

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会に係る これまでの検討状況

青少年のICT活用のためのリテラシー向上に関するWG
事務局

1. 今後のデジタル社会におけるリテラシー向上推進方策検討の進め方

- 「デジタル・シティズンシップ」の考え方を踏まえつつ、これからのデジタル社会において求められるリテラシーとして、どのリテラシー領域※を議論すべきか。その際、どのような順序で議論すべきか。
※例として、欧州委員会の市民のICT活用に必要な能力を示した文書では、以下の5領域を細分化し、21の能力分類を定義。
「情報とデータに関するリテラシー」「コミュニケーションと協働」「デジタルコンテンツの創作」「安全」「課題解決」
- ステークホルダーを明確化し、各ステークホルダーの課題に基づいたリテラシー施策の検討が必要ではないか。
- リテラシーを習得する対象者は誰か。対象者を考える上でのセグメントにはどのようなものがあるか。

2. リテラシー向上推進方策の推進に当たり参照可能な指標等の在り方

- リテラシーに関する指標等について、海外の先行事例を参照する場合、我が国において盛り込むべき要素は何か。
- また、指標に係る海外事例は広範であることから、検討すべきリテラシー領域を設定する必要があるのではないか。

3. リテラシーを習得するためのコンテンツの在り方

- 全世代に必要なコンテンツのひな形の検討が必要ではないか。
- セグメントに応じた、コンテンツのひな形のアレンジ方法はどのようなものが考えられるか。

4. リテラシーを習得する場や方法の在り方

- オンライン上で学ぶ場を設定する必要があるのではないか。そのような環境整備のために現状のリテラシー教育と比べて必要なことは何か。
- 世代横断の学び合いを実現するためにはどうすればよいのか。

5. リテラシーを教える側の人材育成

- どのようなコンテンツや場により、人材育成を行うのか。既存の取組（e-ネットキャラバンなど）は活用できないか。
- 人材育成のためのコンテンツはどのように作成すべきか。

【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気付かない。（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）

第1回検討会での意見交換における主なご意見

【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、かなりの人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）

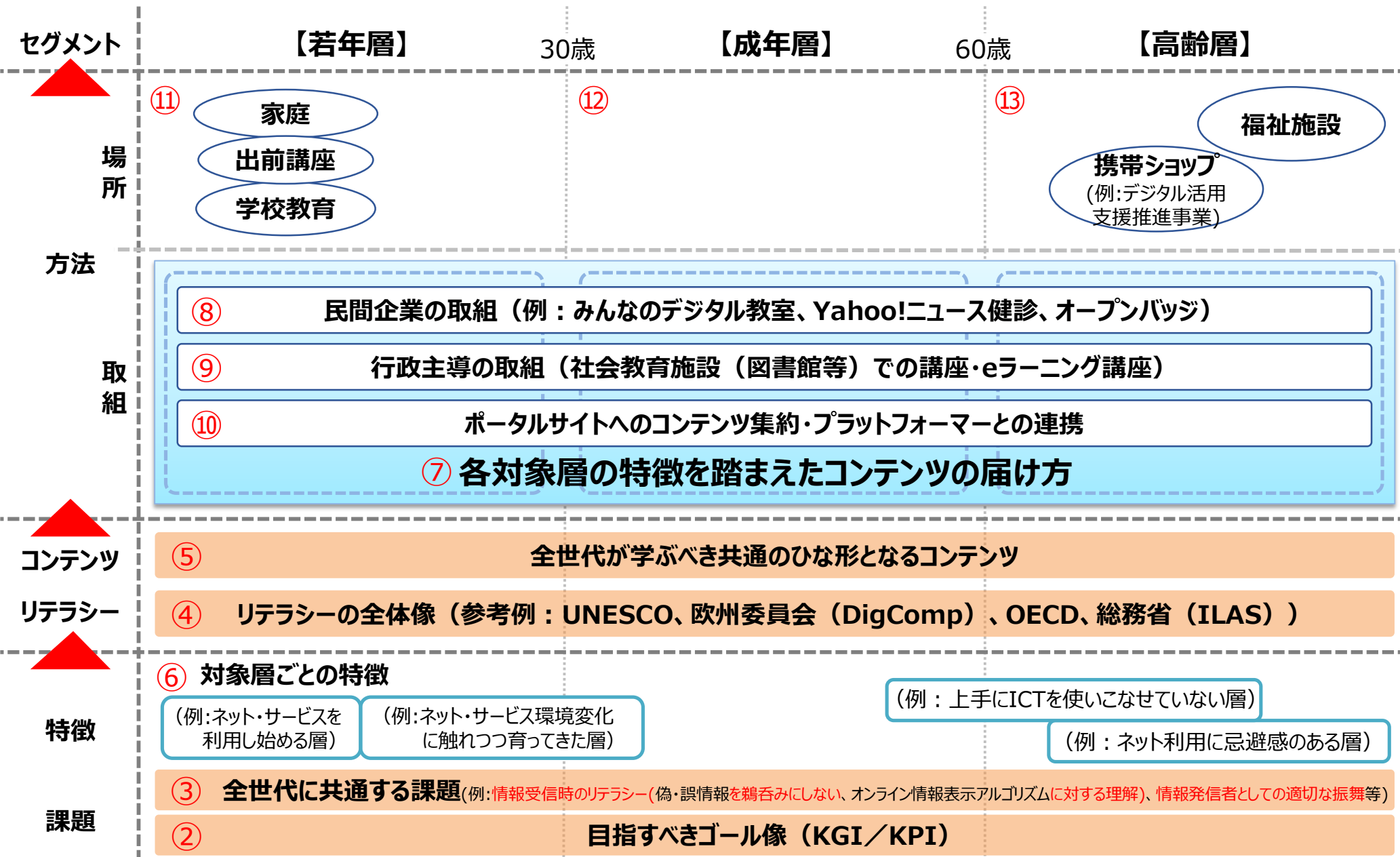
【その他】

- **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

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)

【①検討会における議論の全体フレームについて】

- 検討における議論の全体フレームについては、賛同。
- 特定の層がこぼれ落ちないようにすることが重要。日本のインターネット利用状況を見ると、高齢者の利用率が低いので、対応が必要。また、所得層という軸を考慮することも重要。低所得者層のインターネット利用率は高所得者層よりも低く、いわゆる情報弱者のような状態になってしまい負のスパイラルに陥るので、重要なセグメントになるのではないかと。行政の役割も重要ではないか。
- 何が良くて何が悪いかということを理解することが大事。自分が人を騙して悪影響を及ぼすことがないよう、他者の人権や権利を尊重することが重要。
- インターネットで極端な意見を述べていることが必ずしも普通ではないことを理解してもらえようような教え方をすることで、倫理や道徳といった観点に触れずにリテラシーの教育を行うことが可能。
- 行政等が道徳倫理に安易に踏み込むべきではないと思っている。今ネットで起きていることの大半は、長い期間をかけて培ってきた道徳・倫理で対応できると思う。
- アナログ空間とデジタル空間の差分を考えることが重要。アナログ空間で求められていた倫理は何か、デジタル空間だとどう変化するのか、デジタル空間だからこそアクセス包摂性等があってそこだけを考えれば良いのか、といったことを考えていくことが重要。
- アナログ空間でやらなければならないこともあるのではないかと。検討会でどこまでをスコープとするか改めて考えることが必要。情報を批判的に見ることはデジタル空間だけの話ではなく、デジタル空間だと情報が多いため特に必要ということ。新聞や雑誌でも同じことが言えるため、この点の整理が必要。
- 日本社会、教育の中でシティズンシップが教育として反映されているかは一つの論点。欧州と比較するとまだまだ。デジタル・シティズンシップを通じてシティズンシップを定着させるチャンスになると思うが、どこまでスコープとするのか、丁寧な議論が必要。

【②目指すべきゴール像】

- KSA（知識、スキル、態度）分析によるコンピテンシーマネジメントが重要。どこまで学習が到達しているか第三者も含めて把握できる。また、いつまでに何を達成するかを目標をどのように設定するかが大事。

【④身に付けるべきリテラシーの全体像】

- リスクについてはAI倫理など差別が助長され得る問題も含めて考えることが重要。
- リテラシーの習熟レベルについては、個人的なレベルに終始するのではなく、社会に貢献するという観点で盛り込まれたレベルも考えていくことが必要。
- 世界でも差別や不平等について議論されており、重要視されている。AIの検索結果で不平等が生じていることが様々な国際機関で報告されており、重要な問題。著作権侵害や有害情報といった既存の未解決問題とともにどのように包括的に取り組んでいくか考えていくことが必要。
- デジタル・シティズンシップの権利意識や市民意識の他にも、リスクに対する対応が大事。例えば、セキュリティリスク等は欧州は非常に気にしている。偽情報にフォーカスし過ぎないようにする必要。
- リスクに対する日本と欧州の認識に違いがあるので、齟齬が出ないように議論することが必要。
- デジタル・シティズンシップの議論がワールドワイドに行われているので、考え方は踏襲すべき。日本だけ独自のものを考えてしまうと、2歩3歩遅れてしまう可能性もある。
- 欧州ではデジタルスキルのレビューもしっかりなされており、日本もこのような取組が重要ではないか。
- ニュースリテラシーやメディアリテラシーも大事だが、情報リテラシーが高い人が偽・誤情報に対する耐性が高かったという調査結果が出ているため、情報リテラシーの向上にも取り組むことが重要。

【⑦各対象層の特徴を踏まえたコンテンツの届け方（取組）】

- 成年層は教育機関で接点がない世代であり、教育を提供してもなかなかリーチできない。この世代に対しては社員研修でリテラシー向上を図るといった、企業との協力による方法が有効ではないか。企業にとってもメリットがある。このような取組が評価されるスキームがあっても良いのではないか。
- リテラシー全体を進める上で、公共機関だけでなく民の役割も大事。プラットフォームは民が非常に大きな力を有しているため、民の力も活用することが大事。民の一つとして、教育者をどう育成するかも重要。資格制度といった教育の仕組みを導入することが重要。
- デジタル・シティズンシップ教育では、子供たちの直面している問題やジレンマに陥る場面を想定することが大事。例えば、いじめの問題では、いじめに関わらないようにするのではなく、いじめに遭っている子供を助けようと思うこと、また、いじめている子供に注意することが大事。集団としてより良くなるように行動することを考えさせることが重要。

【方法】

- 今までは、危ないから使わせないとした回避姿勢だったが、これからは、社会に貢献していくというのが重要。その足掛けができていない。情報の消費者側としてではなく、自身がファクトチェックに参加すると本人の動機付けになっていく。小さな事例を積み重ねていくことが施策の具体例を作るステップになる。
- 海外で行われている市民参加型のファクトチェックは教育効果がある。このような教育を導入し、楽しみながらファクトチェックを行い、リテラシー向上を図るというのも大事ではないか。

【セグメント】

- 幼児からインターネットの利用は始まっているため、家庭での関わり方が重要。小学校に進学しても、学校教育のみではなく家庭での教育も重要。内容はフィルタリング、ペアレンタルコントロールといったことが考えられ、これらを知らない保護者もいる。子育て層に対するリテラシー向上が大事。
- 未就学児に対する教育は非常に大事だが、この年代は権利意識が理解できない年齢のため、デジタル・シティズンシップの枠ではないだろう。発達段階に応じた対応が必要。
- 幼少期は自分の周りしか見えていないため、他人との互恵的な関係を結ぶ上で大事になるのは保護者。幼児の教育は保護者との関わりが大事な世代。
- 成年層は教育機関で接点がない世代であり、教育を提供してもなかなかリーチできない。この世代に対しては社員研修でリテラシー向上を図るといった、企業との協力による方法が有効ではないか。企業にとってもメリットがある。このような取組が評価されるスキームがあっても良いのではないか。【再掲】
- コンピテンシー、リテラシーを教える教育者をどう育成するかは課題。教える人が少ない。資格制度の導入も考えて良いのではないか。