを理解しましょう。広告で使用されている言語がわからない場合でも、人間がどの程度その広告を理解することが可能なかを調べましょう。（広告とそのイメージを「ユニバーサル」にできる要素は何かを検討してみましょう）
  - ・多くの批評家は、国境を越えた広告は文化「の販売」に関与していると言います。この「販売」が達成されている方法を分析しましょう。伝達されるメッセージと価値を理解してみましょう。
  - ・特定のコミュニティや地域に住む人びとに対する製品やサービスの広告の概要を作ってみましょう。それら読者／視聴者に到達するための最も効果的な技術や創造的な戦略について理解し、説明しましょう。あなたのアイデアが、同じ市場をターゲットに北米やヨーロッパの広告代理店によって開発された広告とはどのように異なるかを

説明しましょう。

- 「国境を越えた文化の重要な特性は速度と範囲の広さです。そのため、送信、通信、情報システムは、重要な役割を果たします。テレビ番組、ニュース、雑誌、コミック、映画を通じて、グローバルに流通されるメッセージが生まれるのはそのためです。(ノレン・ジェイナス、広告とグローバル文化、文化的サバイバルクオターリーにおいて、1983年)、そして今日において、おそらく最も重要なのはインターネットでしょう。
  - ・ 広告主のメッセージを伝え、広める際に技術が果たす強力な役割を説明する、現在の広告の例を調べましょう。技術がどのように用いられ、どのような効果を生み出すか説明しましょう。
  - ・ この研究に基づいて、国際市場に架空の製品を販売するための計画を作り、ターゲット・オーディエンスを特定しましょう。この読者／視聴者に到達するために最も効果的と思われる戦略を説明しましょう。新技術はこれを可能にするかどうか検討しましょう。
  - ・ あなたのコミュニティにおけるブランドづくりの例を調べましょう。効果的なブランドの発展に寄与する要素を説明しましょう。どの程度その例が高いブランド認知を確立するのに有効か、ブランドの意味を伝え、ターゲット・オーディエンスに到達するのに有効かを評価しましょう。

#### **薦められる評価**

- 現在の広告のサンプルおよび戦略についての分析
- オンラインでの調査
- 広告キャンペーンのための概要の作成

## 用語説明

※原文のアルファベット順で表記

### ・ 広告

消費者がモノやサービスを買いたいと思うような目的をもって、そのモノやサービスを宣伝し、惹きつけるような方法や技術。

### ・ 原型(Archetype)

人びとや対象に関してリプレゼンテーションされていることを維持するモデルや典型。

### ・ 読者／視聴者

メディア・テキストを消費する人びと、およびテキストに出てくる人びと。

#### ・ ターゲット・オーディエンス

年齢、性別、専門性、階層などのような共有された特徴を用いることで、メディア・テキストが特に対象とする人びとのこと。

#### ・ 能動的な読者／視聴者

異なる人びとは同じメッセージを異なる方法で異なる解釈をするため、人びとが自身の経歴や経験、視点によって各々の方法でメディア・メッセージを解釈するという理論。

### ・ 聴覚学習

聴くことを通じて学習すること。視覚学習や運動学習を伴うこともある(各項目も参照)。

3種類の学習のうちのひとつ。

### ・ ブロッキング

デジタルコンテンツにおける統一資源位置指定子(Uniform Resource Locator: URL)の特定の情報へのアクセスを不可能にする技術。

### ・ ブログ

主に個人によって作成されるウェブサイトであり、個人的な意見や出来事の説明、画像や動画を掲載している。作成者以外の人間もコメントを加えることができるが、実際の編集権を持っているのは作成者である。しばしば「オンライン記事」として参照される。

### ・ (アクティブ) シチズンシップ

ある文脈におけるコミュニティ(政治的、国家的、社会的)のメンバーのこと。シチズンシップは一般的に権利(選挙権や福祉を受ける権利)や責任(参加すること)を持つこととして理解される。アクティブ・シチズンシップとは、経済的参加や、公的な仕事やボランティア、同様のすべての市民の生活を向上させるような努力を通じて、市民が帰属するコミュニティをよりよくするために行動すべきとする哲学のこと。

### ・ 市民ジャーナリズム

デジタルメディアを使いながら、自分の情報、意見、視点を提供することで、報道やコンテンツを提供したり新たに作り直したりすること。

### ・ シチズンシップ／市民の責任

特定の社会的、政治的、国家的コミュニティの成員になっていること。社会契約論におけるシチズンシップの地位は、権利や責任を伴う。

#### ・倫理コード／実践コード／多様なコード

最高レベルの専門的なスタンダードを満たすための適切な行動を説明するような、ジャーナリストにとっての行為の原則。例としては、国際ジャーナリスト協会(IFJ)によって確立されている。既存のコードには多様なものがあるが、誠実さ、正確さ、客観性、公平さ、公正さ、公の説明責任など、最も共通して認識されている原則は、報道価値のある情報や、結果として公衆に流通する情報の獲得につながっている。

#### ・コミュニケーション

複数のメディアを介して、情報が送り手によって統合され、流され、受け手に知らされる過程。すべてのコミュニケーションの様式は、送り手やメッセージ、そしてそれを受け取る人間を必要とする。しかし、受け手は送り手の意図をそのまま受け取る必要性はなく、情報を受け取る際に発生するコミュニケーションの在り方によって変化する。

#### ・文脈

メディア・テキストを取り巻き、解釈を決定づける事実や状況。

#### ・文脈分析

メディア・テキストの技術、物語、状況の文脈を学習・分析することに焦点を当てた、MILの教授における教育学的な方法。

#### ・決まり／約束事

メディアの文脈において、決まった約束事としてスタンダードや規範が参照され実行されること。

#### ・集合(Convergence)

音声、画像や文字テキストといった異なる種類の情報をデジタルコードに変換するとき参照される能力。この変換により、コンピュータのデータに携帯電話からアクセスすることが可能になり、デジタルコミュニケーション環境が創られることになる。

#### ・著作権

著者や製作者が、自ら作った作品に対して所有する権利であり、他の人間がその作品を複製したり、流通させたり、修正したりすることをさせないようにするための権利である。著作権はしばしば製作者ではなく、製作者が所属する企業によって所有され、市場に持ち込まれたり販売されたりする。

#### ・批判的思考

直面した価値観をそのまま受け入れるのではなく、価値観や前提を理解し、評価するため、情報や考えを検討し分析する能力。

#### ・文化

共有され、学習され、象徴的になっている価値観・信条・態度のシステム。このようなシステムは、「精神的な青写真」や「精神的なコード」といった抽象的な人間の認識や行為

に影響し、認識や行為を形成する。また、社会的な学習や象徴的な考えの在り方次第では、人間の知識や信条、行為に関する一定のパターンをつくりだす。

・ **カリキュラム**

学習を計画的に行うため、内容を設計したコースのこと。

・ **民主主義**

直接的・間接的な自由選挙で選ばれた代理人を通じて、人びとが最終的な決定権を持つ統治システム。また、基本的人権と自由の保護、個人の選択の自由といった権利も含む。

・ **多様性**

異なる存在に対して敬意を表し、尊重すること。多元性の中心にある考え方。民主的な社会やシステムは、人権や人間の尊厳の尊重の一部として、多様性を保護し、尊重する。

・ **デジタル・リテラシー**

デジタル技術、コミュニケーション・ツールやネットワークを、情報を位置づけ、評価し、利用し、創りだすために用いる能力。コンピュータを通じた幅広い情報源から多様な様式で情報を理解し利用する能力、またデジタル環境において効果的に表現を行う能力でもある。デジタル・リテラシーはメディアを読み、解釈する能力、デジタル技術を用いてデータやイメージを再構築する能力、デジタル環境から入手した知識を評価し応用する能力でもある。

・ **言説(Discourse)**

話されたり、書かれたりして、詳細に議論された問題や課題を取り扱うこと。

・ **編集者**

特に新聞や雑誌において、テキストの最終的な内容を決定し、出版物の編集に責任を持つ人。この用語は明らかに**メディアの所有者**とは異なる。**メディアの所有者**とは、メディア企業を所有する人や集団のことである。

・ **編集の独立性**

メディアの所有者や、国家の、もしくは国家とは関係ない行為者（アクター）による干渉を受けない編集を行うため、編集者を信頼した専門的な自由のこと。

・ **平等(Equality)**

年齢、性別、宗教や民族に関係なく、すべての人が、同じ権利を持つという考え方。世界人権宣言の基本的な原則でもある。世界人間宣言の冒頭には「人類社会のすべての構成員の固有の尊厳と平等で譲ることのできない権利とを承認することは、世界における自由、正義及び平和の基礎である」とある。このシチズンシップの考え方は、平等に関する課題を包括している。

・ **映画**

継続的に動いている錯覚をもたらしながら、一連のイメージや音声によって作られる物語を演じる娯楽の種類。



#### ・表現の自由

基本的人権のひとつ。言語を用いた表現だけでなく、情報を探し、受け取り、開示する活動の自由も含む。当然の結果として、出版の自由は、コミュニティや市民社会を構築し援助するのに不可欠な権利である。

#### ・情報の自由（知る権利）

公的機関が所有する情報に市民がアクセスする権利。

#### ・話す自由

検閲や制限なく、気兼ねなく話すための自由。類似した用語として表現の自由があるが、表現の自由は、使われるメディアに関係なく、言語を用いた表現のみならず、情報やアイデアを探し、受け取り、開示する活動の自由も示唆している。

#### ・出版の自由

活字メディアに限らないが、一般的なメディアを、政府の検閲や規制なく自由に直接公表する自由のこと。国家的な放送の割り当てや、独占禁止法は、国家的な検閲や規制には含まれない。

#### ・門番(Gatekeeper)

公表されたり放送されたりするアイデアや情報をフィルターにかける役割を持つ人を指す、汎用的な言葉。「フィルターにかける」とは、メディアが公衆に対して流す情報を中継したり保留したりする意思決定の過程である。門番は、レポーターが情報に何を含めるかといったことから、編集者が何を印刷するかを決めるといったことまで、メディアのすべての階層において存在する。

#### ・ジャンル

例えば娯楽や情報、報道、広告、ドラマなどといった、特定のメディアの内容の種類。それぞれに普遍的な目的やデザインがある。

#### ・グローバル・ヴィレッジ（地球村）

マーシャル・マクルーハンが『グーテンベルクの銀河系』で初めて使用した言葉であり、地球が電子的な技術によってまるでひとつの村のようにつながり、情報が簡単に、同時にある地点からある地点まで伝わる状況を指す。この言葉はインターネットやワールド・ワイド・ウェブ(WWW)の出現によって理解されることになった。

#### ・ガバナンス（統治）

公的な機関と市民社会の相互関係を含む統治の過程として最もよく理解される。ガバナンスは、権力や権威、影響力を行使する人びと、どのように権力などが行使されるか、社会や生活に関わる政策や意思決定がどのようになされるかに関係している。ガバナンスは政府機構と、政府が行う実践や行為を含んでいる。

良いガバナンスとは、予測可能であり、開かれた政策決定が行われ、専門的な精神を持った官僚制度であり、法の精神を踏まえ、過程に透明性があり、市民が参加できる強い市民社会によって実現される。

悪いガバナンスとは、専制的な政策決定、説明不可能な官僚制度、不適切な法制度、行政権力の濫用、市民生活が反映されない市民社会、汚職の蔓延によって特徴づけられる。

### ・ヘイト・スピーチ(Hate speech)

あからさまな特徴づけ（民族、性別、性的など）のため、特定の集団の憎しみを駆り立てるコミュニケーションの在り方。

### ・人権

人としての尊厳と価値を守るのに必要な一連の資格と保護されるべきこと。このような権利は一般的に国内外の法文書（世界人権宣言や人権に関するヨーロッパ協定、子どもの権利条約など）で取り決められている。また、この権利は個人及び集団に適用され、社会において周辺化されている集団や、貧困層を特に保護することを求めている。

### ・ICT

情報・コミュニケーション技術は、コンピュータやネットワーク機器、ソフトウェアのような、情報を扱い、コミュニケーションを促進するすべての技術的な手段を指している。言い換えれば、ICTは電話や放送メディア、すべての視聴覚媒体と同様に、情報技術である。ICTは現代の情報技術において、特にコミュニケーションの役割（電話回線や無線信号）を強調している。

### ・イデオロギー

個人や集団における信条や原則の根幹をなす主義、哲学のこと。全体的な見通し、ものの見方（常識や哲学的傾向）、社会における支配的な人びとが社会の構成員すべてに押し付ける考え方などが、イデオロギーになりうる。

### ・イメージ

因習的で精神的なリプレゼンテーション、画像。

### ・地域に根差した／コミュニティメディア

地理的な、もしくは独自性や関心を持つコミュニティによって創られ、運営されるメディア。コミュニティメディアは、私的な（商業的な）メディアや国家が運営するメディア、公共放送メディア、活気のある民主的なメディアシステムにおいて決定的な要素として認識されてきているメディアとは異なる。

### ・情報

学習、指導、経験から得られる知識、記号や信号など、幅広いデータを指す言葉。メディア世界において情報は、コミュニケーション、諜報、ニュース報道によって収集され受け取られる特定の出来事や状況の知識を指す言葉としてしばしば用いられる。

### ・情報源

情報が得られる人や集団、文書。

### ・情報リテラシー

必要とされる情報を理解し、情報を位置づけ、評価し、効果的に使い、多様な様式において情報をコミュニケーションする能力。

### ・インターネット

標準的なインターネット・プロトコル(TCP/IP)を用いたコンピュータ・ネットワークによって、何十億人も人間が世界につながれた地球規模のシステム。何百万件もの私的、公的、学術的、経済的、政府のネットワーク、地域規模から世界規模まで広く電気電子的なネットワーク技術によってつながることによって構成される、ネットワークのネットワークである。

- ・ **ジャーナリズム**

新聞や雑誌、ラジオ、テレビ、インターネットなどにおけるニュースを収集し、書き、編集し、公表すること。

- ・ **ジャーナリスト**

時事的な出来事、人に関すること、傾向や問題に関する情報を収集し、伝える人。その人間の作業は**ジャーナリズム**として理解される。

- ・ **運動学習(Kinesthetic learning)**

単に講義を聴くというよりも、身体的な活動を伴った学習の方法。

- ・ **知識**

情報や、学習されることについての、事実や状況。

- ・ **学習者中心主義**

学習者を学習過程の中心に据えた教育方法。学習者個々人のニーズや意欲が学習過程やプログラムの中心に据えられ、経験的にそれらを学習することに焦点が当てられる。参加意識、学習者がそのコミュニティにおける学習に寄与したいという気持ちも含まれる。

- ・ **図書館スキル**

図書館を使用する際の能力。

- ・ **生涯学習**

学習者中心の教育の考えと結びつく。生涯学習は、特定の空間や時間における教育プログラムが終わった後で、人生が「始まる」とか「止まる」ことはないという理解をする。個々人は常に学び続け、この点でメディアや情報技術は学習を維持するのに重要な役割を果たす。メディア・情報リテラシーの向上は、単純にプログラムを完了するのではなく、公教育の文脈を延長するという考え方をもちます。生涯学習は、職場、コミュニティの活動、非公式な教育環境など、多様な状況で起こる。

- ・ **主流メディア(Mainstream Media)**

巨大な流通経路を介して情報を広めるメディアのこと。メディアは巨大であるため、消費者が直面するような多数派としての代表的なメディアが存在している。また、一般的に現在の支配的な考えや、影響や活動を反映するメディアも意味している。

- ・ **市場**

企業が、消費者が好むモノやサービスを創り出す過程。市場は商品を作る技術、ビジネスのコミュニケーション、経済発展を根底に置く方略を生み出す。

#### ・マスメディア

技術を用いて、幅広い読者／視聴者が情報を消費するように設計されたメディア。マスメディアはメッセージを伝えるコミュニケーションの経路である。

#### ・メディア

コミュニケーションを行うために用いられる物体、もしくはラジオ、テレビ、コンピュータ、映画などの物体を通じたマスメディアコミュニケーション。メディア・メッセージを伝えるために用いられる物体でもある。メディアは、ジャーナリズムの価値観によって決定される編集過程を通じてもたらされるのであれば、信用できる情報源でもある。そのため編集の説明責任は組織や法人にありうる。近年、メディアという言葉は、オンラインメディアも指すようになっている。

#### ・メディア・コンテンツ

読者／視聴者に向けて作られ、もたらされるメディア。

#### ・MIL

メディア・情報リテラシーの略語。MILは、市民がメディアやその他からの情報に効果的に関わり、批判的思考や、社会に参加するための生涯学習のスキルを向上させ、能動的な市民になるために不可欠な能力である。

#### ・メディア言語

メディア・メッセージが読者／視聴者に伝える決まり／約束事、様式、象徴、物語的な構造の意味。象徴的な意味において、電子メディアの言語は、活字メディアにおける文法とほぼ同じように作用する。

#### ・メディア・リテラシー

アサーティブ、非アサーティブな方法で、マスメディアを理解し、利用すること。メディアや、メディアが用いる技法とその作用について知り、<sup>クリティカル</sup>批判的に理解することも含む。また、テレビや活字、ラジオ、コンピュータのような、多様なメディア様式におけるコミュニケーションを読み、分析し、評価し、創り出す能力も含まれる。別の理解としては、多様な様式におけるコミュニケーションを解釈(decode)し、分析し、評価し、創り出す能力がある。

#### ・販売促進

セット販売や陳列技術、無料サンプル、即売、値引き、特別提供、その他の商品販売方法を用いて、モノの販売を促進することを目的とした活動。

#### ・メッセージ

情報源から情報の受け手に送られる情報。

#### ・マルチメディア

特に教育や娯楽目的のため、いくつかのメディアを複合したもの。デジタル様式における文字テキスト、音声、動画や静止画を統合したものを意味することもある。

## ・神話

神話は、例えば「英雄の冒険」のような、文化の恐怖、欲望、野望を表現する、信条のシステムを暗示的にリプレゼンテーションしている。これらの物語においては、自分の運命に気づいていないようなヒーローが、大事な冒険の旅に連れ出されることになる。ヒーローはたいてい、冒険の中でいくつかの段階を通過することになる。例えばヒーローの「生誕」や冒険の始まり、「呼び出された」ことや自分の運命、ロマンの経験、敵との戦い、賢者からの助言、そして最終的に故郷に戻る、といった段階である。

## ・物語的(Narrative)

物語やあらすじを、いくつかの出来事を通じて語る。メディア・テキストの文脈においては、時間・空間的な出来事が一貫した場面になっていることを指す。

## ・報道

現在の出来事に関する情報を印刷物、放送、インターネットや口頭において、第三者や大衆に伝えられるコミュニケーションの在り方。

## ・報道メディア

マスメディアの項目では、現在の出来事を公衆に伝えることに焦点が当たっていた。マスメディアは活字メディア（新聞や雑誌）、放送メディア（ラジオやテレビ）、近年ではインターネットにおけるメディア（ワールド・ワイド・ウェブページやブログ）を含む。

## ・新しいメディア

デジタルを基盤として構成され、流通している内容。

## ・新聞

報道、情報や広告を主な内容とする、発行があらかじめ決められているメディア。一般的にニュース記事のようなものは比較的安価で質の低い紙が用いられる。

## ・報道価値

報道基準と呼ばれることもある。報道価値とは、メディアが提供したニュースがどの程度際立っているのかを決めるものであり、読者／視聴者が注目するかといったものである。最も重要な報道価値とは、頻度、予測不可能さ、個性的、意味がある、議論を巻き起こす、といったものである。

## ・参加（市民の参加）

参加は、民主主義の心臓部であり、個人が社会において自分の居場所を確保し、社会の発展に寄与するようにできることを保証することを主な目的としている。これは民主主義において重要な要素であり、基本的人権を考慮すれば、重要な意思決定の過程である。

## ・多元性（メディアの多元性）

（私的、公的、コミュニティにおける）所有権と、メディアの種類（活字、ラジオ、テレビ、インターネット）の両方の観点における、メディアの多様性によって特徴づけられる。より広く言えば、社会における多元性は、構成員が多様な民族、人種、宗教、社会集団である社会において、そのような人びとが共通の文明の範囲内において伝統的な文化や特別な興味関心の発展に自律的に参加し、維持している状況によって特徴づけられる。

- ・ポッドキャスト

定期的に視聴覚メディアのデータが配布され、コンピュータやスマートフォンのような機器でそれらを聴くことができること。

- ・現代文化（ポップカルチャー）

ある文化の主流において、非公式な同意によって好まれているアイデア、視点、態度、テーマ、イメージやその他の現象の全体性。特に 20 世紀冒頭から中盤にかけての西洋文化や、20 世紀後半および 21 世紀冒頭の地球規模の主流文化を指す。

- ・出版

新聞や雑誌の様式において、ニュースを収集し発行することに責任を持つ活字メディア。

- ・活字メディア

紙とインクによって成り立つメディア。同じものを複製可能な伝統的な版下によって生産される。

- ・生産・制作

完成品をつくるため、メディアの内容をまとめる過程。メディア・テキストの制作過程と同様に、人びとがその過程に関わることも含まれる。

- ・プロパガンダ

特定の方向に向けてコミュニティの意識・態度を誘導することを目的にしたコミュニケーションの様式。

- ・公有財産(Public domain information)

詩、音楽、美術、書籍、映画、製品のデザインや、コンピュータ・プログラムのようなその他の知的財産を含む、オリジナルの創作的な作品を指す用語。「公有財産になる」とは、創作物が様々な目的や利用者の要望のために利用可能になることを意味する。公有財産の道具は、個人の財産とは区別され、一般的に社会における文化遺産の一部になると考えられている。

- ・公共の利益

概して、公衆に対する一般的な福祉や恩恵に関する概念のこと。特定の間人や集団の利益と対比される。公益に何が含まれるかについての同意はないものの、個人の地位や立場に関係なくすべての人間に共通する利益があり、その利益を保護する活動が必要であるとの認識に基づいている。

- ・公共サービスメディア

公共的な財政を基盤とするメディア。しばしばコミュニティ全体を代表するようなバランスのとれた多様なプログラムを提供することにより、公共の利益を支える役割を演じることを求められる。

- ・パブリック・サービス・アナウンスメント (Public Service Announcement)

製品やブランドの販売ではなく、公共の利益に関することに取り組みようとする広告のこ

と。

#### ・公共圏

社会の構成員が自由に意見やニュース、情報を交換することができる公的な空間の認識。公の共通の関心事について平等性、包括性を基にして個人が出会い、意見を交換できる空間。公共圏に関する最も有名な現代の理論家としては、ユルゲン・ハーバーマスがいる。

#### ・人種差別

人種が人間の特徴と性質の一次決定因子を構成する要素であるという思い込み。また、人種的な違いが特定の人種の優越性を生み出すという思い込み。

#### ・ラジオ

電波によって発生する聴覚的な記号によるコミュニケーション。ラジオ放送によって公衆のためのプログラムが発信される。

#### ・(メディアの)規制

メディアの組織や活動家の行動を、ルールやコードを強制することによって、規制ないし統制しようとする事。

#### ・リプレゼンテーション

構成されたメディア・テキストが、テキストの外に存在する実際の人びとや場所、出来事、アイデアを表現し、象徴化し、描き、表象する過程。また、実際の人びとや場所、出来事、アイデア、メディアの内容の関係性を意味することもある。

#### ・自主規制

政治経済的な行為者が、自分たち自身に課すルール。メディアにおける自主規制は、政府の干渉抜きに倫理コードや実践コードを順守することを意味する。

#### ・性差別

特に女性に対する、性的なことに基づく偏見や差別。性にに基づいた社会的役割の固定観念を押し付ける行動、状態、態度のことを言う。

#### ・象徴化

現実をリプレゼンテーションするため、イメージや、概念、典型を含む象徴を用いること。例えば、悪役のカウボーイは黒い帽子を被り、正義のカウボーイは白い帽子を被るといったこと。

#### ・ソーシャル・ネットワーク

共通の興味や活動を持つ人びとのネットワークが、オンラインでつながること。ソーシャルネットワークの活動は、自分のプロフィールを公表することも含む。Facebook は有名なソーシャル・ネットワークのひとつである。

#### ・ソフトウェア

多様なデータや操作を扱うためのコンピュータのプログラムやデータのこと。データを作ったり操作したりするソフトウェアから、イメージの形成や編集を扱うソフトウェアま

で、多様なものが存在する。

- ・ **固定観念**

社会・文化集団の構成員に特徴づけをすることにより、簡単に認識される特徴を用いたメディア・リプレゼンテーションの共通の様式。否定的なイメージと肯定的なイメージの両方が存在しうる。

- ・ **絵コンテ**

監督が映画の1コマを他の人間に伝えるため、しばしばマンガのような表現方法を用いて、映画の場面を描画して表現すること。

- ・ **技術**

メディアを創りだしたり、メディアでコミュニケーションしたりするために用いられるハードウェア。例えばラジオやコンピュータ、電話、衛星、印刷物など。

- ・ **テレビ**

一般的には音声を伴い、電気的な信号を介して動画や静止画を送信する装置。またはテレビ番組を制作し、放送する組織。

- ・ **テキスト**

印刷物や視聴覚による、個々のメディアの制作物を指す。1つのテレビ番組や書籍、雑誌や新聞の記事、広告、など。

- ・ **利用者から生まれたコンテンツ(User-generated content)**

消費者から生まれたメディア(CGM)や、利用者が創り出したコンテンツとしても知られる。利用者から生まれたコンテンツは、デジタルメディアの利用者によって創られた、誰でも利用できる多様な種類のメディア・コンテンツである。このようなコンテンツは、消費者が生産者にもなっている。

- ・ **視覚学習**

イメージを観賞したり、実演を見たりして学習する方法。

- ・ **視覚メディア**

イメージを伝える際に、主にイメージを使用するメディア。例えば、テレビ、映画、インターネットなど。

- ・ **ウェブ 2.0**

利用者が双方向的にコミュニケーションできるように設計されたソフトウェアの特徴を持つアプリケーション。ウェブ 2.0 のアプリケーションは、協働と共有の重要性を強調している。

- ・ **ウェブサイト**

URLを伴うウェブページやイメージ、データの集合体。以下のワールド・ワイド・ウェブ(WWW)の項目も参照。



### ・ウィキ(Wiki)

利用者が内容を協働で作成できる、複数の人間によって運営されるウェブサイト。他者への意見や出来事の説明、文書などを含む、多様な内部リンクページや内容が存在している。ウィキは、内容が常に複数の利用者によって更新され、多くの種類の資料がダウンロードできる点で、ブログとは異なる。

### ・ワールド・ワイド・ウェブ

3つの重要な機能により、莫大な量のコンテンツが利用可能になる、インターネットで提供されているサービス。3つの機能とは、①出版形式や、ホームページを作成するためのコンピュータ言語(HTML)、②各種情報を提供するアドレス (URL として知られる)、③ハイパーテキストを変換するプロトコル(http)を通じて情報を伝える手段、である。

### ・You Tube

利用者が興味に応じた項目を投稿して、動画を共有するウェブサイト。

私たちが住んでいる世界では、私たちが選ぶことや行動することの大部分を情報の質に頼っていて、それは基本的な自由と享受する能力や自己決定することや進展するための能力を含んでいるのです。この教師のための『メディア・情報リテラシーカリキュラム』は、ユネスコ加盟国にとって重要な素材であり、先駆的な出版物です。第1に、それはラジオ、テレビ、インターネット、新聞、本、公文書館、図書館をひとつの基盤に統合させる最近の傾向を示すことを目指しています。第2には、特に公的な教師教育制度に統合するために設計されています。

このカリキュラムが、必ず全ての教育を改革して改善することに貢献することをユネスコは信じています。

ユネスコ情報通信副所長 ジェニス・カークリンズ

通信情報部門

**私**たちが住んでいる世界では、私たちが選ぶことや行動することの大部分を情報の質に頼っていて、それは基本的な自由と享受する能力や自己決定することや進展するための能力を含んでいるのです。この教師のための『メディア・情報リテラシーカリキュラム』は、ユネスコ加盟国にとって重要な素材であり、先駆的な出版物です。第1に、それはラジオ、テレビ、インターネット、新聞、本、公文書館、図書館をひとつの基盤に統合させる最近の傾向を示すことを目指しています。第2には、特に公的な教師教育制度に統合するために設計されています。このカリキュラムが、必ず全ての教育を改革して改善することに貢献することをユネスコは信じています。

ユネスコ情報通信副所長 ジェニス・カークリンズ

[www.unesco.org/webworld](http://www.unesco.org/webworld)



国際連合教育科学  
文化機関

コミュニケーション・  
情報局

