

検討における議論の全体フレーム（イメージ）

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会
事務局

【目指すべきゴール像】

- デジタル・インクルージョン、高齢者等を含めた全世代型の教育をどのように行うのが問題。SDGsの理念として**誰一人取り残さない**という施策を作るべきではないか。（坂本構成員）
- **他人を尊重して自分たちの権利と責任を意識しながら社会に参加していく能力を身につけるというシティズンシップ**という概念自体が日本に根付いているのか、シティズンシップ教育が定着しているかと思うとまだと思われるが、これを**定着する**大きなチャンスになるのではないか。（瀬尾構成員）
- デジタル・シティズンシップ教育において重要となるのは、**ルールや社会通念が変わる中で自分で判断できる力を身につけることを目的**とすること。（瀬尾構成員）
- エリート主義に陥らないことが重要。**デジタル社会にツールの利用も含めて参加するためには、あらゆる人に届くということが重要**。（瀬尾構成員）
- 政策目的は、**国民のユーザー力を上げる**ということ。デジタルが役立つ、楽しいといった観点を高める政策が欠けていたので、**想像力や共感力を上げる**施策を厚くしたい。（中村座長代理）

【全世代に共通する課題】

- 本検討会では、「道具」の使い方を検討する場所であると理解。**情報過多の社会における情報の適切な選択を確保すること**。フィルターバブルなどは知らないと感じない。（上沼構成員）
- デジタル空間においては、**SNSで誰でも発信者になって容易に参加できるようになり、その分、例えば他人を傷つける機会も増え、責任も発生するようになっている**。こうしたデジタル空間における情報発信者であることを意識する必要がある。（瀬尾構成員）

【全世代に共通する課題】

- **教材や教育では、社会にどのように働きかけをするのか、メディアを使いこなした上で、自分が訴えかけていく、又はメッセージを届けるためのトレーニングが必要。**（豊福構成員）
- **いわゆる情報消費者的な教育から社会参加や情報構築教育にいかに転換するか。**（豊福構成員）
- 民間の調査報告書では、かなりの方が間違っただ情報に触れており、そのうち2割程度しか偽・誤情報かどうかを見分けられなかった。大学における講義でアンケートを取った際には、約半数の学生は実際に流通した偽情報の一つを信じていたなど問題が顕在化している。**事実の提示、推測、判断、行動の論理の切り分けが理解できないという情報を理解するリテラシーが不足しているという問題がある。**（古田構成員）
- 日本でのインターネットの使い方の特徴は、**匿名文化が強く、ネット上で実名で自分の意見を言う者が少ないこと。シティズンシップ教育との相性が良くないと感じる。**（古田構成員）
- **認知バイアスがあるため、いつでも私たちは騙されること、私たちの情報行動には、環境の制約があること、価値観や個人特性の影響を無視できないこと、ICTに関する状況が変化の中にあり流動的であることを念頭に置く必要がある。**（安野構成員）
- 注目しているのが**アテンションエコノミー**であり、アテンションを集めることがビジネス上重要になっており、フェイクニュースが跋扈する一因となっている。いちごっこでフェイクニュースを削っていくよりも、**それに対する免疫を獲得していくことが重要。**（山本座長）
- **ネット上の情報に接した際に、反射的思考によらずに熟慮し、スローな意思決定の機会をどのように確保するかが課題。**フィルターバブルという言葉を知らない方が7, 8割という調査結果もある。（山本座長）

【身に付けるべきリテラシーの全体像、全世代が学ぶべき共通のひな形となるコンテンツ】

- **事実の提示、推測、判断、行動の論理の切り分けが理解できないという情報を理解するリテラシーが不足しているという問題がある。**（古田構成員）【再掲】
- **リテラシーを身に付ける場について、学校教育を卒業した者や図書館に行けないような者に対しては、ネットではないか。**米国のニュースリテラシープロジェクトでは、**ネット上でコンテンツを公開しており、ゲーム感覚で体験型で学ぶことができる。**（古田構成員）
- **ネット上で相手の顔が見えない中での議論の作法をどのように学んでいくのかが非常に重要。**（山本座長）

【各対象層の特徴を踏まえたコンテンツの届け方（取組）】

- **ネットとリアルの齟齬をできるだけ解消し、年少者に対してはリアル世界と同じく「小さな世界で失敗できる」環境をネットでどのように確保するかが重要。**（上沼構成員）
- **ライフステージと役割、動機づけの問題がある。**公開講座を開いても、動機づけを持って来る人はどれだけいるか。例えば保護者と子供の関係や、高齢者にどう学習機会を設定してそこに誘因するかを考える必要がある。（豊福構成員）
- **デジタル・シティズンシップ教育は権利意識が理解できる年齢以上を対象にする必要。**（斎藤構成員）
- **適切な行動を促すためには、ユーザーのリテラシー向上に加えてナッジすることによって誰もが陥るバイアスをデバイアスするという方策もある。**（斎藤構成員）

【場所】

- 我が国の公共図書館は、メディアのセンターとしての役割を十分与えられているか。（豊福構成員）
- ライフステージと役割、動機づけの問題がある。**公開講座を開いても、動機づけを持って来る人はどれだけいるか**。例えば保護者と子供の関係や、高齢者に**どう学習機会を設定してそこに誘因するか**を考える必要がある。（豊福構成員）【再掲】
- 日本にはメディアセンターというものはないが、**公共図書館とか公民館、生涯学習センター等々**を活用しながら、様々なプログラムをつくって行うことができるだろうと思う。（坂本構成員）
- 伝えるチャネルとしては**学校教育、公共、民間の能力やノウハウを巻き込んで社会で伝えていくという枠組みを考えることが重要**。（瀬尾構成員）
- 政策の重点は、家庭でデジタルが使えるか使えないかという問題で、**家庭に移るのではないか**。（中村座長代理）
- リテラシーを身に付ける場について、**学校教育を卒業した者や図書館に行けないような者に対しては、ネットではないか**。米国のニュースリテラシープロジェクトでは、**ネット上でコンテンツを公開しており、ゲーム感覚で体験型で学ぶことができる**。（古田構成員）【再掲】

【セグメント】

- デジタル・シティズンシップに基づいたリテラシーの習得を各年代において行わなければならない。子供については、保護者世代のリテラシーの問題に帰結する。高齢者については、高齢者講座が少なくなっている状況で、なかなか声が届けられていないのではないかと懸念。（石田構成員）
- 年長者の経験が機能しない世界における普及啓発方法の検討。皆が平等に未経験な世界に直面している。各世代に対するアプローチが必要。どのような場所・方法で普及啓発を行うかを具体的に検討する必要がある。（上沼構成員）
- これまでは青少年インターネット環境整備法に基づいて施行していたので、18歳以下を対象にしていたが、デジタル環境の普及に基づいて、成年層や高齢者層に対しての政策が大事になってくる。（斎藤構成員）

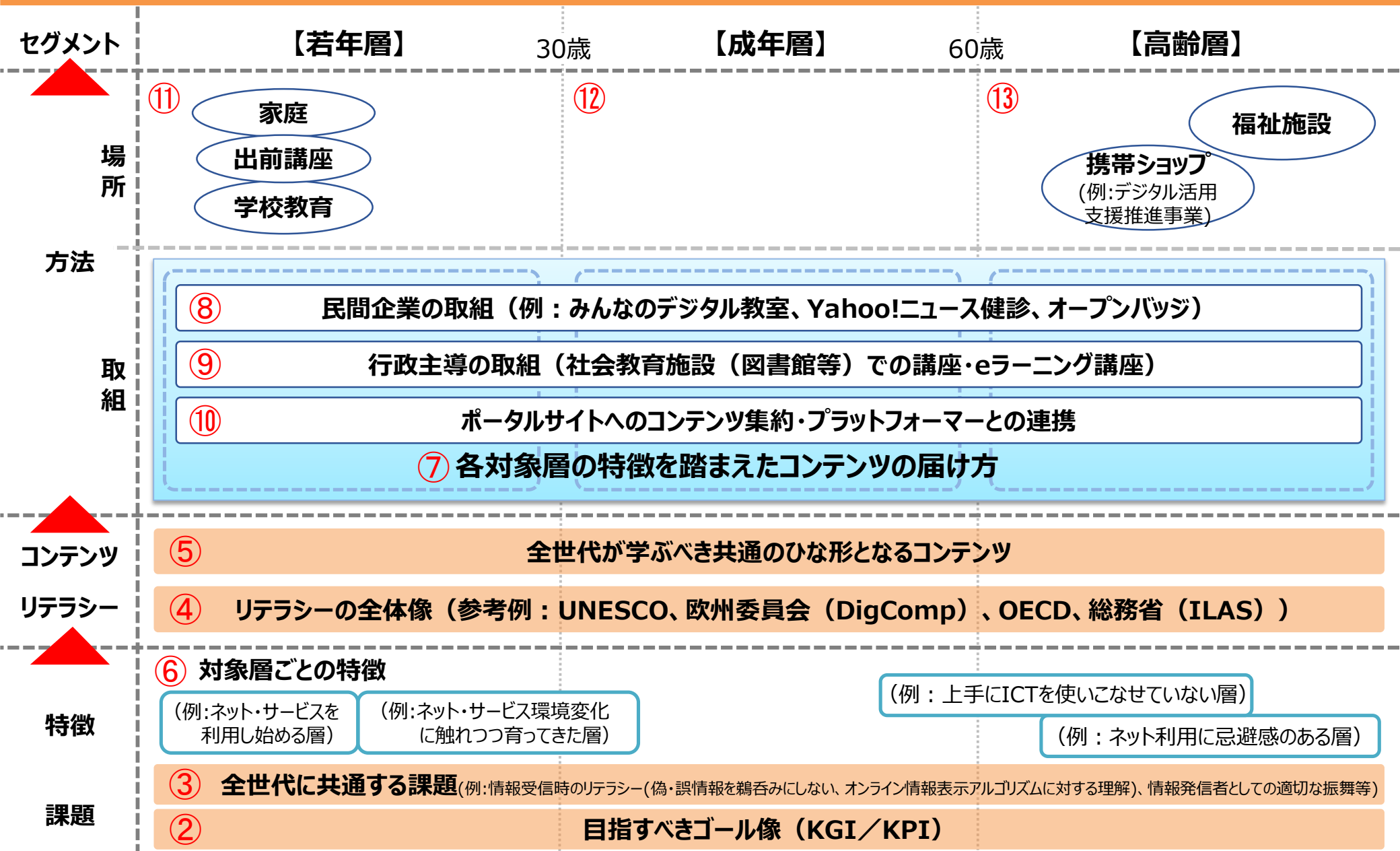
【その他】

- 我々を取り巻く技術や社会が変化している中、今一度これから必要となるデジタルリテラシーとは何かを整理し、それを拡げる方法を検討、実装するにはとてもよいタイミングである。（石戸構成員）



様々な観点でのご意見を踏まえ、議論の枠組みの叩き台をP6以降に整理

検討における議論の全体フレーム（イメージ）



① 検討会における議論の全体フレーム

オンラインサービスの情報表示アルゴリズムによる「フィルターバブル」の仕組みや影響

PART 02

私たちはなぜ騙されるのか？

「ニセ・誤情報」に気付かない人は「フィルターバブル」に陥っている可能性も・・・



ネットニュース、SNS、検索サービスなどには、**その人が欲しがりそうな情報**を分析し**同じような情報**を表示する「アルゴリズム」と呼ばれる機能があります。

「アルゴリズム」による偏った情報に囲まれると、あたかも**それが世の中の標準だと誤解**してしまう「**フィルターバブル**」という現象に陥ります。

29

オンラインの情報発信に伴う影響や責任

PART 03

騙されたらどうなる？

3 「ニセ・誤情報」を信じて行動した結果損害賠償責任を負うケースも・・・



2019年に話題になったあおり運転事件で「加害者の同乗者」であるというニセ・誤情報を投稿された女性が

膨大な量の中傷被害を受けました。

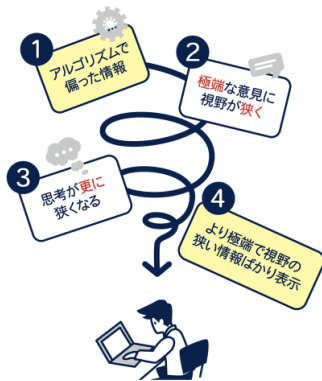
女性は**投稿者や拡散させた人物の特定**を進め、裁判を行い、すでに**損害賠償を命ずる判決**も出されています。

37

PART 02

私たちはなぜ騙されるのか？

「フィルターバブル」は気付けない！



アルゴリズムは考え方、嗜好を分析し、その人が**心地よいと感じる情報ばかり洪水のように**流し込めます。

その結果、**「物事を極端にとらえ、狭い視野で考える人」**となっていきます。

そしてさらに心地よい情報ばかり読むことになり・・・

もちろん**本人はそれに気が付いていません**。

そんな状況に「ニセ・誤情報」が入り込めば...何が起きるか分かりますよね？

30

PART 03

騙されたらどうなる？

4 世の中があらぬ方向に進んでしまう可能性も・・・



2020年の米大統領選では「ウィスコンシン州の投票率が200%を超えた、バイデン氏による不正が行われた証拠だ」

などの**ニセ・誤情報が広まり**、

のちにトランプ氏支持者が**ワシントンの連邦議会を襲う**という前代未聞の事件につながりました。

38

目指すべきゴール像（素案）

目指すべきゴール像

【関係法令】

○デジタル社会形成基本法（令和三年法律第三十五号）

（全ての国民が情報通信技術の恵沢を享受できる社会の実現）

第三条 デジタル社会の形成は、全ての国民が、高度情報通信ネットワークを容易にかつ主体的に利用するとともに、情報通信技術を用いた情報の活用を行うことにより、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限に発揮することが可能となり、もって情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会が実現されることを旨として、行われなければならない

○青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（平成二十年法律第七十九号）

（基本理念）

第三条 青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策は、青少年自らが、主体的に情報通信機器を使い、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択して利用するとともに、適切にインターネットによる情報発信を行う能力（…）を習得することを旨として行われなければならない。

【目指すべき社会・状況】

全ての国民がICTを主体的に利用し、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限発揮するための以下の環境が確保されていること。

- ・利用者が安全に安心して、オンラインサービスやICTを利用できる環境
- ・利用者が自らや自分以外の者に不利益を生じさせないように意識してICTを利用できる環境
- ・情報空間の健全性を確保できる（利用者が健全に情報空間での活動を実施できる）環境

【目指すべき社会・状況を実現するために個人がすべきこと、できるようになるべきこと】

主体的な方法による、ICTの利用方法や利便性の理解と、ICTの特性やその利用に伴う影響や責任、安全確保の方法の理解。

これからのデジタル社会において身に付けるべき能力

- ① デジタル社会において安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを活用できること。
- ② デジタル社会の構成員として、他者への影響に配慮し、健全な情報空間確保のための責任ある行動を取ることができること。（情報の批判的受容、責任ある情報発信、プライバシー・著作権への配慮等）
- ③ ICTやオンラインサービス、社会的規範の変化に的確に捉え、①②ができること。

KGI(リテラシーに係る指標(例:メディア情報リテラシー))、KPI(各種リテラシー向上施策の取組状況)

身に付けるべきリテラシーに係る指標について

- 海外の参考事例も参考にしつつ、国際的に普及した総合的なリテラシー概念である「メディア情報リテラシー」をベースに、**我が国の状況・ニーズを踏まえた総合的なリテラシー指標を策定し、各施策の到達目標の設定や実施結果の評価・改善に活用することが望ましいのではないか。**

○ 欧州委員会の事例: The Digital Competence Framework for Citizens

欧州委員会による、市民のICT活用に必要な能力を示した文書。以下の5領域を細分化し、21の能力分類を定義。官民の各種取組に当たって参照・活用されている。

① 情報とデータに関するリテラシー	情報のニーズを明確にし、デジタルデータ、情報、コンテンツを探し出し、取得する。情報源とその内容の妥当性を判断する。デジタルデータ、情報、コンテンツを保存、管理、整理する。
② コミュニケーションと協働	文化的な多様性と世代的な多様性を認識した上で、デジタル技術を通じた交流、コミュニケーション、協働を行う。公共及び民間のデジタルサービスや参加型のシティズンシップを通じて社会に参加する。自らのデジタル・アイデンティティと評判を管理する。
③ デジタル・コンテンツの創作	デジタル・コンテンツの創作と編集を行う。著作権と利用許諾がどう適用されるかを理解した上で、情報やコンテンツを改善し、既存の知識体系に統合する。コンピュータシステムに対して通用する指示の出し方を知る。
④ 安全	デジタル環境において機器、コンテンツ、パーソナルデータ、プライバシーを保護する。身体的な健康と心理的な健康を守るとともに、社会的な幸福と社会的包摂を目的とするデジタル技術を認識する。デジタル技術とその利用が環境に与える影響を認識する。
⑤ 課題解決	デジタル環境におけるニーズや課題を特定し、概念的な課題や課題に関する状況を解決する。プロセスや製品を革新するためにデジタルツールを用いる。デジタルの進化に常に遅れないようにする。

コンピテンス(次元 2)
1.1. データ、情報、デジタルコンテンツの閲覧、検索、フィルタリング
1.2. データ、情報、デジタルコンテンツの評価
1.3. データ、情報、デジタルコンテンツの管理
2.1. デジタルテクノロジーを活用したインタラクション
2.2. デジタルテクノロジーを活用した共有
2.3. デジタルテクノロジーを活用した市民活動への参加
2.4. デジタルテクノロジーを活用した協働
2.5. ネチケット
2.6. デジタルアイデンティティの管理
3.1. デジタルコンテンツの開発
3.2. デジタルコンテンツの統合と再構築
3.3. 著作権とライセンス
3.4. プログラミング
4.1. デバイスの保護
4.2. 個人情報とプライバシーの保護
4.3. 健康とウェルビーイングの保護
4.4. 環境の保護
5.1. テクニカルな問題の解決
5.2. ニーズの把握とテクノロジーによる対応
5.3. デジタルテクノロジーの創造的活用
5.4. デジタルコンピテンスギャップの特定

欧州評議会(2018)のデジタルリテラシーの記述

3.5. 教育を受ける権利 デジタルリテラシー

41. 各国は、メディア情報リテラシー、デジタルシティズンシップ教育などのデジタルリテラシーの開発を促進し、子どもたちがデジタル環境に賢く関与する能力と、それに伴うリスクに対処するための回復力を確保する必要がある。デジタルリテラシー教育は、子どもの能力の発達を考慮して、初期の段階から基本的な教育カリキュラムに含める必要がある。

42. 子どもの幅広い権利をサポートするために、デジタルリテラシー教育には、幅広いオンラインツールやリソースを使用するための技術的又は機能的な能力、及びコンテンツの作成とデジタル環境とその機会とリスクの批判的理解に関連するスキルを含める必要がある。

43. デジタルリテラシーは、子供がインターネットを使用する環境、特に子供と一緒に、又は子供のために働く学校や組織で効果的に促進されるべきである。各国はまた、子供と家族のためのより安全で持続可能なデジタル環境を作成するための不可欠な手段として、親にリーチするための各国において確立されたメカニズムを通じて、親又は介護者のデジタルリテラシーを向上及び支援する必要がある。

UNESCO(2011)によるメディア情報リテラシーの定義

個人的、職業的、社会的な活動に参加し従事するために、批判的、倫理的、そして効果的な方法で、市民が、さまざまな道具を使いながら、あらゆるフォーマットの情報やメディアコンテンツを共有するだけでなく創造することができ、アクセスし、探索し、理解し、評価し、活用することができるようになるための一連の能力。

UNESCOによるメディア情報リテラシー(MIL)の主要な要素

- UNESCO (2008)では、相互依存する「情報」、「メディア」、「科学技術」に関する能力を包含する概念として提唱。
- UNESCO (2021)では、MILはデジタル・シティズンシップに密接に関連するとされており、「情報リテラシー」、「メディアリテラシー」、「デジタルリテラシー」を包含するリテラシーとして提唱されている。また、MILはその他にも多様なリテラシーを包含する概念とされている。

情報リテラシー

情報がいつ必要になるかを認識し、様々な形式で情報を見つけ、評価し、効果的に使用し、伝達する能力。

メディアリテラシー

メディア機関、その所有権、規範的機能と実際の機能、雇用、及びそのコンテンツの効果についての十分な情報に基づいた批判的な理解を含む、積極的又は非積極的な方法でマスメディアを理解し、使用する能力。様々なメディア形式（オーディオビジュアル、書面、グラフィック、インタラクティブゲームなど）でコミュニケーションを読み、分析し、評価し、作成する能力。

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又はネットワークを理解して使用し、コンテンツを見つけ、評価し、使用し、作成し、及び共有する能力。