

## 今後の取組の柱を整理したロードマップ（案）について

---

ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会  
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

# 目次

## 1. 検討の背景

## 2. 今後の取組の柱を整理したロードマップ（案）

## 3. 参考資料

- ① 検討会及びWG概要・開催状況
- ② 海外における取組事例
- ③ 関係者の取組事例

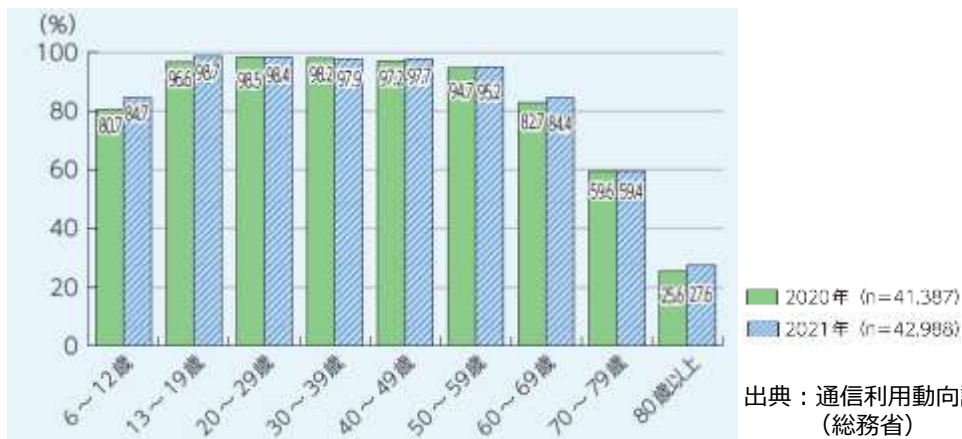
# 検討の背景

---

- 幅広い世代におけるインターネットやスマホ利用の普及、ソーシャルメディア等の日常的な浸透、GIGAスクール構想による一人一台端末の実現など、ICTの利用が当たり前の時代に。

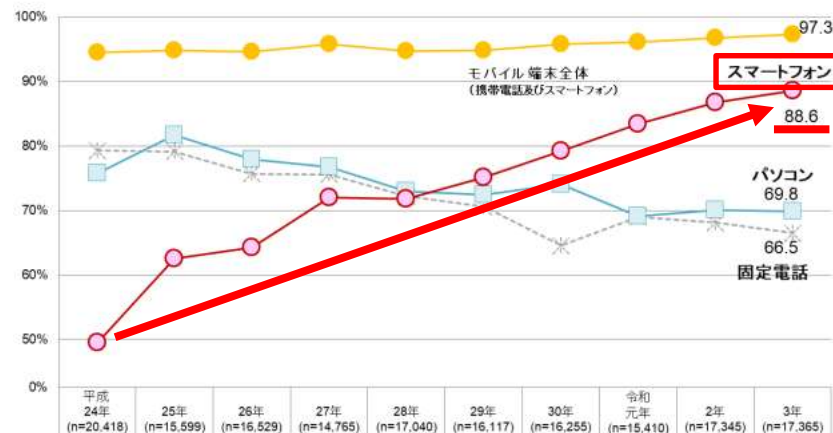
## ◆ 年齢階層別インターネット利用率

- ・ 13～59歳の各年齢階層で9割を上回る。



## ◆ 主な情報通信機器の保有状況（世帯別）

- ・ 令和3年度は88.6%の世帯がスマートフォンを保有。



## ◆ 小中学生におけるスマホの普及

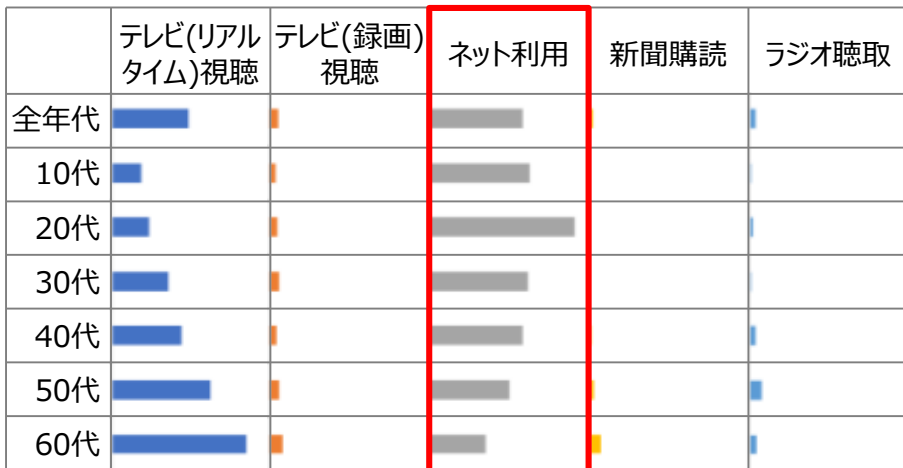
| (%) | 学校のパソコン | 学校のタブレット | おうちの人のパソコン | おうちの人のタブレット | おうちの人のスマホ | 自分のパソコン | 自分のタブレット | 自分のスマホ |
|-----|---------|----------|------------|-------------|-----------|---------|----------|--------|
| 小4  | 18.3    | 42.6     | 23.1       | 28.8        | 29.0      | 18.3    | 36.3     | 34.4   |
| 小5  | 22.4    | 46.2     | 28.4       | 30.2        | 28.6      | 19.0    | 37.1     | 43.8   |
| 小6  | 26.8    | 50.2     | 27.4       | 29.4        | 28.4      | 23.3    | 37.9     | 47.3   |
| 中1  | 26.1    | 30.9     | 26.5       | 24.0        | 26.2      | 22.9    | 33.4     | 69.7   |
| 中2  | 18.2    | 28.5     | 27.7       | 25.7        | 26.7      | 24.0    | 35.9     | 74.9   |
| 中3  | 34.0    | 26.1     | 28.8       | 24.8        | 32.7      | 27.5    | 34.6     | 84.3   |

中3で84%、小4でも34%が「自分のスマホをいつでも使える」と回答

出典：電通総研・読売新聞社 子ども「ニュースの読み方」調査（令和4年3月7日公表）

## ◆ 主なメディアの平均利用時間（平日 1 日）

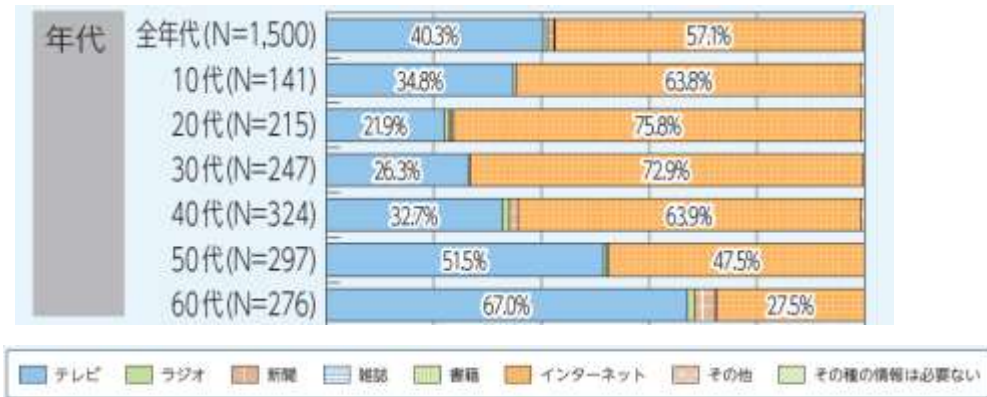
- ・ 全年代及び10代～40代においてネットに費やす時間が最も長い。



参照：通信利用動向調査（総務省）

## ◆ いち早く世の中のできごとや動きを知るために最も利用するメディア

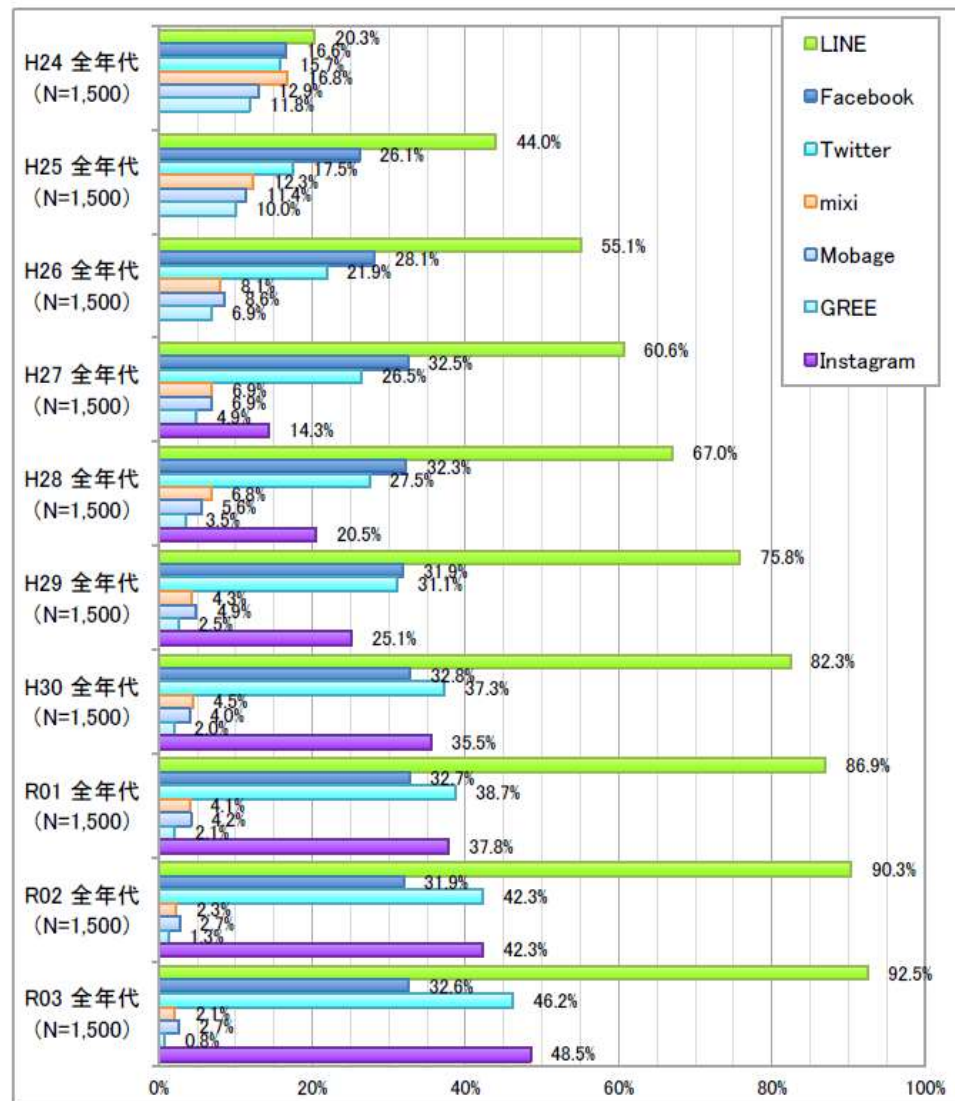
- ・ 全年代及び10代～40代で最も利用するメディアはインターネット。



出典：令和4年度情報通信白書（総務省）

## ◆ 【経年】主なソーシャルメディア系サービス／アプリ等の利用率（全世代）

- ・ LINE、Twitter、Instagramは一貫して増加。LINEは90%超。



出典：令和3年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書（総務省）

# インターネット上での偽・誤情報等の流通の顕在化

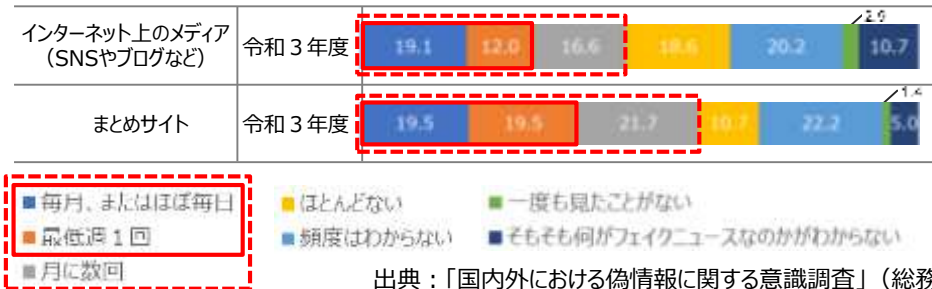
- 多くのインターネット利用者が情報を収集・閲覧するプラットフォームサービス等のインターネット上で流通する情報には、誹謗中傷や偽・誤情報も含まれるなどの問題も顕在化※。

※ 一因として、偽情報は、SNS上において正しい情報よりも早く、より広く拡散する特性があること等が指摘されている。

## ◆ インターネット上の偽・誤情報への接触頻度

- ・ インターネット上のメディアにおいては、50%弱が月に数回以上、約30%が週に1回以上接触。
- ・ まとめサイトにおいては、約60%が月に数回以上、約40%が週に1回以上接触。

問) 直近の1ヶ月の間で、あなたは次のメディアの中でどのくらいの頻度でフェイクニュース※を見かけますか。 ※ここでは、虚偽又は誤解を招くと考えられる情報/ニュースを指します。



## ◆ インターネット上での偽・誤情報の拡散事例

### ・ワクチン不妊「誤情報」拡散 29のSNS投稿が5万件転載

新型コロナウイルスワクチンを否定する投稿がSNSで広がっている。日本経済新聞の調べでは、ワクチンが不妊につながるというTwitter上への投稿が1月から7ヶ月間で約11万件あり、その半数の5万件超がわずか29アカウントの投稿が発端だった。

日本経済新聞(令和3年8月9日)

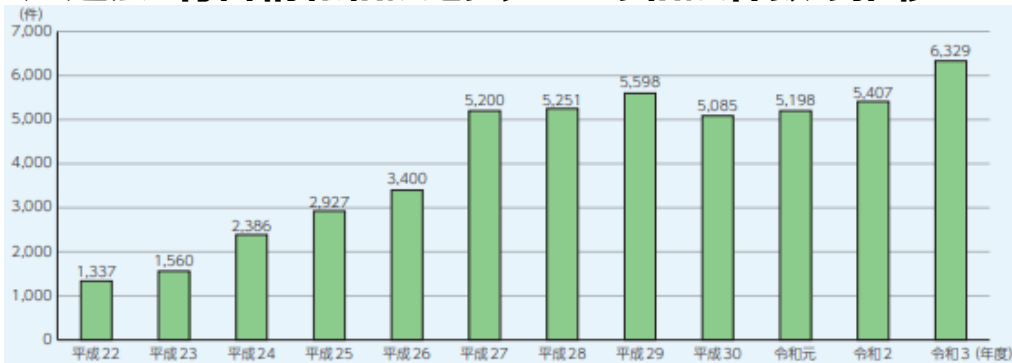
### ・ウクライナ侵攻「ウソ」氾濫 SNSで拡散 日本でも

ロシアによるウクライナ侵攻を巡り、ウソや真偽不明の情報が、日本国内のSNSユーザーの間にも広がっている。



読売新聞(令和4年3月19日)

## ◆ 違法・有害情報相談センターへの相談件数の推移



出典: プラットフォームサービスに関する研究会第二次取りまとめ(総務省)

### ・A I 使い「静岡水害」とデマ画像、5600件以上拡散…投稿者は生成認める

台風15号に関連し、静岡県内で住宅が水没したとする偽画像がTwitter上で拡散。9月26日未明に投稿され、27日午後6時時点で5,600件のリツイートがなされた。



読売新聞(令和4年9月27日)



- 我が国における偽・誤情報に関する実態調査・分析結果によれば、
  - **メディアリテラシーが高いほど偽・誤情報と気づく傾向。**
  - **メディアリテラシー・情報リテラシーが高いほど偽・誤情報を拡散しにくい傾向。**

## ＜メディアリテラシー・情報リテラシーと偽・誤情報の真偽判断・拡散行動の回帰分析結果＞

- ※ リテラシーを測る設問への回答状況から4点満点で数値化したリテラシーが、1点上がる時に真偽判断・拡散行動の確率がどの程度変化するかを表す。
- ※ 当該分析におけるメディアリテラシー:メディアあるいはメディアメッセージを読み解く能力。メディアリテラシーの種類を「メディアメッセージの構成性」「メディアによる「社会的現実」の構成力」「メディアの商業的性質」「メディアのイデオロギー・価値観伝達」「メディアの様式と言語」「受け手の非画一的解釈性」としている。
- ※ 当該分析における情報リテラシー:「加工されていない生のデータが何かわかる」「筆者の意見が入った文章かわかる」「文章から確実に言えることが何かわかる」から構成される情報を読み解く能力。

### コロナワクチン関連の偽・誤情報の真偽判断に対する効果

- **メディアリテラシーが1点上昇**  
⇒ **偽・誤情報と気づく確率が12%増**
- **情報リテラシーが1点上昇**  
⇒ **偽・誤情報と気づく確率が1.8%増**

リテラシーが高いほど偽・誤情報と気づく傾向。  
特に「メディアリテラシー」はその相関関係が強い。

### コロナワクチン関連の偽・誤情報の拡散行動に対する効果

- **メディアリテラシーが1点上昇**  
⇒ **偽・誤情報を拡散する確率が9%減**
- **情報リテラシーが1点上昇**  
⇒ **偽・誤情報を拡散する確率が2%減**

リテラシーが高いほど偽・誤情報を拡散しにくい傾向。  
特に「メディアリテラシー」はその相関関係が強い。

- これまでの総務省のICTリテラシー向上に向けた取組は、**青少年を中心とした若年層を主な対象**として、インターネットを活用する上でのトラブルへの予防法等、**ICTの利用に伴う危険回避のための啓発**が多く、講座を実施する場合は体育館での一斉講座など、**知識偏重型で一方通行の講義形式が中心**。
- ICTの利用が当たり前となる中、適切にICTを活用するためのリテラシーを身に付けるためには、**ICTを活用するなどしながら、主体的かつ双方向的な方法により、オンラインサービスの特性、当該サービス上での振舞に伴う責任、それらを踏まえたサービスの受容、活用、情報発信の仕方を学ぶことが不可欠**。

|                   | 【若年層向け施策】  | 【成年層向け施策】   | 【高齢層向け施策】    |
|-------------------|--|---|--------------|
| ICTの適切な活用のための施策   | ※1   | ※2  | デジタル活用支援推進事業 |
| ICT利用時の危険回避のための施策 | <p>e-ネットキャラバン(小中高校生等向け出前講座)</p> <p>ILAS (青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標)</p> <p>インターネットトラブル事例集</p> <p>偽・誤情報に関する啓発教育教材<br/>「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報に騙されないために～」</p> <p>啓発サイト「上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～」</p> <p>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</p> | <p style="color: red; font-size: 1.2em;">十分にアプローチできていなかった領域</p> |              |

※1 総務省は、地域で子ども達がプログラミング等ICT活用スキルを学び合う「地域ICTクラブ」を推進。  
 ※2 関係省庁において、DXを推進するデジタルスキルの養成に係る取組を実施。



# 今後の取組の柱を整理したロードマップ°（案）

---

# 今後の取組の柱を整理した「ロードマップ」概要

- ロードマップの位置付け：検討会の議論を踏まえ、今後の取組の柱を整理した資料であり、短期的又は中長期的に取り組む事項の方向性を整理。主に総務省は、関係主体と連携の上、当該ロードマップに記載した事項を推進。
- 短期的に取り組む事項は、ロードマップ策定後速やかに取り組む事項であり、主に「リテラシーの全体像と指標の作成」や「世代共通課題」に対応した教材の開発や効果的な届け方の整理を想定。

## <ロードマップ概要>

### 検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

#### 目指すべきゴール像

- 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を理解・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と指標の作成

- ゴール像実現のために必要な能力や到達すべき習熟度レベルの整理
- 測定方法としてのリテラシー指標の作成

#### 世代共通課題

- 共通課題の深掘り
- 教材開発
- 届け方の整理（プラットフォーム事業者との連携方策など）

#### AIの活用におけるリテラシーの整理

短期的に取り組む事項

#### 青少年

#### 子育て層

#### 高齢者

#### 対象層の特徴分析

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

#### 対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

中長期的に取り組む事項

#### 教える人材の育成/関係者の取組の連携・共同推進

- 候補者の整理
- 教える人向けの教材のあり方
- 関係者の取組のマッピング
- 関係者の連携方策検討

#### 継続的に取り組む事項

#### 青少年

青少年のインターネット利用環境の整備の推進

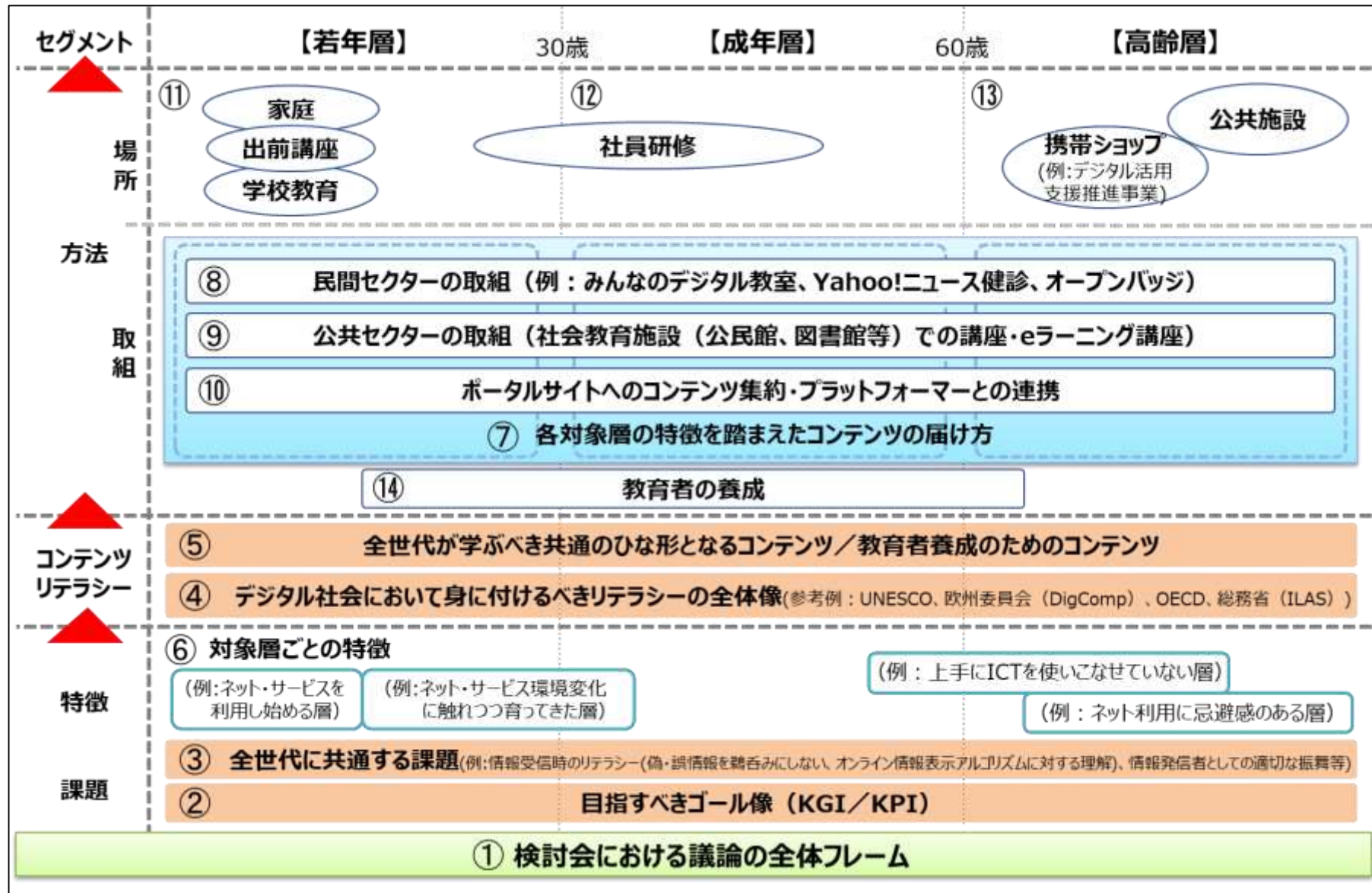
#### 子育て層

青少年のインターネット利用環境の整備の推進

「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

# 検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

- 本検討会において、デジタル社会において求められるリテラシーの在り方や、その向上推進方策を検討するにあたり、検討すべき論点や検討の順序、各主体のリテラシー向上に係る取組とその対象の関係性を以下のとおり整理。



# 目指すべきゴール像①

- 目指すべき社会・状況やその実現のために個人がすべきこと、できるようになるべきことを示すゴール像を設定。
- 当該ゴール像を実現するために「身に付けるべき能力」や「リテラシーに関する指標」を整理するとの関係性を整理。

## 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を理解した上で主体的に利用し、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を理解・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、社会的規範の変化を的確に捉え、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)



# 対象層の特徴分析 (短期的取組事項)

- 政策の検討に向けて、限られたリソースの適切な配分の観点から、優先すべきセグメントの設定について検討。
  - メディアへの接触状況などの特徴や、ICT活用に当たっての課題が比較的同一と考えられる世代によって区分。
  - 優先すべきセグメントは青少年・子育て層・高齢者とし、これらのセグメントを中心とした啓発を進める必要がある。
- 【短期的取組事項】**各セグメントに関する調査・分析を進め、各セグメントに係る課題や特徴を明確化することが必要。青少年層における発達段階に応じた区分など、さらに細分化したセグメントについて検討を行うことも考えられる。



第2回検討会 資料2-2  
「本検討会の議論の進め方」  
(ポストコンサルティンググループ  
説明資料) P.6より抜粋

## 優先セグメント

### 2 青少年

- デジタルネイティブとして、新たなデジタル技術を積極的に活用する世代である一方、発達段階に応じた学び方が必要。また、偽・誤情報を含む違法有害情報をはじめとするリスクを学ぶ事が必要。
- 将来のリテラシー水準の基準となるため、青少年期からの継続した啓発が求められる。

### 4 子育て層

- 新たなデジタル技術を抵抗なく活用するデジタルネイティブな子どもとのギャップが生じていると考えられ、デジタルの善き使い手として模範となることが求められる。

### 6 高齢者

- 官民双方のサービスのオンライン化が進むなど、デジタル技術の利用が当たり前となっている中で、日常生活における不利益を生じさせないよう、リテラシーの底上げが必要。

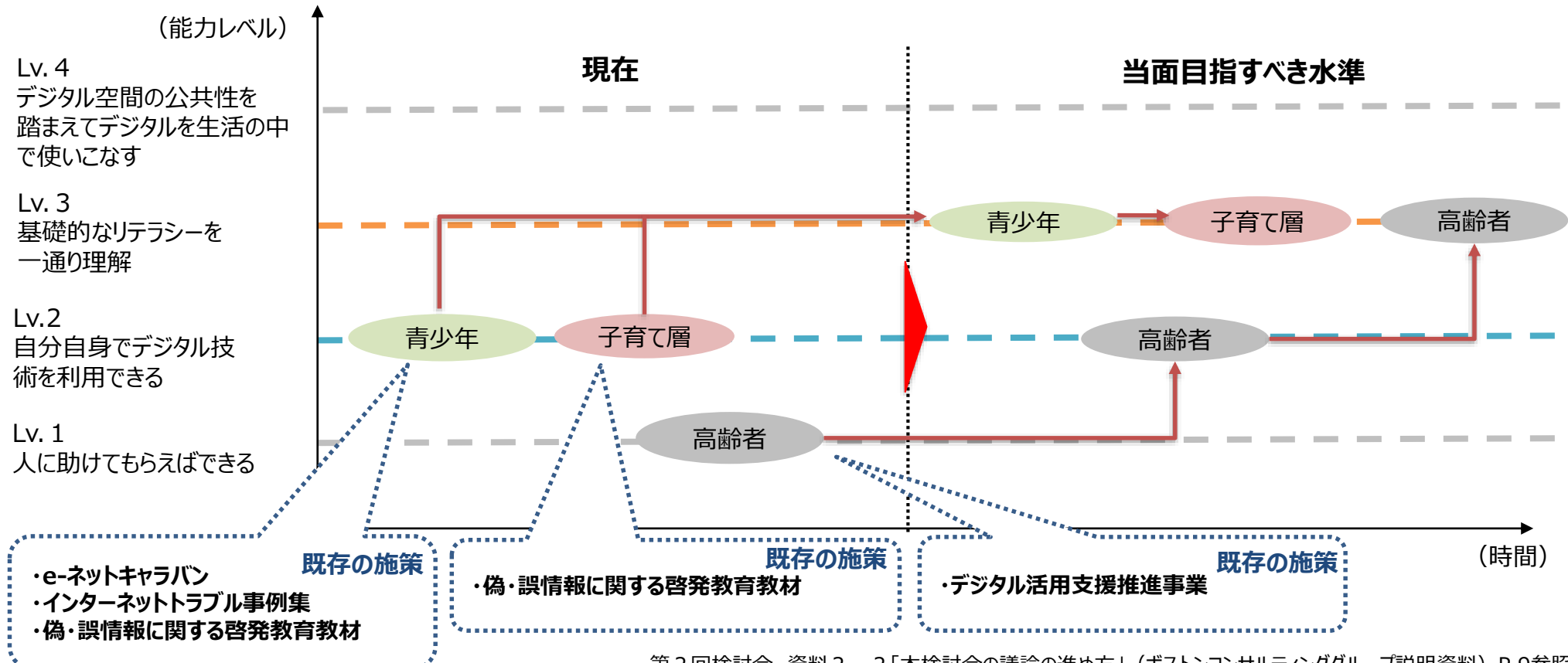
# 目指すべきゴール像② (短期的取組事項)

## 【セグメントごとに当面目指すべき習熟度の水準の設定】

- 世代に共通する課題は、最低限デジタルを活用できる者が、SNSを始めとしたインターネット上で情報を受発信する際に直面する課題。従って、自分自身でデジタル技術を利用できる者（子育て層や青少年の多くが含まれることを想定）は、レベル3（基礎的なリテラシーを一通り理解）を当面目指すべき水準としてはどうか。
- 他人に助けられればデジタルを活用できる者（高齢者の多くが含まれることを想定）は、まずはレベル2（自分自身でデジタル技術を利用できるレベル）を当面目指すべき水準としてはどうか。

## 【短期的取組事項】

- これらの目標水準の設定に当たっての前提となる根拠を把握するため、現状の水準がどの程度なのか等の実態調査を令和5年度に実施することにより、当該目標水準の適正性を確保することとする。





# 世代共通課題①

- 世代に共通するICT活用に当たっての課題について、以下のとおり整理。

## 世代共通課題

### (1) インターネット上で自分の好みの情報や自分と似た意見に触れやすくなる特性・仕組みの理解

- ・ 基礎的なインターネットの仕組みについての理解が不十分である。
- ・ 「アテンションエコノミー」では、構造的に偽・誤情報が拡散されやすいため、利用者側もその仕組みや、自身もその中に組み込まれていることを認識する必要がある。
- ・ インターネット上の特性（フィルターバブル、エコーチェンバーなど）は、その存在を知らないと自身が遭遇していることに気づけないが、「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」といった現象の理解度が低い。
- ・ SNSや検索エンジンで表示される情報に関する「アルゴリズム」について、世代を問わず、その仕組みや効果、影響に関する知識が十分ではない。
- ・ 「認知バイアス」により、無意識のうちに合理的ではない行動、偏った判断をすることがある。

### (2) 情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）の習得

- ・ 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問題がある。
- ・ かなりの人が間違った情報に触れており、そのうち2割程度しか偽・誤情報と見分けられなかったという民間の調査結果もあり、偽・誤情報に対する弱さは各世代であまり変わらない。

### (3) インターネット上の情報を熟慮する機会の確保

- ・ インターネット上では「アテンション」が重要視されることを背景に、反射的な思考や反応が重視される環境にある。
- ・ 情報過多の時代であるからこそ、情報を熟慮し、十分な分析や検証を行う機会を確保する必要がある。

### (4) デジタル空間における情報発信者としての意識や社会参加への意識の醸成

- ・ デジタル空間では、誰でも容易に発信ができ、他人を傷つけてしまう機会も増え、責任が発生するようになっており、情報発信者であることの認識が求められる。
- ・ メディアを使いこなした上で、自分のメッセージを届けて、社会に働きかけるトレーニングが必要。
- ・ これまでの情報消費者的な教育から、社会参加や情報構築教育へ転換する必要がある。

# 世代共通課題② (短期的取組事項)

- 前述した「これからのデジタル社会において身に付けるべき5つの能力」と世代共通課題との関係は下図のとおり。  
【短期的取組事項】世代に共通するICT活用に当たっての課題に対応する能力の要素を含めた、全世代が身に付けるべきリテラシーを学ぶためのコンテンツを開発。

## 世代共通の課題

- (1) インターネット上で自分の好みの情報や自分と似た意見に触れやすくなる特性・仕組みの理解
- (2) 情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）の習得
- (3) インターネット上の情報を熟慮する機会の確保
- (4) デジタル空間における情報発信者としての意識や社会参加への意識の醸成

## 課題に対応する能力の要素

- インターネットに関する特性の理解・・・a
- 必要な情報を明確にし、見つけて取得する能力・・・a
- 情報源の信頼性の分析・・・a
- デジタル空間の公共性の理解・・・c
- デジタル技術を通じて社会参加し、他者と円滑に交流できる能力・・・c
- デジタルコンテンツを作成・編集する能力・・・d
- ネット上の違法・有害情報のリスクの理解・・・b
- ネット上での不適切な振舞に伴うリスクの理解・・・b
- デジタル技術を用いて課題解決できる能力・・・e

## 身に付けるべき5つの能力（素案）

- データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力
- デジタル空間において安全を確保する能力
- デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力
- デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力
- デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力

それぞれの能力の  
習熟度の度合いを  
Lv.1～4で整理

# リテラシーの全体像と指標の作成①（短期的取組事項）

- 検討会における議論や国内外で先行して用いられている指標における定義等も踏まえ、「これからのデジタル社会において身に付けるべき能力（素案）」として、以下の5つの能力領域とそれらを構成する能力要素を定義。
- これらの能力領域の定義に当たっては、4. 世代に共通する課題を中心的に議論した結果を基に抽出。  
【短期的取組事項】これらの能力領域をベースとしつつ、習熟度に関する指標などを調査・分析し策定する。

## これからのデジタル社会において身に付けるべき能力（素案）

### a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力

- ・ 必要な情報を明確にし、データ、情報、及びデジタルコンテンツを見つけて取得すること。
- ・ 情報源の信頼性を分析し、比較し、批判的に評価すること。
- ・ 検索結果の表示順の仕組みや、自分の好みの情報や自分と似た意見に触れやすくなるインターネットの特性、検索結果を導き出すために必要な知識を持つこと。
- ・ データ、情報、デジタルコンテンツを保存、管理、整理すること。

### b. デジタル空間において安全を確保する能力

- ・ デジタル環境でデバイス、デジタルコンテンツ、個人データ、プライバシーを保護すること。その際、個人データが商業目的で利用されることを理解すること。
- ・ 身体的及び精神的な健康を保つこと。 ・ 先端技術が新しいリスクを伴う恐れがあることを理解すること。
- ・ インターネット上の違法・有害情報や偽・誤情報のリスクを理解し対処すること。 ・ インターネット上での不適切な振舞のリスクを理解し対処すること。

### c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力

- ・ デジタル空間の公共性の理解、他者の権利の尊重、文化や世代の多様性及び民主的社會参加の重要性を意識しながら、デジタル技術を活用し、他者との交流やコミュニケーション、共同して作業するなど社会に参加すること。
- ・ デジタル技術が社会的包摂に資することを認識すること。 ・ 自分のデジタル空間でのプレゼンス、アイデンティティ、評判を管理すること。

### d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力

- ・ デジタルコンテンツを作成、編集すること。
- ・ 著作権やコンテンツの利用許諾等の各種法令の適用に留意しながら新たな情報やコンテンツを既存の知識や資源と統合し新たなコンテンツや知識を創造すること。

### e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力

- ・ デジタル技術の進展に対応しつつ、自身のニーズに応じたデジタルツールを選択すること。
- ・ デジタル技術の活用に当たり課題を特定し、解決すること。 ・ デジタル技術を活用して、課題を解決すること。

# リテラシーの全体像と指標の作成② (短期的・継続的取組事項)

- これからのデジタル社会において身に付けるべき5つの能力に対し、4段階の習熟度を設定。
  - 個別施策を検討・実施するにあたり、その施策によって向上させる能力や対象となる能力領域、目指す習熟度レベルを明確にすることが望ましい。
  - 本指標を活用し、社会全体のリテラシーの習熟度を計測する方法として、既存の調査の活用も含め、検討が必要。
- 【短期的・継続的取組事項】習熟度に応じた身に付けるべき能力の具体化の検討、個別施策を検討・実施する際の活用、社会全体のリテラシー習熟度を計測する方法の検討。**

| 習熟度<br>身に付けるべき能力                             | Lv.1<br>人に助けてもらえばできる<br>(自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない) | Lv.2<br>自分自身でデジタル技術を利用できる<br>(生活に必要なデジタルサービスを活用できる) | Lv.3<br>基礎的なリテラシーを一通り理解<br>(主体的に学ぶ、善し悪しを判断、インターネットの特性を理解) | Lv.4<br>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<br>(発信者としての責任、公共への貢献) |
|--|---|---|---|--|
| a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力             |   |   |   |  |
| b. デジタル空間において安全を確保する能力                       |   |   |   |  |
| c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力                     |   |   |   |  |
| d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力                     |   |   |   |  |
| e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力 |   |   |   |  |

※次ページに能力・習熟度ごとの具体例を記載。



# 【参考】リテラシーの全体像と指標の作成②（習熟度ごとの具体例）

| 習熟度<br>身に付けるべき能力   | Lv.1<br>他人に助けをもらえばできる（自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない）<br><b>【他律】</b> | Lv.2<br>自分自身でデジタル技術を利用できる（生活に必要なデジタルサービスを活用できる）<br><b>【自律】</b> | Lv.3<br>基礎的なリテラシーを一通り理解（主体的に学ぶ、善し悪しを判断、インターネットの特性を理解）<br><b>【自律】</b> | Lv.4<br>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、公共への貢献）<br><b>【他者をリード】</b> |
|--|---|--|--|---|
| <b>a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力</b><br><b>【取得管理】</b>           | 他人の補助があればインターネットで必要な情報を検索して見つけることができる。                              | 必要な情報をインターネットで自分で検索して見つけることができる。                               | インターネットの特性を理解し、インターネットで検索して得た情報について、事実と意見の区別ができる。                    | インターネットで検索して得た情報の情報源の信頼性を確認するなどその正しさを確認でき、他者を指導できる。                         |
| <b>b. デジタル空間において安全を確保する能力</b><br><b>【安全確保】</b>                     | 他人の補助があれば個人情報などのインターネット上のリスクに注意が払うことができる。                           | 容易に個人を特定できる情報をインターネット上に流出させないなど、基本的なリスクに注意できる。                 | 写真に含まれる位置情報から自宅を特定される、偽情報を信じてしまうなどのリスクに十分に注意してインターネットを活用できる。         | 先端技術に係る新しいリスクを含め、インターネット上のリスクに十分注意した上で活用でき、他者を指導できる。                        |
| <b>c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力</b><br><b>【他者・社会とのコラボ】</b>             | 他人の補助があればSNSなどのデジタルサービスを利用して他者と交流することができる。                          | SNSなどのデジタルサービスを利用することができる。                                     | 他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどのデジタルサービスを利用できる。               | 他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどで他者と交流し、指導できる。                        |
| <b>d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力</b><br><b>【作成編集】</b>                   | 他人の補助があればデジタルコンテンツを作成する方法が分かる。                                      | テキスト入力や画像を用いた簡単な資料作成ができる。                                      | 各種法令の適用に留意しながら、動画などを用いて高度なデジタルコンテンツを作成できる。                           | 社会課題の解決のために他者と協力してデジタルコンテンツを作成したり、新たなコンテンツを作るなど創造力を発揮したりできる。                |
| <b>e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力</b><br><b>【活用】</b> | 他人の補助があればインターネットやスマートフォンを使うことができる。                                  | デジタル機器の使い方を自分自身で調べ、使うことができる。<br>（例）自分でマニュアルを参照し、使うことができる。      | デジタル機器を用いて身の回りの課題を解決できる。<br>（例）自分の業務を効率化するためのツールの選択や使い方を考えることができる。   | デジタル機器を活用して他者や社会の課題を解決できる。<br>（例）業務を効率化するツールの使い方や選択方法を他者に共有できる。             |

# 対象層の特徴を踏まえた対策 (中長期的取組事項)

## 【中長期的取組事項】

セグメントによって、よく接触するメディア、強化すべき領域等が異なると考えられることから、各セグメントに固有の特徴に関する調査・分析を行った上で、各セグメントの特徴を踏まえたコンテンツ、届け方について検討を深めることが必要。

### 構成員からの主な御意見

- 年長者の経験が機能しない世界において、各世代へのアプローチが必要であり、普及啓発の場所・方法について具体的な検討が必要。
- 青少年に対しては、「小さな世界で失敗できる」環境の確保が必要。
- 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。社員研修の活用など、企業との協力が有効ではないか。
- 幼児からインターネットの利用は始まっており、家庭での関わり方が重要。フィルタリングやペアレンタルコントロールなどを知らない保護者もいるので、子育て層に対するリテラシー向上が重要。
- ライフステージと役割、動機づけの問題がある。例えば保護者と子どもの関係や、高齢者にどう学習機会を設定して誘因するかを考える必要。
- 公共図書館や公民館、生涯学習センター等を活用しながら、様々なプログラムをつくっていくことができるだろう。
- 各主体の作成する教材に関して、誰がレコメンドするかという問題がある。
- 適切な行動を促すために、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。

## 各セグメントに関する調査・分析

- よく接触するメディアやその利用時間、利用目的、デジタルツールの活用状況といった特徴
- ICTの活用に伴い、遭遇する可能性の高い課題（ネット依存、誹謗中傷、偽・誤情報、フィッシング詐欺 など）

### 対象層の特徴を踏まえたコンテンツ

- 各セグメントに届きやすいチャネルを想定したコンテンツの在り方  
(動画、テキスト、e-ラーニングなど)
- 各セグメントの課題に応じた、取扱う領域の強弱

### 対象層の特徴を踏まえた届け方

- 各セグメントに届きやすいチャネルの活用、連携
  - PF事業者との連携
  - 教育の場の活用 (e-ネットキャラバンなど)
  - 社員研修の場の活用
- 双方向的な学び



# 教える人材の育成/関係者の取組の連携・協働推進 (中長期的取組事項)

## 【中長期的取組事項】

- 今後、ICT活用に関する環境が変化することに伴い、求められるリテラシーやその向上推進方策が変化し、教える内容や教え方の変化が考えられる。こうした変化に対応できる教える人材や、教える人材が教えるべき内容を学ぶための教材や学ぶための場の在り方を検討する必要があるのではないか。
- 各ステークホルダーの取組が効果的に連携し広く展開するために、それぞれの取組の連携や協働を促進する方策として、例えば受講ニーズと講師のマッチングを行うスキームやコーディネーターの在り方などの検討を進めるべきではないか。

## 教える人材の育成に関する現状の課題

- ・ 各ステークホルダーや各省庁の「教える人材」が一定数存在するが、リテラシー分野との関係性が不明確
- ・ 「教える人材」が講座を実施するにあたっての知識を習得する場が未整備

## 関係者の取組の連携等に関する現状の課題

- ・ 関係者様々な取組が行われているが、リテラシーの全体像との関係が不明確
- ・ 様々なコンテンツを届ける方法、対象層へのリーチ手法の検討が必要

## 教える人材の育成に関する方策

- ・ 「教える人材」候補者と講座に必要とされる能力の整理
- ・ 各省庁、各ステークホルダーが抱える受講ニーズの共有
- ・ 各省庁、各ステークホルダーが派遣可能な「講師」の人数や範囲、持つ知見の共有

⇒受講ニーズと講師のマッチング機能

- ・ リテラシー教育者向けコンテンツの開発

## 関係者の取組の連携等に関する方策

- ・ 関係者の取組のリテラシー全体像におけるマッピング
- ・ セグメント分析に基づく各主体の主要顧客に応じたコンテンツの開発、届け方の検討
- ・ 関係者の取組をスムーズに連携させる方策の検討
  - － 知見、ニーズの共有
  - － 関係者の取組の周知、認知度向上に向けた協力

# AIの活用におけるリテラシーの整理① (短期的取組事項)

- 既存のAIとは異なり、生成AIは人間の言語による命令で、容易に画像・文章・音声等のコンテンツの作成が可能になった。
- 誰でも生成AIによるコンテンツの取得が容易になったことから、利用者がコンテンツを十分に精査できる能力が必要となることが想定される。(加えて、利用の過程における個人情報の取扱いも課題のひとつ)
- 生成AIのひとつであるChatGPTについては、100万ユーザーを獲得するのに僅か5日間という驚異的な速度で広まりつつあり、その影響力は非常に高い。

## 【構成員からの主な御意見】

- ディープフェイク技術の民主化という点に注目している。この技術は今では安価なサブスクリプションでも提供されており、専門的な知識がなくても扱えるようになりつつある。これは批判的思考やリテラシーの範疇を超えており、超えてしまっている部分についてはテクノロジーによる対応が必要になってくるのではないか。(山口構成員 WG第2回)
- AIとして気になっているのはChatGPTであり、大学を含めた学校現場において使っていくのか、あるいは禁止するのかという議論がなされている。これからも続々と出てくるであろう新しいテクノロジーに対して、まず大人の側がどのような姿勢で臨むのか、大人のリテラシーが問われている状況である。またリテラシー全般を扱うにあたっては、総務省としてどこまでをスコープとし、プラットフォーム政策も含めてどのようなポリシーとしていくかを明確化していく必要がある。(中村主査 WG第2回)
- 先端テクノロジーに関するリスクについては、改定OECD勧告のリスクタイプロジーに定義(分類)されていることから、先端技術が新しいリスクを伴う恐れがあることを理解し、それらに対して適切な判断ができるようになることが重要である。(齋藤構成員 検討会第4回)

## 生成型AIを活用するための留意点

- 回答できないケースがある/あいまいな回答しか得られないことがある
- 回答として間違っているケースがある
- 最新の情報が含まれないケースがある
- 倫理的な判断ができない



**AIの中でも特に影響力が高い生成AIについて、ユーザーが適切に利用にするに当たり、どのようなリテラシーの在り方が考えられるのかを検討していく必要がある**

# AIの活用におけるリテラシーの整理② (短期的取組事項)

- 生成AIの特徴・課題を整理し、リテラシーの全体像において、どの能力を重点的に取り組むべきか検討する。
- 生成AIの活用に当たり、重点的に身に付けるべき能力の要素を盛り込んだコンテンツの開発と届け方を整理する。

## 生成AIの特徴・課題の整理 (案)

・AIが提示する回答は、確率的に最もらしいものである

・AIが取り込むデータや情報によって、回答に偏りが生じる

・最終的にAIの回答の真偽を判断する能力が必要である

→課題を深掘りする必要

| 習熟度<br>身に付けるべき能力                             | Lv.1<br>人に助けをもらえ<br>ばできる | Lv.2<br>自分自身でデジタル<br>技術を利用でき<br>る | Lv.3<br>基礎的なリテラ<br>シーを一通り理解<br>する | Lv.4<br>デジタル空間の公<br>共性を踏まえてデ<br>ジタルを生活の中<br>で使いこなす |
|--|--------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| a. データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力             |                          |                                   |                                   |  |
| b. デジタル空間において安全を確保する能力                       |                          |                                   |                                   |  |
| c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力                     |                          |                                   |                                   |  |
| d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力                     |                          |                                   |                                   |  |
| e. デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力 |                          |                                   |                                   |  |

リテラシーの全体像のうち、重点的に取り組むべき能力を検討

## 短期的に取り組む事項

- 生成AIの特徴及び課題を整理し、リテラシー全体像のうち重点的に取り組むべき能力を検討する。
- 生成AIを賢く使うために身に付けるべき能力を踏まえ、コンテンツに盛り込むべき要素を整理する。
- 上記を踏まえ、コンテンツを開発する。併せて、コンテンツの対象者や届け方、効果測定についても検討する。

# 今後の取組事項①

## 【短期的取組事項】（2023年度中）

1. 身に付けるべき能力の具体化・精緻化、習熟度に係る指標の策定、当該習熟度の計測方法の検討
2. 世代に共通するICT活用に当たっての課題に対応した能力の要素を引き上げるためのコンテンツの開発
3. 優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメントに関する、現状の習熟度の水準や当該セグメント固有の課題・メディア利用等の特徴の調査・分析の実施
4. 生成AIの特徴、課題の整理を行い、重点的に取り組むべき能力を踏まえた上でコンテンツを開発、併せて、コンテンツの対象者や届け方、効果測定についても検討

## 【中長期的取組事項】（2024年度以降）

1. 優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメント向けのコンテンツの開発
2. 当該セグメント固有の課題やメディア利用等の特徴を踏まえた、効果的なコンテンツの届け方の検討
3. 教える人材の育成・確保に関するスキームやコーディネーターの在り方の検討
4. 教える人材の育成のためのコンテンツの開発
5. 関係者の取組の連携・協働の推進

## 【継続的取組事項】（2023年度以降）

1. 個別施策を検討・実施する際の目標設定（対象能力領域や目指す習熟度レベル）に当たっての活用
2. 開発するコンテンツによる啓発活動の実施・推進
3. 継続的な習熟度等に関する実態調査
4. 「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

# 今後の取組事項②

| 取組事項／時期                         | RM取りまとめ～2023年度 | 2024年度 | 2025年度～ |
|---------------------------------|----------------|--------|---------|
| 1. 能力の具体化習熟度の指標計測方法検討           |                |        |         |
| 2. 世代共通課題に対応したコンテンツ開発           |                |        |         |
| 3. 各セグメント調査<br>・習熟度水準<br>・課題・特徴 |                |        |         |
| 4. 生成AIに関する課題整理、能力検討、コンテンツ開発    |                |        |         |
| 1. 各セグメント向けコンテンツ開発              |                |        |         |
| 2. 各セグメント向け届け方検討                |                |        |         |
| 3. 教える人材育成・確保スキーム等の検討           |                |        |         |
| 4. 教える人材向けコンテンツ開発               |                |        |         |
| 5. 関係者の取組の連携・協働の推進              |                |        |         |
| 1. 能力・指標の活用                     |                |        |         |
| 2. 教材を用いた啓発                     |                |        |         |
| 3. 継続的実態調査                      |                |        |         |
| 4. 青少年のインターネット利用環境の整備の推進        |                |        |         |

## 參考資料

---



## 検討会及びWG概要・開催状況

---

## 1. 背景・目的

- 総務省は、これまで**主に青少年を対象**として、インターネットトラブルの予防法など**ICTの利用に伴うリスクの回避を促すこと**を主眼に置いたICTリテラシー向上施策を推進。
- ICTの利用が当たり前になる中、適切にICTを活用するためのリテラシーを身に付けるためには、**ICTを活用するなどしながら、主体的かつ双方向的な方法により、オンラインサービスの特性、当該サービス上での振舞に伴う責任、それらを踏まえたサービスの受容、活用、情報発信の仕方を学ぶことが必要。**
- このため、**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**である「**デジタル・シティズンシップ**」の考え方も踏まえつつ、**これからのデジタル社会に求められるリテラシー向上推進方策**を検討し、当面は取るべき施策の柱を整理するための**ロードマップ**を策定することを目指す。

## 2. 主な検討項目(案)

- (1) デジタル社会において身に付けるべきリテラシーの在り方に関する事項
- (2) 今後のデジタル社会におけるリテラシーの向上推進方策に関する事項
- (3) デジタル社会におけるリテラシーの向上推進方策の実施状況に関する事項

# 「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」の検討体制

## ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会

※敬称略、五十音順

### 【構成員】

- 石田 幸枝 (公社)全国消費生活相談員協会 理事
- 石戸 奈々子 特定非営利活動法人CANVAS 理事長
- 上沼 紫野 虎ノ門南法律事務所 弁護士
- 齋藤 長行 仙台大学体育学部スポーツ情報マスメディア学科 教授
- 坂本 旬 法政大学キャリアデザイン学部 教授
- 瀬尾 傑 スローニュース株式会社代表
- 豊福 晋平 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
- 座長代理 中村 伊知哉 iU (情報経営イノベーション専門職大学) 学長
- 古田 大輔 ジャーナリスト/株式会社メディアコラボ代表
- 安野 智子 中央大学文学部 教授
- 座長 山本 龍彦 慶應義塾大学大学院法務研究科 教授

### 【オブザーバー事業者】

- 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

### 【関係省庁】

- こども家庭庁
- デジタル庁
- 文部科学省
- 経済産業省

## 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

### 【構成員】

- 主査代理 石田 幸枝 (公社)全国消費生活相談員協会 理事
- 上沼 紫野 虎ノ門南法律事務所 弁護士
- 尾上 浩一 (一社)安心ネットづくり促進協議会 理事
- 尾花 紀子 ネット教育アナリスト
- 佐和 伸明 千葉県柏市立大津ヶ丘第一小学校 校長
- 曾我部 真裕 京都大学大学院法学研究科 教授
- 富永 みずき 認定特定非営利活動法人カタリバ  
家庭・保護者オンライン伴走領域統括
- 中川 一史 放送大学 教授
- 主査 中村 伊知哉 iU (情報経営イノベーション専門職大学) 学長
- 益川 弘如 聖心女子大学現代教養学部教育学科 教授
- 森 亮二 弁護士法人英知法律事務所 弁護士
- 山口 真一 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
- 米田 謙三 大阪私学教育情報化研究会

### 【関係省庁】

- こども家庭庁、文部科学省

# 検討会開催状況

| 開催日                    | 主な議事  |
|------------------------|---|
| 第1回検討会<br>(2022/11/4)  | (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<br>(2) 本検討会の検討項目等<br>(3) 「デジタル・シティズンシップ」について<br>・「市民デジタルコンピタンスの枠組みとデジタルシティズンシップの動向」(豊福構成員)<br>(4) 意見交換<br>・「公益社団法人全国消費生活相談員協会の活動」(石田構成員)<br>・「本検討会での検討に係る意見」(上沼構成員)   |
| 第2回検討会<br>(2022/12/8)  | (1) 本検討会の議論の進め方について<br>・「本検討会の議論の進め方」(ボストンコンサルティンググループ)<br>(2) ICT活用のためのリテラシーに係る世代共通の課題について<br>・「世代に共通する課題と異なる対策」(古田構成員)<br>(3) これからのデジタル社会において身に付けるべきリテラシーの全体像について<br>・「欧州委員会 DigComp デジタル・コンピテンシーの枠組みと検討の提案」(豊福構成員)   |
| 第3回検討会<br>(2022/12/22) | (1) 目指すべきゴール像について<br>(2) これからのデジタル社会において身につけるべきリテラシー指標のあり方について<br>・「ユネスコ・メディア情報リテラシー・カリキュラム基本概念と学習達成度基準」(坂本構成員)<br>・「これからのデジタル社会において身に付けるべきリテラシーの指標の在り方等」(齋藤構成員)<br>・「ヤフーの取り組みについて」(ヤフー株式会社)  |
| 第4回検討会<br>(2023/2/6)   | (1) これからのデジタル社会において身に付けるべきリテラシーの全体像について<br>(2) プラットフォーム事業者による利用者のリテラシー向上に関する取組について<br>・「Metaのデジタルリテラシー向上に向けての取組について」(Facebook Japan株式会社)<br>・「LINEみらい財団の情報モラル教育活動について」(LINE株式会社)  |
| 第5回検討会<br>(2023/3/3)   | (1) 身に付けるべき能力の目標水準(素案)とロードマップイメージについて<br>(2) プラットフォーム事業者等による利用者のリテラシー向上に関する取組について<br>・「GoogleにおけるICTリテラシー向上に関する取組」(グーグル合同会社)<br>・「デジタルセイフティに関するマイクロソフトの取り組み～善良なデジタル市民になるには」(日本マイクロソフト株式会社)<br>・「(株)ラックICT利用環境啓発支援室(一財)草の根サイバーセキュリティ推進協議会のICTリテラシー啓発取り組み事例<br>地域・利用者視点による草の根啓発支援活動の取り組み」<br>(ラック株式会社・一般財団法人草の根サイバーセキュリティ推進協議会(Grafsec))<br>(3) Apple Japan, Inc.の利用者のリテラシー向上に関する取組について(非公開)<br>・「デジタルシティズンシップと教育」(Apple Japan, Inc.) |
| 第6回検討会<br>(2023/3/29)  | (1) 新聞を活用したニュースリテラシー向上に関する取組について<br>・「ニュース・リテラシー教育 読売新聞社の取り組み」(読売新聞東京本社教育ネットワーク事務局)<br>(2) デジタル・シティズンシップに関する教材開発の取組について<br>・「成年層におけるデジタル・シティズンシップの推進等に資する啓発コンテンツ等の開発及び啓発講座の実証に関するご紹介」<br>(みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社)<br>(3) 今後の取組の柱を整理したロードマップ骨子(案)   |

| 開催日                   | 主な議事  |
|-----------------------|---|
| 第1回WG<br>(2022/12/14) | (1) 「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会 青少年のICT活用のためのリテラシー向上に関するWG」開催要綱の確認等<br>(2) 本WGにおける検討事項等について<br>(3) 「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」第1回及び第2回の検討状況について<br>(4) 青少年のリテラシー向上に向けた取組の現状について <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ICT活用のためのリテラシー向上に関する学校の現状と期待」(佐和構成員)</li> <li>・「NPO法人カタリバICT活用に関する紹介資料」(富永構成員)</li> </ul> (5) 「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえた取組の進捗状況について <ul style="list-style-type: none"> <li>・「事業者の取組み状況」、「フィルタリング加入率・事業者設定率」(電気通信事業者協会)</li> <li>・「フィルタリングサービス利用促進に向けたMVNO業界の取組みについて」、「MVNO各社申込み率及び有効化措置率について」(テレコムサービス協会(MVNO委員会))</li> <li>・「SMAJの青少年保護の取組みについて」(ソーシャルメディア利用環境整備機構)</li> </ul> |
| 第2回WG<br>(2023/3/17)  | (1) 「ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会」及び本WGにおけるこれまでの検討状況について<br>(2) ICTリテラシー向上の取組について <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ネットの安全安心な利用に関する取組と今後の方向性について」(マルチメディア振興センター)</li> </ul> (3) 「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえた取組の進捗状況について <ul style="list-style-type: none"> <li>・「フィルタリングサービス利用促進に向けたMVNO業界の取組みについて」(テレコムサービス協会(MVNO委員会))</li> </ul> (4) インターネット上の誹謗中傷対策啓発コンテンツの効果検証について<br>(5) (一社) ソーシャルメディア利用環境整備機構の新規施策について <ul style="list-style-type: none"> <li>・「SMAJの青少年保護の取組みについて」(ソーシャルメディア利用環境整備機構)</li> </ul>   |
| 第3回WG<br>(2023/4/20)  | (1) 今後の取組の柱を整理したロードマップ骨子(案)<br>(2) 青少年のICTリテラシー向上に関する取組について <ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル・シティズンシップに関する教材開発の取組について                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・「成年層におけるデジタル・シティズンシップの推進等に資する啓発コンテンツ等の開発及び啓発講座の実証に関するご紹介」(みずほリサーチ&amp;テクノロジーズ株式会社)</li> </ul> </li> <li>・「インターネットトラブル事例集(2023年版)」について</li> </ul>   |



# 海外における取組事例

---

# 「デジタル・シティズンシップ」に係る海外事例について

- 近年、欧米では、個人が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ことを目指す「デジタル・シティズンシップ」の考え方に基づく取組が進められており、特に、コロナ禍でのICT利用の増大や偽・誤情報の増加を受けて、普及が進んでいる。

## 「デジタル・シティズンシップ」：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。

- 「情報を効果的に見つけ、アクセス、利用、作成し、他のユーザーと共に、積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツと関わり、自分の権利を意識しながら、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境をナビゲートする能力」(UNESCO)
- 「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」 「デジタル・シティズンシップは、コンテンツ作成や公開、交流、学習、研究、ゲームなどあらゆるタイプのデジタル関連の活動を通じて表現できる。」(欧州評議会)

## デジタル・シティズンシップの考え方を踏まえた取組事例

### ○欧州: 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。

|                   |   |
|-------------------|---|
| 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。                             |

### ○米国：コモンセンス・エデュケーション

米国の非営利団体「コモンセンス財団」とハーバード大学大学院「Project Zero」との提携により、幼稚園から高校生までの年代別に、以下の6領域のデジタル・シティズンシップを学ぶための多数の講座を無料で提供。

| 領域                        | 各領域で育成する学び                 |
|---------------------------|----------------------------|
| メディアバランスと幸福               | 自身のデジタル生活でのメディア利用のバランスを考える |
| プライバシーとセキュリティ             | 皆のプライバシーに気をつける             |
| デジタル足跡とアイデンティティ           | 我々は誰なのか定義する                |
| 対人関係とコミュニケーション            | 言葉と行動の力を知る                 |
| ネットいじめ、オンラインのもめごと、ヘイトスピーチ | 親切と勇気                      |
| ニュースとメディアリテラシー            | 批判的思考と創造                   |

## 欧州委員会とデジタルコンピタンス政策

3

- デジタルコンピタンスとは ④
  - 学習、仕事、社会への参加のために、デジタル技術を自信を持って批判的かつ責任を持って使用し、関与すること。これらは、知識、スキル、態度の組み合わせとして定義される。(生涯学習の主要能力に関する欧州評議会勧告、2018)
  - [EU デジタル教育アクションプラン 2021-27](#) 雇用・教育とトレーニング・社会的包摂の文脈をもつ
- 欧州委員会の目標 ②
  - 2025年までに16～74才の70%が少なくとも基本的なデジタルスキルを持つことを保証する。
  - 欧州の”デジタル10年”の目標は、2030年までに基本的デジタルスキルを持つ人口を全体の80%以上にする。
- 欧州委員会の動向
  - 欧州委員会は、2020年9月に、パフォーマンスの高いデジタル教育エコシステムの開発(優先度1)を促進、デジタル変革のためのデジタルスキルとコンピタンスを強化する新しいデジタル教育アクションプラン(優先度2)を開始。
  - 優先度2のもとで、フレームワークの更新(DigComp 2.2)や欧州デジタルスキル認証開発など、デジタルコンピタンス全般、特にDigCompのさらなる発展を扱うアクションが増加。



## EU Science Hub/JRC Joint Research Centre DigComp ④

4

2013年欧州委員会・共同研究センターJRCが、今日欧州で生活し働くすべての市民に関連するデジタルコンピタンスを特定し定義するために開発

- 最新版は[DigComp2.2](#) (22/3/22) ③
  - AIシステムと対話する市民とリモート
  - ハイブリッドワークに関するトピック
  - アクセス可能なデジタルリソースの生成
  - デジタルアクセシビリティガイドライン
- DigCompの利用意義([DigComp into Action2018](#))
  - 欧州枠組みとしての性格
  - デジタルコンピテンシーを理解し語るための共通言語
  - 高品質・柔軟性・適応性のある提案
  - 教育と研修のための有用なツール



## EU Science Hub/JRC Joint Research Centre DigComp Framework ④

5

- 5つの領域と関連する21能力の記述(次元1~2)
- 習熟度レベル(次元3)
- 知識・スキル・態度の例(次元4)
- ユースケース(次元5) ⑤⑥



© Shimpei Toyofuku 2022 許諾なき再配布・再上映はご遠慮ください



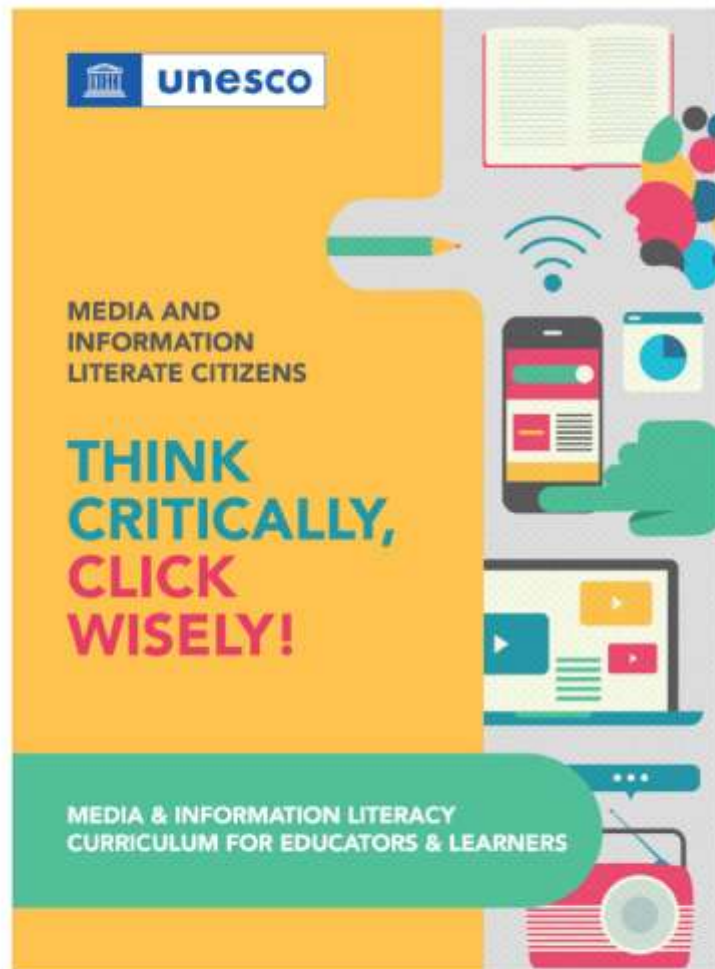
## DigCompの習熟度想定 ④

6

- 基礎・中級・上級・高度専門化の4段階×2
- 能力に関する知識習得、処理可能なタスクの複雑性、タスク完了の自律性

T.4 習熟度レベル を特徴とする主なキーワード

| 4つの全体的なレベル | 初歩      |                   | 中級                       |                        | 上級          |                    | 高度に専門化                  |                      |
|------------|---------|-------------------|--------------------------|------------------------|-------------|--------------------|-------------------------|----------------------|
| 8つの粒度レベル   | 1       | 2                 | 3                        | 4                      | 5           | 6                  | 7                       | 8                    |
| タスクの複雑さ    | 簡単な作業   | 簡単な作業             | 明確に定義された日常的なタスク、および簡単な問題 | タスク、および明確に定義された非日常的な問題 | さまざまなタスクと問題 | 最適なタスク             | 限られたソリューションで複雑な問題を解決    | 多くの相互作用要因による複雑な問題の解決 |
| 自律         | ガイダンス付き | 自律性と必要に応じたガイダンス付き | 自分自身で                    | 自律して、自身のニーズに応じて        | 他の人を導く      | 他の人に適応できる複雑なコンテキスト | 統合して専門的に貢献する。練習し、他の人を導く | 新しいアイデアやプロセスを現場に提案する |
| 認知的領域      | 想起      | 想起                | 理解                       | 理解                     | 適用          | 評価                 | 創造                      | 創造                   |



## ユネスコ・メディア情報リテラシーカリキュラム（第2版）2021

- ・ MILプログラムの推進主体はユネスコとUNAOC（国連文明の同盟）
- ・ MILカリキュラム初版は2011年
- ・ 初版は教職員用、第2版は教職員・市民用
- ・ 14のモジュールと57のユニット
- ・ SDGsの達成にMILが寄与（誰一人取り残さない）
- ・ 図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信会社などのコンテンツプロバイダーなど、公共セクターと民間セクターを含む
- ・ MILコンピテンシーの学習達成目標の明示

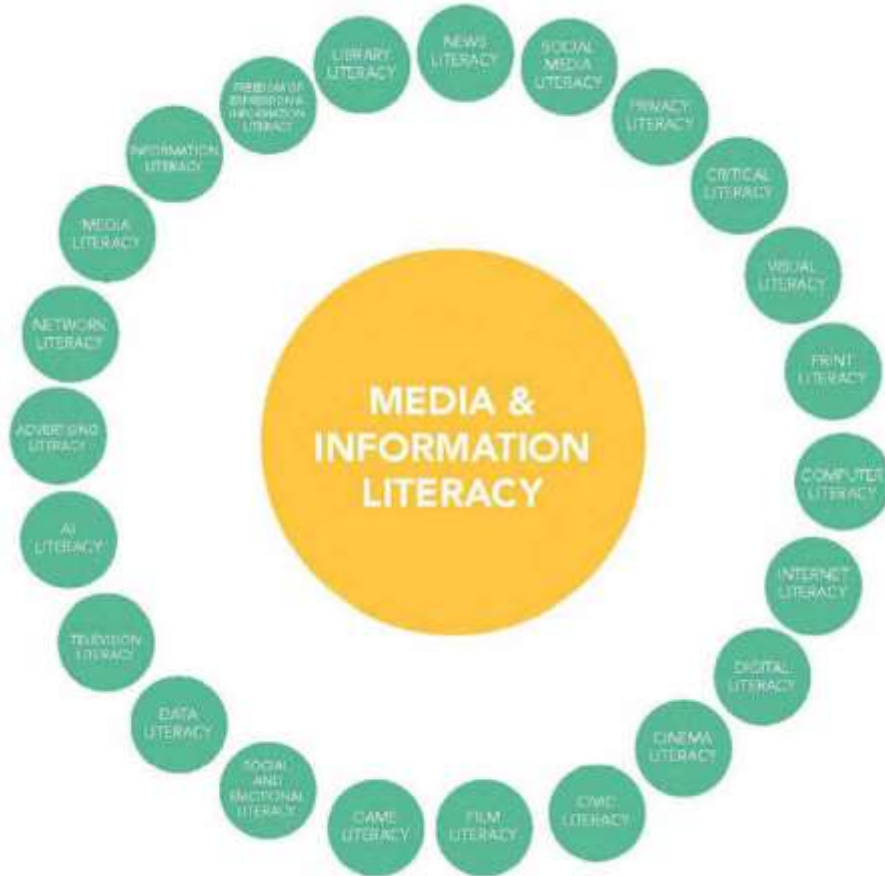
「メディア情報リテラシーは、人々が利点を最大化し、不利益を最小化するのに役立つ一連の能力である。メディア情報のリテラシーには、コミュニケーション・コンテンツ、それを促進する制度、デジタル技術を批判的かつ効果的に活用するための能力が含まれる。これらの能力は、年齢や背景に関係なく、すべての市民にとって不可欠なものである。」(p.v)

## メディア情報リテラシーの主要要素

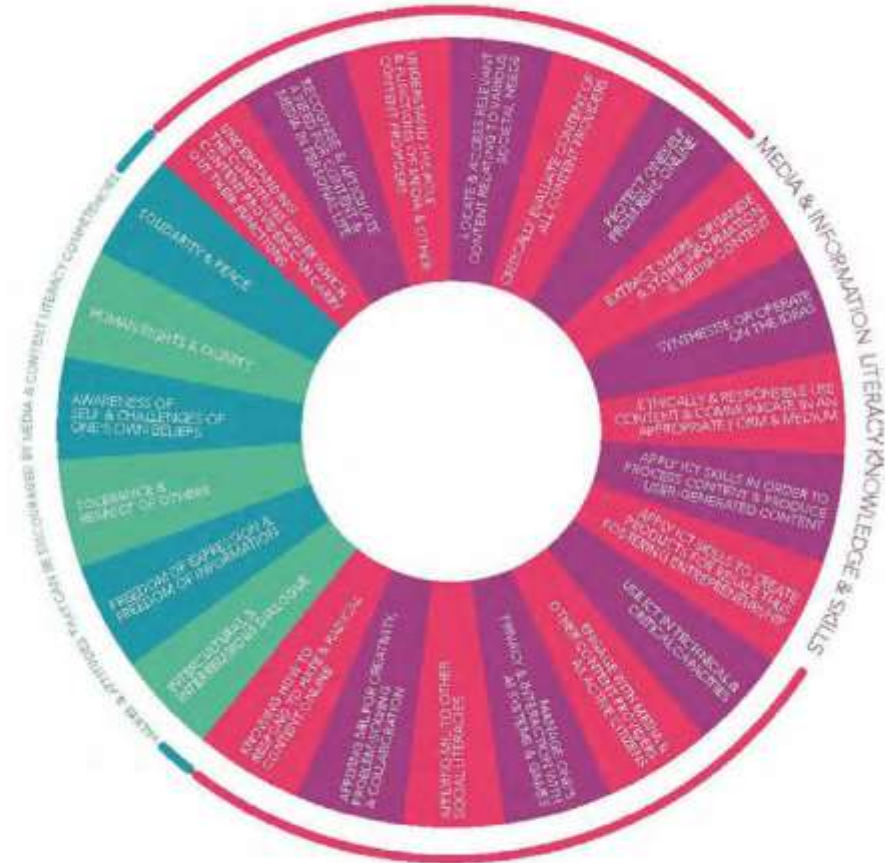
|           |   |
|-----------|---|
| 情報リテラシー   | <ul style="list-style-type: none"><li>・情報ニーズの定義と明確化</li><li>・情報の検索とアクセス</li><li>・情報の評価</li><li>・情報を整理する</li><li>・情報を倫理的に利用する</li><li>・情報の伝達</li><li>・情報処理のためのICTスキルの使用</li></ul>  |
| メディアリテラシー | <ul style="list-style-type: none"><li>・民主主義社会におけるメディア、インターネット通信事業者の役割と機能を理解する。</li><li>・メディアがその機能を発揮するための条件を理解する。</li><li>・メディアコンテンツをメディア機能に照らして批判的に評価する。</li><li>・自己表現と民主的な参加のためにメディアを利用する。</li><li>・ユーザー生成コンテンツ制作に必要なスキル（ICTを含む）の見直す。</li></ul> |
| デジタルリテラシー | <ul style="list-style-type: none"><li>・デジタルツールの活用</li><li>・デジタル・アイデンティティの理解</li><li>・デジタル権利の認識</li><li>・AIの問題点を把握する</li><li>・デジタルコミュニケーションの向上</li><li>・デジタルヘルスを管理する</li><li>・デジタルセキュリティと安全性の実践</li></ul>  |



メディア情報リテラシーの概念図



19の幅広い学習到達目標と6つの社会的価値・態度



Source: Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines<sup>27</sup>

# 関係者の取組事例

---



## みんなのデジタル教室

- 日本では2020年12月に開始、NPO法人企業教育研究会と共同で日本に合わせたコンテンツを制作
- 全国の中学校、高校で2トピックの授業を提供し、24,000名以上が受講
- 86%の受講者がインターネットやアプリ、SNSの利用の仕方について考えが変わったと回答
- 「リソース」ページでは、安心安全のためのInstagramの機能の設定方法を紹介する動画なども提供

## #インスタANZENカイギ

- 10代など若い利用者にInstagramの安心安全な使い方について考えてもらうため、クリエイターと一緒に活動・発信するプログラム
- 日本独自の取組で、2020年3月にスタート

## 『大人のための Facebook ガイドブック』

- Facebookを安心・安全に利用し、さらに楽しむ方法を学ぶため提供



## 学校等での出前授業

- 全国の学校や自治体からの申し込みを受け付けてLINE が講師を派遣するワークショップ授業・講演活動等を 2012 年より全国で開始し、これまでに累計で約 10,000 回以上実施 (2022 年実績 : 1,062 回 実施)



## 教育機関との取組

- 静岡大学や自治体と連携して教材を作成

## GIGAワークブック

- 子どもたちがネットの特性や問題点を理解し、トラブルが起きた場合の対応を自ら考えることができるように「活用型情報モラル教材」を無償提供
- 各自治体の調査研究結果や情報モラル育成目標などの要素を追加した「GIGAワークブック自治体オリジナル版」を希望自治体に無償提供
- 授業利用に向けてオンライン教員向け研修も無償で提供



# グーグル合同会社の取組

## Be Internet Awesome

- (教育関係者向け) 授業に使えるレスンプランやカリキュラム
- (家庭向け) 家庭で安全なインターネットの使い方についての話のためのガイド
- (子ども向け) 賢く安全にインターネットを利用するために必要なスキルを、楽しく冒険しながら学べるオンラインゲーム

## 小中高向けの教材提供及び白書の公開

- 株式会社ARROWSと協力して、2019年度より中学校、高等学校向けに教材提供を開始
- 2021年には「中高生インターネット利用白書2021」を公開
- 2022年に小学生向け教材「GIGA端末を使うときのルールを自分たちで考えよう」の提供を実施

## Grow with Google

- 2019年にスタートしたオンライン・オフライン講座
- 日本のデジタルスキルの底上げを目指し、これまでに1000万人が受講
- インターネットの安心・安全な利用のための無料講座も提供



# 日本マイクロソフト株式会社の取組

## Microsoftファミリーセーフティ

- 家庭でPC やタブレットの安全な使い方を話し合いながら設定

## 教師と生徒向けのコンテンツ

- 4つの重要な行動について学ぶヒントとガイダンスを提供（教師向けメモ、クイズなど）

## Microsoft Learn 教師センター

- 教師向けトレーニングプログラムを提供

## 教育版マイクロソフト

## 連携・協働

- 安心ネットづくり促進協議会が実施する高校生ICTカンファレンス
- GLOCOMデジタルと学びの明日を展望するFuLL (Future Learning Lab)

## 米国・EUCouncil for Digital Good

## マルチステークホルダー アプローチを重視





# ヤフー株式会社の取組

## Yahoo!きっず

- 未来を築いていく世代（主に小学生）に対し、自分の人生を豊かにするための新しい知恵や術を身につけられる場を提供
- 1997年社会貢献事業の一環としてサービス開始

## ネット常識力模試

- SNS利用、フェイクニュース対策、インターネットショッピング、セキュリティ対策などの幅広いジャンルからインターネットを利用するうえで身につけておきたい基礎知識やよくあるインターネットトラブルへの対応を学べる問題を全15問出題

## Yahoo!ニュース健診の提供

- 自らの情報摂取における健康診断コンテンツを提供

## フェイクニュース対策

- フェイクニュースについて学習コンテンツの提供や、出前講義を実施

## 学校現場での検索、リテラシー向上のための親子向け授業を開催

- 検索に関する授業や、子供たちを守るインターネットセーフティの授業を提供





## 長崎県における取組（相互協力協定）

- 高専生・高校生ボランティアが地域の小中学校にて啓発講座を実施する仕組みの支援

## 地域・小・中学校・教育委員会・消費者センターとの連携

- 小中学校及び地域関係者対象の情報リテラシー啓発巡回講座を実施
- 地域情報リテラシー団体の設立支援及び啓発活動の実施

## 新しい視点での啓発講座の実施

- 「動画制作」をテーマにしたリテラシー講座
- 「マーケティングをテーマにした」リテラシー講座

## 情報リテラシー啓発のための羅針盤（コンパス）

- 法学、社会学、教育学、心理学などの学識者による監修
- 情報リテラシーに関するインシデントを、「情報モラル」、「情報セキュリティ」、「消費者トラブル」の3つの分類に分け、37項目で整理
- 様々な世代や立場に対する情報リテラシー啓発に対応

## サイバーセキュリティ仕事ファイル

- サイバーセキュリティの仕事の子供たち向けに紹介、セキュリティに興味を持ってもらい、将来の職業選択の一つとして認知してもらうことを目的として作成



## 小中学生向けワークシート教材

- ▶ 小中学生の読む力・考える力を養うことを目的に、読解力向上に狙いを定めた有料版、新聞に親しんでもらうための無料版をそれぞれ作成

## ニュース・リテラシー出前講座

- ▶ 小中高校生に「情報の真偽」見極めの大切さを伝えるため、小中学校用、高校用に内容を変えて出前講座を展開

## 「ニュース・リテラシー」ワークショップ

- ▶ 大学生らに「自分ごと」として考えさせるため、ニュース・リテラシーに関するワークショップを実施

## 学生新聞「キャンパス・スコープ」共同制作

- ▶ 大学生に報道の意義と難しさを体感してもらうことを目的に、年1回学生新聞を発行、全国の大学などに配布

## 新聞におけるニュース・リテラシーに係るキャンペーン展開

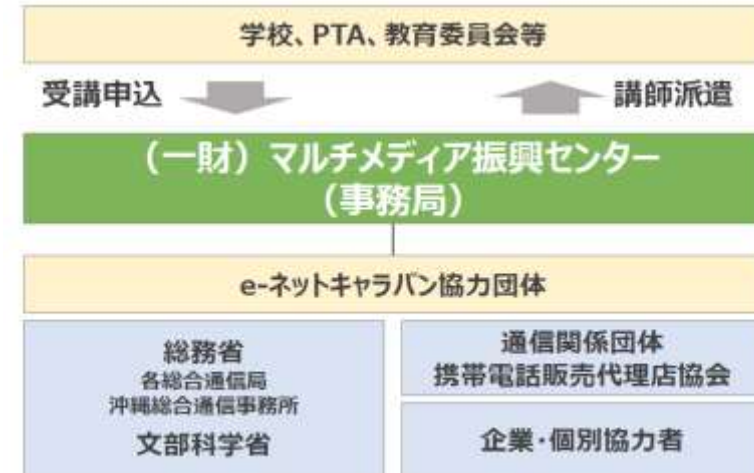
### ニュース・リテラシー浸透に向けた他社との協力

- ▶ 新聞7社が連携し、埼玉県内で出前授業を実施
- ▶ メディアの垣根を越えた有志11社での勉強会の開催



## e-ネットキャラバン

- 子どもたちのインターネットの安全な利用を目的に、総務省・文部科学省・企業・団体の協力により全国で実施中
- 各地の企業・団体は、無償で職員を講師に派遣する等、CSR活動と位置づけ参加
- (一財)マルチメディア振興センターは、事務局として受講申込と講師のマッチングや講師への研修、教材作成等を実施
- 小学生から保護者・教職員までを対象に幅広く開講
- ネット利用の危険性などを事例をまじえ網羅的に伝える内容
- 2022年6月に個別コンテンツ講座として「ニセ・誤情報」(VOD)を開始



### 今後の取組の方向性(案)

- 「講座の双方向化」「受講者が主体的に考える講座」「相談先の紹介等の追加」の方向へ数年かけてシフト(既存講座も一定期間継続)
- 外部団体と連携し、講師のスキルアップ研修を実施
- オンラインでの講座実施の推進
- 専門性等が必要とされる分野で外部団体と連携した講師派遣等の検討