

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会（第1回）

1 日時 令和4年11月4日（金）10:00～12:00

2 場所 総務省会議室（ウェブ会議併用）

3 出席者

（1）構成員

山本座長、中村座長代理、石田構成員、石戸構成員、上沼構成員、齋藤構成員、坂本構成員、瀬尾構成員、豊福構成員、古田構成員、安野構成員

（2）オブザーバー

Apple Japan, Inc.、Facebook Japan 株式会社、LINE 株式会社、Twitter Japan 株式会社、グーグル合同会社、日本マイクロソフト株式会社、ヤフー株式会社、内閣府、デジタル庁、文部科学省、経済産業省

（3）総務省

柘植総務副大臣、川島総務省参与、鈴木大臣官房総括審議官、植村大臣官房審議官、田邊情報流通振興課長、赤間情報活用支援室長、関沢情報流通振興課新事業支援推進官

4 議事

（1）「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」開催要項の確認等

（2）本検討会の検討項目等

（3）「デジタル・シティズンシップ」について

（4）意見交換

（5）その他

【関沢新事業支援推進官】 それでは、定刻となりましたので、ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会の第1回会合をウェブ会議にて開催いたします。

まず、検討会の開催に当たりまして、柘植総務副大臣から御挨拶申し上げます。柘植総務副大臣、よろしくお願いいたします。

【柘植総務大臣】 おはようございます。総務副大臣の柘植でございます。

I C T活用のためのリテラシー向上に関する検討会第1回会合に御参加いただき、誠にありがとうございます。

開会に当たりまして、一言御挨拶を申し上げます。

近年、インターネットやスマートフォン端末、ソーシャルメディアをはじめとしたオンラインサービスの普及は目覚ましく、世代を問わずI C Tの利用が当たり前の時代になったものと認識をいたしております。一方で、インターネット上で流通する情報には、偽・誤情報や誹謗中傷も含まれるなどの問題が顕在化しております。これからのデジタル社会においては、新たなオンラインサービスの登場やインターネット上での情報収集、発信する機会の増加など、利用者を取り巻く環境変化に対応して、こうしたオンラインの情報やサービスを適切に活用し、社会に参画できるようにするためのリテラシーを身につけることが必要です。具体的には、インターネット上を流通する情報を鵜呑みにせず、批判的に利用し活用する能力は、これからのデジタル社会を構成する一員である私たちにとって必須のリテラシーになると思われまます。

これまでも、総務省では、青少年を主な対象として様々な取組を行ってきましたが、今申し上げたような環境変化にも対応するために、青少年に限らず、必要なリテラシーやその向上方策の在り方について検討する時期に来たものと考えています。

構成員の皆様におかれましては、海外で提唱されているデジタル・シティズンシップの考え方も参考に、これからのデジタル社会において国民が備えるべきリテラシーはどのような内容か、世代に応じたリテラシーの向上方策はどのようにあるべきか、どのような場でリテラシーを習得するべきかといった観点から、幅広くご議論をいただきたいと思ひます。

どうぞよろしくお願ひいたします。

【関沢新事業支援推進官】 副大臣、ありがとうございました。

カメラ撮りはここまでとさせていただきます。

また、副大臣は、御公務のためここで退席されます。

(柘植総務副大臣退室)

【関沢新事業支援推進官】 プレスの方は御退席をお願いいたします。

(プレス退席)

【関沢新事業支援推進官】 続きまして、構成員の皆様ウェブ会議の進行上の留意事項を御説明します。

1点目、資料はウェブ会議の画面上に表示いたしますが、システム環境の問題等で資料共有ができない場合には、事前にお送りした資料を御覧いただきますようお願いいたします。2点目、ハウリング防止、ネットワーク負荷軽減のため、発言時以外はマイク、カメラをそれぞれオフにさせていただきようお願いいたします。3点目、意見交換等で構成員の皆様が発言を希望される場合、文字メッセージにより、あらかじめその旨を御連絡いただければ幸いです。4点目、発言時には、マイクとカメラをオンにして、最初にお名前をおっしゃっていただいてから御発言いただきますようお願いいたします。また、システム側の問題で接続が切れてしまう場合など、不具合がございましたら、速やかに再接続を試していただきますようよろしくお願いいたします。ウェブ会議の進行上の留意事項は以上でございます。

続きまして、本日は初回会合のため、まずは構成員の皆様を御紹介したいと思います。後ほどの議事において意見交換の時間を設けておりますので、その際、自己紹介も含めて御意見等いただければと存じます。

まず、公益社団法人全国消費生活相談員協会理事、石田構成員。

特定非営利活動法人CANVAS理事長、石戸構成員。

虎ノ門南法律事務所弁護士、上沼構成員、本日は御欠席となっております。

東京国際工科専門職大学工科学部教授、齋藤構成員。

法政大学キャリアデザイン学部教授、坂本構成員。

スローニュース株式会社代表、瀬尾構成員。

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター准教授、豊福構成員。

iU（情報経営イノベーション専門職大学）学長、中村構成員。

ジャーナリスト／株式会社メディアコラボ代表、古田構成員。

中央大学文学部教授、安野構成員。

慶應義塾大学大学院法務研究科教授、山本構成員。

以上でございます。

次に、資料の確認をさせていただきます。本日の資料は、議事次第に記載しております資料1-1から資料1-6までとなっております。万が一お手元に届いていない場合などございましたら、事務局までお申しつけください。また、傍聴の方につきましては、当検討会のホームページ上に資料が公開されておりますので、そちらを御覧ください。

それでは、議事（1）「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」開催要綱の確認等に移ります。

まず、資料1-1、開催要綱を御覧ください。

議事資料は原則公開としており、議事概要についても、会議終了後に作成の上、公開することとしております。座長につきましては、慶應義塾大学大学院法務研究科教授の山本構成員にお願いしておりますので、これ以降の議事進行は山本座長にお願いしたいと存じます。

山本座長、よろしくお願ひいたします。

【山本座長】 どうぞよろしくお願ひいたします。本検討会の座長を務めることになりました、慶應大学法科大学院の山本でございます。どうぞよろしくお願ひいたします。

本検討会は、資料1-1の開催要綱に基づき会議を運営していきたいと思ひますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

まず、本開催要綱4(3)に基づきまして、座長の代理といたしまして中村構成員を指名させていただきたいと思ひます。中村構成員、どうぞよろしくお願ひいたします。

【中村座長代理】 ありがとうございます。

【山本座長】 よろしくお願ひいたします。

また、本検討会のオブザーバーといたしまして、別紙に記載がございます、関係事業者及び関係府省庁に参加いただいております。

続きまして、本開催要綱4(7)に基づきまして、本検討会の下に、青少年のICTの活用を促進しつつリテラシーの向上を図るための方策などについて検討を行うために、オブザーバーとして関係事業者の参画を得た上で、青少年のICT活用のためのリテラシー向上に関するワーキンググループを開催することにしたいと思ひます。当該ワーキンググループの現時点の開催要綱案は、資料1-2のとおりとしておりますので、御参照ください。

それでは、議事の(2)本検討会の検討項目等に移りたいと思ひます。

資料1-3、本検討会の検討事項等について、事務局から説明をお願ひいたします。よろしいでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 山本先生、ありがとうございます。事務局の田邊でございます。

それでは、資料1-3に基づきまして、本検討会における検討事項などについて御説明を申し上げたいと思ひます。

1枚おめくりいただきますと、ICT活用に関する現状ということでございまして、事務局が認識している現実の状況ということでございます。

右上にページ番号振ってございます。2ページ目でございますけれども、これは、インタ

ーネット、スマートフォンの普及状況ということでございます。年齢階層別のインターネットの利用率、13歳から59歳のところで9割を上回っています。それから、右上でございますけれども、約9割の方々がスマートフォンを利用しています。そしてまた、小中学生においてもスマートフォンの普及が伸びてきているというものでございます。

3ページ目、次のページでございますけれども、インターネットやソーシャルメディア、こうしたものが日常的に浸透してきているということでございます。右側のグラフにあります通り、ソーシャルメディア系のサービス、こういったものが伸びてきています。ここ10年の間でも結構伸びてきています。また、資料には入れてございませんけれども、コロナ禍において、オンラインの教育でありますとかオンラインのショッピングといったようなものが伸びてきていると、そういう状況でございます。

そして、4ページ目でございますけれども、そういったオンラインのメディアの上では様々な情報が飛び交うということでございまして、その中では、偽・誤情報、こういったものも顕在化してきている。そしてまた、そういうものが、かなり社会的なインパクトを持ってきています。また、SNS上において偽・誤情報のほうが正しい情報よりも早く普及し、そして広く拡散すると。そういったような傾向があるというようなことも指摘をされてきています。オンラインサービスが日常的に利用される、そしてその中で様々な情報があるというようなところで、どのようなリテラシーが必要なのだろうか、という問題意識でございます。

次のページでございますけれども、その上で、偽・誤情報に対抗するリテラシーの重要度、重要性ということでございます。こちらは、Innovation Nipponの報告書でございますけれども、メディアリテラシーが高いほど偽情報、誤情報と気づく傾向がある。あるいは、偽・誤情報を拡散しにくい傾向があるというようなことも言われております。

次のページでございますけれども、では、こういったものに対して、これまで我々がどういうことをやってきたかということでございます。

7ページ目でございますけれども、こちら、かなり便宜的にやってございます。今までは、どうしても若年層向け、特に青少年のインターネットの環境整備法、こういったものに基づいて若年層向けのリテラシーの普及啓発活動、こういうものをやってきたと。若年層向けになりますと、どうしても危機回避的なものに力点が置かれてきたのではないかとということでございます。ただ、この部分、危機回避的なものだけではなく、もちろんいろいろな利活用のためのものもやってきたということだと認識しておりますが、分かりやすく申し上げ

ると、こういう状況にある。この左下に集中していたものを右上にどうやって上げていくのかというようなところかと思っております。

8ページ目以降は、それぞれの個別の施策の解説でございますので、説明は割愛をさせていただきます、16ページ目でございます。

このような状況に対して、目を海外に転じますと、デジタル・シティズンシップというようなことを欧米ではやられてきていると。自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていく考え方ということで、デジタル・シティズンシップに基づいて様々な取組が行われていると。欧州のもの、あるいは米国のコモンセンス・エデュケーションなどを御紹介しております。こういうものも踏まえて、我々として、どういうリテラシーが必要なのかということを検討していきたいということでございます。

17ページ目でございますけれども、そういうことでこの検討会を開催していきたいということでございます。背景目的は、今申し上げたようなことでございます。

具体的にどういうものをアウトプットとして出していけるのかということでございます。3つ目のポツで書いてございますけど、取るべき施策、こうしたことの柱立てを皆様に御議論いただきまして、ロードマップ、こういうような領域でこういうことをやっていけばよいのではないかというような施策の柱立て、これを整理していけると非常にありがたいのかなというふうに思っております。

18ページ目でございますけれども、こちらが構成員の皆様方、オブザーバーの皆様方でございます。冒頭、座長からありましたとおり、ワーキンググループとして青少年の部分、これを立てていきたいということでございますけれども、こういうものも今後立てていければと思っているところでございます。

19ページ目がスケジュールでございます。スケジュールは、ここにおられる先生方の御意見も聞きながら柔軟に対応していきたいというふうに思っておりますが、できうらくは、6月ぐらいまでにロードマップを取りまとめていって、各種の国の政策、戦略等々に反映できればというふうに思っているところでございます。

最後のページ、20ページ目でございます。検討の視点ということでございます。

これは、まず、全体としてリテラシーの向上推進方策、こういうものをまず御議論いただきたいなというふうに思っています。どのようなリテラシーの領域があり得て、それをどういう順番で議論したらいいのかというような話。それから、我々が頭を悩ませているところでございまして、このデジタル・シティズンシップを踏まえたリテラシーというと非常に範

囲が広いので、これを極力具体的にイメージが湧くような形でやっていきたいということだと思っています。そうなりますと、ステークホルダーが誰でどういう課題を抱えているのかというようなところから入ってくる、そういう意味でのユースケースみたいなものが必要だということかなと思っています。その際、リテラシーのお届けするこの対象者、こういうものをどういうふうに考えたらいいか、そのためのセグメント分けみたいなものをどうするのか、そういうようなところを御議論いただけるとありがたいかなと思っています。

そしてまた、2ポツ目でございますけれども、いろいろな政策、いろいろなサービス、こういうものに結実していくということかと思っていますが、それがどこまで効いているのかというのを測る指標のようなもの、こういうことも必要かと思っています。

3ポツ、4ポツが個別の各論かと思っています。リテラシーを習得するための教材、コンテンツはどうあるべきなのかということ。そして、このコンテンツを教える、習得するような場、あるいは方法論をどう考えるのかということ。

そして5ポツ目は、やはり教える方、こういう方々がこれだけ速い技術変化、社会変化の中で、どういうふうに教えていったらいいのだろうか。教える方の人材育成というようなものも1つ論点として上がってくるのではないかということでございます。

駆け足でございますけれども、説明以上でございます。

【山本座長】 田邊課長、ありがとうございます。

いろいろ御質問、コメントもあろうかと思っておりますけれども、最後にフリーディスカッションの時間を設けておりますので、そちらで御発言いただければというふうに思います。

それから、石戸構成員が間もなく、途中退室されますので、この時点で自己紹介も兼ねて御意見をいただければというふうに思います。石戸構成員、いかがでしょうか。

【石戸構成員】 こんにちは、石戸でございます。この後、大学の私の必修の講義がありまして、抜けてしまうので、初めに自己紹介をということで、お時間いただきましてありがとうございます。

先ほどの表で言いますと、若年層向けのICT利活用の促進に主に取り組んでまいりました。もう20年ほど前になりますけれども、ボストンにあるMITのメディアラボが推進してきたテクノロジーを真の意味で使いこなして創造的、革新的に思考して、そして行動し続ける学びの構築のためのプログラミング教育とか、1人1台端末の子供たちへの導入というプロジェクトに感銘を受けまして、以来、日本に戻ってNPO法人CANVASを立ち上

げて、デジタル技術を活用して、子供たちの想像力とか表現力を育む活動というのを20年にわたって取り組んできました。

ただ、当時、子供がデジタルを活用することに対して非常に否定的な声が本当に多くて、それに対応すべく、安心ネットづくり促進協議会やEMAを通じたリテラシー教育の推進、それからフィルタリングなどの安全安心な環境整備に関係者が一丸となって取り組んできたという経緯があって、この会議の委員の皆様方とともに尽力をしてきました。

また、当初、学校教育の中になかなか入れず、学校外でそういうICTを使った活動の推進に取り組んできたのですが、そういう取組を学校の中に導入して教育を強化したいなどということで、2010年にはデジタル教科書教材協議会等を立ち上げまして、1人1台環境整備、学校のネット環境整備、それからデジタル教科書の導入というのを推進してきました。これらというのは、冒頭申し上げましたとおり、ICTの利活用の促進の取組です。先ほど、総務省がICT利用に伴うリスクの回避を促すことを主眼に置いたリテラシーの施策がこれまで多かったという説明があって、検討会の事前の説明で、ICT利活用の促進もまだ不足はしていたかもしれないけど、取り組んできたよねという話をさせていただいたのですが、口頭で補足いただいたというふうに認識しています。

それらも踏まえて、ようやくデジタル教科書の導入のための法改正であったり、プログラミング教育の必修化だったり、コロナによる後押しもあってGIGAスクールにより1人1台というのが実現したわけです。また、コロナ禍でのオンライン教育を体験した層というのも格段に増えて、民間でもオンライン教育の場というのが急激に広がってきて、この20年の間に状況も大きく変化したなというふうに私自身が実感しています。先ほど、この後大学の講義があって抜けるというふうに申し上げましたが、このコロナの間に学生達のオンラインリテラシーが格段と上がったというのを私自身もすごく認識してまして、本当にオンライン教育ネイティブな世代が出てきたなと思っています。オンラインで情報を共有して議論して意見を取りまとめて発信するのに、様々なツールを活用して、学生たちは実にスムーズにそういうことを行っていきます。情報とかコンテンツをICTデバイスで創造して、ソーシャルメディアで発信する、今となってはAIで創造してバーチャル空間の共有発信していく。我々を取り巻く技術も社会もすごく大きく変化している中で、いま一度これから必要となるデジタルリテラシーというのは何なのかというのを整理して、それを広げる方法を検討、実装するというのにはとてもよいタイミングだなというふうに感じています。デジタル・シティズンシップをどうつくっていくかというのが、社会全体のDXを推進

する肝であるというふうに考えていますので、本会議でのこれからの議論に期待したいと思えます。

これからどうぞよろしくお願ひいたします。

【山本座長】 石戸構成員、どうもありがとうございました。

続きまして、デジタル・シティズンシップについて、資料の1-4に基づいて、豊福構成員から御説明をお願ひいたします。よろしくお願ひいたします。

【豊福構成員】 皆さん、こんにちは。国際大学GLOCOMの豊福と申します。

では、お話をしたいと思えます。

市民のデジタルコンピタンスとデジタル・シティズンシップの動向ということで、そもそもコンピタンスとは何かという話もありますが、3つぐらい課題があるかと思っております。1つは、デジタル・シティズンシップの背景と経緯はどういうものかという話ですが、教育の場面で、我々、日本デジタル・シティズンシップ教育研究会なるものを4月から立ち上げて活動しておりますけれども、特に学校サイドではいろんな定義ですとか流布がなされておまして、結構混乱しています。例えば、制限をしないのがデジタル・シティズンシップとか、活動的、創造的なものをすればいいとか、あるいは子供任せにすればいいとか、危険を強調しないのがデジタル・シティズンシップであるみたいな。あるいは、子供がルール考えればいいんですよみたいな話もあります。一方で、日本の側で情報モラルが今まで教えられてきたということもあって、海外の教育方針が、デジタル・シティズンシップは横文字だから日本にはなじまないのではないかという話もあります。

とはいえ、実は日本の中で、2010年に、私が情報モラルからデジタル・シティズンシップ教育へという論文を1つ書きまして、これが未来をつくる情報通信政策という本の中の1編として御紹介をしておりますが、たまたま海外の論文を見つけまして、これが多分次の方向に違いないというふうに結構確信を持ったということでもあります。

その背景には、例えば2004年に佐世保の事件が起こったりとか、あるいは、それをベースにして、2008年に学習指導要領で情報モラルがきちんと定義をされるわけですが、我々のようにインターネットの黎明期から携わってきた立場からしますと、利用抑制的な指導というものが本当にその後の子供たちのスキルにつながるんだろうかという違和感が結構動機付けになってきたかなと思えます。同様に、私はたまたまデジタル・シティズンシップを取り上げましたけれども、同じような意思を持って、個別に実践とか働きかけを行ってきた方々もいらっしゃることは重々承知をしております。ぜひ、そういったこれま

でのやり方、それからこれからの在り方というところを、いい機会かと思しますので、ぜひ御一緒できればなと思った次第です。

さて、どういう経緯だったかというお話ですけれども、利用制限的なアプローチからデジタル・シティズンへというということですのでけれども、実はアメリカの1990年代の学校に携帯電話を持ち込んだりとか、それを、いろいろトラブルが起きるものだから、これをどうにかしようということで、この利用規定、AUP、アクセプタブル・ユース・ポリシーというのですが、これを学校側で出して、利用制限を子供に課すという形で対応しようとしたのですが、十分な効果がなかったということがございます。これを書いておりますリブルという人が、アメリカのデジタル・シティズンシップの先導役でもあるのですが、彼はこのコンピューター倫理の考え方を応用しながらデジタル・シティズンシップの考えを採用するに至りました。

ところが、これが今度は、デジタル・シティズンシップの定義と拡張ということですのでけれども、世界的にデジタル・シティズンシップが知られるようになったのは、この国際教育工学会ISTEの生徒用の情報教育基準というところに、技術利用における適切で責任ある行動規範ということが最初に定義でつくられたのが、この駆け出しといいますか、最初になります。これも、定義として非常に素朴なものでありまして、その後、2016年、2019年と改定がされておりました、例えばソーシャルメディアを意識したりとか、最近では、トランプ大統領の影響もありましたけれども、偽情報、誤情報対策、メディアリテラシーですとかファクトチェックの要素が載ってきたということでもあります。

そこで、このISTEがどのような要素を定義しているのかというのをここで御紹介したいと思いますけれども、こちらにも有名なリブルのデジタル・シティズンシップ9要素と呼ばれているものです。1番から9番まで並んでいるのですが、例えば、我が国の情報モラルの教え方で考えてみますと、非常に領域を比べてみましても多いです、それから全体的な量もかなり多いということが分かります。例えば、この中に、デジタル・アクセスとかデジタル・コマースですとかデジタル法というものがありますけれども、日本の教育の中ではこれは十分に教えられておりません。特にこの中で注目すべきは、このデジタル・アクセス、1番目です。ここに書いてあるとおり、情報技術とオンラインリソースの公平な配分ということを書いてありますけれども、これは実は総務省でも取り組んでいる、要するにデジタルデバイドの解消というところに大きく関わりが出てまいります。もう一つ、5番目に、デジタル・フルーエンシーというのがございますけれども、テクノロジーの利用を理解し適用す

るプロセスということですが、実はここにメディアリテラシー、それから偽情報、誤情報の識別能力が含まれているということなので、要するに、子供たちにこういった能力、複合的に身につけさせていくということが明示されていることがお分かりになるかと思います。

さて、そこで、アメリカの中では、特にこのコモンセンス、最初のお話にも少し出てまいりましたけれども、財団がつくっているデジタル・シティズンシップの教材が非常に普及をしております。アメリカの学校の7割以上で採用されていると言われていまして、彼らは、ここに書いてあるとおり、批判的に考え、責任を持ってテクノロジーを使用し、学習・創造・参加することということで定義を置いています。領域は、この6つになっているのですが、先ほどのデジタル・シティズンシップの9要素と比べていただきますと、やっぱり学校の用途ですので、アクセスですとか、あるいはコマースの部分というのは若干要素が落ちているということも分かるかと思います。これは、やっぱり学校用途だということが前提になっているかなということです。

そこで、ちょっと考えてみたいのですけれども、実はこちらに、チェンの2021年の文献というものを見つけまして、この人は、デジタル・シティズンシップに関わる査読付きの論文を、要するに分析をしたんです。この中で、定義があるのは全体の57%にすぎなかったと。ただし、この中で取り上げられているものが大きく2つあるということ。1つは、先ほど御紹介をしたリブルの定義でありまして、技術利用における適切で責任ある行動規範ということでありまして、これは、デジタルコンピタンスに重点が置かれておりまして、教育関係で多く採用がなされています。もう一つ注目すべきは、モスバーガーらというのが今回新しいかと思うのですが、オンラインで社会に参加する能力ということが規定をされています。これは、特にデジタル社会参加に重点が置かれておりまして、倫理、哲学、歴史、社会学、メディアコミュニケーション、政治に関わる論文で多く採用されています。これが、教育とか政治とか報道とか倫理に関して言いますと、両方の定義が採用されていることがありまして、概念化に関してはあんまり分野によって大きな隔たりはないということが言われております。

さて、そこで、ここのデジタル・シティズンシップに2つの側面があるというところを分かっていたところ、それでは、この各省ごとのコンピタンス設計は妥当かという話に移るのですが実は、日本の省庁でも、それぞれ文科省は情報モラルをやり、経産省では社会人のためのICTのスキルのことを定義し、あるいはそれぞれの省庁でいろんなスキルラダーをお持ちです。ただし、ばらばらにやるということが本当にいいのかというところは、

結構悩ましいところだと思います。今回この検討会で、全世代を包括する構造というものを経験意識されているということをお考えしたので、どの辺をモデルにしたらいいのかということをお話ししたいと思います。

ここで出てまいりますのは、欧州評議会の考え方なのですが、デジタル・シティズンシップの定義として、ここにあるように、デジタル技術の利用を通じて社会に積極的に関与し、参加する能力のことと言っています。これは、もともとのモスバーガーの定義を引いたものだというふうに考えることができます。欧州評議会としては、デジタル・シティズンシップを民主主義とシティズンシップ教育として明示している、ここが結構大きなポイントになるかなと思うところです。

さて、そこで、デジタル・シティズンシップ教育自体は、優れたデジタル市民になるために必要な能力を身につけることを目的とした教育でありまして、これは当然のことなわけですけれども、特定の政治活動に参加したりとか信念を受け入れたりするように説得するわけじゃなくて、新しいテクノロジーをもたらす機会を配慮して、情報に基づいた選択ができるようになることを目的にしているということが書かれております。特に、何でデジタル・シティズンシップ教育をする必要があるのか、これはよく学校でも聞かれることなのですが、ほっといてもいいのではないかという話なのですが、効果的なデジタル・シティズンシップの能力は自然に身につくものではないという話です。これはなぜかといいますと、最近、荻上チキさんとも話をしたところなのですが、子供たちは、テクノロジーの利用に関してのスキルとしては、テクノロジースキルとしてはすんなり覚えちゃうし、割と勝手にすいすいと習得しちゃうんですけれども、実は社会的なアクションとか作法ですとか、そういったものというのは簡単には身につかないということです。だからこそ、教育の場でこういった、身を守るだけでなく、有能なシティズンとして社会のためにデジタル技術を積極活用する方法を理解してもらったりするということが、非常に大切だよということになります。

さて、そこで、これからが本題になるかと思うのですが、実はデジタル・シティズンシップのコンピタンス開発モデルというのと、民主主義文化のための20個のコンピタンスというものがあります。これは結構重要な組立てでありまして、まず、左側を御覧いただきますと、ベースになっているのが民主主義文化のためのコンピタンスというものがベースにあります。その上に5つの柱、政策、ステークホルダー、戦略、インフラ・リソース、評価というものがある、その上にデジタル・シティズンシップの主要な10領域、これは後ほ

どお示ししますけれども、規定をされていて、一番上にデジタル・シティズンシップが乗っかっているという構造です。

では、ベースになるようなコンピタンスは何かというのが、この右側にあります。こちらに価値観、態度、スキル、知識・批判的な理解ということで、全部で20個並べてございますが、これがバタフライというふうに言われておりまして、頻繁に出てまいります。こういったものを、まず大切にしましょう。そのためにデジタル・シティズンシップを組み立てていくのである、そういう立てつけになっているということです。

さて、そこで、デジタル・シティズンシップの10の領域ですけれども、これは欧州評議会が規定をしたもので、以下の3領域10個ございます。オンラインであること、それから快適なオンライン生活、それからオンラインの権利というところに集約がなされています。

こういったものを、どのように組立てていくかということなのですが、1つの問題、先ほどから申し上げたとおり、学校教育とか、あるいは就労ですとか、あるいはシニアの方、ばらばらに提案をしていたのでは、多分、非常に立てつけがよろしくないものになってしまうということでもあります。欧州評議会の考え方が優れているのは、これを生涯学習的な捉えをしていて、例えば労働につながるようなスキルも、学校教育にそのままダウンサイズして、コンセプトとしては共通したものを使っているというところですね。そこで出てくるのが、このDi g C o m p というものですが、Digital Competence Framework for Citizensと書いてございます。これは市民のためのデジタルコンピタンスということなのですが、こちらに書いてあるとおり、労働、職探し、学習、オンラインショッピング、それから健康に関する情報の取得、社会によるインクルージョン、これは先ほど申し上げました。それから社会への参加、エンターテインメントといった様々な目的のためにデジタルテクノロジーを安全かつ自信を持って活用できることというふうに書いてございます。

これが目的ですけれども、下にこんなものが入っているよというのが書いてあるのですが、具体的に、これがどんな要素で構成されているかというのが、次でございます。

こちらが、Di g C o m p の概念参照モデルと呼ばれるものなのですが、5領域ございます。インフォメーションとデータリテラシー、コミュニケーションと協働、デジタルコンテンツ制作、安全と問題解決ということです。特に、先ほどから申し上げているとおり、社会への参加というところが大きなポイントになっておりますので、デジタルテクノロジーを活用した共有ですとか市民活動への参加ですとか協働といったものがかなり強調されております。それから、3番目のコンテンツの制作というのも、いわゆる消費者として情報に関

わるというよりは、自分がつくり手になっていくのだということを結構強烈に書いてあるというところがポイントかなと思います。

こちらは、実は配付資料の中に入れられなかったものなのですが、1個加えております。これはDCF、デジタル・コンピテンス・フレームワークの5つの領域とサブカテゴリーということで御紹介をしておりますが、これは実は学校教育用にサブセットをつくったものが提案をされています。先ほど見ていただいた5つの領域が、そのままここにも載っていることがお分かりになると思います。基本的には、欧州評議会の全世代向けのデジタル能力の枠組みを基盤として、学校の運営サイクルと、それから子供たちの発達段階に合わせた設計がここでなされているというところに特徴がございます。

ということで御紹介をいたしました。Qの3番は、ICT活用リテラシーをどうやって普及させるのか、いよいよ本題のところでもあります。構造は分かって、こういうことをやる必要はあるというのはいいけど、どこで誰が教えるのかという話です。そこで、この問題は、後で多分坂本先生のほうから御紹介あると思いますが、坂本先生がこういうことを書いております。デジタル・インクルージョンには、デジタルリテラシーと市民社会参加の要素、すなわちシティズンシップの概念が含まれており、単なる技術の供与ではないということです。アメリカでのデジタル・インクルージョンの実現に関しては、公共図書館が非常に大きな役割を担っております。これは、例えば菅谷明子さんの著書ですとか、いろいろ拝見すると、公立のパブリックライブラリーが、ライブラリアンが社会福祉の領域にまで踏み込んで、いわゆるデジタルの環境を一般の市民に開放する、あるいはリテラシーをつけるためのサポートをするということを幅広くやっているということは分かります。ただし、我々の現状として考えるべきところは幾つか課題としてあるかなと思います。私、以下3点申し上げたいと思うのですが、1つは、今日のこちらのお話のテーマでもあります、いわゆる情報消費者的な教育ではなくて、社会参加だとか、あるいは情報構築教育というところにいかに転換をするかということです。これは、学校の中でも、いわゆるインプット中心の教育というのが今まで幅広く行われてきているのですけれども、自分が意見表明をしたり、あるいはほかの人とオンラインで交流をしたり、あるいは自分で何か動画をつくって発表したりフィードバックをもらったりという経験はほとんどなされていないということです。これをどうやって、共通理解ですとかをつくっていくのか、これが1つ大きな課題であります。

2つ目は、我が国での公共図書館の位置づけの問題がございます。アメリカのパブリックライブラリーはメディアセンターとしての役割を果たしているということと、それからデ

デジタル・アクセスに関する保障も行っております。いわゆる公民館ですとかライブラリーに行くと、ネットワークの接続はできるということでもあります。それが基本的な人権になっているという認識なのですけれども、我が国の公共図書館というのは、そういった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だろうかという問題です。あるいは、ライブラリアンいらっしゃいます。司書の方々が、そうした教育に携わるためには、多分、これからのステップが必要かと思えます。

3つ目は、ライフステージと役割動機づけの問題ということなのですが、例えば、総務省でおやりになっている偽情報、誤情報のデータですとか、あるいはいろんな公開講座を作ろうという話がございます。ただ、こういったものをやっているよといって公開講座を開いても、果たして動機づけを持ってそこに聞きに来る人がどれだけいるかという問題があります。これは、学校教育ですとか就業/企業教育というところでは、プログラムをつくって学ばせるという強制力が働きますけれども、それ以外の一般の社会人の方々に、きちんとその動機づけを持っていただくのは結構難しい課題が幾つかございます。それは、私から申し上げたいのはこのライフステージと役割というものが結構絡んでくるかなと。1つ分かっているのは、保護者として子供に関わると、子供がデジタルの環境に先行していろいろ進んでいくものですから、親としての戸惑いもあるし、メディアに対してどういう関わり方を親自身が持ったらいいのか、ギャップに悩んでしまうというところがございます。そういったところをきちんとつまびらかにしながら、こういう対応の仕方があるよ、あるいは子供たちと対話をちゃんと大切にしていきましょうといった、そういう働きかけは結構重要なとは思っております。でも、それ以外の方々、シニアの方々ですとか、実際に詐欺ですとか、何かクリティカルな問題に直面する前に、どういった学習機会を設定して誘うかというところは、ぜひ議論対象にさせていただければと思う次第です。

ということでお話をしてまいりました。御清聴ありがとうございます。

【山本座長】 どうもありがとうございました。今後の議論の方向性を考える上で大変示唆的なプレゼンテーションをいただいたと思います。ありがとうございました。

それでは、意見交換に移りたいと思います。構成員の皆様方、五十音順に、自己紹介も兼ねて、お一方ずつ5分程度で御意見を頂戴できればと思います。

まずは、石田構成員からお願いできればと思うのですが、御用意はいかがでしょうか。

【石田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 よろしくお願いいいたします。

【石田構成員】 公益社団法人全国消費生活相談員協会の石田です。最初に、私どもの協会の活動を説明させていただきながら、意見を述べさせていただきたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

私どもの団体は行政の消費生活センターに勤務する消費生活相談員を主な会員とする団体で、設立が1977年、全国に7支部ありまして、会員は約1,600名です。協会の目的は、消費者の権利の確立と消費者の自立支援の推進に努めること。消費者被害の未然防止、拡大防止、あと被害救済のための活動を行うこととなっています。

その活動としては、行政が相談を行っていない週末に電話相談を受けたり、消費者トラブルの情報収集、啓発用のリーフレットや消費者教育の教材なども作成しております。

現在、こうした消費生活相談の中で、インターネットに関わる相談というのは約30%以上と高くなっております。多いのが、定期購入で契約してしまったとか、偽サイトで契約してしまったといったような相談が多くなっているかと思えます。ブランドのアウトレットとか百貨店の閉店セールなどという広告がありますので、そういうところから契約してしまうということなのですけれども、そういうものだけではなくて、日用品とか家具など、本当ありとあらゆるもので偽サイトがつくられています。

また、SNSに副業の広告があったので問い合わせたら、無料通話アプリで勧められて高額な情報商材を契約させられたといったような相談もありますが、こうした方については、次々に同じような広告がSNSで送られてくるというようなことがあります。それは当然、検索をすればそういうようなものがいっぱい来るということになるわけですが、そういう仕組みなどを知らないので、次々契約してしまうといったようなことがあります。

また、子供に関する相談では、やはりオンラインゲームの高額課金の問題というのが多いかと思えます。

高齢者では、フィッシング詐欺とか架空請求メールの相談が多いかと思えます。架空請求に関して、自分がスマホに慣れないから、何か操作を間違えてしまったといったようなことかなと思って、全くの架空請求なのに、何十万も何百万も支払ってしまったという方もいらっしゃいます。

こうしたトラブル回避のためにも、やはり各年代においてリテラシーというものの習得が必要だと思っています。先ほど御説明をいただきまして、デジタル・シティズンシップという考え方についてもおおむね理解できたかなと思うのですが、また勉強していきたいと思いますが、こうしたデジタル・シティズンシップに基づいたリテラシーの習得というも

のを各年代において行わなければならないと思っています。

子供の問題に関しましては、やはり保護者世代のリテラシーの問題かと思っています。事務局の説明の中にもありましたように、高齢者についてはどうなのかということなのですけれども、高齢者のネット利用につきましては、コロナのワクチン接種の申込みの際に、電話では全然連絡がつかなくて予約が取れなかったけれども、ネットではすぐ取れたといったような問題もありますし、また、行政が、今様々な手続をネットで行うようにということで進められています。行政手続を進められているところです、国の施策として。それと、また、携帯電話の3G回線が終了しますので、ガラケーからスマホに移行しているという状況がありますので、高齢者といえども必然的に今スマホに移行して、ネット利用が必要となってきた状況です。また、高齢者自身も、友人がSNSを使っているから自分もそういうものを利用したいというようなこともあると聞いております。

そういう中で、私どもの協会では、高齢者に安全にネット利用をしていただくということで、リーフレット「アクティブシニアトラブル回避術！」というのを作成しました。詐欺メールの対処法とか、偽警告画面から高額なセキュリティソフトを契約させられているトラブル、そしてワンクリック詐欺、またデジタル終活なんかについても載せております。そして、そこに、高齢者ですので、簡単な「ネット安心・安全〇×クイズ」などというものも載せております。そして、一般向けには、「ネットの危険を正しく知ろう」と題して、フィッシング詐欺、アドウェア広告、ウイルス感染などを取り上げて、安全にネットを使う方法とか、フェイクニュース、Cookieなどについても記載しました。高齢者については、各行政が消費者被害に遭わないためにということで、高齢者の講座などをたくさん行っておりますので、そうしたところにこういうようなものを持って行ってもらって、そして高齢者講座を行うというようなことを行っているのですが、残念なことに、コロナ禍で講座が少なくなってきたという状況で、なかなか声が届けられていないんじゃないかというようなことを心配しております。また、子供向けにも教材を作成して、会員用ですけども、指導書などを作っております。

この検討会において検討する内容といたしましては、やはりリテラシーの検討を、コンテンツをどのようにして対象者に届けられるかということが重要だと思っています。そのために、指標について取り上げられていましたけれども、ILASのような実態が把握できれば、どの層に何が足りないかというようなことも分かってきて、どのような情報を届けられればいいかということも分かるのかなと思いますので、重要と思っています。

会議の中では、私どものような消費者の実態というようなことを踏まえまして、意見を発言させていただきたいと思っております。どうぞよろしく願いいたします。

【山本座長】 どうもありがとうございました。

続いて、本日御欠席の上沼構成員からは、資料1-6のとおり御意見をいただいておりますので、事務局のほうから御紹介をいただきたいと思います。よろしいでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 事務局でございます。上沼先生、資料の1-6で御意見をいただいております。読み上げさせていただきます。

本検討会での検討に係る意見。

1つ目、検討の視点。ICTは道具であるという視点が重要である。本来的にはICTを使うことが目的なのではなく、ICT（道具）を使って何をすることが重要であるが、「何をするか」は、本来、各個人が何をしないかによって決まることであり、この検討会の対象とは異なると思われる。

既にICTはコモディティー化しており、「ICTを使えばこんなに便利」などという「使うと便利」的な普及啓発はそれほど重要ではない。（使えば便利な社会になっていけば当然に使われるようになるからである。）

むしろ本検討会では、「道具」の使い方を検討する場所であると理解している。

2つ目でございます。ICTという道具の利用について考える必要がある点（本検討会で具体的な検討対象として考えられる点）ということ。

（1）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。思考の基盤として重要である。フィルターバブルなどは知らない気づかない。一部は、法制度的な対応が必要のところがあるが、仕組みについての普及啓発には意味がある。

（2）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ため、「道具」の使い方に関し、いわゆる「大人の知恵」を伝達することでの年少者の教育が期待できない（家庭・保護者に期待できる役割の事実上の低下）。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。

（3）ネットとリアルとの齟齬をできるだけ解消する。年少者に対しては、リアルでの生活領域とネットでの生活領域をできるだけ一致することが重要。（「道具」は、発達段階に応じて利用させるべき）

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である。

以上でございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、この後、五十音順で自己紹介を兼ねた御意見をいただければと思いますけれども、まずは齋藤構成員からお願いしたいと思います。よろしく願いいたします。

【齋藤構成員】 よろしく願いいたします。まずは、こういう機会、オールステークホルダーというか、いろんな方と議論できる機会があって、とても日本にとって、日本の子供たち、ICTの利用者にとっていい機会になるのではないかと考えております。

私、齋藤長行、現在、東京国際工科専門職大学に所属しております。これまで、総務省のILAS、青少年のインターネット・リテラシー指標の開発、そして運用、そしてILASは2012年から開発したので、2回の修正をしており、改修作業のお手伝いさせていただいております。その関係もありまして、2012年にOECDに派遣されまして、日本の取組を国際社会に知ってもらうためのペーパーを書いてきました。その後、OECDから帰国してからも、OECDの有識者委員のほうを務めさせていただきまして、2012年にデジタル環境の子供の勧告があったのですけれども、それも時代が、2000年初頭からデジタル環境が変わったので、それに適合した、現代のデジタル環境に適合した子供の保護勧告ということで策定し直そうということで、2017年から有識者委員として、その会合に出席させていただいております。2021年、やっとその勧告が公開されました。そのタイトルも、Children in the digital environmentということで、デジタル環境の子供ということで、保護のプロダクションという言葉がなくなっています。それだけ、国際的な潮流として、もちろんデジタルが国民の中に、世界各国に広まってきたときに、保護というところが必要だったということは、その当時ありました。ただ、環境が変わって利用環境が変わって、そもそも子供たちにも権利があるだろうということで、保護という、プロテクションという言葉がタイトルから取られました。これも、委員会からプロテクションという言葉を取りましょうということで、よりよい環境を提供していこうという、そういう勧告にしていきましょうということで、委員会の合意の下でプロテクションという言葉がなくなって、Children in the digital environmentというタイトルになりました。この勧告は、2021年のG7の会合やG20の会合のデジタル大臣宣言の宣言文にも参照されております。そのような活動をしていました。それもあって、現在、内閣府の海外調査の有識者のほうも担当させていただいております。

先ほど豊福先生から欧州評議会などの御紹介がありまして、私もそれを聞いていて、国際会議の場に同席させていただいて、いろんな方々と、各国の代表の方々と議論させていただいたところで、実際にその方々と話をして、肌感覚で子供に対するデジタルの環境をいかに提供していく、よりよい環境を提供していくかということの大切なこと、世界はそちらの方向に動いているんだということを知りました。先ほど豊福先生から御紹介ありました、欧州評議会のDigital Citizenship Education Trainers' packですね、なぜ欧州評議会というか欧州で、このようなデジタル・シティズンシップの考えが生まれたのかということで、そもそも権利意識が高いですので、皆さんよく御存じだと思います。そもそも欧州評議会は何をやっているところかといったら、加盟国の人権であったりとか、民主主義の促進であったりとか、そのための子供の保護、子供の権利、権利を尊重しながらの保護というところに主眼が置かれているというところがあります。なので、欧州評議会の御紹介ありましたDigital Citizenship Education Trainers' pack、これの思想は、大本は2018年に欧州評議会のほうにレコメンデーションが出ていまして、respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environmentというこの思想があって、ここでデジタル環境での権利を最大限に尊重してくださいよというレコメンデーションが出てきていて、その大本の根底は、デジタル環境での子供たちのウェルビーイングだということを、このレコメンデーションではうたっているのです。そこからの政策が広がっているというところで、その実践的なアクションとしてデジタル・シティズンシップというのがあるということの流れになっているということも付け加えさせていただきたいと思います。

欧州評議会、子供の権利、デジタルの権利、何で主張するのかといったら、これも大本があって、国連の子どもの権利条約に基づいていると。この国連の子供の権利条約を参照しつつ、欧州評議会のレコメンデーションができていくという流れがあるということです。

そこで、デジタル環境のデジタルリテラシーを高めていくという。国連は、メディアリテラシーも包含する形でデジタルリテラシーということをやっている、そのところの政策的な方向性が示されております。

ということを付け加えさせていただきたいということと、あと、具体的な意見なのですが、総務省がお出しになられた7ページの資料を御参照していただけたらと思いますけれども、こちらのほうに若年層、成年層、高齢者層と区切ってらっしゃるんですけども、これまでの対策で成年層、高齢者層向けというところが十分にアプローチできていなかった領域という記載があるんですけども、付け加えてちょっと修正させていただきますと、これまでは

どちらかといったら、青少年のインターネットの環境は環境整備法に基づいて施行していたので、そうすると18歳以下を対象にしていたという流れがあります。ただ、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も必要になってきたということで、そこに対する部分、そのところが大事になってくるということになってくると思います。

あと、この若年層なのですが、若年層をどこの若年者として捉えるのか。ICTリテラシーとして包含的にやるのであれば、若年層で、幼児も含まれた若年者でいいと思うのですが、デジタル・シティズンシップとなると、幼児自体にまだまだ権利意識、シティズンシップとしての権利意識であったりとか社会参加の責任意識、権利と責任意識というのがまだまだ未発達な状態であって、道徳的な教育のほうが大事な時期であるということなので、幼児も含めるのであれば、幼児のところは枠組みとして考えたほうがいいのかということですね。年齢層全体に対するリテラシー教育ということで、そのところの立てつけを明確にしたほうがよろしいかなと思います。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。大変貴重な御意見をいただきました。

坂本構成員、お願いいたします。

【坂本構成員】 皆さん、こんにちは。法政大学の坂本旬です。私は、図書館司書課程を担当しております。図書館の世界についていろいろと研究をしていたという経緯があります。総務省の関連でいうと、ICTリテラシー向上施策研究会の構成員として、今年の前半期に、6月に報告書が出ましたが、それに関わっております。

それで、私がぜひ指摘しておきたいことは、豊福先生が報告された発表の中に、デジタル・シティズンシップの中でも2つの要素がありますよと。実は全世代型というふうになると、後から出てきたデジタル・インクルージョン、つまり全世代、高齢者等を含めた、どうやって全世代型の教育をやるのかということが大きな問題だと思います。

このデジタル・シティズンシップの2つの側面のうちの後者の部分に関していうと、2つの点を考えたほうがいいのかと思います。もう既に出てきましたけども、公共図書館です。実は、韓国ではメディアセンターという公立の社会教育施設がありまして、昨年の日韓メディア情報リテラシーフォーラムの中でも実践の報告がありました。その中では、高齢者のためのコンテンツ制作講座とか、韓国の場合はパブリックアクセスによって番組をつくって、それを放送するということができますので、そのためにメディアセンターがたくさんあるのですが、そういったメディアセンターにおけるメディアリテラシーや情報リテラシー

等々の、社会教育施設でそういう活動をやっています。それから、若者向けのヘイトスピーチ講座などもありました。実は日本では、ヘイトスピーチ解消法が2016年にできていますので、それを実態として動くようにするためにも、こういった講座は必要だろうと思います。ただ、日本にはメディアセンターというのはありませんので、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るというような形で行うことができるだろうと思います。特に、デジタルリテラシーの支援政策です。オンラインの詐欺対策も含めて、そういったことが必要になるだろうと思います。日本図書館協会が、既に情報リテラシー基準の改定に向けて動いていますし、総務省と協力するという意向を持っていますので、それは1つあると思います。

もう一つ言わなくてはならないのは、やはり最低限の、つまり、誰1人取り残さないというSDGsの理念から言えば、一番重要なのは高齢者で、なおかつ文字の読み書きができない人たちであるとか在日外国人であるとか不登校で学びの機会がなかった人たち、こういう人たちに関しては、2016年に教育改革法ができて、夜間中学校は各県に1校つくるということになっています。そこでカバーできないところに関しては、自主夜間中学校があります。これは、文科省の政策によってやられているものですが、ここにも実はGIGAスクールが入っています。つまり、低いリテラシーのものでもデジタルリテラシーを身に付けることができる。これは2018年のユネスコのデジタル・インクルージョンの報告書の中でもそのことが書かれておまして、私自身も自主夜間中学校に行っているいろいろな経験しておりますけども、実際に文字の読み書きができなくても、音声で今のスマホは操作できるのです。そのことを知って僕もびっくりしたのですけども、つまり、デジタルツールを使いたいという要望が本当に広くあるわけですから、それに対応する支援をやらなくては行けない。そういう意味でいうと、ステークホルダーとしては、基礎教育保障学会とか夜間中学校の関連団体とか、もちろん文科省も含めてできるわけですね。こういうところから始めていくことが望ましいだろうと。

ユネスコは、7月末にグローバルデジタル時代のシティズンシップという報告書を出していますけども、重要な文書なのですが、そこでは、グローバルシティズンシップ教育、メディア情報リテラシー、デジタルリテラシーなどの要素を統合したデジタル・シティズンシップ教育が重要であると。そこにはSDGsが基盤になっているわけです。このSDGsの理念は、やはり忘れてはいけません。最大限考えなくては行けないのは、誰1人取り残さないという、そういう施策をつくることじゃないかというふうに思っております。

私の話は以上で終わりです。

【山本座長】 どうもありがとうございます。

それでは、瀬尾構成員、よろしくお願いいたします。

【瀬尾構成員】 瀬尾です。改めまして、よろしくお願いいたします。私は、簡単に自己紹介すると、今、スローニュースという会社で、調査報道の新しいエコシステムをつくろうと取り組んでいるのですが、これは、ネットの中ではP Vの依存とか脊髓反射という言葉があるような、クイックな反応を重視する環境ができてはいるわけですが、これをもう少しスローな環境に変えていこうと。ゆっくりものを考えてゆっくりものをつくっていくような環境をつくっていくような仕組みをつくろうというような取組をしています。

その中で、私のデジタル・シティズンシップの関わりと申しますと、1つは、やっぱり大きいのは、リテラシーの問題に関わってきました。これは、スマートニュースメディア研究所という、私はスマートニュースのニュースアプリの会社に所属してまして、ここの研究所の所長をやっていたのですが、ここで、主に大学生から小学生までを対象にしたリテラシー教育のプログラムの開発を行っていました。こちらは、例えばゲームを使って、ツイッターとかSNSのリテラシーを高めるといったような、気づきを与えるようなゲームをつくって、既に1万人以上の方にも使っていただいたりしています。

また、私はインターネットメディア協会という、インターネットメディア、新聞社やニュースアプリなど50社以上が加盟している団体の代表をしています。この中でもリテラシーを高めるということを重視していて、1つは発信者リテラシーです。ここを高めるといった取組をしています。これは、ネットニュースの編集者、記者も含めて、ジャーナリストの方とかへのITリテラシーを含めたリテラシー教育を行っています。同時に、一般ユーザーに対しても、例えばNIE学会などとも連携して、リテラシー教育の授業を行ったりしています。

その中で、こういった形でデジタル・シティズンシップの中ではリテラシーの分野で関わってきたのですが、今回改めて感じることで申しますと、デジタル・シティズンシップ、非常に必要であるというのと同時に、また難しいなというのを感じているところもあります。というのは、そもそもシティズンシップ教育という自体が、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ことだと思のですが、この部分が、シティズンシップという概念自体が日本に今根づいているのか、あるいは教育として定着しているかという点、まだまだかなと思っていますが、ただ同時に、この

デジタル・シティズンシップ教育というチャンスを通じて、こういうことを定着させていく大きなチャンスになるのではないかなというふうにも考えられると思っています。

そのためには、デジタル・シティズンシップ教育の中で取り組むべきことと言えば、このリテラシーを通じても感じているのですが、非常に重要なのは、自分で判断できる力を身につけることが目的だろうということです。例えば、ルールとか、時にはある種の、モラルとは言わないけど、社会的通念みたいなものがどんどん変わってきていると。今後も変わるだろうということがある中で、自分で判断できる力を身につけるといことが極めて重要だという、そこが目的になるだろうと思っています。

その中で重要なポイントがあるとすると、これまでの社会と何が違うかという、デジタル・シティズンシップと教育と、デジタルとつくると何が変わるかと、大きくはやっぱり発信者であるということです。これまで、積極的に社会参加するという言葉がありますけども、社会参加はなかなか実際には、働くのも社会参加ではありますけども、政治的な参加とか難しかったのですが、ハードルが高かったんですが、今はSNSで誰でも発信者になってどんどん参加できるようになったと。その分、当然、例えば他人を傷つける機会も増えていきますし、責任も発生するようになっていくと。これを意識する必要があります。

それと同時に、過去のやり方が通用しなくなっていると。これまで、年長者の方法論とか、そういうのが一定程度役立ったものがあるのですが、これはもう全然変わってきている可能性がある。そのために、根本的な、自分で判断付ける力を身につけていくというところがすごく重要だと思っています。

このデジタル・シティズンシップの中で気をつけたいと思っているのは、教育という意味で気をつけたいと思っているのは、エリート主義に陥らないということだと思います。これは、シティズンシップ教育自体が、ある種の教育の高い層に偏りかねない危険があるわけですが、これは、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だと思っています。その中で、具体的には、伝え方という意味ではもちろん学校は重要だと思っています。学校教育というのは、僕も経験から含めて、かなり有効なインパクトを与えることができるので重要であろうと思っています。あと、パブリックで取り組む。さっきお話ありました図書館の役割とか、そういう活用というのも当然重要になってくるだろうと思っています。それともう一つは、パブリックだけじゃなくて、民の力、この部分です。やはり伝え方という意味では、プラットフォームを含めて、民間に、それぞれの市民に接する面が大きく、そのノウハウを持っている、場合によってはリソースも持つ

ている、そういうところを巻き込んで、社会で伝えていくという枠組みを考えていくことも重要であると思います。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、豊福構成員、よろしくお願ひいたします。

【豊福構成員】 再びお話しさせていただきます。国際大学の豊福でございます。私の出自といいますか、こちらに呼んでいただいた経緯を少しお話ししたいと思うのですけれども、私、もともと学びとICTの研究を1992年くらいからずっと取り組んでおります。デジタル・シティズンシップの研究自体は、2010年に、私、文章を書いてからしばらくほったらかしにしていたのですけれども、おかげさまで、坂本先生はじめメンバーの方に拾っていただきまして、この5年くらい地道に取り組んでまいりました。

日本デジタル・シティズンシップ教育研究会なるものを今年の4月に立ち上げまして、正式に、任意団体ですけれども、発足したということでございます。今は毎月、夜にゼミをやっておりまして、先月は荻上チキさんに来ていただきまして、来週、実は津田大介さんがいらっしゃいます。そんな形で、デジタル・シティズンシップに関わる社会的な側面、それから学校の先生方が実際にどういうことを困っていらっしゃるのか、実践していらっしゃるかということも取り組んでいるところでございます。

私、もともとそういうテクノロジーと子供たちをどうやって突き合わせる、あるいは出会うかということに結構焦点づけてまいりましたので、そういう意味では、テクノロジーは道徳のない増幅器であるという言葉が大好きですけれども、要するに、テクノロジー自体はパワーですので、これをどうやって正しく使うのかということ、これ以上、テクノロジー自体を子供たちは簡単に覚えてしまうんですけれども、この正しさということをどうやって教えていったらいいのか。しかも、これは世代を問わず、皆さん、構成員の方がおっしゃっているとおり、世代を問わず、年長者の経験知識というものが役に立たない領域でもありますので、全世代型でどのようにその知見を広めていくか、シェアしていくかということが課題であろうかと思ひます。

そこで、経済産業省でSTEAMライブラリーというものがございまして、昨年度の実践で、このSTEAMライブラリーのデジタル・シティズンシップ教材というものを作らせていただきました。我々、GLOCOMとしてこれをやったのですけれども、NHKエンタープライズと協力して教材を作ったということでもあります。これまでの教材と、これからどう

いうスタンスが必要なのかということ結構細かく議論しておりまして、先ほどもちらっと出てまいりましたけれども、いわゆるインプット中心の教育からアウトプットやコミュニケーションにだんだんフェーズが移りつつあると。それで先生が主導する授業から、学習者中心に移行しつつある、こういったものが同時並行的に行われているということであります。

そこで、教材の中では、社会に対してどういうふうに働きかけをするのか、メディアをまず使いこなして、自分が訴えかけていく、あるいはメッセージを届けるためのトレーニングが、教育の中にも必要だということを強烈に意識しております。

基本的には3つ、考え方があるかと思ひまして、それは、年少、幼稚園児のレベル、あるいは小学校の低学年のレベルでいいますと、プレーですね。創造的な遊びの中からテクノロジーとの関わりが増えてまいります。ただ、これは、保護者の保護の下で、あるいは促しの下で使うということが中心になってまいりますので、いきなり子供をほったらかして勝手にやれというわけにはいかないわけです。

次になってくるのが、子供たちの、いわゆる経験の共有と共感というところが課題になってくるかと思ひまして、例えばクラスの中でチャットを使ったりとか、あるいはブログをつくって学校の外にメッセージを届けたりということを経験として必要じゃないか、そういうことを問いかけております。

3つ目でございますのが、この情報の発信とか交流とか、知識構築を通じて社会に貢献するというフェーズなのですが、中高生のフェーズではこういったものに実際に取り組んでほしい、そういったものを学校教育では具体的に埋め込んでいこうとしております。これが、社会人につながったときに、今瀬尾構成員のおっしゃったとおりなのですけれども、どういうふうな働きかけ、あるいは参加の仕方、政治的な動きといったものに自分に関わっていいのか。それは今まで、危ないものだから関われないのではないかとか、ちょっと身を引いておいたほうがいいんじゃないかという、そういう割とネガティブな働きかけがメインだったかと思うんですけれども、こういうパワーを通じて、正当に、あるいは混乱を来さない状態でいろいろ共感を得ていくような方法というものを考えていけたらいいのではないかなというふうに思っております。

そういったところで、私、今回、構成員として呼んでいただいたと思っておりますので、ぜひ、こういったところの知見を共有させていただければと思う次第です。

ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、中村構成員、よろしくお願いいたします。

【中村座長代理】 中村伊知哉と申します。1995年にベルリンで開かれた情報G7サミットで、デジタルは子供の時代だという日本の提案が採択されまして、ジュニアサミットが、第1回が東京、第2回がMITで開催されました。それを機に私は役所を辞めてMITに参加をして、パソコン1人1台運動などを推進しました。石戸構成員が、子供がデジタル技術を使って表現力、創造力を高めるNPO、CANVASをつくったというのもその流れでして、以来20年になります。しかし、日本の取組は遅くて、2008年は、当時の首相が、子供に携帯は百害あって一利なしなどと発言されて、デジタルを子供から遠ざけるといふ風潮が広がりました。危機感を抱きまして、百利あって一害ありと考える関係者が集まって、私が世話役になって立ち上げたのが、安心ネットづくり促進協議会（安心協）であり、フィルタリングなどの安全安心対策は進みました。並行して、私はこれも石戸構成員らとともに、デジタル教科書教材協議会（D i T T）を立ち上げて、パソコン1人1台、学校ネット化、デジタル教科書の3点セットを推進する運動を始めました。こちらはポジティブの運動だったのですが、実に苦勞しました。8年掛かってデジタル教科書を認める法律が成立して、プログラミングも必修になって、パソコンの1人1台はG I G Aで実現しました。コロナがなければ、あと25年かかった計算でした。

安全安心対策とデジタルの利用推進というのは、本来一体として進めるべきだと考えてきたんですけれども、力不足でなかなか融合できなかった。それが、全ての子供がデジタルで勉強する環境になりまして、ようやく機運が変わって、ようやくこうした会議にたどり着いたと感じています。

問題は今後で、デジタル・シティズンシップをどうつくるかなんですけれども、豊福構成員がプレゼンされたように、これまでの蓄積とか知見をベースに進めることに異議ありません。学校のデジタル化は進みます。混乱も問題も起きるでしょう。けれども、現場と子供の力を信用して見守っていきたいと思っております。政策の重点は、家庭に移るんじゃないでしょうか。特に、格差で使わせるということであると、家でデジタルが使えるか使えないか問題、これ、4万の学校から子供のいる1,000万の家庭へと課題が広がるわけで、教育問題から通信問題ということです。文科省より総務省の仕事でして、これは通信政策の最重要課題じゃないでしょうか。セキュリティーやフェイク情報といった守るリテラシーは重要なんですけれども、それ以上に、クリエイティビティ、コミュニケーション力をつける

ということが重要で、これも豊福構成員の言う消費から参加に通じるものです。大人だって身についていないわけです。子供のほうが優れているという面はあります。

私は、2年前にICTの大学を開学しまして、今、学生に教えてもらっている状況で、子供も大人も一緒になって使って学ぶと。ツールはどんどん変わっていきます。SNSも、ミクシィ、フェイスブック、ライン、インスタ、どんどん変わるので、そこには定まった教育法もまだありません。紙と鉛筆のアナログ教育だって、150年たっても理想の教育というのはできていないわけで、デジタルでの学習というのはまだ始まったばかりで、これから100年たってもまだ理想には届いていないだろうと思います。ですから、使いながら、時間かけてともに考えていくという姿勢もあっていいのではないかと思います。

そこで、これの政策目的は、国民のユーザー力を上げるということだと思います。だとすると、デジタルがまず1に役立つ、第2に楽しい、3つ目に安全、そんな順位だと思うのですが、この3に偏重してきたのがこれまでの対策。どう役立つ、便利、あるいは楽しいを高めるのかという政策が欠けていったので、想像力とか共感力を上げる施策を厚くしたいなということ強調しておきたいと思います。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、古田構成員、よろしく願いいたします。

【古田構成員】 承知しました。画面共有します。

もともと朝日新聞で記者をしていて、その後、バズフィードジャパンの創刊編集長をして、独立して会社をつくって、グーグルニュースラボで働いて、今、日本ファクトチェックセンターを立ち上げて編集長をしています。そのほかにも、デジタルジャーナリスト育成機構というところの理事や、ファクトチェックイニシアティブジャパンの理事もしています。

大きく、デジタル・シティズンシップ、本日、豊福構成員から御説明があった中にも含まれている1分野であるファクトチェックが僕の専門なので、ファクトチェックを中心にお話ししたいと思うのですが、ファクトチェックの状況が、日本はかなり厳しい状況になっています。これは、デューク・リポーターズ・ラボというところが毎年まとめているファクトチェックセンサスでいうと、欧米の話ではなく、アジアでものすごい勢いでフェクトチェック団体が増えていますが、日本は全然増えていない。その理由というのは、例えば世界で一番有名な国際ファクトチェックネットワークという取りまとめ団体の認証を得ている世界100団体、そこを見ていくと、大体この3つが主になって

います。伝統的な大手メディアがファクトチェックチームを創設するか、新興メディアがファクトチェックに取り組むか、ファクトチェック組織としてNPOなどが発足するという3パターンあるのですけれども、圧倒的に多いのは、この1と3です。伝統的な大手メディアかファクトチェック組織か。新興メディアでファクトチェックするところは、実はすごく少ないです。日本の場合、バズフィードジャパンが例外だったのですが、理由は、僕が編集長だったからというのがあります。

一方で、社会の危機感は今も既に高まっています。これは豊福構成員もいらっしゃるGLOCOMさんで、グーグルのサポートでやっているInnovation Nipponというレポートの2020年版で、コロナ禍が本格化する前の段階で取った世論調査で、もう既にフェイクニュースは深刻な社会問題という人たちが8割を超えていました。なのに、ファクトチェック組織のほうは、全然日本では広がらなかった。

その背景として1つあるのが、といっても日本はアメリカとかと比べたら、いわゆるフェイクニュース問題は大きなことないというのはずっと言われ続けていたのですけれども、水面下では既に大変なことになっていて、かなりの人たちがまず間違っただけの情報に触れる状況になってきているし、これもInnovation Nippon、これは2022年版ですが、間違っただけの情報に触れた人たちが、実は20%しか偽情報とか誤情報と見分けられていないという結果が出ました。左側が、コロナ関連の偽情報、誤情報で、あなたは正しい情報だと思いましたが、もしくは分からない、どちらとも言えない、それとも誤った情報、根拠不明情報だと思いましたがと聞いてみたら、コロナに関しては真偽をきちんと見分けられていた人は全年代で見ると43%で、右側、政治関連のものになってくると、自分の政治信条に近いものは間違っただけで信じてしまうという人間の特性があるので、僅か20%しか見分けられないと。これは本当に、この状況が続いていくと、いつかは、アメリカの連邦議事堂襲撃みたいなことが日本で発生しても全然おかしくないなと思います。

それを僕の経験から裏打ちさせていただくと、大学でも講義しているのですが、200人規模の事業で、生徒たちにアンケートを取ってみました。さっきのGLOCOMのInnovation Nipponで調べた12本の偽情報、誤情報を大学生たちにも見せて、これ、見たことありますかと聞いたら、学生の何と83%が、少なくともそのうちの1つは目にしている、53%は、12本のうち少なくとも1本は本物だと信じていて、8割ぐらいは、自分はもう混乱してしまっていると言っている状況です。これぐらい本当にきつい状況に既に日本は陥っていて、背景は何かと思い、学生たちに、アンケートなどでインタラクティ

ブに聞いてみると、そもそも事実の提示や推測、判断、行動は切り分けられていないのです。ファクトチェックとよく僕が言うのは、雲が出ている、雨が降りそうだ、傘を持とうという言説があったとしたら、雲が出ているというふうな相手が言っている事実の提示のところをちゃんとチェックするのがファクトチェックであるという話をするのですが、そもそも学生たちの多くが、この事実の提示と推測と判断、行動というものが、論理の三段論法のところの切り分けが理解できない。なので、実は、デジタルリテラシーとかの前に、そもそも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と思います。

では、これをどこで身につけてもらうかという話で、坂本構成員の公共図書館のお話など、すごく重要だと思いますし、もちろん学校教育が一番重要にはなってくるとは思うのですが、けれども、ただし、そうなると、学校教育を卒業した人や、図書館へ行かない人はどうなるのかとなるので、ポイントはネットだと思います。僕が好きなのは、アメリカのニュースリテラシープロジェクトというところがやっている「チェコロジー」というサイトなんですが、僕がこれをやっても勉強になるんですよ。例えば、クオリティジャーナリズム、質の高いジャーナリズムはどんなものなのか、ロールプレイであなたもゲームでやってみましょうとか、バイアスはどんなものなのか、あなた自身のバイアスをチェックしてみようみたいなことがゲーム感覚でできるウェブサイトがあります。こういうものを体験することによって、そもそものリテラシーから身につけることができるということがすごく重要なのではないかと思います。

最後に、テクノロジーとコラボレーションについて。ファクトチェックで、世界で一番重要なイベントは、「GLOBAL FACT」という、毎年1回、僕も今年オスロに参加してきましたんですけど、色々なコーナーがあって、ファクトチェッカーたちでそのテクニックを話し合うような場所もあれば、研究者たちが、そもそも情報の混乱とはどういう状況なのか、情報障害とはどんな状況なのかといったことをアカデミックに語るようなところもあれば、エンジニアの人たちがテクノロジーを使ってどうやって問題解決できるかといったことを、みんなでコラボレーションしながら話し合う。これは、そのコラボレーションの中でも一番成功した事例として知られる、フィリピンの「F a c t s F i r s t P H」というプロジェクトで、140団体が協力してやっているプロジェクトです。こういうものが日本でも必要なのではないかと考えていて、僕は今ファクトチェックセンターの編集長をやっていますが、将来的にはああいう協力の1団体になりたいと考えていて、例えば目次とか文章構成を検証対象、検証過程、判定、後書きというふうに固定しているんですけ

れども、これはAI とかにデータを食わせやすいように、構造化データにしやすいように最初から考えていて、ハッシュタグやタグラインなどもつけてデータを構造化し、後で分析できるようにというふうに考えています。

今までこういったものが日本にほとんどなかったせいで、研究者の方々も困っていて、ファクトチェック研究がやりづらいじゃないかと。なので、そういうところからやっていきたいなと思うので、こういう場で他の研究者の方々と一緒に議論できるのは本当に嬉しく思っています。よろしくお願いいたします。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございました。

それでは、安野構成員、よろしくお願いいたします。

【安野構成員】 中央大学の安野智子と申します。このたびは、大変貴重な機会に参加させていただきますことを大変光栄に存じます。本検討会は、今後の社会、民主主義、それから教育について非常に重要な意味を持つものであって、参加させていただく責任も強く感じております。本日の御報告も、早速中身の濃い非常に重要な報告で、大変勉強になりました。ありがとうございました。

では、以下、簡単に自己紹介させていただきます。私の専門は社会心理学で、世論調査を用いて人々が社会をどのように認識しているか、社会についての知識をどのように入手しているのかというような研究を行ってまいりました。

これまで幾つか行ってきた研究で繰り返し出てきた結果は、知識がネットワーク単位で存在しているということでした。これは、SNS時代の前からこの傾向があったのですが、SNS時代になってその傾向はより強まっているようにも見えます。これが社会的な分断という問題を大きなものにしていくと考えられます。

その背景には、インターネットというインフラの要因だけではなくて、人間が持つ様々な認識バイアスや行動のバイアスの影響があると考えられます。社会心理学者として、人間のこうしたバイアスを踏まえた提言ができればと考えております。

具体的には、以下の4点です。

第1には、人間には様々な認識バイアスや行動のバイアスがあるということ。私たちは非常に省エネ志向でして、じっくり考えれば分かることも考えないというところ、少なくとも考えるとは限らないというところがあり、要するに脳は非常に怠け者なのです。例えば、動画すら早送りをしたりということは、皆さんの学生さんにもよくあることだと思うんです

けれども、実験をしてみると、クリックすれば見られる情報をクリックもしないというように人も結構多かったです。こうした中で、どのように正しい情報を伝えられるのかということ是非常に大きな課題になっていると思います。大事なことは、みんな間違えるということを実感することだということでも申し上げてきたのですが、8年ほど前、過去に私が行った情報セキュリティに関する企業の委託研究では、自分は怪しい面を見分けられる、対処できると思っている人ほど、セキュリティソフト導入やアップデートをしていないというような結果が出ておりましたし、また、知識がない人ほど逆に自信を持つというような知見も報告されています。これは私の研究ではないのですが、そういった研究も報告されています。まずは、いつでも私たちは騙されるということを広く理解してもらうことが重要だと考えております。

また、第2に、私たちの情報行動には、ネットワークをはじめ環境の制約があるということが重要だと考えております。SNSに限らず、対人的な情報の流れはとても大きいので、政治的なイデオロギーもネットワーク単位で分立していることがよくあります。客観的には正しい情報であっても、その人の対人環境や情報環境によっては受け入れにくいこともあるということは、前提として考えておかなければならないかと思っております。場合によっては、既存のメディアや権威とされるものにも反感を持ってしまうこともあるということで、瀬尾先生がエリート主義に陥らないことが重要というふうにおっしゃっていましたが、ここでは重要な視点だというふうに考えております。

第3が、価値観や個人特性の影響を無視できないということがあるかと思っております。例えば、社会心理学者のジョナサン・ハイトは何が大切かという5つの道徳基盤というものを提案しているのですが、例えば弱い人も含めた全ての人をケアするべきだというのは、一見誰も反対しないようなのですが、実はこうしたことでも全ての人が同意しているわけでは必ずしもない。簡単に言うと、自分の当たり前が全ての人にとって当たり前とは限らないということです。同時に、社会心理学者として強調したほうがいいかなと思うのは、自分の信念を否定されることは人間にとって非常に苦痛であるということです。自尊心は人間にとって非常に重要なものなので、自尊心を守るために生じるバイアスすらあるぐらいです。自尊心を守りながら、いかにリテラシー教育をするか、効果的な教育をするかということを考える必要があるかと思っております。

第4に、これは多くの先生方が既に御指摘されたことでもあるのですが、デジタル・シデンシブネスを考える上で、ICTに関する状況が変化のただ中であって流動的であると

いうことを常に念頭に置く必要があると考えております。私は実は、今小学校5年生の子供がいるのですが、学校教育を見ていると、コロナ前後で大きく変わって、非常に学校の現場も大きく変わるということを目の当たりにしております。アクティブラーニングとICTの普及のほか、これは東日本大震災をきっかけにだと思っておりますが、非常時の通信手段として小学生から携帯を利用している子供たちも増えております。同時に、大学受験や高等教育の変化も意識されていて、教育の変化を意識して情報教育に積極的に取り組む家庭とそうでない家庭の格差が拡大しているようにも見えます。先ほど中村先生が御指摘されていたので、私も本当に全くうなずいていたのですが、そういった家庭の格差とか、場合によっては学校の格差といったものもあるかもしれないというふうに考えております。

また、一昔前に比べると、大学生を見ていると、若い世代は自分を守る意識が高まっているように見え、昔よりも無防備な学生というのが減っているようにも見えますが、それは萎縮につながっては困るなというふうにも思っております。また、犯罪を含めて新たな問題が次々出てくるので、リテラシー教育をする側も受ける側も、常に変化に対応してアップデートしていく必要があると考えました。

こういった点につきまして、私の専門、それから先生方に学びながら、何らかの形で協力をできるよう心掛けてまいりたいと思います。よろしく願いいたします。

【山本座長】 どうもありがとうございました。

座長の立場ではあるのですが、初回でもございますので、私からも意見を述べさせていただきます。私、普段慶應大学のロースクールで憲法学を教えておまして、専門が憲法、それから情報法ということになります。ただ、憲法の中でも、プライバシーですとかデータの保護、あるいはデジタル空間における表現の自由、知る権利みたいなことを考えてまいりました。憲法学の視点から、幾つかコメントさせていただければというふうに思います。

先生方が御指摘されたように、情報環境というのが非常に早く大きく変化しているなど。そこで、私が注目しているのが、アテンションエコノミーということでございまして、情報過剰な時代においては、数多ある情報の中からいかに自分が発した情報、コンテンツに目を向けさせるのか、アテンションを得られるのか。もっと言うと、アテンションを奪えるのかということがビジネス上非常に重要になってきています。このことから、やはりフェイクニュースの跋扈ということもあるのかなど。要するに、フェイクニュースは退屈なジャーナリズムよりも関心を集めやすいというところから、構造的にフェイクニュースが広がりやす

いということもあるように思います。

こういうときに、フェイクニュースをいちごっこのように削っていくよりも、やはりそういうものに対する免疫を獲得するということが重要だというふうにまず考えております。

それから、やはり他のアテンションエコノミーの下では自分の好きな情報に取り囲まれます。これ、本人にとっては快適ということもあるかもしれませんが、そこからフィルターバブルですとかエコーチェンバーという問題が出てきて、こういったバブルの中に囲まれますと、ともすると他者の存在というものが見えなくなっていく。これが分断というものの原因になっているのではないかという指摘もあると思います。

そういう他者というものの存在が見えなくなることは、公共というものにとってはネガティブな影響を与えるかもしれない。民主主義にとっても、これは危機的な状況を招くかもしれないということをございまして、やはり相手の顔が見えない中での議論というものの作法をどのように学んでいくのかということが非常に重要になるかなと思っております。

それから、アテンションを獲得するということになりますと、先ほどからも御指摘ありましたように、スローで、論理的、反省的な思考というよりも、非常にファストで反射的な思考というものが重視される傾向にあるのかなと思います。認知プロセス、認知過程というものを刺激して、いかに反射を得るのかという中で、熟慮というものの機会が減少しているのではないかと。この熟慮というものを、いかにスローな意思決定というのをどのように確保するのかということも1つ課題になっているのかなというふうに考えております。

認知プロセスが透明化し、そこが重視されるようになると、脆弱性というものを発見し、そういったものを突くというだけでなく、脆弱性のある意味積極的に作り出すこともできてしまうという中で、どのようにそういった状況を認識して、克服できるかということも非常に重要になるかと思っております。

いずれにせよ、デジタル・シティズンシップを考えると、課題とも言える状況が広がってきているのかなと思います。そもそも、私の関わっている調査でも7、8割がこのフィルターバブルという言葉を知らないということも分かってきているということでもあります。

今課題を申しましたけれども、ICT、ネットが生み出す情報環境というのは決して悪いところばかりではなくて、いかにいいところを育ていけるのか、そういうときにこのリテラシーというのは非常に重要になってくるのかなというふうに思っております。リテラシーというのは、ともすると、免罪符というのでしょうか、リテラシーをやっているから取り

あえずいいだろうという免罪符にも使われかねないわけでありまして、やはり実効的なリテラシーの枠組みをどのように構築していくのかということも非常に重要だと思います。これは構成員の方からもあったように、退屈なリテラシーというよりも、やはりゲーミフィケーションのような、楽しんでやれる、VR、ARや何かを使って実効的なリテラシーの枠組みをつくっていくということも重要だと思いますし、その効果をどのように検証していくのかということも非常に重要なポイントになってくるのかなというふうに思っております。

いずれにいたしましても、皆様と議論を重ねつつ、実りのある検討会にしていければというふうに思っておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、ここから、これまでの構成員の御意見や事務局からの説明、豊福構成員からのプレゼンに関して、何か追加で御意見、御質問があれば承りたいと思います。御発言を御希望される方はチャットで教えていただければと思います。いかがでしょうか。

【関沢新事業支援推進官】 上沼先生が途中で入られたようでして、チャットで御挨拶をご希望されています。

【山本座長】 上沼構成員、よろしくお願いいたします。

【上沼構成員】 別件が早く終わったので、途中から聞いていました。時間もないようなので、簡単に自己紹介をいたします。

第二東京弁護士会で子供の権利委員会を長くやっている関係で、子供とネットの関係について長く携わっています。2003年の6月にインターネットと子供に対するシンポジウムでフィルタリングという言葉を紹介したときのことを覚えているのですが、そのときはフィルタリングなんて全然必要ないという雰囲気であったのが、2007年、2008年あたりにフィルタリング義務化ということになって非常に驚いたのを覚えています。

そういう意味で、子供がネットを使うということ自体について、もうそれは道具だということで、全体として、ICTを使って何をするのかということこれから考えていかなければならないと思いますが、非常に色々なことを考えなくてはいけない検討会だと思いますので、そういう意味で、何を学んでいくのかということと、どう学んでいくのかということとを分けて考えていくのが効率的かなというふうに思っています。

そういう意味で、この検討会、色々な専門家の先生方がいらっしゃるの、実効的な議論ができるのではないかなと思っています。

【山本座長】 上沼構成員、ありがとうございました。

それでは、齋藤構成員から御発言があるということですので、どうぞよろしく願いいたします。

【齋藤構成員】

安野先生からもございましたように、バイアスの問題があります。知識があっても、人間はバイアスにかかってしまうという特性があります。私も行動経済学を研究しておりますので、そこから考えると、今回、リテラシー向上という会合ではあるのですけれども、適切な行動ができるようになるためには、リテラシーの向上に加えてナッジするという方策もあろうかと思えます。

ICT全般のことでフェイクニュースとかの話ではないですけども、例えば使い過ぎに関してはスクリーンタイムで、これ自体もナッジで、また、不適切な発言をしようとしたときにポップアップが出てくるということもナッジで、既にもう取り組んでいらっしゃる事業者もいらっしゃいます。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形を取れると。ナッジの先進国のイギリスでは多く取られている方策でありますし、事業者に対しても推奨しているという政策を取っていますので、そういう取組も1つの方策として考えられるかと思えます。

【山本座長】 ありがとうございます。大変貴重な御指摘だったと思えます。ナッジとスラッジとの境界というのは相対的だという指摘もあるとは思いますが、しかし、今のバイアスをデバイスするところでナッジを有効活用していくというのは、1つ考えられる筋かなと思えました。ありがとうございます。

【齋藤構成員】 ナッジが有効なのは、学習に出来ない人に届くことです。学びに出来ない層に対してもリーチできて、そこから気づいて学びに来てもらうというサイクルができるかと思えます。

【山本座長】 ありがとうございます。

私から1点、豊福構成員に、非常に抽象的な御質問なのですが、日本の特殊性みたいなこと、つまり、世界でいろいろ進んでいる中で、日本の特性をどういうふうにか考えた方がいいのか。例えば、アメリカだったら、もともとディベートのようなものが教育の中に組み込まれていて、一定程度その作法というのを身につけていると。日本の場合、真実かどうかは私自身、確かめていませんが、そういったディベートのようなものがそもそもあまり行われていないという指摘もあります。そういう意味で、日本で特に考えなければならないことですか、そういうことがあるかどうかということについて、もしお分かりでしたら教えていただ

きたい。それとも、普遍的なそういった中で考えればいいのかどうなのか、その辺り教えていただきたいです。

【豊福構成員】 僕は、学校教育で普段仕事をしていますので、学校教育にそういった文脈をどうやって入れるのかというのは、10年位かけてやらなくてはいけない話だなとは思っています。

一方で、今日の話の中にあっただよように、実はネットの世界では、影響力も大きいですし、割とそういうものを普通に使いこなしている状況があったりします。この場に出す事例として適切か分かりませんが、ひろゆき氏が2ちゃんねるをつくって1つの文化にしてしまったというのも、そうした公共空間をつくるということが、良いか悪いかは別として1つのやり方ではあるということです。

と考えますと、学校教育の持っているスケールだったりとか、あるいは年次といいますか、スパンで考えるのではなくて、ネットを使った割とクイックなやり方、クイックでいいか、スローの方がよいかという話もありますが、ネットを前提にした普及や勧誘の仕方、あるいは広め方というところを考えていただくのは有効かもしれないと思います。その中の1つの動きというのは、古田構成員がおっしゃったように、ファクトチェックの流れですとか、ネットの社会でも、こういう割とちゃんと正しいことを見極めないといけないよねという人たちがいるということを社会的に認識するだけでも、流れとしては結構大きなものがあるのではないかと思います。この検討会としては、そういった新たな流れがつけれるといいかなと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。続いて、古田構成員、よろしく願いいたします。

【古田構成員】 今の豊福構成員の発言に付け加えて、日本と海外の違いという面で、インターネットの使い方の大きな違いがあって、「〇〇は日本だけ」という言説は大体間違っているのですが、これは本当に大きく違うというものが、匿名文化が日本では強いということ。他の国に比べても圧倒的に強く、ネット上において自分の意見を言う人が非常に少ない。ニュースをシェアする人や、ニュースに対してコメントをする人の割合が、大体3分の1という状況。これはデジタルニュースリポートというロイターインスティテュートの世界調査の中で、日本だけ極端に低いというものがあって、その分、ツイッターなどで政治的なことを言っている人たちがいるように見えるけれども、それは人口的には極端に少ない人達。だから、極端に強い意見を持っている人たちの意見ばかりがネット上に出てきてしまうという特性があると思います。

デジタル・シティズンシップという、このシティズンシップというものを考えたときに、実名で発言をすることを極端に嫌がるのか、自分の意見をネット上で表明することに対して極端に防御的であるということは、シティズンシップ教育とは、なかなか相性がよくないだろうなということを感じています。

【山本座長】 古田構成員、ありがとうございました。日本の特殊性を強調し過ぎるのは非常に危険なところもあると思いますけれども、エビデンスが取れるものについては、それを前提に議論するというのも重要なことというふうに考えました。ありがとうございます。

それでは、本日いただいた御意見も踏まえまして、次回以降の会合の進め方について、私と事務局のほうで改めて検討させていただきたいと思います。本日は活発な御意見をいただきまして、ありがとうございました。

最後に、本日御出席をいただいております総務省参与の川島様から御挨拶をいただきたいと思っております。川島参与、どうぞよろしく願いいたします。

【川島総務省参与】 構成員の皆様、活発な御議論ありがとうございました。10月から総務省の参与を務めております川島と申します。

ふだんは、皆さんと同じように大学で教育研究をやっておりまして、特にデータ共有による問題解決に着眼してやっております。先ほどもチャットで共有しましたが、つくば市と一緒に、地域課題を市民が自分事として解決できるようなまちを目指すということで、「Hack My Tsukuba」と称しているのですが、色々な地域のものを「ハッキングする」、ということと不正侵入するというような言葉遣いが一般的ですが、地域の課題を自分事として自ら取りに行き、それを解決する主体として議論しよう。そういうことを大学の教育の一環として、大学院生がファシリテートしながら、市民を巻き込んで、研究者を巻き込んで、問題の設定から議論していくことをやっています。そういった中で、デジタルの力というものが、やはり地域的な空間の制約を超えて、国の制約も越えて、多くのところから議論を巻き込めるということで、私自身はそういう部分の、デジタル・シティズンという今日のテーマとの関わりの部分では活動しております。

今日の議論の中で、やはりリテラシー向上に関する視点というものが、危険回避的なものからよりポジティブな利用活用型へという当然の大きな流れとしてあり、また、様々な市民社会の在り方が、政府、自治体にお任せではなくて、市民が自ら地域の問題を解決していくことが、変動の激しい社会情勢の中でますます求められているという、2つの大きなトレンドの中で、本検討会がますます深まっていくことを期待しております。大切なことは、こう

いった霞が関、あるいは公的部門の折角の成果というものが、今後、6月に向けてロードマップとしてまとめられていくと思うのですが、それが実際に地域で活動する方々、地域で様々なリーダーシップを握ってこの分野で活動している方々に、実際のロードマップのこれからの成果が、その目的と意図と意識するところが十分に浸透して伝わってほしいなというふうに思っているところです。

そういう意味では、この議論が6月まで続くということですが、その過程において、できるだけその報告書が実際に受け止められて、現場の方々に活用していただけるような、そういう動的な連動といいますか、出来上がった報告書をパスするということではなくて、その途中段階から、私も地域社会の方々、あるいは、私も地域情報アドバイザーというものをやっておりますので、そういった活動をする方々とも適切な形でシェアしていきながら、具体的な実効性のある成果へと結びつけていけたらと思っているところでございます。

本日は本当にありがとうございました。引き続き、どうぞよろしくお願ひいたします。

【山本座長】 ありがとうございます。ぜひ川島参与もお力をいただければと思います。最後に、事務局から連絡事項はございますでしょうか。

【関沢新事業支援推進官】 次回の検討会の日程期日等の詳細につきましては、別途事務局より御案内差し上げます。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、以上をもちまして、ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会第1回の会合を閉会いたします。本日は、お忙しい中どうもありがとうございました。