

目指すべきゴール像について（素案）

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会
事務局

【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。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そ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。

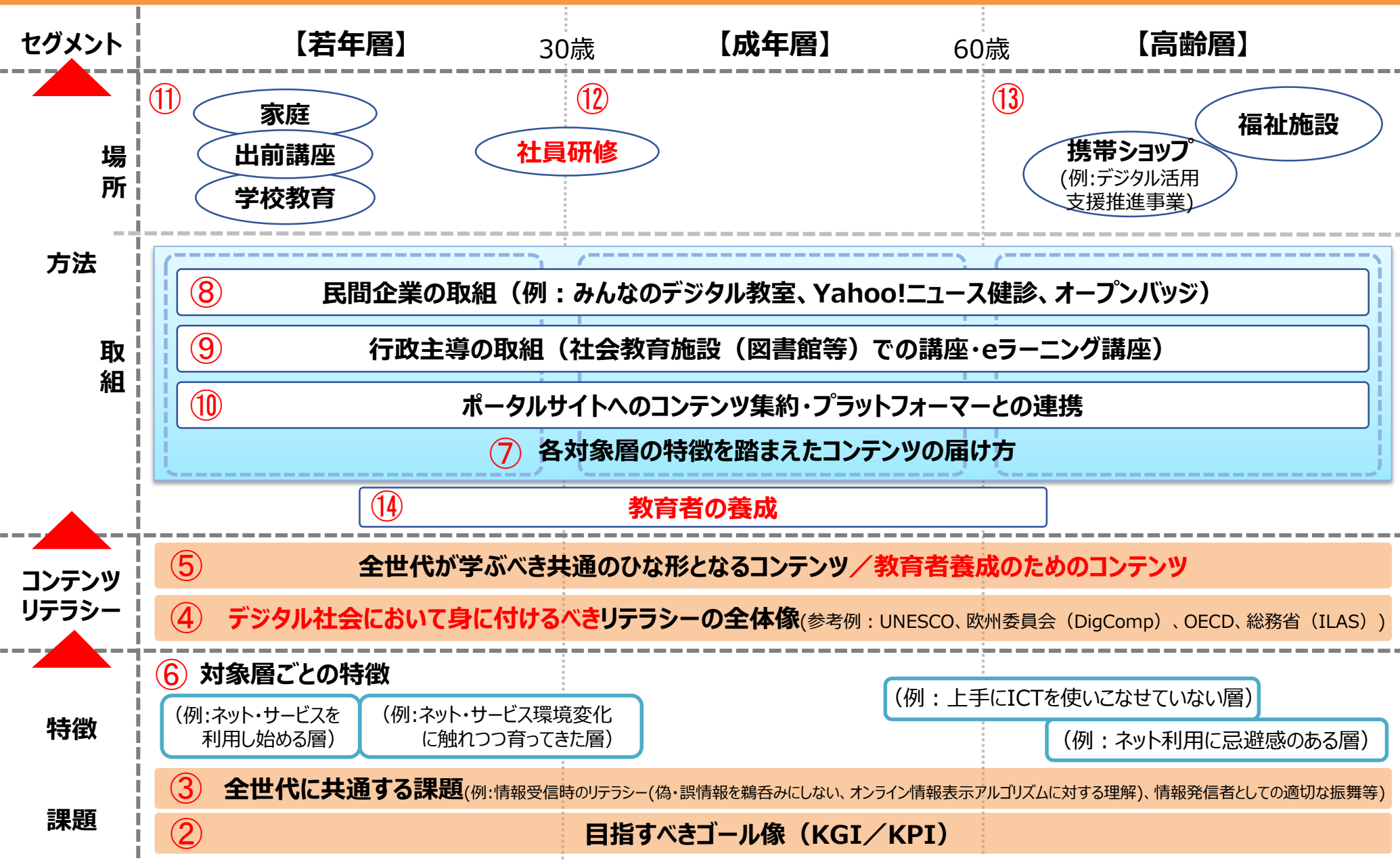
【方法】

- 今までは、危ないから使わせないといっ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。【再掲】

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とともに、**ICTを通じた社会貢献や、ICT活用のためのリテラシーを教える又は学び合う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を利用し、**課題解決**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、ICTの特性やその利用に伴う影響や責任、**様々なリスクへの対処法**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 デジタル社会で**様々なリスクに対処して**安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを活用し、**課題解決**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により設定(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)

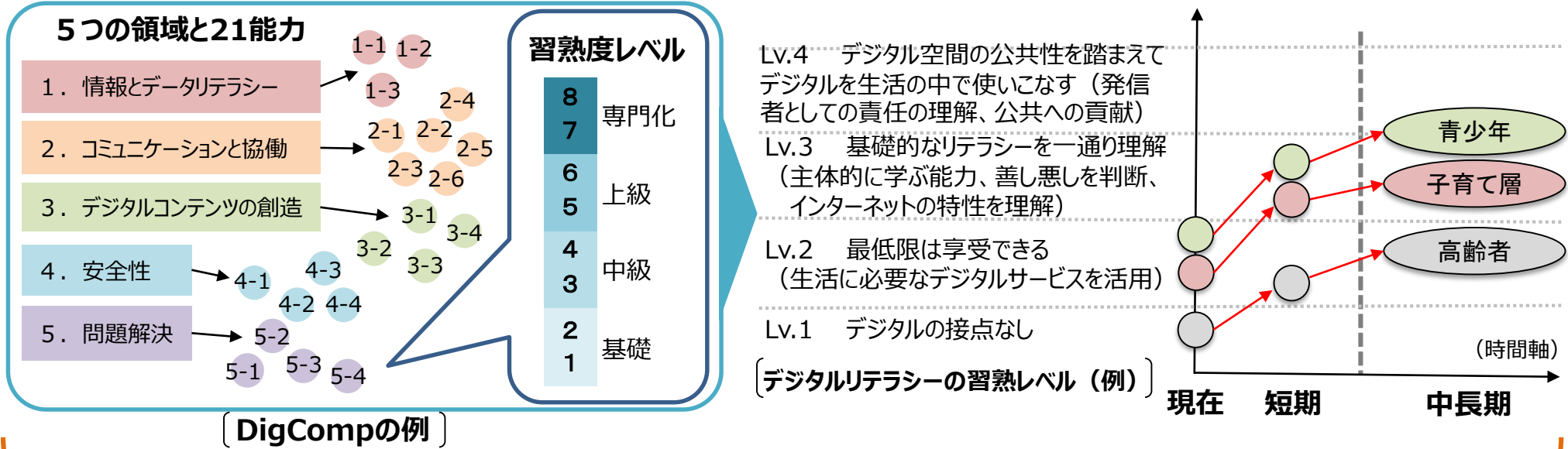
ゴール像実現のためのリテラシー習熟レベル目標の設定方法（案）

これからのデジタル社会において身に付けるべき能力(ゴール像)

- ① デジタル社会において様々なリスクへの安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを活用し、課題解決できること。
- 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。

リテラシーの全体像の整理※

※以下は本検討会資料2-2及び資料2-4を基に整理した一例。(デジタルリテラシーの習熟レベル)



ゴール像実現のために必要な能力や必要な習熟度レベルを整理

達成のための要因：

コンテンツ
(共通、対象層ごとのもの)



届け方
(例：ポータルサイト、
タッチポイントの分析)



教える人の育成
(コンテンツ開発、ターゲット
絞り込み)

個別施策の検討

短期的な目標

目標：Lv.3まで達成する

＝基礎的なリテラシーを理解（主体的に学ぶ能力、善し悪しを判断する能力を身につける、インターネットの特性を理解する）

達成のための要因：

コンテンツ
(共通、対象層ごとのもの)



届け方
(例：ポータルサイト、タッチポイントの分析)



教える人の育成
(コンテンツ開発、ターゲット絞り込み)

<考えられる対応策>

- ・共通課題向けの教材の開発
- ・ゲーム形式

<考えられる対応策>

- ・PF（YouTube等）との連携
- ・教育の場の活用

<考えられる対応策>

- ・学校の先生
- ・e-ネットキャラバンの講師
- ・YouTuber、インフルエンサーに教えてもらう



個別施策の検討

中長期的な目標

目標：Lv.4まで達成する

＝デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす（発信者としての責任の理解、公共への貢献）

達成のための要因：

コンテンツ
(共通、対象層ごとのもの)



届け方
(例：ポータルサイト、タッチポイントの分析)



教える人の育成
(コンテンツ開発、ターゲット絞り込み)

<考えられる対応策>

- ・発信者としての責任を学ぶことができる教材の開発
- ・失敗できる環境を備えたコンテンツ

<考えられる対応策>

- ・PF（YouTube等）との連携
- ・教育の場の活用
- ・双方向的な学び

<考えられる対応策>

- ・学校の先生
- ・e-ネットキャラバンの講師
- ・YouTuber、インフルエンサーに教えてもらう
- ・双方向的に教えられる人の育成



個別施策の検討