

総務省 御中

---

---

ICT リテラシー育成のための  
実践的な枠組みに関する調査研究

---

---

< 報告書 >

平成 24 年 3 月



MUFG

三菱UFJリサーチ&コンサルティング



## 目次

はじめに .....	1
1. インターネット利用の現状と情報リテラシーの状況 .....	2
1.1. 日本における ICT 利用の概況 .....	2
1.1.1. インターネットの利用状況 .....	2
1.1.2. 世代別の ICT 利活用状況 .....	4
1.1.3. モデルシステムへの示唆 .....	12
1.2. ICT リテラシー育成に関連する取組 .....	13
1.2.1. ICT リテラシーの関連資格 .....	13
1.2.2. 実践的な取組 .....	26
1.2.3. モデルシステムへの示唆 .....	28
2. ICT リテラシー育成のためのモデルシステムの検討 .....	29
2.1. 委員会での検討事項 .....	29
2.1.1. 委員会について .....	29
2.1.2. 討議のポイント .....	30
2.1.3. モデルシステムへの示唆 .....	33
2.2. モデルシステムに関するニーズ分析 .....	35
2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査 .....	35
2.2.2. ICT リテラシー育成に取り組む組織及び有識者へのインタビュー調査 .....	73
2.2.3. コンソシアム検討のための企業等へのインタビュー調査 .....	81
2.2.4. モデルシステムへの示唆 .....	84
3. ICT リテラシー育成のためのモデルシステムの基本要件と育成内容・指標 .....	87
3.1. モデルシステムの基本構成と機能 .....	87
3.1.1. 基本方針 .....	87
3.1.2. モデルシステムのイメージ .....	90
3.1.3. モデルシステムの利用イメージ .....	101
3.2. 基本能力要件・指標及び育成内容 .....	105
3.2.1. 検討のポイント .....	105
3.2.2. 基本構成 .....	107
3.2.3. 基本的能力要件・指標及び育成内容の考え方 .....	109

### 《参考資料》

- Web アンケート集計結果（自由回答）
- Web アンケート票

## はじめに

近年、インターネット・携帯電話等が広く普及しており、国民は、社会生活を送る上で不可欠・有益な情報をこれら多様なメディアから入手している。他方で、掲示板等の書き込み型サイトの利用を通じた青少年被害・トラブルの多発等が社会問題化している。

また、少子高齢化が本格化する中、高齢者の ICT 利活用を定着させ、本人や地域社会への様々な効果を創出するためには、全ての高齢者が安全に、安心して ICT を利用できる場を確保したり、ICT を活用した社会活動等を通じてのコミュニティ形成や「知」の伝承を促すための総合的な支援が必要となる。

以上を踏まえ、青少年や高齢者などによるインターネット等の安全・安心な利用を促進し、すべての国民の ICT リテラシーの底上げを図ることを目的に、ネットワーク等を活用した ICT リテラシー育成のための実践的な枠組みに関する実態調査を行うとともに、ICT リテラシー育成のためのモデルシステム確立のための基本要件のとりまとめ、年齢層等別育成内容及び指標等に関する調査研究を行うものである。

# 1. インターネット利用の現状と情報リテラシーの状況

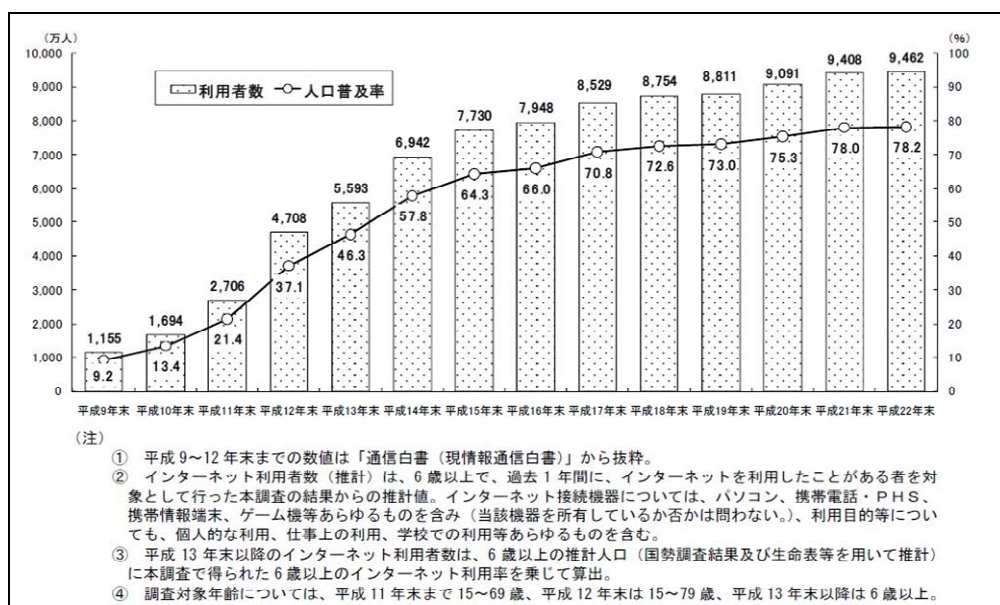
## 1.1. 日本における ICT 利用の概況

### 1.1.1. インターネットの利用状況

#### (1) インターネットの利用者数と普及

日本においては、インターネットの利用者数及び人口普及率は継続的に増加しており、平成 22 年末には約 8 割に達している。現在は、インターネットの普及は既に十分なレベルに達しており、ますます利活用の方法と内容が問われている時期に入っている。

図表 1 インターネット利用者数及び人口普及率の推移



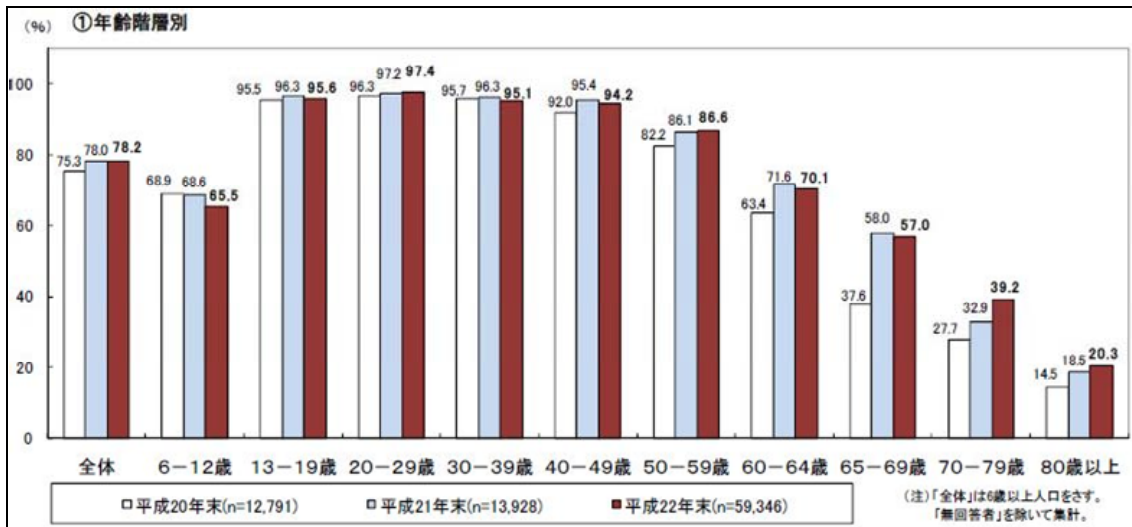
出所：総務省（2011）「平成 22 年通信利用動向調査（世帯編）の概要」p48

([http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000\\_001.pdf](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000_001.pdf))

年齢別のインターネット利用率を見ると、平成 20 年末から平成 22 年末までの 3 カ年では、13 歳以上 50 歳未満はいずれの年も 90% 超となっており、かなり利用が進んでいることがわかる。一方、50 歳以上で利用率が伸びており、平成 22 年末の数値では、50 代で 86.6% と他の年代とほとんど遜色ない。また、60 歳から 64 歳までが 7 割超となっている。一方、70 歳以上の年齢層でも増加傾向にある。

現在 50 歳の年齢層が 5～10 年後にリタイヤした後で、高齢者のインターネット利用率はさらに高まっていくと思われる。

図表 2 年齢別インターネット利用率の推移（個人）



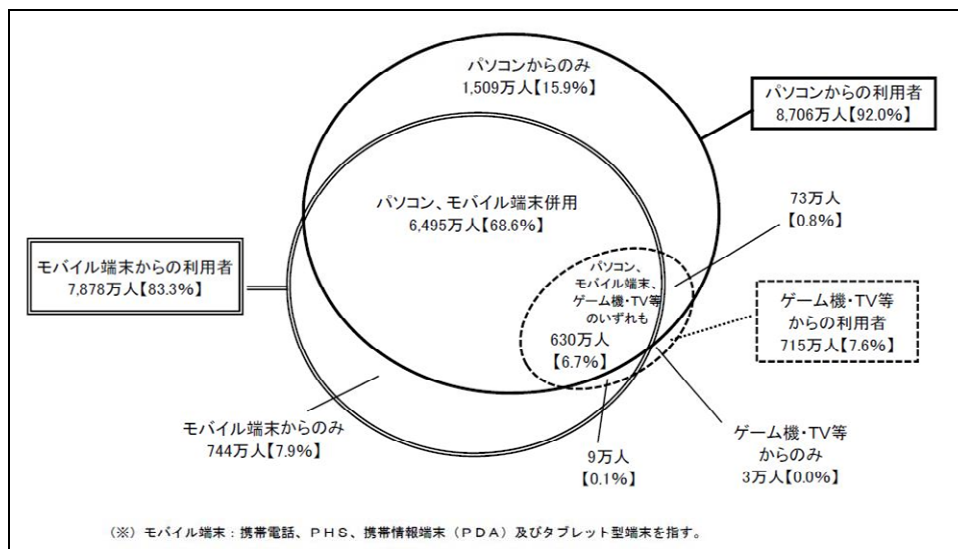
出所：総務省（2011）「平成 22 年通信利用動向調査（世帯編）の概要」 p45

([http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000\\_001.pdf](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000_001.pdf))

## (2) インターネットの利用機器

近年、インターネットを利用する機器として、パソコンのみならずスマートフォンを含む携帯電話やタブレット型端末など、多様化が進んでいる。機器別インターネットの利用人口を見ると、「パソコン」（92%）が最も多く、次いで「モバイル端末」<sup>1</sup>（83.3%）、「ゲーム機・テレビ等」（7.6%）となっている（図表 3）。

図表 3 機器別インターネットの利用人口（平成 22 年末）



出所：総務省（2011）「平成 22 年通信利用動向調査（世帯編）の概要」 p54

([http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000\\_001.pdf](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201000_001.pdf))

<sup>1</sup> 携帯電話・PHS、携帯情報端末（PDA）及びタブレット型端末

最も多い利用形態は、「パソコンとモバイル端末（の併用）」（68.6%）である。次いで「パソコンのみ」（15.9%）、「モバイル端末のみ」（7.9%）となっている。

なお、使用機器別の利用人口を推計すると、パソコンが 8,706 万人、モバイル端末が 7,878 万人、ゲーム機・テレビ等が 715 万人となっている。

今後は、モバイル・インターネットの高速化、大容量化（リッチ化）による、コンテンツ・アプリケーション市場のさらなる拡大に伴い、モバイル端末によるインターネット利用率はさらに高まると予想される。

### 1.1.2. 世代別の ICT 利活用状況

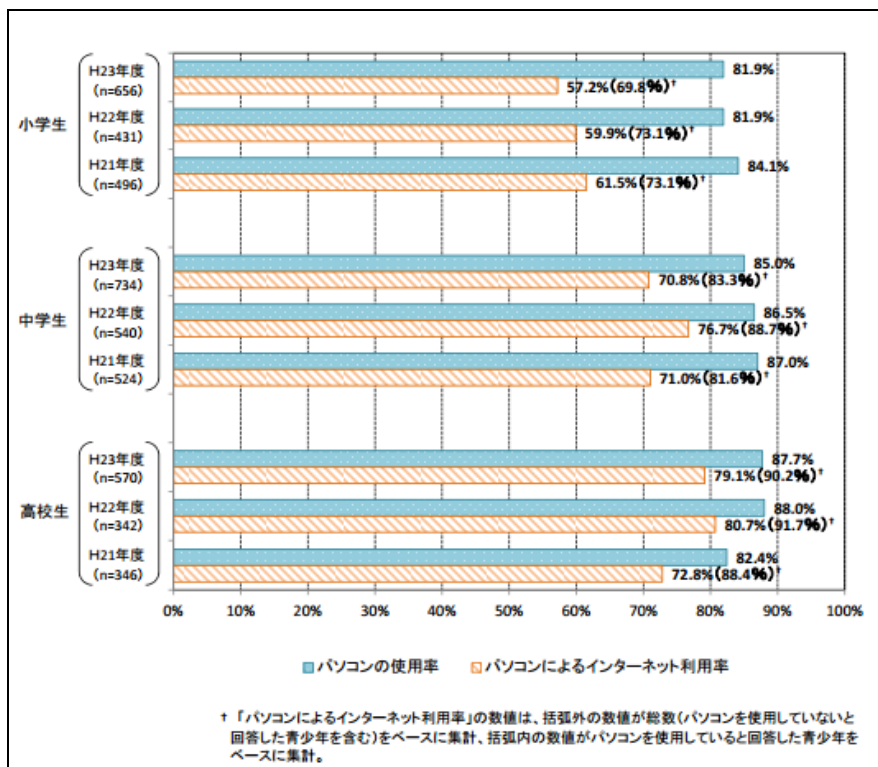
青少年、若年層、高齢者などを中心に、世代別の ICT 利活用状況を概観する。

#### (1) 青少年（小中高）

##### ① インターネット利用率

パソコンを使ってインターネットを利用する青少年は、学校種が上がるほど利用率が上がっている。「平成 23 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」によると、小学生でも 69.8%が、高校生では 90.2%が利用しており、またいずれの学校種でも大きな男女差はみられない（図表 4）。

図表 4 パソコンでのインターネット利用（性別・学校種別）



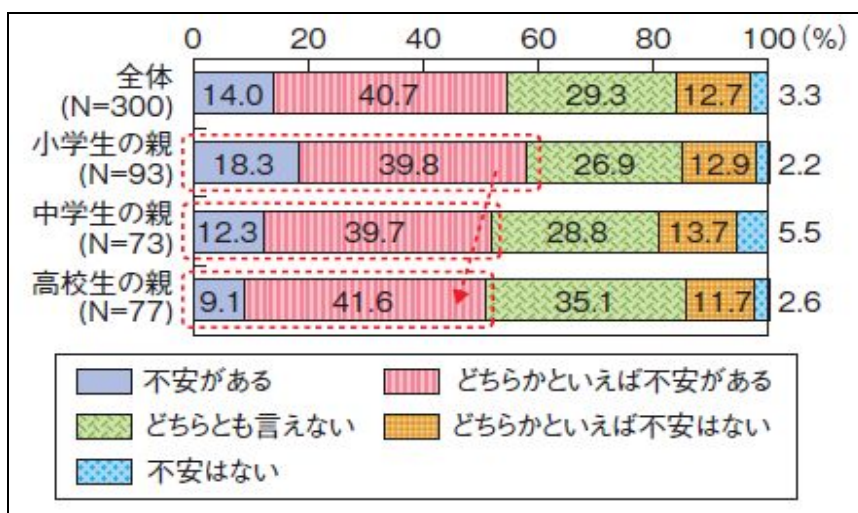
出所：内閣府「平成 23 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」

([http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h23/net-jittai/pdf/kekka\\_g.pdf](http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h23/net-jittai/pdf/kekka_g.pdf))

## ② 保護者の関わり

総務省の調査によると、子どものインターネット利用に対する保護者の見方は、54.7%の親が「不安がある」もしくは「どちらかといえば不安がある」と答えている。小学生を持つ親は58.1%、中学生の親は52%、高校生の親は50.7%が「不安がある」もしくは「どちらかといえば不安がある」とし、学校種があがるほど親の不安が減少している。

図表 5 子どものインターネット利用に対する不安



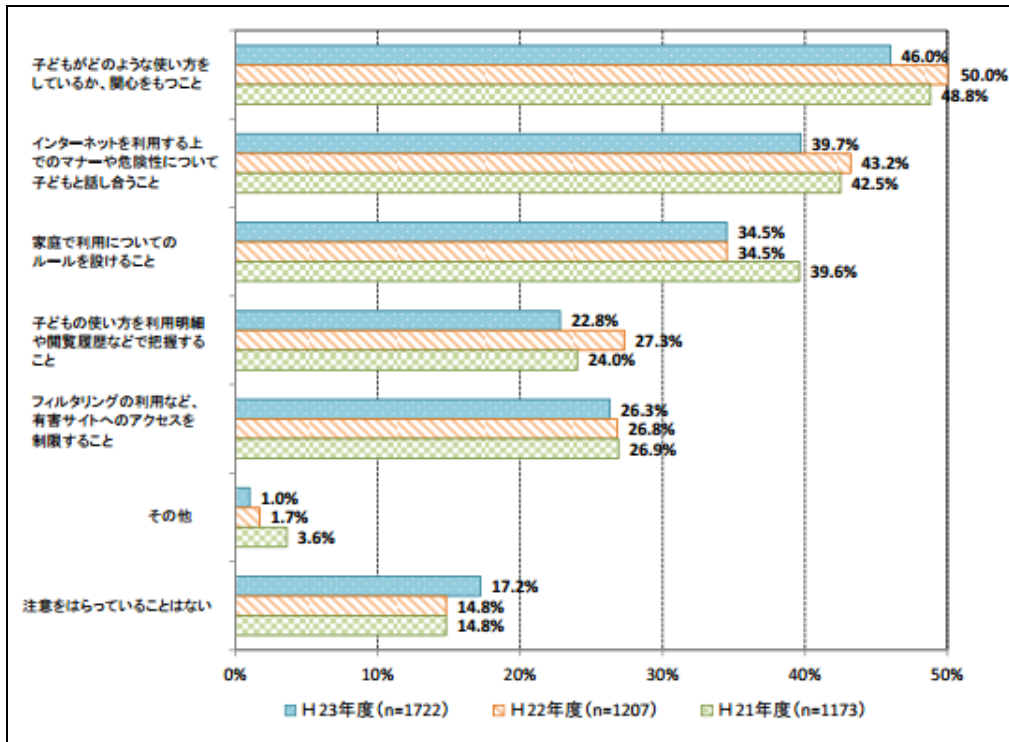
出所：総務省（2011）「平成 23 年版 情報通信白書」 p77

(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23honpen.pdf>)

子どものインターネット利用に対して不安を抱く保護者が多い中、青少年の携帯電話やパソコンの使用について注意していることとしては、「関心をもつこと」（4割半ば）が最も多く、「インターネットを利用する上でのマナーや危険性について子どもと話し合うこと」（約4割）、「家庭での利用についてのルールを設けること」（3割半ば）と続く。



図表 6 青少年の携帯電話やパソコンの使用について注意していること

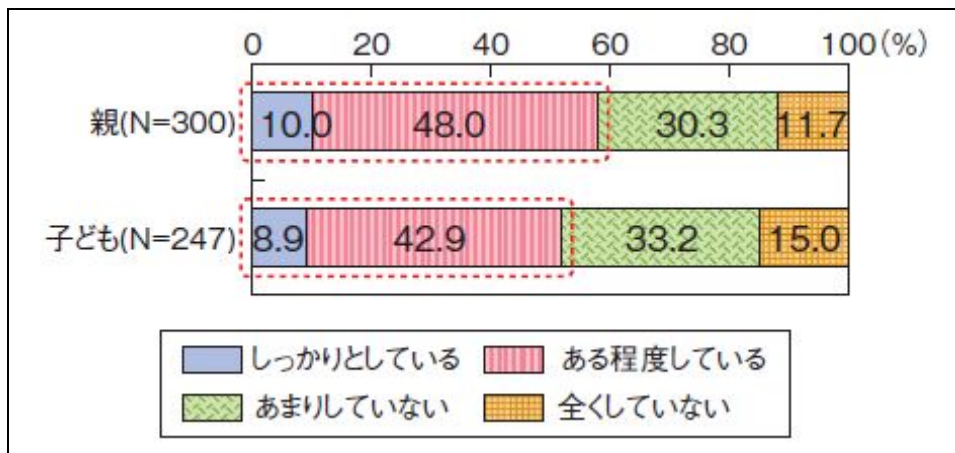


出所：内閣府「平成 23 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」

([http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h23/net-jittai/pdf/kekka\\_g.pdf](http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h23/net-jittai/pdf/kekka_g.pdf))

家庭におけるルール決めに関して、親は 58.0%、子どもでは 51.8%が「しっかりとしている」または「ある程度している」と答えており、インターネット利用について何らかの決めごとを行っている家庭が多いといえる（図表 7）。

図表 7 インターネット利用に関する話し合い、ルール決め

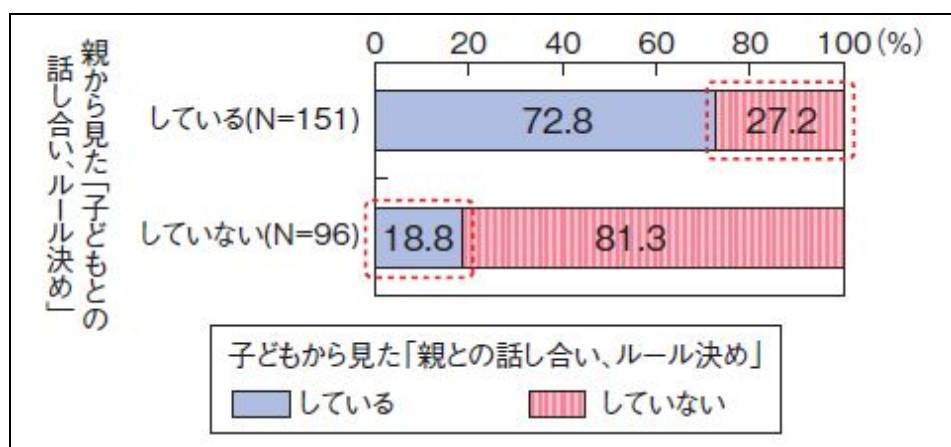


出所：総務省（2011）「平成 23 年版 情報通信白書」p77

(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23honpen.pdf>)

一方、ルール決めについての親子間での認識を調べたところ、親が「子どもと話し合い、ルール決めをしている」と答えた中で子どもは「親と話し合い、ルール決めをしていない」と答えた割合が 27.2%、逆に、親が「親と話し合い、ルール決めをしていない」と答えた中で子どもは「親と話し合い、ルール決めをしている」と答えた割合が 18.8%であり、親子間で認識の違いがある家庭も少なくないことがわかる（図表 8）。

図表 8 ルール決めに関する親子の認識



出所：総務省（2011）「平成 23 年版 情報通信白書」p77

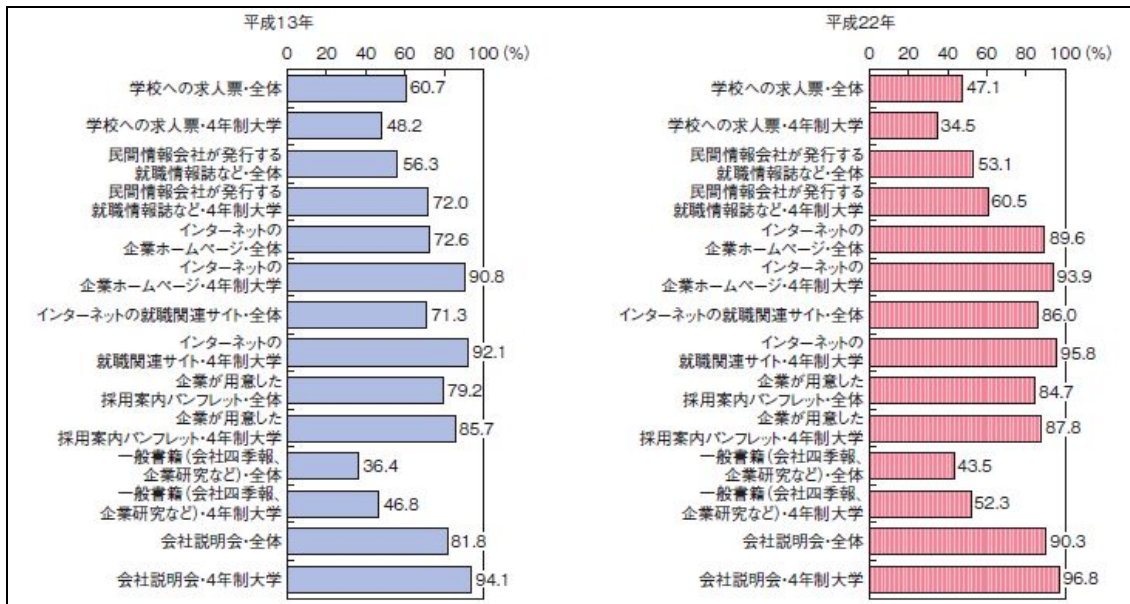
(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23honpen.pdf>)

## (1) 若年層（10代～20代）

### ① 就職活動と ICT 利活用

若年層の ICT 利活用が積極的に行われる時期として、大学生の就職活動が挙げられる。新入社員が就職活動の際に利用した情報源について、平成 13 年と平成 22 年を比較したところ、情報源の大きな変化はなかった。しかし、「インターネットの企業ホームページ」、「インターネットの就職関連サイト」などインターネットに関連する情報源に関して、4 年制大学と全体との差が縮まっていることがわかる。平成 13 年ではインターネット関連の項目では、4 年制大学における割合が大きかったが、平成 22 年では 4 年制大学だけでなく、全体でも増加しており、就職活動全体でインターネットが欠かせない情報源となっていることがわかる（図表 9）。

図表 9 就職活動での ICT 利活用



出所：総務省（2011）「平成 23 年版 情報通信白書」p62

(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23honpen.pdf>)

## ② インターネットの利用時間

若年層においては SNS の利用や動画の閲覧など、インターネットのさまざまな機能を活発に利用しており、利用時間も長くなっている。2010 年の「日本人の情報行動調査」によると、携帯電話で「サイトを見る」が 10 代で 30.8 分、20 代で 35.2 分であった。「サイトを見る」には SNS の閲覧も含まれるが、携帯電話からそうした SNS への書き込みを主に含む「携帯でサイトに書き込む」の行為者平均は、10 代で 120.6 分、20 代で 79.3 分となっている（図表 10）。

図表 10 10 代・20 代のインターネット利用

端末	インターネット利用項目	10 代			20 代		
		平均時間 (分)	行為者率 (%)	行為者平均 (分)	平均時間 (分)	行為者率 (%)	行為者平均 (分)
携帯電話	メールを読む・書く	49.9	53.9	92.4	47.6	75.0	63.4
	サイトを見る	30.8	23.6	130.3	35.2	45.8	76.7
	サイトに書き込む	4.3	3.5	120.6	3.9	4.9	79.3
	ネット動画を視聴する	1.5	2.3	63.3	0.6	1.7	37.0
パソコン	メールを読む・書く	3.3	7.1	46.1	6.4	18.1	35.6

	サイトを見る	6.3	7.5	84.2	27.1	26.0	104.0
	サイトに書き込む	0.7	1.6	46.3	1.6	3.5	47.0
	ネット動画を視聴する	3.9	4.3	90.0	6.8	6.6	103.4

出所：橋本良明（2011）『メディアと日本人：変わりゆく日常』岩波新書 p159 を基に作成

### ③ SNS の利用状況

若年層の利用が増加しているインターネットのサービスとして、SNS（Social Network Service）がある。パソコン、携帯電話のそれぞれにおける SNS の利用を年代別にみると、パソコンでは 20 代・30 代が、携帯電話では 10 代・20 代が、他の年代に比べて閲覧・発信ともに利用が活発なことがわかる。情報の発信に着目すると、10 代・20 代ではパソコン・携帯電話のいずれにおいても SNS に書き込む割合が高く、特に携帯電話により活発に利用する傾向がある（図表 11）。

図表 11 年代別 SNS の利用機能

年代別インターネットの利用機能・サービス(平成22年：パソコン)									年代別インターネットの利用機能・サービス(平成22年：携帯電話)										
年代クロス		閲覧系				発信系						閲覧系				発信系			
		サイトを見る	SNS (mixi, GREE など) を見る	掲示板の内容を読む	他の人(個人)のブログ、ホームページを見る	読む	ツイッター、アメーバなどを SNS (mixi, GREE など) に書き込む	掲示板に書き込みをする	自分のブログ、ホームページをったり更新したりする			書き込む	ツイッター、アメーバなどに書き込む	サイトを見る	SNS (mixi, GREE など) を見る	掲示板の内容を読む	他の人(個人)のブログ、ホームページを見る	読む	ツイッター、アメーバなどを SNS (mixi, GREE など) に書き込む
全体	15.3%	30.6%	44.9%	11.0%	10.3%	7.9%	8.8%	4.7%	全体	18.2%	17.8%	18.7%	7.3%	12.9%	7.9%	6.8%	4.3%		
10代	17.3%	24.7%	39.5%	19.8%	12.5%	12.3%	11.1%	7.5%	10代	43.5%	35.9%	43.5%	14.3%	34.8%	19.8%	21.7%	7.6%		
20代	38.4%	35.4%	50.4%	16.8%	27.4%	11.5%	15.0%	9.7%	20代	50.4%	38.0%	43.8%	20.2%	34.1%	18.6%	17.8%	14.0%		
30代	23.5%	40.4%	57.1%	14.8%	15.3%	12.0%	14.2%	4.9%	30代	19.5%	20.8%	19.5%	8.5%	15.3%	8.5%	6.4%	3.8%		
40代	8.5%	28.6%	43.4%	9.0%	4.2%	6.9%	5.8%	3.7%	40代	10.1%	13.4%	13.4%	4.2%	5.1%	5.1%	3.2%	2.8%		
50代	3.5%	27.3%	42.8%	5.2%	2.9%	2.3%	4.6%	3.5%	50代	3.1%	5.1%	5.6%	1.5%	2.1%	1.0%	1.0%	1.0%		
60代	4.5%	20.2%	25.6%	3.4%	3.4%	3.4%	2.3%	0.0%	60代	0.0%	4.5%	0.9%	0.0%	0.0%	1.8%	0.0%	0.0%		

出所：総務省（2011）「平成 23 年版 情報通信白書」 p47

(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h23/pdf/23honpen.pdf>)

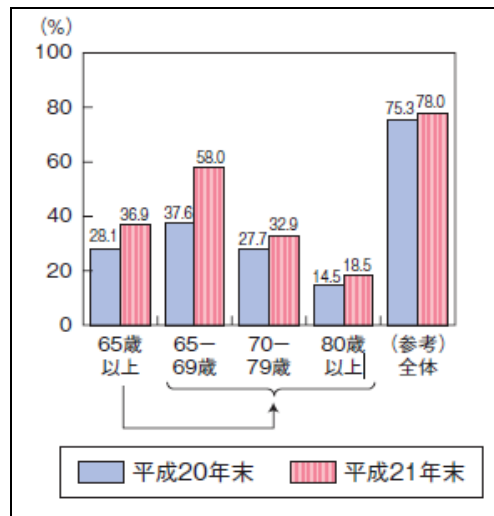
インターネットの利用時間の増加や SNS の利用率の高さから、若年層が ICT 利活用を、特に携帯電話を使って活発に行っていることがわかる。

## (2) 高齢者

### ① インターネット利用率

高齢者のインターネット利用率は、全体平均の 78% と比較するとまだ低いですが、平成 20 年末から平成 21 年末にかけて、「65 歳以上」では 28.1% から 36.9%、「65～69 歳」で 37.6% から 58.0% と大幅に伸びている。今後もインターネット利用率の向上が見込まれる（図表 12）。

図表 12 高齢者のインターネット利用率



出所：総務省「平成 22 年版 情報通信白書のポイント」

(<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h22/pdf/22point.pdf>)

## ② 高齢者向け SNS

他の年齢層に比べて高齢者によるソーシャルメディアの利用率はまだ低いが、ブログを更新したり、交流サイト（SNS）に登録して同じ趣味の会員を見つけたりする高齢者も増えつつある。そのような中、高齢者をターゲットにした ICT サービスの提供は積極的に行われている。

団塊世代を中心としたシニアマーケットに特化したコンサルティング会社であるシニアコミュニケーション<sup>2</sup>によると、最近多いのは、地域の高齢者の会合に通信会社の担当者が来て「ネット教室」を開く例だという。ネットを利用しない高齢者のデジタルデバインド（情報格差）を減らしていくことが目的である。

また、高齢者向け SNS も多く運営されている。例えば日本テレネットが運営するシニア向け SNS 「スローネット」<sup>3</sup>は、2011 年 4 月末時点の会員数は約 9 万 6000 人で、そのうち 70 歳以上が 4 分の 1 を占める。スローネットは 2000 年にスタートして、毎年安定的に会員は伸びている。インターネット上でのコミュニケーションに限らず、同じ「グループ」に属する人が実生活でも顔を合わせる「オフ会」も頻繁に開かれる。また、他人の書き込みに共感を示し、相手を褒める人が多いのもシニア SNS の特色である。

一方、ネット上で積極的に交流するスタイルはややハードルが高いため、読みものや掲示板といった「情報閲覧型」コンテンツの拡充を視野に入れているのも中高年向けソーシャルメディアの特徴の一つである。高齢者のネットの楽しみ方として、孫の写真を撮ってメールで送ったり、旅行先の写真を投稿したりといった、周囲の人の行動や趣味がネット

<sup>2</sup> 株式会社シニアコミュニケーション ([www.senior-com.co.jp/](http://www.senior-com.co.jp/))

<sup>3</sup> スローネット (<http://www.slownet.ne.jp/sns/my/>)

利用の動機づけになると思われる。

その他、50歳未満お断りのSNS「シニアコム.JP」<sup>4</sup>は30万人の会員数を誇り、コミュニティ機能だけでなく、人材としてシニアを求める企業の情報やシニアが海外で暮らすための情報を紹介したり、新たな集いの場としてオリジナルのイベントやセミナーなども開催している。

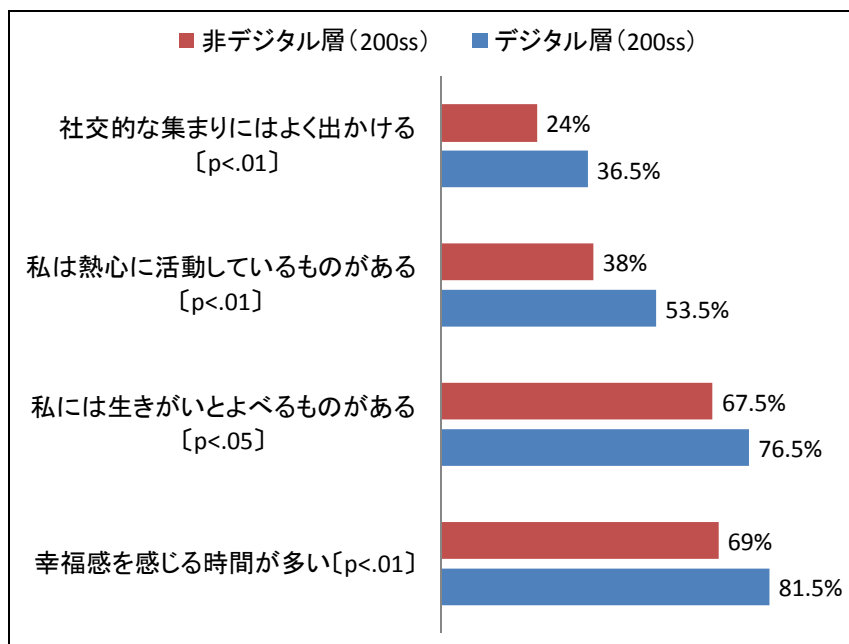
### ③ デジタルシニア

積極的にICTを利活用する高齢者層が現れる中、電通は、60歳以上でインターネットやデジタルデバイスを積極的に使いこなし、アクティブに生きるシニアを「デジタルシニア」と名付けた。東京大学大学院情報学環の橋本良明教授と電通総研が行った共同研究によると、デジタルシニアは情報感度が高く、消費にも積極的なことがわかった。

「社会的な集まりにはよく出かける」、「熱心な活動をおこなっているものがある」などの項目では、それぞれデジタルシニアが非デジタル層を上回り、ICTの利活用が社会参加への積極性と関連していることが見てとれる。

さらに、「生きがいとよべるものがある」、「幸福感を感じる瞬間が多い」など、生活に関する満足度も、デジタルシニアの方が非デジタル層に比べて高い。

図表 13 デジタル層と非デジタル層の比較



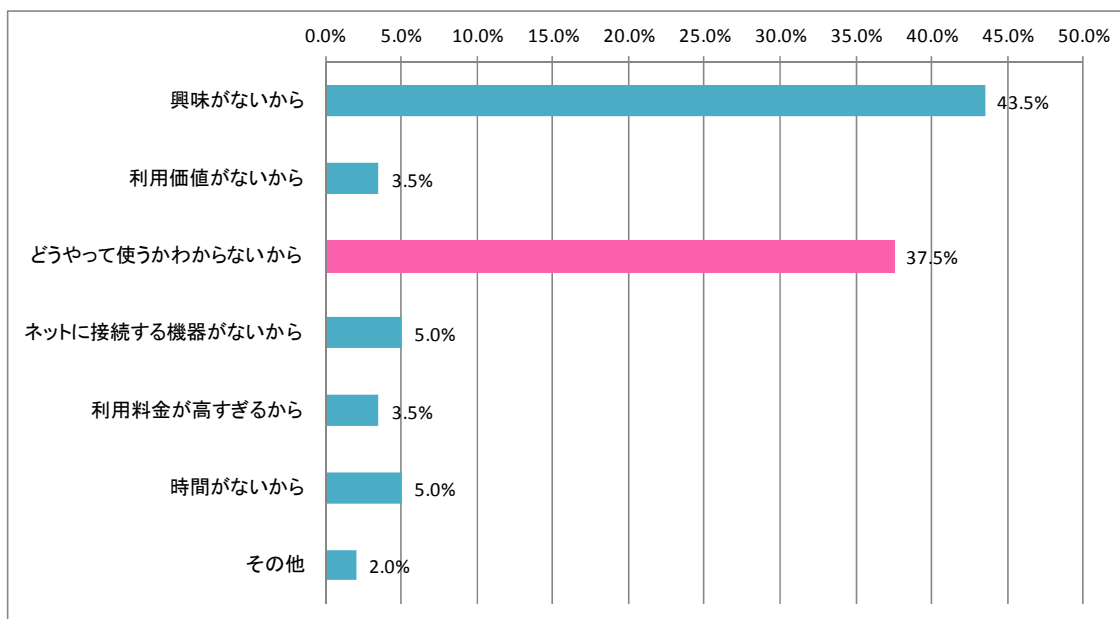
出所：橋本良明、電通総研（2010）「デジタルシニア定量調査2010」を基に作成

(<http://www.dentsu.co.jp/news/release/2010/pdf/2010083-0915.pdf>)

<sup>4</sup> シニアコム.JP (<http://www.seniorcom.jp/>)

インターネットを利用しない非デジタルシニア層に関しては、使わない理由として、「どうやって使うかわからないから」が37.5%と回答している。また、非デジタル層の56%が、できればインターネットを使ってみたいと思っていることもわかった。いいかえれば、使い方さえわかれば、インターネットを利用するシニアは大幅に増えると予想される。

図表 14 インターネットを利用しない理由



出所：橋本良明、電通総研（2010）「デジタルシニア定量調査 2010」  
<http://www.dentsu.co.jp/news/release/2010/pdf/2010083-0915.pdf>

### 1.1.3. モデルシステムへの示唆

これまで、日本におけるインターネットの利用状況の進展を概観した上で、青少年、若年層（10～20代）、高齢者といった年代別に ICT 利活用状況について整理した。日本のインターネット利用人口と普及率は十分な規模に達しており、基本的なインフラは整っているといえる。

図表 2 の「年齢別インターネット利用率の推移」を見てもわかるように、13～19 歳代から 40～49 歳代の層ではインターネットの利用率は約 95%に達しており、50～59 歳代でも 86%近くある。これらの年代層は年が経つにつれて当然上位の年齢層に移行するので、インターネット利用率は年と共にどの年代層（特に、これまで利用率が他の年代層と比べて低かった 60 歳以上でも）でも自然と高くなると推測される。そのため、今後、インターネットをはじめとする ICT 利活用はどの年代層でもさらに活発になると予想される。

また、現在のシニア層においても、インターネットの利用率は上昇しており、利用していないシニア層でも利用の方法がわかれば利用したいという層はかなり存在する。

今後、ICT のリテラシーの必要性も自ずと高まると考えられる。

## 1.2. ICT リテラシー育成に関連する取組

インターネットをはじめとした ICT の普及に伴って、ICT リテラシー育成に関連した様々な取組がこれまでになされている。最初に、ICT リテラシーの関連資格を取り上げ、次に、ICT リテラシー育成の実践的な取組を整理する。

### 1.2.1. ICT リテラシーの関連資格

ICT リテラシーに関連する資格には様々なものがある。それらの中で、本事業に関連性が比較的高いと思われる主な関連資格を選定し、その概要を整理する。

次の図表は、選定した ICT リテラシー関連資格について、主な対象者、受験者の規模、学習内容、特徴、受験方法について比較したものである。

図表 15 主な ICT リテラシー関連資格の一覧表

	主な対象者	受験者の規模	学習内容	特徴	受験方法
P 検	一般的ビジネスシーンにおける全ての ICT 利活用者と、学校で情報教育を学ぶ全ての学生	・23 年度 約 186,000 人 ・累計約 150 万人 *初回 28,000 人	「ICT を活用した問題解決」を行うために必要な幅広い知識・スキル	・カリキュラムやテキストが多数 ・多くの教育機関で導入され、資格としても有効	・学校及び試験会場にて受験 ・CBT 方式 <sup>5</sup>
インターネットルール&マナー検定	・「ビジネス版」は、ビジネスで必要なインターネット関連知識を要する人 ・「こども版」は、小学4年生以上の児童、中学生、高校生の生	累計約 20 万人	・「ビジネス版」は、Web や電子メールを利用する際のマナーや遵守すべき規則に関する知識 ・「こども版」は、インターネット利用時に最低限知っておくべきルー	・幅広い年齢層に向けている ・合否ではなくスコア方式	・「ビジネス版」、「こども版」は、Web 上で毎日 24 時間受験可能 ・「大人版」は、実施期間中であれば 24 時間受験可能

<sup>5</sup> CBT (Computer Based Testing) 方式とは、コンピュータを利用して実施する試験方式のこと。受験者はコンピュータに表示された試験問題に対して、マウスやキーボードを用いて解答する。



	徒、また保護者、教員 ・「大人版」は、家庭や職場、学校などでインターネットを利用している人		ルやマナー ・「大人版」は、インターネット上の各サービスを利用する際に必要となる知識やスキル		
Rasti	主に大学生以上の、社会人基礎力育成に関わる層	－	情報のワークフロー、すなわちインプット（情報収集や検索）からアウトプット（情報加工や表現）までのスキル	・テストだけでなく、eラーニング教材も提供 ・合否ではなく診断シートをもらう	・24時間受験可能なWebテスト
CIW	高校生から、ITの専門家まで	－	インターネット利用の基礎知識・スキルから、Webデザイン、セキュリティまで、コースにより異なる	・世界において証明することができる国際資格 ・eラーニングによる講座を提供	・試験会場にて受験 ・CBT方式
ITパスポート試験	情報システムを構築・運用する「技術者」から情報システムを利用する「エンドユーザ（利用者）」まで	23年度 約12万人	企業活動を行っていく際に要されるコンピュータシステムやネットワークに関する知識、情報を安全に活用するスキル	経済産業省によって認定された国家試験	・試験会場にて受験 ・CBT方式
.com Master（ドットコムマスター）	主に社会人および大学生向け	累計30万人以上（資格取得者8万人以上）	社会で必要なICT知識を体系的・網羅的に学ぶ	・受験対策用のスマートフォンアプリを提供	・試験会場で受験 ・都合の良い日に受験

				・ eラーニングを提供	する「通年検定」と、指定日に受験する「定期検定」がある
--	--	--	--	-------------	-----------------------------

(1) 「P 検」

① 従来の P 検

「P 検（パソコン検定）」は、米国 ISTE が定めた国際的な ICT 教育基準である「NETS（National Educational Technology Standards）」の準拠資格として認定された資格である。特定分野のソフトウェアや業種・業務を対象にしたものではなく、一般的ビジネスシーンにおける全ての利活用者と、学校で情報教育を学ぶ全ての学生を対象として、総合的な ICT 利活用能力を評価し認定するものとして運営されている。社会人 ICT 活用能力研究委員会と学校情報活用能力研究委員会が委員会をつとめ、後援には日本情報科教育学会（JAEIS）、東京都高等学校情報教育研究会、財団法人コンピュータ教育開発センター（CEC）などのメンバーが所属している。

図表 16 P 検のポジショニング



出所：P 検「P 検の理念・特徴・ポジション」（<http://www.pken.com/guide/justice.htm>）

ワープロや表計算などのアプリケーション操作に偏ることなく、「ICT を活用した問題解決」を行うために必要となる知識・スキルを幅広く問うため、ICT に関する総合力が試される。5 級から 1 級まであり、コンピュータやネットワークに関する知識、また情報モラル・情報セキュリティの情報、アプリケーションの実践等、ICT リテラシーに関わるスキルも多く含む。

図表 17 P 検各級の目標と試験範囲

	目標	試験範囲 (抜粋)
1 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 利用部門の情報化を統括的にリードする</li> <li>・ 利用部門の立場から、情報システム部門や業者との調整や意見交換ができる</li> </ul>	情報機器構成への理解、文書管理、リスクマネジメントへの対応、人と組織（内部及び外部）の管理、共有情報の活用推進など
準 1 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報システムの運用や管理をする</li> <li>・ ネットワーク上のトラブルについて管理者レベルでの対処ができる</li> </ul>	コンピュータウィルスの防止、企業内のセキュリティ対策への理解、ユーザアカウントの管理、サーバの管理、ソフトウェア全般の管理、ネットワークインフラへの理解、データベースの構造、機能への理解など
2 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ あらゆるビジネスシーンで ICT を有効活用する総合力を有し、高度なレベルで課題を解決できる</li> <li>・ スタッフの指導や部門内の情報環境を整えることができる</li> </ul>	BIOS、EUC の理解、パソコン・周辺機器の性能理解、OS の管理、ホームページの作成、LAN の構成要素や TCP/IP の機能への理解、コンピュータウィルスへの対応、Word・Excel・PowerPoint の発展的活用等
準 2 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 部門内の情報環境を整えることができ、ネットワーク接続されたクライアント PC で、社内職務を遂行する上での応用的な知識・スキルを有する</li> </ul>	ファイル・プリンター・メモリへの理解、OS の基礎的理解、ホームページの機能の理解・活用、電子メールの活用、グループウェアへの理解、セキュリティ対策、Word・Excel・PowerPoint の応用など
3 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネットワーク接続されたクライアント PC で、社内職務を遂行する上での基本的な知識・スキルを有し、支障なく ICT ツールの利活用ができる</li> </ul>	コンピューター一般用語、記憶媒体の理解、OS の基本的操作、インターネットを利用した情報発信、インターネット利用時のマナー理解、ウイルス対策、Word・Excel・PowerPoint の基本動作など
4 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 企業入社時に最低限必要とされる総合的な ICT 利活用スキルを有する</li> <li>・ パソコンを個人的且つ日常で利用するのに必要な知識・スキルを有する</li> </ul>	コンピュータの基本用語、パソコンの取り扱い方法、インターネットのサービス理解、電子メールの送受信、情報の検索・編集、Word・Excel・PowerPoint の基本動作など
準 4 級	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ワープロ、表計算、インターネットや電子メールなどの特徴と基本機能、用語などを知っている</li> </ul>	OS の基本操作、ハードウェアとソフトウェアの理解、インターネットの機能理解、電子メールの仕組み理解、ウイルス・情報セ

		キュリティ・情報モラルの重要性理解、 Word・Excelの基礎的理解など
5級	・ パソコンやインターネットで良く 使われる用語を知っている	コンピュータの特徴理解、OSの簡単な操 作、WWW・インターネットの機能理解、 個人情報・著作権・情報モラルへの理解

出所：P検「P検人物像と職務マップ」を基に作成 (<http://www.pken.com/examination/map.pdf>)

P検の4級、準4級、5級は、パソコン入門者が日常生活で活用できるようなスキルや知識を中心とした学習内容となっている。

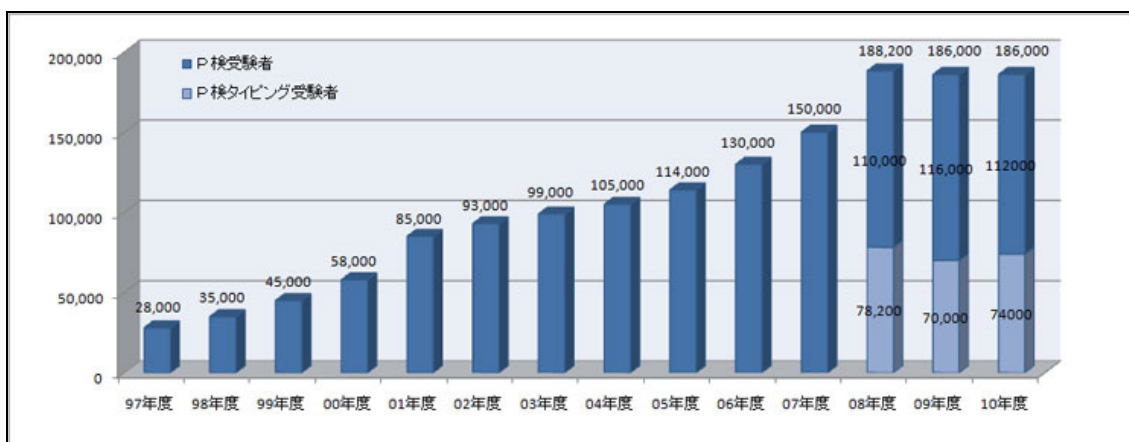
情報共有・活用や業務処理に関して、4級では情報検索、メーリングリストや掲示板などのインターネットサービスの活用、電子メールのマナーや特性を理解したメールの作成や送受信に関して学習する。準4級では、電子メールの基本的理解が中心となる。

ネットワークに関しては、4級ではURLやブラウザなどのネットワーク関連用語の理解、ブラウザソフトの理解などが求められ、準4級ではインターネットの仕組みやサービスの理解が学習範囲である。

情報モラル・セキュリティに関して、4級では情報モラルの必要性の理解、個人情報の取り扱いの理解、知的財産権・著作権の遵守に関して知識が求められる。準4級では、セキュリティ対策の知識と理解、ウイルス対策の知識と理解、知的財産権・著作権の知識と理解が学習範囲である。パソコン入門者レベルの5級では、コンピュータの特徴と仕組み、インターネット、情報モラルの必要性、著作権とはどのようなものか、個人情報とはどのようなものか、コンピュータ利用の際の問題点、ソフトウェアの機能などについての基礎知識を有することが求められる。

P検は、初年度の1997年度には受験者28,000人で開始された。最近では、年間約186,000人(2010年度)が受験し、累積受験者数は約1,500,000人にのぼる(1997年度～2010年度)。

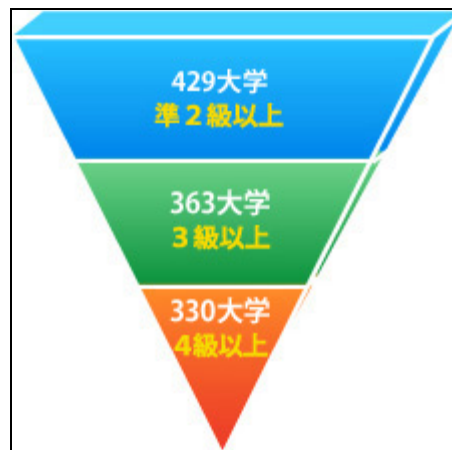
図表 18 P検受験者推移



出所：P検「受験者データ」(<http://www.pken.com/etc/data.htm>)

また、429 大学・1,078 学部が P 検を平成 23 年度の入試優遇制度の対象としており、73 大学・149 学部が単位認定資格として採用している。

図表 19 入試優遇の対象等級



出所：P 検「大学・短大の入試優遇・単位認定」

(<http://www.pken.com/guide/advantage.htm>)

大学など教育機関でも導入されているが、特に中学・高校では、情報の授業の一環として、あるいは技術系部活の活動の一環として、数多く導入されている。その理由としては、文書処理能力に特化せず、リテラシーを含む幅広い知識を習得できる、就職の際にアピールできる、入試優遇制度がある、進学先で単位と認定されるなど、習得できる知識だけでなく、資格としての有効性も挙げられている。

級が 8 つに細分化され、カリキュラムやテキストは大量にある。情報セキュリティや情報モラルに関する知識は準 2 級まで組み込まれており、他のスキルについても細かく学ぶことができる。但し、上級になればなるほど、企業の情報システム部門もしくは関連部門の人材像に近づくため、国民全体の ICT リテラシー向上のための指標とは言い難いと思われる。

## ②NEW-P 検定

これまで解説してきた、従来の P 検の制度に変わって、2012 年 4 月からは、情報活用力をより重視した「NEW-P 検」が導入される予定である。その特長は、次の 3 つである。

- 「ICT を活用した問題解決力」の評価：「ICT を活用した問題解決力」は、現実の状況下で発揮できて初めて意味を持つ能力であるため、状況判断型の出題方式を導入し、その発揮レベルを評価する。
- 新たな出題方式の導入：擬似ブラウザや擬似メーラーなど、多様な出題・解答形式を導入し、ペーパー試験では評価できない情報活用力を評価・測定する。
- 世界基準・日本基準に準拠したスキル評価体系を採用：学習指導要領、及び情報教

育の国際基準である ISTE の NETS<sup>6</sup>に準拠し、合わせて世界 65 カ国が参加する OECD の学習到達度調査（PISA）及び国際成人力調査（PIAAC）の能力評価項目も採用している。

NEW-P 検が開発された背景としては、ICT を活用する能力についてのニーズの高まりが挙げられる。情報社会において、企業では ICT 活用力を基に課題解決をしていける人材を求めている。文書の作成だけでなく、自己に課せられたミッションと組織のミッションを融合させ、企業活動や業務プロセスをモデル化し、ビジネス価値を向上させていくには、さまざまな ICT 活用力が求められる。さらに、初等教育からそうした能力を獲得していく重要性も指摘されるようになってきている。知識基盤社会における「生きる力」として、早い時期から ICT の基本的な操作を身に付け、発達段階に応じて情報手段を適切に活用することができる「問題解決力」の育成が重要視されている。

OECD が実施する PISA（15 歳児を対象に世界 65 各国・地域が実施する学習到達度調査）や PIAAC（成人を対象に世界 25 各国・地域が実施する国際成人力調査）では、情報グローバル社会において、知識や技能を、実生活の様々な場面で直面する課題に、どの程度活用できるかという能力を重要視している。特に PIAAC では、「読解力」と「数的思考力」に加え、「IT を活用した問題解決能力」を国際的に重要な能力としている。

このような動きに対応するために、NEW-P 検が開発されたのである。

## （2） 「インターネットルール&マナー検定」

インターネットを安全・安心に利用するためのルールやマナーに関する検定試験が「インターネットルール&マナー検定」<sup>7</sup>で、財団法人インターネット協会が実施している。「ビジネス版」、「こども版」、「大人版」の三種類があり、いずれも受検料は無料である。すべての受験者総数は、2011 年 4 月の時点で約 20 万人（195,409 人）である。就職活動を控えた学生や企業などでインターネットを利用している人向けのビジネス版は、2007 年から開始された。

「インターネットルール&マナー検定」は、Web 上で毎日 24 時間受検できる。ビジネス版の問題は、ビジネスで Web や電子メールを利用する際のルールやマナー、遵守すべき法律や規則（不正競争防止法、個人情報保護法、知的財産権、不正アクセス禁止法など）の知識について出される。また、企業の資産を保護するためのセキュリティの知識についても出題される。

こども版は、小学 4 年生以上の児童、中学生、高校生、または保護者や教員を主な対象としているが、誰でも受検できる。2006 年に開始され、ふりがな付き版（小学生）と、ふ

---

<sup>6</sup> NETS（National Educational Technology Standards）とは、米国の ISTE（International Society for Technology in Education）が開発したプロフィシエンシーベースの国際スキル評価基準である。NEW-P 検は、ISTE から NETS 準拠の認定を受けている。

<sup>7</sup> インターネットルール&マナー検定（<http://rm.iajapan.org/>）

りがなし版（中高生、保護者、教員）の 2 種類が用意されている。ビジネス版同様、毎日 24 時間 Web 上で受験可能である。子どもがインターネットを利用するときに、架空請求などの詐欺メールや出会い系サイトに関連した被害などのトラブルから身を守るために、最低限知っておくべきルールやマナーについて知ることが目的である。そのため電子メールやインターネット上でのコミュニケーション（掲示板、チャット、メーリングリスト、オンラインゲーム、ウェブページによる情報発信、ウェブページによるサービスの利用に関する内容が学習範囲となる。ふりがなし版の受験者数は 10 万人を越え、受検者のうち 88%前後が学校の授業で受けている。

大人版は、家庭や職場、学校などでインターネットを利用している人を対象としており、Web 上で誰でも受検することができる。受検料は無料で、期間中何度でも受検可能である。合否ではなくスコア方式（0 点から 100 点）で採点される。第 12 回目となる 2011 年は、4 月 20 日から 7 月 11 日までの約 3 ヶ月間にわたって実施された。初歩的なコンピュータや電子メール、電子掲示板・ニュースグループ・メーリングリスト、ホームページやオンラインショッピングなど、インターネット上の各サービスを利用する際に必要となる知識やスキルが学習範囲となる。

「インターネットルール&マナー検定」は、インターネット利用の基礎を幅広い層の人々が受験できるものであるが、あくまで検定試験であり、学習コンテンツなどは用意されていない。

### (3) 「Rasti」

「情報活用力診断テスト（以下、Rasti）」は、業務の特性に合わせた適切な情報活用ができる人材を育成するため、個人や組織の ICT 利活用力を的確に診断することのできる新しいタイプのテストである。主催する「特定非営利活動法人 ICT 利活用力推進機構」は、ICT 利活用力の向上を通じて職業能力の開発、雇用機会の拡充など経済社会の発展に貢献することを目的とし、ICT 利活用力の評価事業、教育事業、啓発事業を行っている NPO 団体である。また、大阪商工会議所が後援している。

情報のワークフロー、すなわちインプット（情報収集や検索）からアウトプット（情報加工や表現）までを円滑に行えるようになることを目指している。そのため、表計算や数値化などの数理力だけでなく、情報モラルや Web コミュニケーション、プレゼンテーションなど、論理力に関する科目も診断する。

図表 20 情報活用における論理力と数理力



出所：情報活用力診断テスト Rasti 「Rasti とは」 ([http://rasti.jp/rasti\\_idea/index.html](http://rasti.jp/rasti_idea/index.html))

情報活用力診断テスト「Rasti」だけでなく、情報活用力を育成する手段として、eラーニング教材「Rasti-Learning」やテキスト教材「考える 伝える 分かちあう 情報活用力」、企業用研修プランも提供している。

テキスト教材や Rasti は、大学など教育機関でも採用されている。県立広島大学では、2010年度「大学生の就業力育成支援事業」の一環として、経営情報学科の1年生から4年生175名を対象に「情報活用力診断テスト Rasti」を実施した。担当教授は、「授業で学んだことを実社会で求められる水準で、習得している度合いを客観的に評価できる試験として、今後も拡大利用していくつもりだ」<sup>8</sup>と述べている。また、千葉県の麗澤大学外国語学部では、2010年度新1年生の「コンピュータ・リテラシー」科目の単位認定として Rasti が導入された。4月からの新入学者・編入学者から受験希望者を募り、470点以上の成績をあげた学生7名が単位認定された。

eラーニングで繰り返し学習でき、Web上でどこでも受験できる点は利便性が高く、診断シートでどの分野の知識が足りないかを確認できる。Rastiの診断項目にはWebコミュニケーションや情報モラルなどはあるが、情報セキュリティ関連については必ずしも詳しくはなく、どちらかといえばICTを利用して何らかの成果物を出す際に有用な能力に重点を置いているように見受けられる。

#### (4) 「CIW」

「CIW (Certified International Web professional)」は、インターネットとWebに関する知識・技術の理解度を問い、そのレベルを測定し、世界において証明することができる国際資格である。1998年1月に米国でスタートし、日本では2001年6月から認定が始まった。現在では、世界主要70ヵ国以上で認定が行われており、約20万人の合格者を輩出している。

教育機関だけでなく、実践スキルを備えた人材を必要とする企業からも評価され、世界各地1,000を超える団体で、教育プログラムとして導入されている。

日本では、次の企業と教育機関等で導入している。

<sup>8</sup> noa 出版「情報活用力育成授業 学校ご採用事例」  
([http://www.noa-prolab.co.jp/event/instance\\_hiroshima.html](http://www.noa-prolab.co.jp/event/instance_hiroshima.html))



図表 21 CIW 導入企業・教育機関

企業	教育機関
NEC ソフト株式会社	大阪経済法科大学
NEC ラーニング株式会社	金沢工業大学
株式会社 JJS	慶応義塾大学
日本アイ・ビー・エム人財ソリューション株式会社	産業能率大学
日本ユニシス・ラーニング株式会社	東京情報大学
富士通オフィス機器株式会社	東洋大学
日本ヒューレット・パカード株式会社	法政大学
株式会社日立ソリューションズ	駿台電子情報専門学校
NTT ラーニングシステムズ株式会社	東京コミュニケーションアート専門学校
株式会社富士通ラーニングメディア	日本工学院
リナックスアカデミー 等	三重県立 亀山高校 等

(敬称略、順不同)

出所：CIW「CIWについて」を基に作成 (<http://www.ciw-japan.com/ciw/adoption.html>)

CIW では、公式テキストの他に e ラーニングによる講座を提供している。米国 CIW 本部が認定する CIW 資格を取得するためには、CIW 試験に合格しなければならない。現在認定している資格は、Web Foundations シリーズ、Web Design シリーズ、Web Development シリーズ、Web Security シリーズの 4 つの領域にまたがり、情報リテラシーに関わるスキルは Web Foundations シリーズでカバーされている。

Web Foundations シリーズは、インターネットを利用する人のための基礎知識・スキルを確認する資格で、インターネットビジネス分野、ネットワーク分野、Web サイト制作分野の 3 つから構成されている。学習範囲は次の通りである。

図表 22 Web Foundations シリーズ学習範囲

資格	学習内容
Internet Business Associate (インターネットビジネス分野の資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報技術とインターネット</li> <li>・ Web ブラウザ</li> <li>・ Web とマルチメディアコンテンツ</li> <li>・ データベースと Web 検索エンジン</li> <li>・ 電子メール</li> <li>・ サービスとツール</li> <li>・ インターネットのセキュリティ</li> <li>・ IT プロジェクト管理</li> </ul>
Site Development Associate (Web サイト制作分野の資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Web サイト制作</li> <li>・ マークアップ言語とサイトの基礎</li> <li>・ XHTML コーディング</li> <li>・ 罫線とグラフィックス要素</li> <li>・ ハイパーリンク</li> <li>・ テーブル</li> <li>・ Web フォーム</li> <li>・ 画像の利用</li> <li>・ フレーム</li> <li>・ Web オーサリングツール</li> <li>・ 高度な Web 技術</li> <li>・ e コマース</li> </ul>
Network Technology Associate (ネットワーク分野の資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネットワークの基本</li> <li>・ TCP/IP アーキテクチャとインターネットアドレス</li> <li>・ ネットワークサーバ</li> <li>・ ネットワークセキュリティ</li> <li>・ ハードウェアと OS の保守</li> </ul>

出所：CIW「CIW 資格について」を基に作成

([http://www.ciw-japan.com/curriculum/CIW\\_WebFoundationsAssociate.html](http://www.ciw-japan.com/curriculum/CIW_WebFoundationsAssociate.html))

CIW はインターネットと Web に関する知識・技術の理解度を検定するものであり、情報モラルなどの分野については対象範囲となっていないと思われる。

#### (5) 「IT パスポート試験」

独立行政法人情報処理推進機構は、情報システムを構築・運用する「技術者」から情報システムを利用する「エンドユーザ（利用者）」まで、IT に関係する人材を対象とした試験

として「情報処理技術者試験」を実施している。これは、経済産業省によって認定された国家試験である。

いくつか試験区分があるが、その中でもレベル1に位置づけられるのが「ITパスポート試験 (Information Technology Passport Examination)」<sup>9</sup>である。職業人が共通に備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識をもち、情報技術に携わる業務に就くか、担当業務に対して情報技術を活用していこうとする人が対象者として設定されている。ほかの試験と違いCBT (Computer Based Testing) 方式によって実施されるため、各都道府県に設置された試験会場にて随時受験できる。

基本的には、企業活動を行っていく際に要されるコンピュータシステムやネットワークに関する知識、情報を安全に活用するスキルなどが求められる。情報セキュリティに関するスキルとしては、①情報セキュリティ対策として、人的・技術的・物理的セキュリティ対策の基本的な考え方と、最低限実施すべきセキュリティ対策、②情報セキュリティを維持するために必要な暗号技術の基本的な仕組みと特徴、が挙げられる。

上記の①の人的セキュリティ対策には情報セキュリティに関する教育・訓練、アクセス権の設定などのアクセス管理が含まれ、技術的セキュリティ対策にはウイルス対策ソフトウェアの導入、ウイルス定義ファイルの更新、電子メール・Webブラウザのセキュリティ設定、OSアップデートが含まれる。

ITパスポート試験は国家試験であり、かつ企業人を対象とした検定ということもあり、比較的高度な知識やスキルの習得を目指したものである。

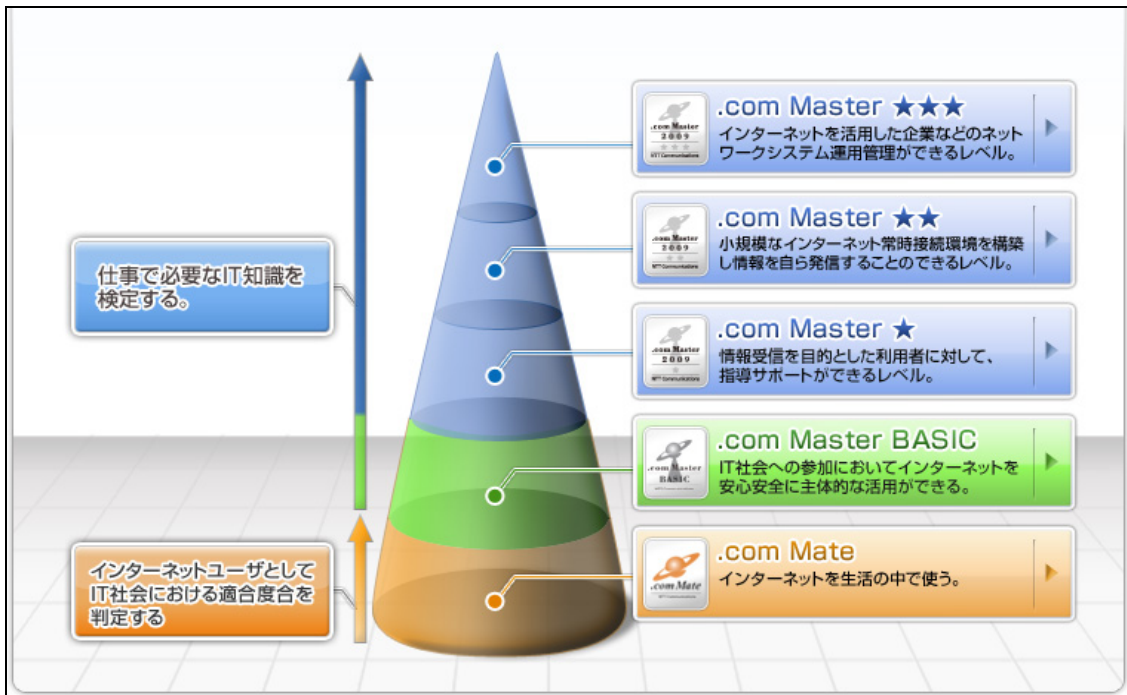
## (6) 「.com Master (ドットコムマスター)」

「.com Master (ドットコムマスター)」は、社会で必要なICT知識を体系的・網羅的に身につける事ができる検定試験である。対象者のレベル別に、ベーシック、シングル(★)、ダブル(★★)、トリプル(★★★)の4つのグレードに分かれている。さらに、ITの基礎知識やルール、マナーなどの実力を判断するためのドットコムメイトも実施している。ベーシックとメイトは、P検3級に近い難易度となっている。ICTリテラシーに関する知識は、主にドットコムメイト、ベーシック、シングル(★)でカバーされている。

---

<sup>9</sup> 独立行政法人情報処理推進機構「ITパスポート試験」  
([http://www.jitec.ipa.go.jp/1\\_11seido/ip.html](http://www.jitec.ipa.go.jp/1_11seido/ip.html))

図表 23 ドットコムマスターの概要



出所：.com Master 「ドットコムマスターとは ドットコムマスター概要」

(<http://www.com-master.jp/individual/commaster/index.html>)

図表 24 ドットコムマスターシングル（★）の検定範囲

範囲	項目
インターネットの仕組みと関連技術に関する知識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネットの仕組み</li> <li>・コンテンツ配信に関する技術</li> </ul>
インターネットの接続	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネット接続の機器</li> <li>・インターネットサービスプロバイダ</li> <li>・インターネット接続の技術と設定</li> <li>・インターネット利用に関するトラブル事例と対策</li> </ul>
Web ブラウザとメールクライアントの設定と使いこなし	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web ブラウザの設定と使いこなし</li> <li>・メールクライアントの設定と使いこなしに関する知識</li> <li>・Web ブラウザとメールクライアント利用に関するトラブル事例と対策</li> </ul>
セキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セキュリティの心構え</li> <li>・PC 利用時の脅威とその対策</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ LAN 利用時の脅威とその対策</li> <li>・ インターネット利用時の脅威とその対策</li> </ul>
サービスの利用と法律に関する知識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネット上のサービス</li> <li>・ 情報発信にかかわる知識</li> <li>・ インターネット利用に関するマナー</li> <li>・ インターネットに関する知識や法律</li> </ul>

出所：.com Master 「ドットコムマスターとは シングル(★)の概要」

(<http://www.com-master.jp/individual/commaster/single.html>)

2001 年からの受検申込者数 30 万人以上（資格取得者 8 万人以上）で、企業・教育機関での人材育成における採用実績も増えている。楽天株式会社では、内定を出した直後からテキストを渡し、ドットコムマスター（★）を受検させている。教育研修室の担当者は、入社後に実務を覚えるための基礎知識が習得でき、入社までに学生気分を抜く効果もあるため新入社員教育に最適であると述べている<sup>10</sup>。

さらに情報化先進都市を目指している岡山市では、市民にドットコムマスターの取得を推奨している。実践的な IT スキルを認定し、取得者を活用して地域雇用拡大を図れる点で、ドットコムマスターが市の方針に添っているためである。その他にも、社員のスキルアップや人材育成、資格取得支援の一環として、多くの企業がドットコムマスターを導入している。

ドットコムマスターは、レベルの低いベーシックとメイトが P 検 3 級に近い難易度となっており、最初から難易度が比較的高く設定されていると思われる。

### 1.2.2. 実践的な取組

ICT リテラシー育成の実践的な取組は、NPO 法人や ICT 関連企業の活動として様々なものがある。それらの実施団体と対象者別を整理すると、次の通りである（図表 25）。

<sup>10</sup> .com Master 「ドットコムマスター 合格者・企業の声」  
(<http://www.com-master.jp/individual/pass/company.html>)

図表 25 実践的な取組の一覧

《対象者別一覧》							
NPO法人: 事業として							
企業: CSR活動として							
実施団体	対象者	子供向け (小学生)	子供向け (中高生)	保護者 向け	教師 向け	高齢者 向け	備考
1. TRYWARP		子どもネット安全教室				まごころネット、 パソコン講習	大学生 パソコンライフ応援計画
2. CANVAS		キッズ地域情報発信 基地局など					
3. シニアSOHO三鷹		ネット安全教室				パソコン講座	
4. 企業教育研究会		教材提供、出前授業	教材提供、出前 授業	教材提供	教材提供		
5. e-Lunch		インターネット安全教 室	ケータイ安全利 用教室	研修会	研修会	パソコン講座	主婦 パソコン講座
6. ニフティ		出前授業 (市民科)	出前授業 (市民科)	セミナー	セミナー		
7. マイクロソフト						UPプログラム	ひきこもり、女性 経済自立をIT技術を教えること で支援するUPプログラム
8. DeNA		出前授業、企業訪問、 「マナー&セーフティ」 の提供	出前授業、企業 訪問、「マナー& セーフティ」の提 供	講習会	講習会		
9. トレンドマイクロ		親子向けセキュリティ イベント		親子向けセ キュリティイ ベント			
10. 楽天		出前授業	出前授業、楽天 IT学校	講座	講座		

出所：各種資料及びインタビュー等により作成

NPO 法人の中でパソコン講座などを行っているものは多いが、ここで紹介した実施団体ではそれらに加えて、情報モラルや情報セキュリティ関係をテーマにした活動が多い。これらの多くは、教室での実施といった対面型のセミナー形式やパソコン講座、さらに教材提供などの方法がとられている。

企業の場合は、ICT リテラシーの活動を行っているのは ICT 関連企業（特に BtoC ビジネス系）が中心で、CSR 的な活動の一環として行っている。実施方法としては、やはり集合型のセミナーや自社のサービス利用を題材としたリテラシーの出前授業などが多い。

対象者は、ICT リテラシーが不足していると一般的に思われている子供とその保護者及び教師、そして高齢者を対象としたものが多い。一部ではインターネットで情報配信をしているものもあるが、限られている。

これらを見てわかるように、各機関とも様々な工夫を凝らしているが、集合型での受講が中心のため、実際に受講できる人がかなり限られていると思われる。また、これらの取組は集合型であるがゆえに、受講後にも継続的に学習する機会は必ずしも十分とはいえない。

### 1.2.3. モデルシステムへの示唆

これまで見てきたように、ICT リテラシー向上を目指した関連資格は、様々なものがある。それぞれ特徴はあるが、対象者で見た場合、その多くは大学生から社会人を主な対象としたものである。例外としては、中高生も対象範囲とした P 検や、小学 4 年生から中学生などを対象としたインターネットルール&マナー検定の「子供版」などに限られる。また、高齢者を特に想定したものはない（ただし、社会人という意味では入っており排除しているわけではない）。

資格の内容としては、パソコン等の機器操作などテクニカルな学習内容も含め、「級」の階層が多い包括的な P 検から、CIW やドットコムマスターのように、インターネット技術に比較的焦点を置いたものまでそれぞれ異なる。また、受験の方法としては、大半は試験会場での受験が必要で、インターネットでどこでも受験したり学習できる e ラーニング的な手法は、インターネットルール&マナー検定などに限られる。

一方、NPO や企業の既存の実践的な取組も様々なものがあるが、関連資格の取組とは異なり、対象者が小学生や高齢者などに比較的焦点がおかれている。学習内容としては、情報モラルや情報セキュリティといった内容と、パソコンの操作などが中心で、各取組の個別性が高いといえる。学習方法としては、基本的には集合型での受講が大半であり、当日参加できる人に受講機会が限定され、受講後のフォローアップなどの機会も十分準備されているとはいえない。

以上を整理すると、ICT リテラシー育成に関する様々な資格や取組はこれまでもあるが、本事業の「すべての国民の ICT リテラシーの底上げを図ることを目的に、ネットワーク等を活用した ICT リテラシー育成」の目的を満たす取組はまだ存在しないといえる。

また、インターネット利用にまつわるトラブルなど、情報化社会の“影”の側面への留意事項だけでなく、賢く利活用することで ICT の進展のメリットを享受するといった情報化社会の“光”の側面の学習とスキルの習得も必要だと思われる。

すべての国民が ICT 利活用の能力を向上させ、情報化社会を賢く生きていくためには、本事業が目指しているように、ネットワーク等を活用した ICT リテラシー育成のためのモデルシステムの確立が期待される。

## 2. ICT リテラシー育成のためのモデルシステムの検討

### 2.1. 委員会での検討事項

#### 2.1.1. 委員会について

##### (1) 実施体制について

ICT リテラシー育成のためのモデル的なシステムに係る基本的な要件をとりまとめるに当たって、以下のような有識者、利用者団体等関係者を構成員とする「平成 23 年度 ICT リテラシー有識者検討委員会」を設置し、当該委員会での議論の結果から、モデルシステムに係る基本要件について有益な示唆を得た。

分野	委員
○コミュニケーション、情報モラル等の教育に関する専門家	<ul style="list-style-type: none"><li>・赤堀 侃司 白鷗大学 教育学部長 教授 ／東京工業大学 名誉教授（委員長）</li><li>・安西 弥生 青山学院大学 国際政治経済学部 非常勤講師</li></ul>
○実践的な ICT リテラシー育成に取り組む組織等の関係者	<ul style="list-style-type: none"><li>・石戸 奈々子 特定非営利活動法人 CANVAS 副理事長</li><li>・岡本 敬三 ニフティ株式会社 社会活動推進室 室長代理</li><li>・久保 律子 特定非営利活動法人シニア SOHO 普及サロン・三鷹 代表理事</li><li>・虎岩 雅明 特定非営利活動法人 TRYWARP 代表理事</li></ul>

##### (2) 検討事項について

検討委員と事務局（三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング（株））は、メール・電話等を活用しながら、情報共有、意見交換を行い、モデルシステムに係る基本要件についての検討を進めた。また、計 4 回の検討委員会を開催し、対面での意見交換を行った。各委員会の日程及び主な議題は次の通りである。



第1回 ICT リテラシー育成 有識者検討委員会	
日時	2011年7月26(火) 10:00~12:00
議題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ システム開発の基本認識について</li> <li>・ 育成内容や求められる機能について</li> <li>・ ユーザのインセンティブについて</li> <li>・ モデルシステム(案)について /等</li> </ul>

第2回 ICT リテラシー育成 有識者検討委員会	
日時	2011年10月4(火) 10:30~12:00
議題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 育成指標の設定方法、年齢層等の区分について</li> <li>・ 各年齢層の関心が高い内容、コンテンツの制作形式について /等</li> </ul>

第3回 ICT リテラシー育成 有識者検討委員会	
日時	2011年12月6(火) 10:30~12:00
議題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ モデルシステムに係る基本要件について</li> <li>・ Web アンケート(案)について</li> <li>・ 企業ヒアリングについて /等</li> </ul>

第4回 ICT リテラシー育成 有識者検討委員会	
日時	2012年2月9(木) 14:00~16:00
議題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ モデルシステム及びコンテンツ案・指標について</li> <li>・ パスと学習内容の関係について</li> <li>・ 利用対象について</li> <li>・ 学習時間について</li> <li>・ 利用端末について</li> <li>・ インセンティブについて /等</li> </ul>

## 2.1.2. 討議のポイント

### (1) システム開発の基本認識について

- ・ 本システムだけですべての課題を解決するわけではなく、既存のサービス等に繋げる“ワンステップ”として位置づける。
- ・ 技術的なシステムだけではなく、地域組織等との連携を図ることも念頭に入れ、これらを広めていくためには何をすべきなのか、といった“トータルデザイン”によるシステム開発が必要である。

- 小学生からシニアに至るまでがアクセスしてみたいと感じるような、魅力あるアイデアを盛り込む必要がある。
- 勉強ではない個々人の目的を達成する課題をベースに対応し、最終的に資格等のインセンティブ（＝「パスの発行」）に繋がっていければよい。
- 総務省お墨付きのパスが本システムに組み込まれ、民間を圧迫しないようにタイアップしながら、本システムの傘下に民間のコンソシアムみたいなものが組成できるとよい。
- 「情報利活用のルールとマナー」といった最低限学んでもらいたいことを中心に据えつつ、それ以降はある程度、自由にやりたいことに取り組める感じがよい。
- できない人は自分が何をやりたいのか、何ができるのかも分からないので、自由に選べる状況を担保しつつも、ユーザの属性等に応じて、コンテンツを紹介したり、1つの課題をクリアすると新たなコンテンツにチャレンジできるような誘導的な機能も念頭に置きたい。
- 本システムにアクセスしてもらったユーザには、少し上のレベルのリテラシーも身に付けてもらう環境も設けたい。
- 今年度検討したアイデアが次のシステム開発、実証実験による有効性の検証、さらには関連組織等との連携によって継続運営できる可能性まであるということを念頭に置いて検討したい。

## (2) パスと学習内容の関係について

- 学習内容のタイプの区分については、IT時代のものはタイプA、ICT時代に該当するものはタイプBとするとよいのではないかと考え、今後は、“ICCT時代”が到来すると考えており、もう1つのCは“コマース”が当てはまるだろう。
- 検討している3つの領域の学習内容は級のような階層構造ではなく、すべてが必須の内容にあたるため、すべてをクリアすることでパスが取得できるような三位一体の構造を考えるべきか。
- 階層関係ではないが、タイプAから始めることは大前提、義務化するくらいの方がよいのではないかと考え、タイプB、Cについては関心のあるところから取り組んでもらえればよい。
- パスの形態については、基本的に1つとするが、タイプAを取得している方には、車の免許のように、“AT限定”といった表示にしておけばよいのではないかと考え、利用者のモチベーションを保つためには、クリアしている状況が見えていることも必要である（パスについては、「3.1.2. モデルシステムのイメージ」(4)を参照）。
- タイプAについては、わかっているつもりの人でも実は勘違いだったり、新たな発見があったと思えるような条件設定があるとよい。
- ICT機器の「操作」に関する内容は、既存のP検のようなものがあるため、主な対象とはしない。ただし、利用者がやりたいことに合わせたツールを選ぶといった操作に

関する判断力の育成は必要だと認識している。

- コンテンツはアニメーション等で作成されたケース教材によって状況判断をするようなものになるか。その前提として、知識の習得も必要であるが、最低限の知識の線引きも難しいため、それらの知識的な内容は既存のものを活用してもらいたいイメージか。

### (3) 利用対象について

- 子供の対象はどれくらいの年齢からを想定しているか。総務省のこれまでの教材では小学校5、6年生からを想定していた。
- 学習内容については、本来身につけるべき能力は年齢に関わらず同じであるとの認識のもと、未成年が学習する際には、漢字や表現等に配慮する。どの年代でも努力すれば取得できるアマチュア無線の免許のような形式を想定している。
- 主婦向け、シニア向けといった対応はやめた方がよい。自分はそれしか取得できないのか、今は主婦だけど、企業に復帰するといった方もいる。コンソシアムが提供するインセンティブに主婦が利用するものがあるのはよい。

### (4) テストの形式について

- 学習コンテンツの基本構造は、いくつかの学習要素が含まれているケース教材を読み解いていき、最後に確認テストで理解を確認するというのが基本の流れになるか。
- 学習コンテンツとテストコンテンツを用意し、最初からテストにクリアした方は学習しなくてよいとするか。
- タイプAですぐにテストを受けた際に、合格しなかった時には、間違えたところやその理由がわかるような解説があるとよい。
- テストの設問は1つの観点に対して、数個の設問を用意しておき、それらが毎回組み合わせられて出題されるイメージか。何度か受けることで、回答を覚えてしまうかもしれないが、その覚えたことが学習になるのでよいだろう。
- コンテンツの数は設定した学習内容と、1週間で何分くらい学習してもらいたいのか、ということから逆算して設定されてくるだろう。それらのコンテンツの数だけテストがセットされており、すべてをクリアすることで、パスが取得できる。改めて、パス取得のためのテストを実施はしなくてよいだろう。
- テストの問題数は、集中力を考慮すると、一般的に10問くらいが妥当だろう。

### (5) 学習時間及び利用端末について

- 自動車教習所での標準学習時間は約30時間だろうが、本件に同じように適用することは難しい。
- eラーニングでの学習は10～15分程度でも非常に長く感じる。子供であれば5分程度でも飽きてしまうだろう。

- 小分けの対応を基本とし、1日10分で毎日やって1ヶ月くらい。すぐに合格した内容はやらなくてもよいとすると取組やすいだろう。
- シニアは1問やるのに3倍くらいの時間がかかる。また、最初から合格になるものではなく、最初からすべてを取り組むことが前提になるだろう。
- 現在、話題になっているeラーニングによる英語教材は、最初にスキル試験による判定があり、その後、スキルに合わせて、毎日10問、1日5分程度の学習を行う。間違えた内容によって、復習問題などもある。時間的に取組やすく、成長の様子も見られることが人気の理由かもしれない。
- スキル試験による自分のレベルの判定があり、レベルに合わせた学習を続けることで、利用者の成長のヒストリーが見えるようなものにしたい。
- 1日10分程度であれば、学習する端末はPCではなく、スマートフォンを想定するのもかもしれない。現状では、ブラウザがあれば、端末の縛りはない。

## (6) その他

- ソーシャルゲームの中に、利用規約試験のような仕組みがあり、合格レベルに応じて、使用できる機能が制限されるものがある。試験にパスをしていないと、ゲーム内で他のユーザとの接触を制限されてしまうため、試験を受けざるを得ない仕組みである。間違えても回答と解説が表示されるため、何度も画面を戻しながら、回答する。厳密な試験ではなく、カンニングができてしまうが、そのことによって、結果として学習をしてもらえる。
- ソーシャル的な内容を扱う企業に対しては、試験に合格していないと、特定の機能が使用できないとした方が国民のリテラシーの素養は向上するだろう。その仕組みの中に本パスを盛り込むことが出来れば、対応の手間も省けるため、ベンダー側にとっては本質的なインセンティブになるのではないかと。

### 2.1.3. モデルシステムへの示唆

当該委員会での議論の結果、モデルシステムに係る基本要件について、以下のような示唆が得られた。

- 本システムは「ICTリテラシー・パス取得のための学習」と「パス取得者へのメリット提供」の2つの機能によって構成される。参考までに、システムをいわゆる「自動車教習所」、パスを「普通運転免許」、コンテンツを「教本」の関係としてイメージする。
- 総務省が提供するシステムのウェイトとしては前者の学習にあり、提供されるパスは総務省監修等と位置づけられるものとする。後者のメリット提供については、民間企業等からなるコンソシアムの協力を得る。
- パスの取得は国民がICTユーザとして、生活の中でICT機器やサービスの利用において必要な判断力を培うことを主眼としており、企業等で求められる特定のアプリケー

シヨンの操作スキル等が高めるようなものとは区別する。

- パスは運転免許の仕組みのように、年齢に関係なく同じ内容を学ぶ（本パスについては小学生から高齢者まで）ことで同種のパスを取得できるようにするが、提供する内容に応じてタイプ A・B・C といった段階を設ける。なお、パスには有効期限があり更新を必要とするため、取得年度を表示する。
- 学習内容については、コンソシアム想定企業等のニーズを調査し、メリットを提供する企業等にインセンティブのある内容とする。また、最新の ICT 機器やサービスに応じた内容にアップデートされるようにする（アップデートされた内容はパス更新時に学習する）。
- メリット提供については、企業や NPO 法人等が提供できる場を設定するのみであって、そこで提供される内容については、企業等のアイデアに期待する。その際に、ユーザーが求めているニーズとして、例えば、安全安心、子育て、就職活動等といった情報提供を行うことが考えられる。

## 2.2. モデルシステムに関するニーズ分析

### 2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査

#### (1) アンケート調査の目的

年齢層ごとにユーザの現状と、インターネット利用での問題点・課題（学習内容と方法の両面）を確認すると共に、本事業で検討している ICT リテラシー育成のための eラーニングシステムとパス制度の設計に資する情報及び意見収集のために、「ICT リテラシー育成に関する Web アンケート調査」を実施した。

#### (2) アンケート調査の実施概要

本アンケート調査の実施概要は、以下の通りである。

**図表 26 アンケート調査実施概要**

◆調査名：「ICT リテラシー育成に関する Web アンケート調査」

◆調査実施期間：2012年2月22日（水）～2月27日（月）

#### ◆調査対象

10代～60代以上で年代別の7つのセグメント（※）に対して、各50名、合計350名。

※「①中高生」（ただし、保護者と一緒に回答）、「②大学1～4年生」、「③20代・社会人」、「④30代・社会人」、「⑤40代・社会人」、「⑥50代・社会人」、「⑦60代以上・社会人」

#### ◆調査方法

調査対象に該当する Web アンケート調査会社のモニターが、25問の設問（自由記述1問含む）に回答した。

#### ◆調査項目

次の6つの主要項目を設定し、以下のとおり実施した。

- ①インターネット利用のための ICT 機器及び利用目的
  - a) 自身のインターネット利用レベルをどのように評価するか
  - b) インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器はどれか
  - c) インターネットを利用して普段、主にしていることは何か
  - d) インターネットを利用して今後、やってみたいことは何か

②インターネットの利用状況と課題

- a) インターネットで必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができるか
- b) インターネットで情報収集する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か
- c) インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができているか
- d) インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か
- e) インターネットを使用する上で、ルールに沿った行動ができるか
- f) インターネットで不特定多数に情報発信する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か
- g) インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができるか
- h) インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か

③ICT リテラシーの学習状況

- a) これまで、ICT リテラシーをどのような方法で学んできたか
- b) これまで、ICT リテラシーの学習として、どのような内容を学んできたか
- c) ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか
- d) 今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか
- e) 自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方
- f) ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況はいつか

④eラーニング教材の利用意向

- a) ICT リテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は何か
- b) オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組めそうな方式は何か
- c) オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か
- d) オンライン教材の学習にかけてみたい時間
- e) オンライン教材を学習するのに取組やすい ICT 機器

⑤オンライン教材学習後の特典（メリット）への要望

- a) オンライン教材を完了した際に得られるメリット

⑥インターネット等の安全・安心かつ快適な利用のための課題・要望（自由回答）

※自由回答（一部抜粋）は、巻末の「参考資料」に掲載した。

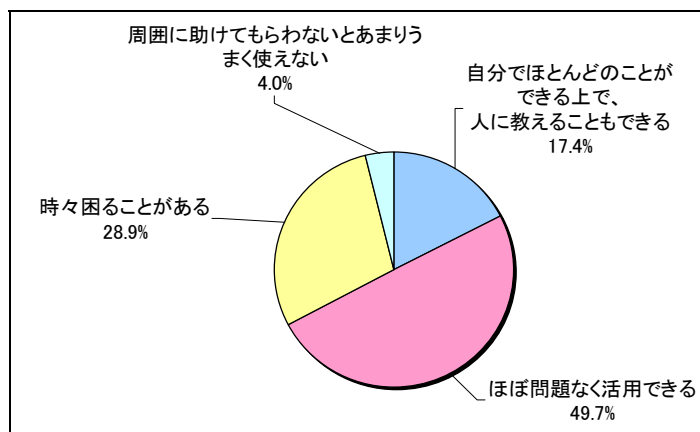
### (3) アンケートの調査結果

#### ① インターネット利用のための ICT 機器及び利用目的

##### a) 利用レベル

「自身のインターネット利用レベルをどのように評価するか」という設問に対して、「自分でほとんどのことができる上で、人に教えることもできる」と「ほぼ問題なく活用できる」の合計は 67.1%であった（図表 27）。

図表 27 自身のインターネット利用レベルをどのように評価するか



##### ◆年代別クロス集計

「自身のインターネット利用レベルをどのように評価するか」という設問に対して、大学生の 24%が「自分でほとんどのことができる上で、人に教えることもできる（平均より+6.6%）」、62%が「ほぼ問題なく活用できる（平均より+12.3%）」と答えており、他の年代と比べて、利用レベルが高い。

一方、中高生と 50 代社会人は、それぞれ 12%だけが「自分でほとんどのことができる上で、人に教えることもできる（平均より-5.4%）」と答えており、他の年代と比べて、利用レベルに自信がなく、周囲の助けが必要な人が多いという特徴がある（図表 28）。



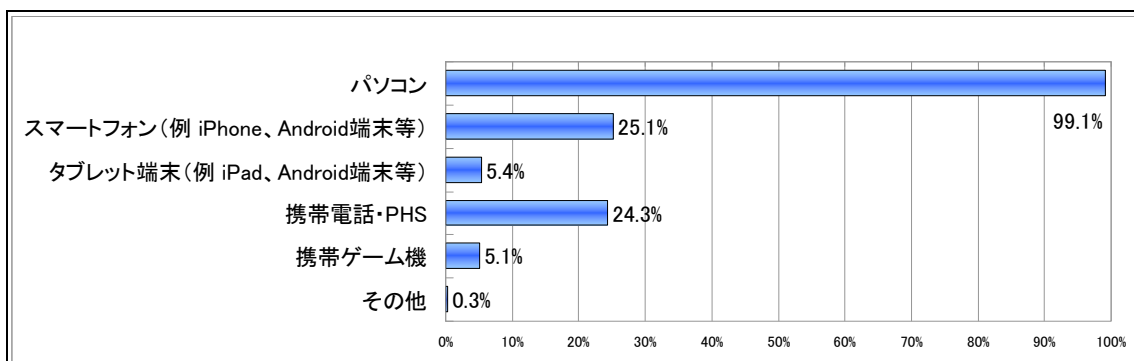
図表 28 自身のインターネット利用レベルをどのように評価するか

	全体	1	2	3	4
		えが自 る分 こと も で 可 能 な こ と を 行 う こ と と	ほ ぼ 問 題 な く 活 用 で き る	時 々 困 る こ と が あ る	周 圍 に あ ま り け て ま く ら わ え な い
全体	350	61	174	101	14
	100.0%	17.4%	49.7%	28.9%	4.0%
中高生	50	6	24	16	4
	100.0%	12.0%	48.0%	32.0%	8.0%
大学生	50	12	31	6	1
	100.0%	24.0%	62.0%	12.0%	2.0%
20代:社会人	50	9	27	11	3
	100.0%	18.0%	54.0%	22.0%	6.0%
30代:社会人	50	9	26	15	-
	100.0%	18.0%	52.0%	30.0%	-
40代:社会人	50	10	19	21	-
	100.0%	20.0%	38.0%	42.0%	-
50代:社会人	50	6	23	17	4
	100.0%	12.0%	46.0%	34.0%	8.0%
60代以上:社会人	50	9	24	15	2
	100.0%	18.0%	48.0%	30.0%	4.0%
上記以外	-	-	-	-	-

b) 操作技術（現状-1）

「インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器はどれか」という設問に対して、「パソコン 99.1%」とインターネット利用者の多くがパソコンを使用していることが分かった。次いで、「スマートフォン 25.1%」、「携帯電話・PHS 24.3%」を使用している人が多かった（図表 29）。

図表 29 インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器はどれか



◆年代別クロス集計

「インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器はどれか」という設問に対して、他の年代に比べて大学生から 20 代、30 代の社会人がスマートフォンや携帯電話・PHS でインターネットを使用することが多いという特徴がある（「スマートフォン」大学生、20 代、30 代の平均：40.7%、中高生、40 代、50 代、60 代の平均：13.5%、「携帯電話・PHS」大学生、20 代、30 代の平均：30%、中高生、40 代、50 代、60 代の平均：20%）。特に、スマートフォンは他の年代と比べて、大学生、20 代、30 代社会人に普及している（図表 30）。

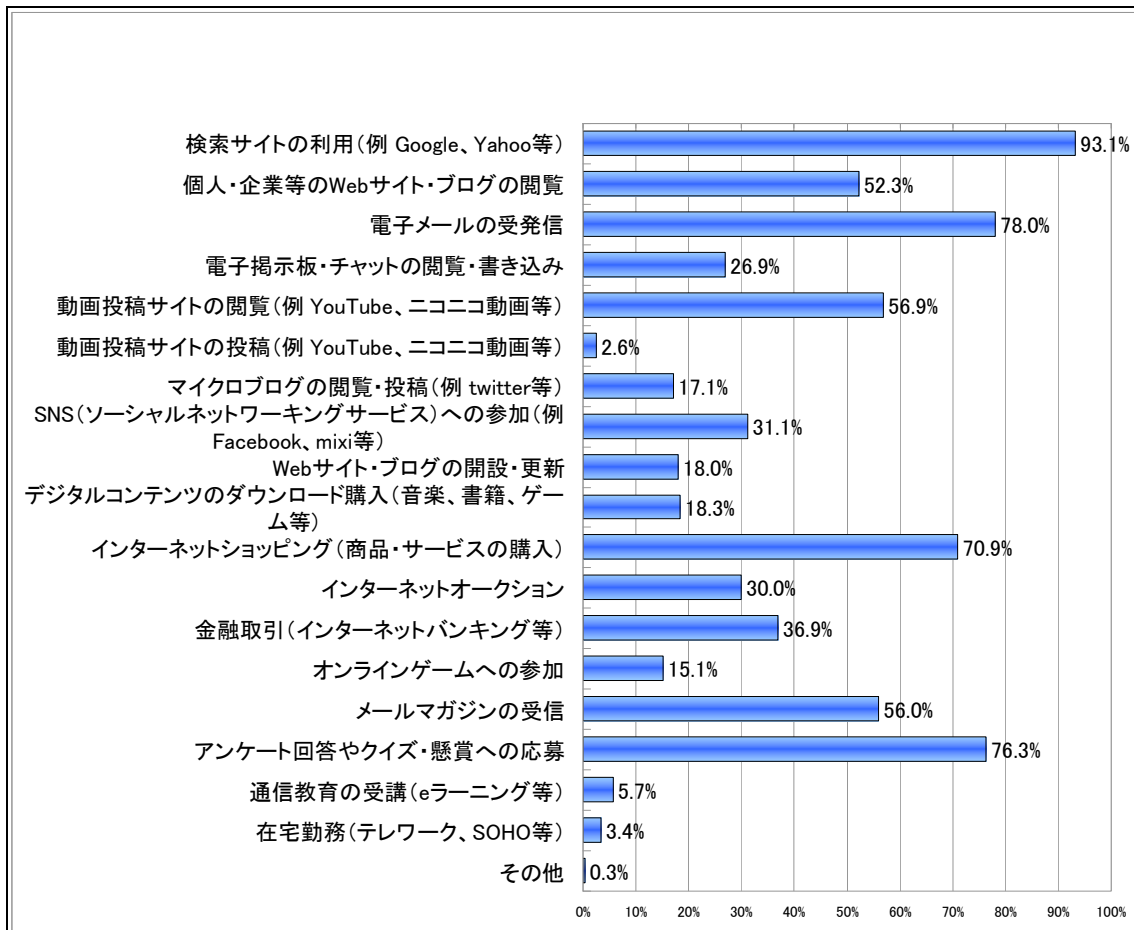
図表 30 インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器はどれか

	全体	1	2	3	4	5	6
		パソコン	Androidroid 端末等	スマートフォン（例）	タブレット端末（例）	携帯電話・PHS	携帯ゲーム機
全体	350 100.0%	347 99.1%	88 25.1%	19 5.4%	85 24.3%	18 5.1%	1 0.3%
中高生	50 100.0%	48 96.0%	9 18.0%	5 10.0%	13 26.0%	7 14.0%	-
大学生	50 100.0%	49 98.0%	21 42.0%	2 4.0%	17 34.0%	2 4.0%	1 2.0%
20代:社会人	50 100.0%	50 100.0%	22 44.0%	3 6.0%	15 30.0%	3 6.0%	-
30代:社会人	50 100.0%	50 100.0%	18 36.0%	4 8.0%	13 26.0%	5 10.0%	-
40代:社会人	50 100.0%	50 100.0%	7 14.0%	2 4.0%	8 16.0%	-	-
50代:社会人	50 100.0%	50 100.0%	8 16.0%	2 4.0%	11 22.0%	-	-
60代以上:社会人	50 100.0%	50 100.0%	3 6.0%	1 2.0%	8 16.0%	1 2.0%	-

c) 操作技術（現状-2）

「インターネットを利用して普段、主にしていることは何か」という設問に対して、「検索サイトの利用 93.1%」が一番多かった。次いで、「電子メールの送受信 78%」、「アンケート回答やクイズ・懸賞への応募 76.3%」「インターネットショッピング（商品・サービスの購入）70.9%」と続く。また、「動画投稿サイトの閲覧 56.9%」と半数以上の人が利用しているのに対して、「動画投稿サイトへの投稿」は 2.6%であり、投稿者は少ないことが分かった。「その他」の回答には、「メールマガジンの配信」などがある（図表 31）。

図表 31 インターネットを利用して普段、主にしていることは何か



◆年代別クロス集計

「インターネットを利用して普段、主にしていることは何か」という設問に対して、中高生は全体の平均を下回っている項目が多い中、「オンラインゲームへの参加」率が24%（平均より+8.9%）と高い。

大学生、20代社会人は「動画投稿サイトの閲覧」、「マイクロブログの閲覧・投稿」、「SNSへの参加」、「Webサイト・ブログの開設・更新」といった友人や芸能人の動向を探ったり、自分の日常をインターネット上で公開したりと、人とつながるための使用率が高い。それに比べ、30代から60代以上の社会人は「インターネットショッピング」、「インターネットオークション」、「金融取引」といった金銭を用いた取引の手段としてインターネットを使用する率が高い（図表 32）。

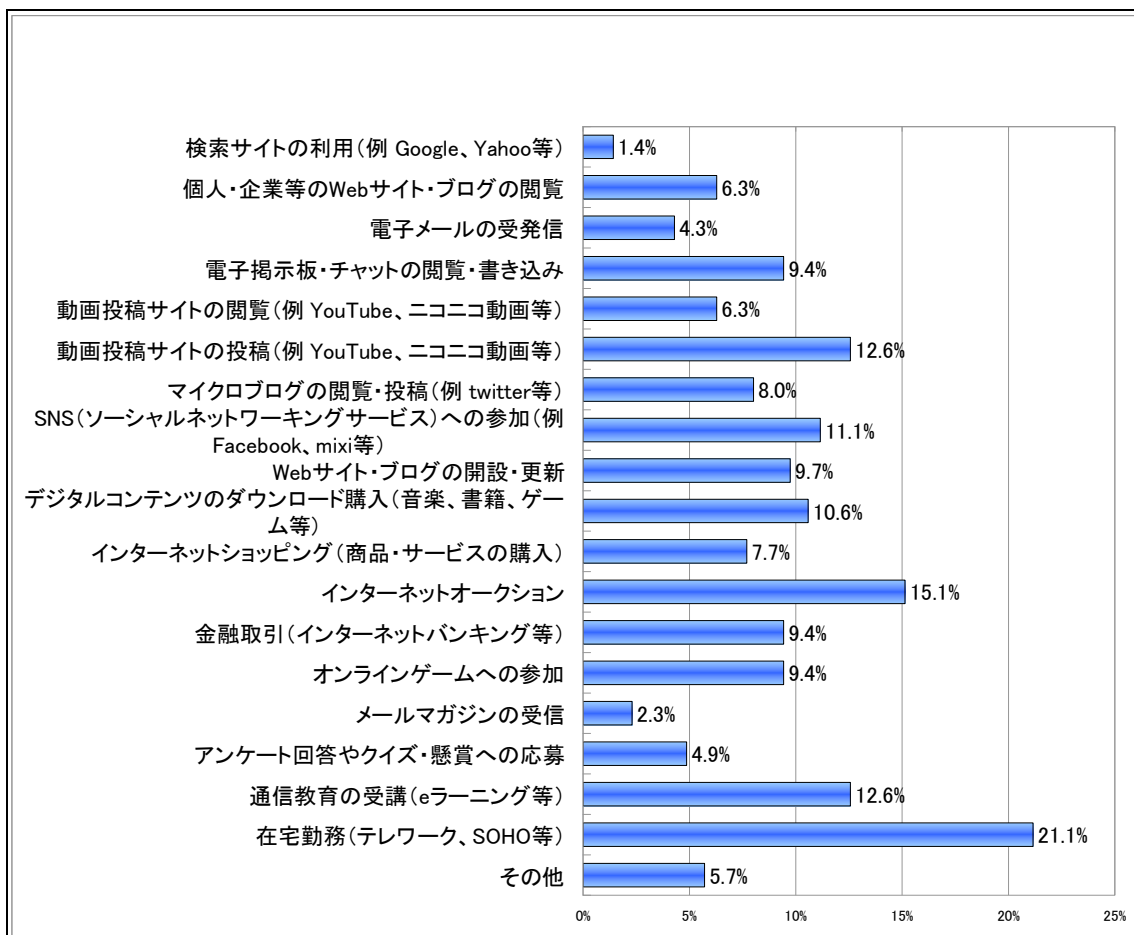
図表 32 インターネットを利用して普段、主にしていることは何か

	1 等) G o o g l e 、 Y a h o o	2 ト ・ P r o g r a m の 閲 覧	3 電 子 メ ー ル の 受 発 信	4 電 子 掲 示 板 ・ チャット の 閲 覧	5 動 画 投 稿 サ イ ト の 閲 覧 ( 例 動 画 You T u b e 、 ニ コ ニ コ 動 画 等 )	6 動 画 投 稿 サ イ ト の 投 稿 ( 例 動 画 You T u b e 、 ニ コ ニ コ 動 画 等 )	7 マイ ク ロ ブ ロ グ の 閲 覧 ・ 投 稿 ( 例 t w i t t e r 等 )	8 フ ー キ ン グ サ ー ビ ス へ の 参 加 ( 例 F a c e b o o k 、 m i x i 等 )	9 Web サ イ ト ・ ブ ロ グ の 開 設 ・ 更 新	10 デ ジ タ ル コ ン テ ン ツ の ダ ウ ン ロ ー ド 購 入 ( 音 楽 、 書 籍 、 ゲ ー ム 等 )	11 イン タ ー ネ ッ ト シ ョ ッ ピ ン グ ( 商 品 ・ サ ー ビ ス の 購 入 )	12 イン タ ー ネ ッ ト オ ー ク シ ョ ン	13 金 融 取 引 ( イン タ ー ネ ッ ト バ ン キ ン グ 等 )	14 オ ン ラ イ ン ゲ ー ム へ の 参 加	15 メ ー ル マ ガ ジ ン の 受 信	16 ア ン ケ ー ト 回 答 や ク イ ズ ・ 懸 賞 へ の 応 募	17 通 信 教 育 の 受 講 ( e - ラ ー ニ ン グ 等 )	18 在 宅 動 務 ( テ レ ワ ー ク 、 S O H O 等 )	19 そ の 他	
																				350
全体	100.0%	93.1%	52.3%	78.0%	26.9%	56.9%	2.6%	17.1%	31.1%	18.0%	18.3%	70.9%	30.0%	36.9%	15.1%	56.0%	76.3%	5.7%	3.4%	0.3%
中高生	50	43	20	21	13	30	2	3	10	7	6	17	6	4	12	12	12	5	-	-
	100.0%	86.0%	40.0%	42.0%	26.0%	60.0%	4.0%	6.0%	20.0%	14.0%	12.0%	34.0%	12.0%	8.0%	24.0%	24.0%	24.0%	10.0%	-	-
大学生	50	48	34	41	24	43	3	20	25	13	12	35	11	10	8	24	42	5	-	-
	100.0%	96.0%	68.0%	82.0%	48.0%	86.0%	6.0%	40.0%	50.0%	26.0%	24.0%	70.0%	22.0%	20.0%	16.0%	48.0%	84.0%	10.0%	-	-
20代:社会人	50	48	31	38	11	31	1	12	23	13	8	35	14	20	11	30	42	-	2	-
	100.0%	96.0%	62.0%	76.0%	22.0%	62.0%	2.0%	24.0%	46.0%	26.0%	16.0%	70.0%	28.0%	40.0%	22.0%	60.0%	84.0%	-	4.0%	-
30代:社会人	50	47	27	41	20	28	2	10	16	9	11	41	23	25	6	35	43	4	4	-
	100.0%	94.0%	54.0%	82.0%	40.0%	56.0%	4.0%	20.0%	32.0%	18.0%	22.0%	82.0%	46.0%	50.0%	12.0%	70.0%	86.0%	8.0%	8.0%	-
40代:社会人	50	47	25	42	15	28	-	9	17	9	10	36	14	29	4	33	40	2	2	-
	100.0%	94.0%	50.0%	84.0%	30.0%	56.0%	-	18.0%	34.0%	18.0%	20.0%	72.0%	28.0%	58.0%	8.0%	66.0%	80.0%	4.0%	4.0%	-
50代:社会人	50	47	22	44	5	21	-	3	10	5	9	43	21	20	5	32	45	3	3	1
	100.0%	94.0%	44.0%	88.0%	10.0%	42.0%	-	6.0%	20.0%	10.0%	18.0%	86.0%	42.0%	40.0%	10.0%	64.0%	90.0%	6.0%	6.0%	2.0%
60代以上:社会人	50	46	24	46	6	18	1	3	8	7	8	41	16	21	7	30	43	1	1	-
	100.0%	92.0%	48.0%	92.0%	12.0%	36.0%	2.0%	6.0%	16.0%	14.0%	16.0%	82.0%	32.0%	42.0%	14.0%	60.0%	86.0%	2.0%	2.0%	-

d) 操作技術（現状-3）

「インターネットを利用して今後、やってみたいことは何か」という設問に対して、「在宅勤務（テレワーク、SOHO等） 21.1%」が多かった。次いで、「インターネットオークション 15.1%」、「通信教育の受講（eラーニング等） 12.6%」と続く。「図表 31 インターネットを利用して普段、主にしていることは何か（p39）」という設問で、使用率が高かった項目である「検索サイトの利用」、「メールマガジンの受信」については、それぞれ 1.4%、2.3%と支持率が低いことが分かった。その他の回答には、「ストリーミング放送」などがある（図表 33）。

図表 33 インターネットを利用して今後、やってみたいことは何か



◆年代別クロス集計

「インターネットを利用して今後、やってみたいことは何か」という設問に対して、「在宅勤務（テレワーク、SOHO等）」を選択する 20 代社会人が 38%（平均より+16.9%）もあり、関心の高さをうかがわせる。

また、40 代社会人の 18%（平均より+5.4%）、50 代社会人の 20%（平均より+7.4%）が「通信教育の受講（eラーニング等）」に関心があり、他の年齢層と比べて高い。

中高生の 20%、大学生の 14%と若い層の「インターネットショッピング」に対する関心は高く、50代、60代以上の平均値(2%)と比べると、15%も高い。このことから、「図表 31 インターネットを利用して普段、主にしていることは何か (p39)」で、若者はつながりを求める手段としての利用が多いとあったが、30代からの社会人に多くみられる金銭を用いた取引の手段として使用したいという希望もあり、ただ若者にとっては現実的ではない使用方法だとわかる(図表 34)。

図表 34 インターネットを利用して今後、やってみたいことは何か

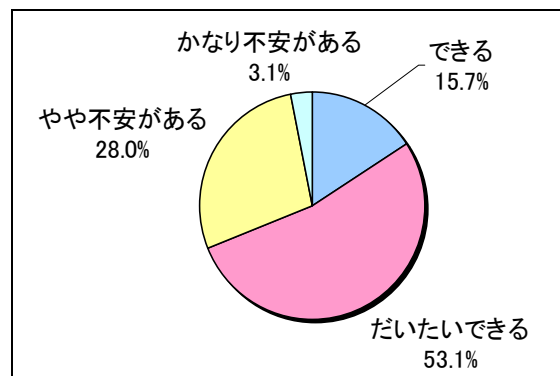
全体	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	検索サイトの利用(例: Google、Yahoo等)	個人・企業等のWebサイト・ブログの閲覧	電子メールの受発信	電子掲示板・チャットの閲覧・書き込み	動画投稿サイトの閲覧(例: YouTube、ニコニコ動画等)	動画投稿サイトの投稿(例: YouTube、ニコニコ動画等)	マイクログの閲覧・投稿(例: twitter等)	SNS(ソーシャルネットワーク)への参加(例: Facebook、mixi等)	Webサイト・ブログの開設・更新	デジタルコンテンツのダウンロード(音楽、書籍、ゲーム等)	インターネットショッピング(商品・サービスの購入)	インターネットオークション	金融取引(インターネットバンキング等)	オンラインゲームへの参加	メールマガジンの受信	アンケート回答やクイズ・懸賞への応募	通信教育の受講(eラーニング等)	在宅勤務(テレワーク、SOHO等)	その他	
全体	350	5	22	15	33	22	44	28	39	34	37	27	53	33	33	8	17	44	74	20
	100.0%	1.4%	6.3%	4.3%	9.4%	6.3%	12.6%	8.0%	11.1%	9.7%	10.6%	7.7%	15.1%	9.4%	9.4%	2.3%	4.9%	12.6%	21.1%	5.7%
中高生	50	4	2	7	5	2	8	1	9	2	9	10	5	3	13	1	7	-	2	2
	100.0%	8.0%	4.0%	14.0%	10.0%	4.0%	16.0%	2.0%	18.0%	4.0%	18.0%	20.0%	10.0%	6.0%	26.0%	2.0%	14.0%	-	4.0%	4.0%
大学生	50	-	2	2	2	-	10	4	6	5	5	7	9	6	5	-	1	8	12	3
	100.0%	-	4.0%	4.0%	4.0%	-	20.0%	8.0%	12.0%	10.0%	10.0%	14.0%	18.0%	12.0%	10.0%	-	2.0%	16.0%	24.0%	6.0%
20代:社会人	50	-	1	2	5	1	10	5	-	4	7	2	10	3	2	-	-	8	19	1
	100.0%	-	2.0%	4.0%	10.0%	2.0%	20.0%	10.0%	-	8.0%	14.0%	4.0%	20.0%	6.0%	4.0%	-	-	16.0%	38.0%	2.0%
30代:社会人	50	-	2	-	3	4	3	5	6	5	2	3	5	3	5	1	3	5	13	5
	100.0%	-	4.0%	-	6.0%	8.0%	6.0%	10.0%	12.0%	10.0%	4.0%	6.0%	10.0%	6.0%	10.0%	2.0%	6.0%	10.0%	26.0%	10.0%
40代:社会人	50	-	5	1	2	3	6	5	3	4	3	3	6	3	3	1	4	9	8	5
	100.0%	-	10.0%	2.0%	4.0%	6.0%	12.0%	10.0%	6.0%	8.0%	6.0%	6.0%	12.0%	6.0%	6.0%	2.0%	8.0%	18.0%	16.0%	10.0%
50代:社会人	50	1	7	1	4	7	4	5	7	4	2	1	11	10	1	1	1	10	8	2
	100.0%	2.0%	14.0%	2.0%	8.0%	14.0%	8.0%	10.0%	14.0%	8.0%	4.0%	2.0%	22.0%	20.0%	2.0%	2.0%	2.0%	20.0%	16.0%	4.0%
60代以上:社会人	50	-	3	2	12	5	3	3	8	10	9	1	7	5	4	4	1	4	12	2
	100.0%	-	6.0%	4.0%	24.0%	10.0%	6.0%	6.0%	16.0%	20.0%	18.0%	2.0%	14.0%	10.0%	8.0%	8.0%	2.0%	8.0%	24.0%	4.0%

## ② インターネットの利用状況と課題

### a) 検索・選択（現状）

「インターネットで必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができるか」という設問に対して、「できる」と「だいたいできる」の合計は 68.8%であった（図表 35）。

図表 35 インターネットが必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができるか



### ◆年代別クロス集計

「インターネットで必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができるか」という設問に対して、30代社会人の 38%の人が「やや不安がある」と答え、平均よりも 10%高くなっている（図表 36）。

図表 36 インターネットが必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができるか

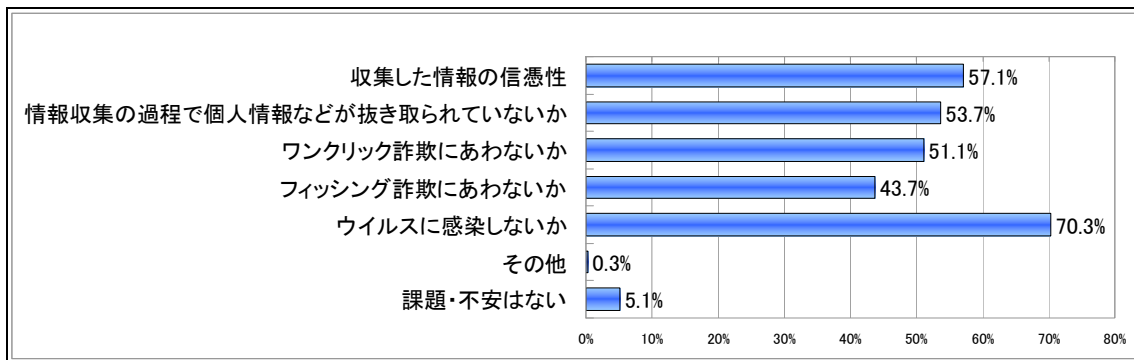
	全体	1	2	3	4
		できる	だいたいできる	やや不安がある	かなり不安がある
全体	350	55	186	98	11
	100.0%	15.7%	53.1%	28.0%	3.1%
中学生	50	4	28	14	4
	100.0%	8.0%	56.0%	28.0%	8.0%
大学生	50	11	26	12	1
	100.0%	22.0%	52.0%	24.0%	2.0%
20代:社会人	50	9	25	13	3
	100.0%	18.0%	50.0%	26.0%	6.0%
30代:社会人	50	6	25	19	-
	100.0%	12.0%	50.0%	38.0%	-
40代:社会人	50	7	22	20	1
	100.0%	14.0%	44.0%	40.0%	2.0%
50代:社会人	50	10	28	10	2
	100.0%	20.0%	56.0%	20.0%	4.0%
60代以上:社会人	50	8	32	10	-
	100.0%	16.0%	64.0%	20.0%	-



b) 検索・選択（課題）

「インターネットで情報収集する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、70.3%が「ウイルスに感染しないか」危惧していることが分かった。次いで、「収集した情報の信憑性 57.1%」、「情報収集の過程で個人情報などが抜き取られていないか 53.7%」、「ワンクリック詐欺にあわないか 51.1%」と続く（図表 37）。

図表 37 インターネット上で情報収集する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か



◆年代別クロス集計

「インターネットで情報収集する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、大学生の 68%が「収集した情報の信憑性」に不安を感じており、全体の平均値より 10.9%高い。インターネットで得た情報を元に、大学のレポートを仕上げるなどの事情が関わってきているのだろう（図表 38）。

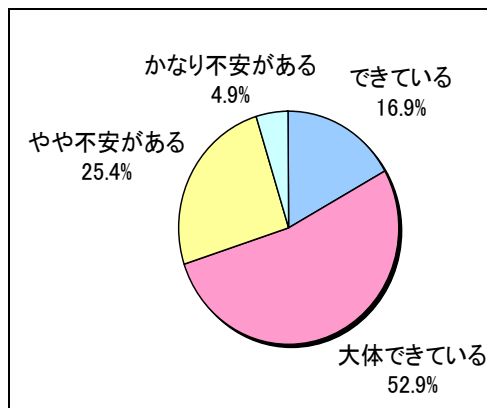
図表 38 インターネット上で情報収集する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か

	全体	1	2	3	4	5	6	7
		性収集した情報の信憑性	ら情報収集の過程で個人情報などが抜き取られていないか	あワンクリック詐欺にあわないか	あフィッシング詐欺にあわないか	いウイルスに感染しないか	その他	課題・不安はない
全体	350	200	188	179	153	246	1	18
	100.0%	57.1%	53.7%	51.1%	43.7%	70.3%	0.3%	5.1%
中高生	50	23	24	28	21	40	-	-
	100.0%	46.0%	48.0%	56.0%	42.0%	80.0%	-	-
大学生	50	34	28	19	19	34	-	2
	100.0%	68.0%	56.0%	38.0%	38.0%	68.0%	-	4.0%
20代:社会人	50	31	29	28	24	34	-	4
	100.0%	62.0%	58.0%	56.0%	48.0%	68.0%	-	8.0%
30代:社会人	50	30	26	27	27	38	-	3
	100.0%	60.0%	52.0%	54.0%	54.0%	76.0%	-	6.0%
40代:社会人	50	26	26	30	25	38	1	4
	100.0%	52.0%	52.0%	60.0%	50.0%	76.0%	2.0%	8.0%
50代:社会人	50	30	29	24	16	32	-	1
	100.0%	60.0%	58.0%	48.0%	32.0%	64.0%	-	2.0%
60代以上:社会人	50	26	26	23	21	30	-	4
	100.0%	52.0%	52.0%	46.0%	42.0%	60.0%	-	8.0%

c) 伝達・交流（現状）

「インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができているか」という設問に対して、「できている」、「大体できている」の合計は 69.8%であった（図表 39）。

図表 39 インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができているか



◆年代別クロス集計

「インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができているか」という設問に対して、大学生の 32%、30 代社会人の 34%の人が「やや不安がある」と答え、平均よりも 7~8%高くなっている（図表 40）。

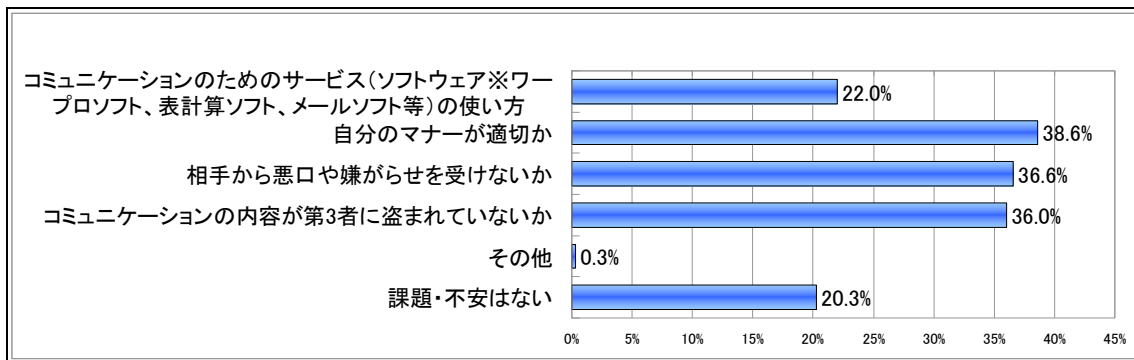
図表 40 インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができているか

	全体	1 2 3 4			
		できている	大体できている	やや不安がある	かなり不安がある
全体	350	59	185	89	17
	100.0%	16.9%	52.9%	25.4%	4.9%
中高生	50	8	29	11	2
	100.0%	16.0%	58.0%	22.0%	4.0%
大学生	50	10	23	16	1
	100.0%	20.0%	46.0%	32.0%	2.0%
20代: 社会人	50	12	24	10	4
	100.0%	24.0%	48.0%	20.0%	8.0%
30代: 社会人	50	3	29	17	1
	100.0%	6.0%	58.0%	34.0%	2.0%
40代: 社会人	50	12	22	13	3
	100.0%	24.0%	44.0%	26.0%	6.0%
50代: 社会人	50	9	25	13	3
	100.0%	18.0%	50.0%	26.0%	6.0%
60代以上: 社会人	50	5	33	9	3
	100.0%	10.0%	66.0%	18.0%	6.0%

d) 伝達・交流（課題）

「インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、「自分のマナーが適切か」という回答が 38.6%と多かった。次いで、「相手からの悪口や嫌がらせを受けないか 36.6%」、「コミュニケーションの内容が第三者に盗まれていないか 36%」と続く（図表 41）。

図表 41 インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か



◆年代別クロス集計

「インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、中高生 54%（平均より+17.4%）、大学生 42%（平均より 5.4%）、20 代社会人 44%（平均より+7.4%）、30 代社会人（平均より+9.4%）と、若い層が「相手から悪口や嫌がらせを受けないか」、不安に感じている割合が高い。つながりを求める手段としてインターネットを使っている反面、こういった問題も懸念されるのだろうか（図表 42）。

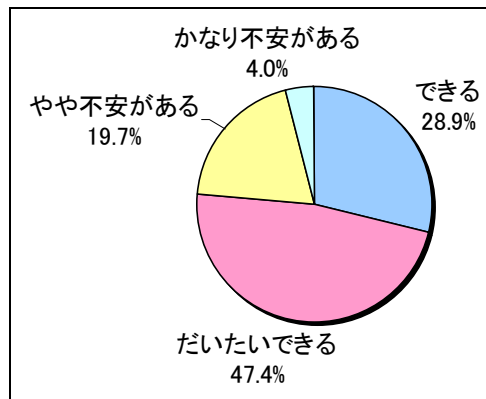
図表 42 インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か

	1 ト、メ ール ソフ ト等 の使 い方	2 自 分 の マ ナ ー が 適 切 か	3 相 手 か ら 悪 口 や 嫌 が ら せ を 受 け な い か	4 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン の 内 容 が 第 3 者 に 盗 ま れ て い な い か	5 そ の 他	6 課 題 ・ 不 安 は な い	
<b>全体</b>	350 100.0%	77 22.0%	135 38.6%	128 36.6%	126 36.0%	1 0.3%	71 20.3%
中高生	50 100.0%	12 24.0%	20 40.0%	27 54.0%	14 28.0%	-	11 22.0%
大学生	50 100.0%	13 26.0%	26 52.0%	21 42.0%	23 46.0%	-	3 6.0%
20代: 社会人	50 100.0%	9 18.0%	25 50.0%	22 44.0%	19 38.0%	-	6 12.0%
30代: 社会人	50 100.0%	9 18.0%	20 40.0%	23 46.0%	17 34.0%	-	11 22.0%
40代: 社会人	50 100.0%	8 16.0%	21 42.0%	12 24.0%	12 24.0%	-	15 30.0%
50代: 社会人	50 100.0%	16 32.0%	14 28.0%	14 28.0%	18 36.0%	1 2.0%	11 22.0%
60代以上: 社会人	50 100.0%	10 20.0%	9 18.0%	9 18.0%	23 46.0%	-	14 28.0%

e) 編集・表現（現状）

「インターネットを使用する上で、ルールに沿った行動ができるか」という設問に対して、「できる」と「だいたいできる」の合計は76.3%である（図表 43）。

図表 43 インターネットを使用する上で、ルールに沿った行動ができるか



◆年代別クロス集計

「インターネットを使用する上で、ルールに沿った行動ができるか」という設問に対して、中高生の30%の人が「やや不安がある」と答え、平均よりも10.3%高くなっている（図表44）。

図表 44 インターネットを使用する上で、ルールに沿った行動ができるか

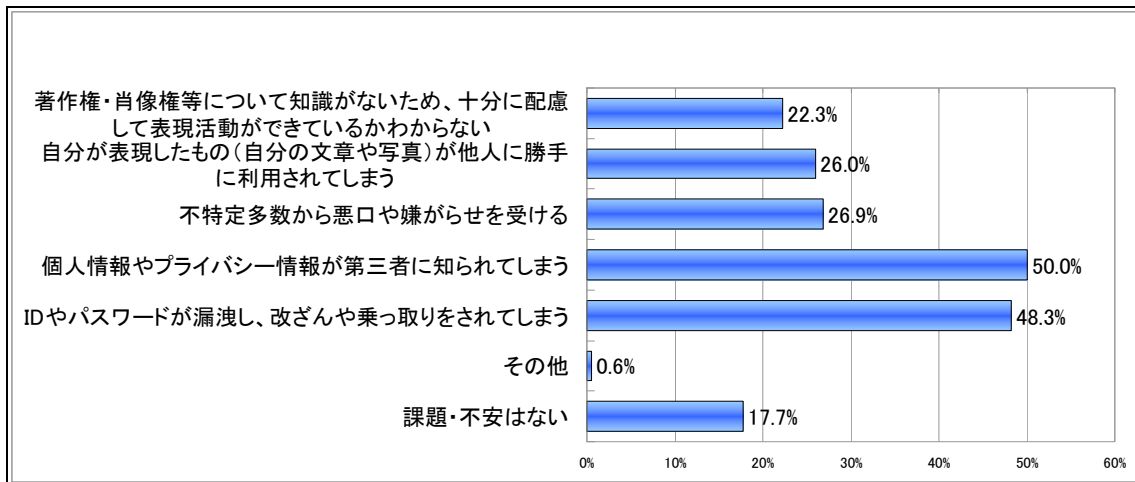
	全体	1 できる	2 だいたい たい できる	3 やや 不安 がある	4 かなり 不安 がある
全体	350	101	166	69	14
	100.0%	28.9%	47.4%	19.7%	4.0%
中高生	50	14	19	15	2
	100.0%	28.0%	38.0%	30.0%	4.0%
大学生	50	15	25	9	1
	100.0%	30.0%	50.0%	18.0%	2.0%
20代: 社会人	50	17	23	8	2
	100.0%	34.0%	46.0%	16.0%	4.0%
30代: 社会人	50	7	34	8	1
	100.0%	14.0%	68.0%	16.0%	2.0%
40代: 社会人	50	19	17	11	3
	100.0%	38.0%	34.0%	22.0%	6.0%
50代: 社会人	50	13	22	12	3
	100.0%	26.0%	44.0%	24.0%	6.0%
60代以上: 社会人	50	16	26	6	2
	100.0%	32.0%	52.0%	12.0%	4.0%

f) 編集・表現（課題）

「インターネットで不特定多数に情報発信する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、「個人情報やプライバシー情報が第三者に知られてしまう 50%」と「ID パスワードが漏洩し、改ざんや乗っ取りをされてしまう 48.3%」

という回答が多かった。「その他」の回答には、「自分が表現したことで他者が不愉快にならないか」などがある（図表 45）。

**図表 45 インターネットで不特定多数に情報発信する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か**



◆年代別クロス集計

「インターネットで不特定多数に情報発信する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、「課題・不安はない」と答えた中高年（40代、50代、60代以上）の社会人の平均は22%で、若年層（中高生、大学生、20代社会人）の平均は12.7%だった。若年層は中高年に比べ、プライバシーの問題や悪口や嫌がらせを受ける問題について、不安に感じているという特徴がある（図表 46）。

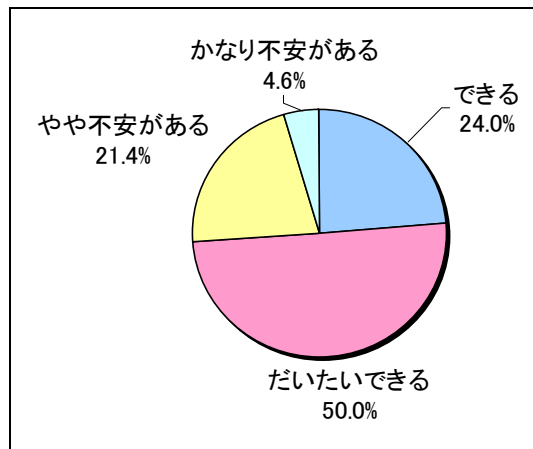
図表 46 インターネット上不特定多数に情報発信する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か

	1	2	3	4	5	6	7
全体	でききため、十分な配慮がない	著作権・肖像権等に侵害している	写真（本人）が勝手に他人の手に利用されている	不特定多数から悪口や嫌がらせを受	個人情報やプライバシー情報が第三者に知られてしまう	IDやパスワードが漏洩し、改ざん	課題・不安はない
全体	350	78	91	94	175	169	62
	100.0%	22.3%	26.0%	26.9%	50.0%	48.3%	17.7%
中高生	50	7	15	22	28	17	7
	100.0%	14.0%	30.0%	44.0%	56.0%	34.0%	14.0%
大学生	50	16	13	13	27	29	5
	100.0%	32.0%	26.0%	26.0%	54.0%	58.0%	10.0%
20代：社会人	50	13	15	12	28	28	7
	100.0%	26.0%	30.0%	24.0%	56.0%	56.0%	14.0%
30代：社会人	50	13	13	17	24	26	10
	100.0%	26.0%	26.0%	34.0%	48.0%	52.0%	20.0%
40代：社会人	50	12	10	12	22	23	13
	100.0%	24.0%	20.0%	24.0%	44.0%	46.0%	26.0%
50代：社会人	50	9	9	10	22	23	8
	100.0%	18.0%	18.0%	20.0%	44.0%	46.0%	16.0%
60代以上：社会人	50	8	16	8	24	23	12
	100.0%	16.0%	32.0%	16.0%	48.0%	46.0%	24.0%

g) 消費・売買（現状）

「インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができるか」という設問に対して、「できる」と「だいたいできる」の合計は74%であった（図表 47）。

図表 47 インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができるか



◆年代別クロス集計

「インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができるか」という設問に対して、「やや不安がある」と「かなり不安がある」の中高生の合計は、48%にのぼる。全体の平均と比べると22%も高く、他の年齢層と比べてインターネットで商品やサービスを購入する機会が少ないといえる（図表 48）。

図表 48 インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができるか

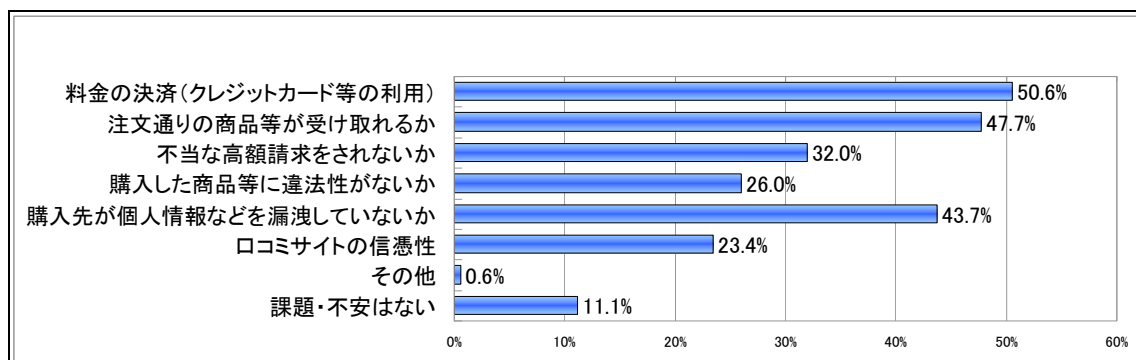
	全体	1 できる	2 だいたい できる	3 やや 不安が ある	4 かなり 不安が ある
全体	350	84	175	75	16
	100.0%	24.0%	50.0%	21.4%	4.6%
中高生	50	6	20	18	6
	100.0%	12.0%	40.0%	36.0%	12.0%
大学生	50	18	17	12	3
	100.0%	36.0%	34.0%	24.0%	6.0%
20代: 社会人	50	14	25	10	1
	100.0%	28.0%	50.0%	20.0%	2.0%
30代: 社会人	50	9	33	8	-
	100.0%	18.0%	66.0%	16.0%	-
40代: 社会人	50	11	25	12	2
	100.0%	22.0%	50.0%	24.0%	4.0%
50代: 社会人	50	16	25	7	2
	100.0%	32.0%	50.0%	14.0%	4.0%
60代以上: 社会人	50	10	30	8	2
	100.0%	20.0%	60.0%	16.0%	4.0%

h) 消費・売買（課題）

「インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、「料金の決済（クレジットカード等の利用）」が50.6%で最も多かった。次いで、「注文通りの商品等が受け取れるか 47.7%」、「購入先が個人情報などを漏洩していないか 43.7%」と続く（図表 49）。



図表 49 インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か



◆年代別クロス集計

「インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か」という設問に対して、20代社会人は「料金の決済（クレジットカード等の利用） 58%」（平均より+7.4%）「購入した商品等に違法性がないか 32%」（平均より+6%）「購入先が個人情報などを漏洩していないか 54%」（平均より+10.3%）「口コミサイトの信憑性 30%」（平均より6.6%）と、4つの項目において、平均を上回っており、他の世代と比べて課題・不安に感じていることが多い。

図表 50 インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じている（感じていた）ことは何か

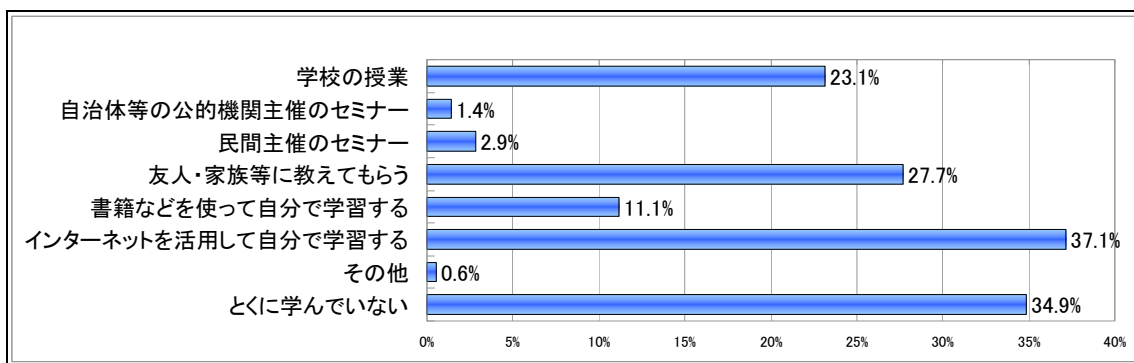
	1 クレジットカード等の決済（利用）	2 注文通りの商品等が受け取れるか	3 不当な高額請求をされないか	4 購入した商品等に違法性がないか	5 購入先が個人情報を漏洩していないか	6 口コミサイトの信憑性	7 その他	8 課題・不安はない	
全体	350	177	167	112	91	153	82	2	39
	100.0%	50.6%	47.7%	32.0%	26.0%	43.7%	23.4%	0.6%	11.1%
中高生	50	21	28	25	16	17	13	-	2
	100.0%	42.0%	56.0%	50.0%	32.0%	34.0%	26.0%	-	4.0%
大学生	50	31	23	11	11	21	13	-	4
	100.0%	62.0%	46.0%	22.0%	22.0%	42.0%	26.0%	-	8.0%
20代:社会人	50	29	18	18	16	27	15	-	5
	100.0%	58.0%	36.0%	36.0%	32.0%	54.0%	30.0%	-	10.0%
30代:社会人	50	21	22	17	13	22	12	1	6
	100.0%	42.0%	44.0%	34.0%	26.0%	44.0%	24.0%	2.0%	12.0%
40代:社会人	50	28	24	17	11	21	11	1	9
	100.0%	56.0%	48.0%	34.0%	22.0%	42.0%	22.0%	2.0%	18.0%
50代:社会人	50	24	22	11	11	24	8	-	6
	100.0%	48.0%	44.0%	22.0%	22.0%	48.0%	16.0%	-	12.0%
60代以上:社会人	50	23	30	13	13	21	10	-	7
	100.0%	46.0%	60.0%	26.0%	26.0%	42.0%	20.0%	-	14.0%

### ③ ICT リテラシーの学習状況

#### a) 学習状況（現状）

「これまで、ICT リテラシーをどのような方法で学んできたか」という設問に対して、「インターネットを活用して自分で学習する」と答えた人が、37.1%と最も多かった。次いで、「とくに学んでいない 34.9%」、「友人・家族等に教えてもらう 27.7%」、「学校の授業 23.1%」と続く（図表 51）。

図表 51 これまで、ICT リテラシーをどのような方法で学んできたか



注：その他：「会社の講習」等

#### ◆年代別クロス集計

「これまで、ICT リテラシーをどのような方法で学んできたか」という設問に対して、中高生の48%（平均より+24.9%）、大学生の72%（平均より+48.9%）が「学校の授業」と答えている。一方で、20代からの社会人は「とくに学んでいない」という答えが増え、中高生、大学生の平均と比べると、27.8%も異なる（図表 52）。

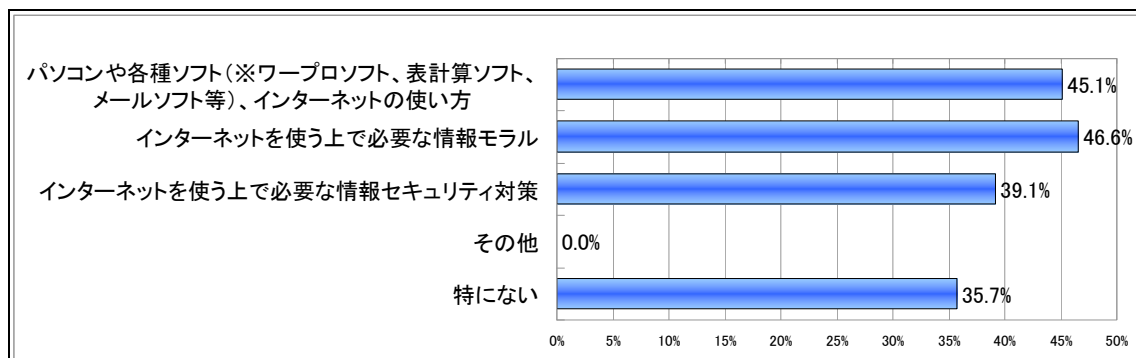
図表 52 これまで、ICT リテラシーをどのような方法で学んできたか

	全体	1	2	3	4	5	6	7	8
		学校の授業	自治体等の公的機関主催のセミナー	民間主催のセミナー	友人・家族等に教えてもらう	書籍などを使って自分で学習する	インターネットを活用して自分で学習する	その他	とくに学んでいない
全体	350	81	5	10	97	39	130	2	122
	100.0%	23.1%	1.4%	2.9%	27.7%	11.1%	37.1%	0.6%	34.9%
中高生	50	24	2	1	29	2	14	-	9
	100.0%	48.0%	4.0%	2.0%	58.0%	4.0%	28.0%	-	18.0%
大学生	50	36	-	1	10	4	23	-	6
	100.0%	72.0%	-	2.0%	20.0%	8.0%	46.0%	-	12.0%
20代：社会人	50	15	-	1	11	1	17	1	20
	100.0%	30.0%	-	2.0%	22.0%	2.0%	34.0%	2.0%	40.0%
30代：社会人	50	5	-	1	7	5	20	-	23
	100.0%	10.0%	-	2.0%	14.0%	10.0%	40.0%	-	46.0%
40代：社会人	50	1	1	1	15	12	15	-	25
	100.0%	2.0%	2.0%	2.0%	30.0%	24.0%	30.0%	-	50.0%
50代：社会人	50	-	-	2	11	8	22	-	18
	100.0%	-	-	4.0%	22.0%	16.0%	44.0%	-	36.0%
60代以上：社会人	50	-	2	3	14	7	19	1	21
	100.0%	-	4.0%	6.0%	28.0%	14.0%	38.0%	2.0%	42.0%

b) 学習内容（現状）

「これまで、ICT リテラシーの学習として、どのような内容を学んできたか」という設問に対して、「インターネットを使う上で必要な情報モラル」と答えた人が 46.6%と一番多かった。次いで「パソコンや各種ソフトの、インターネットの使い方 45.1%」、「インターネットを使う上で必要な情報セキュリティ対策 39.1%」と続く（図表 53）。

図表 53 これまで、ICT リテラシーの学習として、どのような内容を学んできたか



◆年代別クロス集計

「これまで、ICT リテラシーの学習として、どのような内容を学んできたか」という設問の回答を年代別に見ると、20代社会人を境に傾向の異なりがみえる。中高生、大学生は「パソコンや各種ソフト、インターネットの使い方」、「インターネットを使う上で必要な情報モラル」を ICT リテラシーの学習内容として習ってきている。それに対し、30代、40代、50代、60代以上の社会人は、「特にない」という答えが多く、具体的に授業を受けたか、受けていないかで ICT リテラシーと聞いて思いつく内容についての違いがみてとれる（図表 54）。

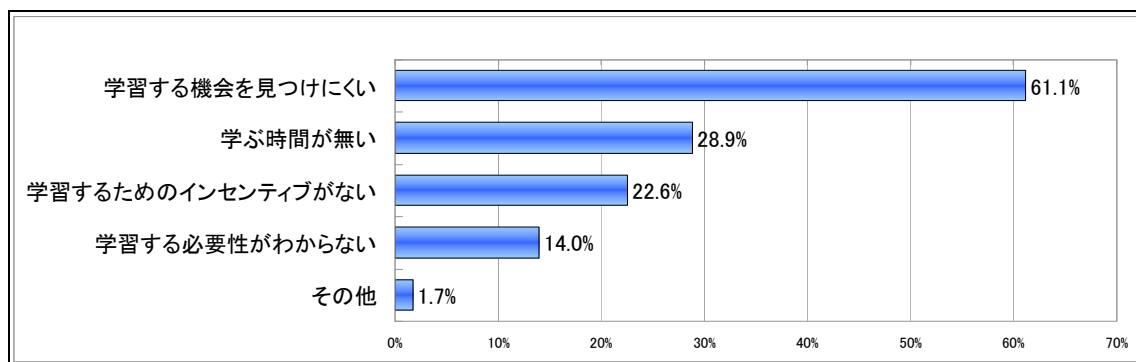
図表 54 これまで、ICT リテラシーの学習として、どのような内容を学んできたか

	全体	1	2	3	4	5
		パソコン、インターネットの使い方	パソコン、タブレット、スマートフォン等の利用	インターネットを利用する上で必要な情報	インターネットを利用する上で必要な情報	その他
全体	350	158	163	137	-	125
	100.0%	45.1%	46.6%	39.1%	-	35.7%
中高生	50	28	32	22	-	10
	100.0%	56.0%	64.0%	44.0%	-	20.0%
大学生	50	33	35	20	-	8
	100.0%	66.0%	70.0%	40.0%	-	16.0%
20代: 社会人	50	24	25	18	-	18
	100.0%	48.0%	50.0%	36.0%	-	36.0%
30代: 社会人	50	20	17	17	-	23
	100.0%	40.0%	34.0%	34.0%	-	46.0%
40代: 社会人	50	13	19	18	-	27
	100.0%	26.0%	38.0%	36.0%	-	54.0%
50代: 社会人	50	18	22	22	-	21
	100.0%	36.0%	44.0%	44.0%	-	42.0%
60代以上: 社会人	50	22	13	20	-	18
	100.0%	44.0%	26.0%	40.0%	-	36.0%

c) 学習状況（課題）

「ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか」という設問に対して、「学習する機会を見つけにくい」と答えた人が61.1%と圧倒的に多かった。次いで「学ぶ時間が無い 28.9%」、「学習するためのインセンティブがない 22.6%」と続く（図表 55）。

図表 55 ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか



注：その他：「何から学んだらよいかわからない」、「すぐに知識が古くなってしまう」等

◆年代別クロス集計

「ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか」という設問の答えを年代別にみると、30代社会人からの学校の授業であまり習わなかった年齢層は「学習する必要性がわからない」と答えた人が17.5%で、中高生、大学生の平均7%と比べると10.5%も多い（図表56）。

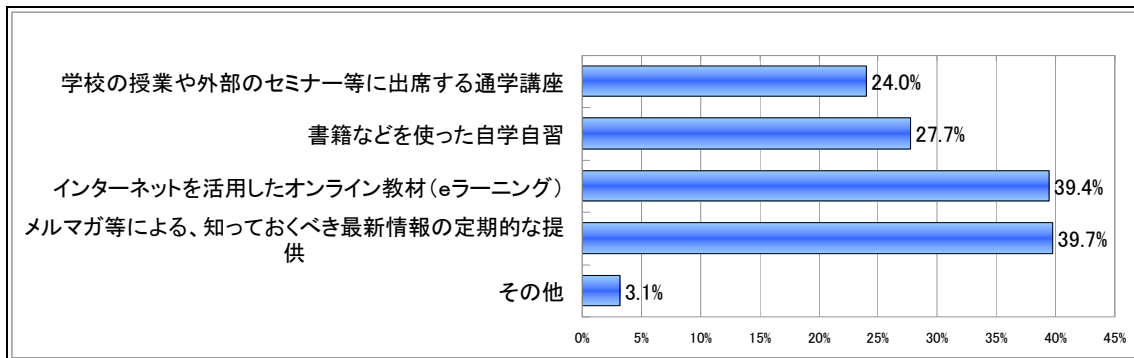
図表 56 ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか

	全体	1	2	3	4	5
		け学に習くすいる機会を見つ	学ぶ時間が無い	セ学習するイブためのないイン	か学習する必要性がわ	その他
全体	350	214	101	79	49	6
	100.0%	61.1%	28.9%	22.6%	14.0%	1.7%
中高生	50	31	18	9	3	-
	100.0%	62.0%	36.0%	18.0%	6.0%	-
大学生	50	38	16	15	4	-
	100.0%	76.0%	32.0%	30.0%	8.0%	-
20代:社会人	50	32	15	8	7	1
	100.0%	64.0%	30.0%	16.0%	14.0%	2.0%
30代:社会人	50	30	13	10	8	1
	100.0%	60.0%	26.0%	20.0%	16.0%	2.0%
40代:社会人	50	26	15	10	10	3
	100.0%	52.0%	30.0%	20.0%	20.0%	6.0%
50代:社会人	50	25	13	13	8	1
	100.0%	50.0%	26.0%	26.0%	16.0%	2.0%
60代以上:社会人	50	32	11	14	9	-
	100.0%	64.0%	22.0%	28.0%	18.0%	-

d) 学習方法（希望）

「今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか」という設問に対して、「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供 39.7%」と「インターネットを活用したオンライン教材（eラーニング） 39.4%」という回答が得られた（図表57）。

図表 57 今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか



◆年代別クロス集計

「今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか」という設問の回答を年代別に見ると、中高生や大学生、20代社会人の若年層は「学校の授業や外部のセミナー等に出席する通学講座」、「書籍などを使った自学自習」と ICT リテラシーを人や本を通じて学ぶ方法を好み、一方、50代と60代以上の社会人は「インターネットを活用したオンライン教材(eラーニング)」、「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供」と ICT リテラシーをインターネット上で学ぶ方法を好む傾向にあると思われる(図表 58)。

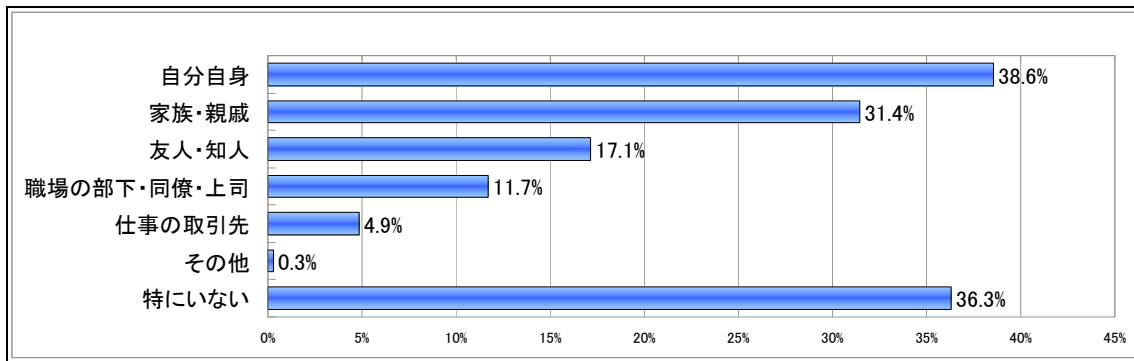
図表 58 今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか

	全体	1	2	3	4	5
		るセ学 通ミ校 学ナの 講―授 座等業 にや 出外 席部 すの	学書 自籍 習な どを 使っ た自	材用イ へしん eたタ ラオ― ンネ ニラッ ンイト グンを ―教活	情知メ 報っル のてマ 定おガ 期く等 べに なきよ る最新 、	そ の 他
全体	350 100.0%	84 24.0%	97 27.7%	138 39.4%	139 39.7%	11 3.1%
中高生	50 100.0%	24 48.0%	7 14.0%	18 36.0%	12 24.0%	1 2.0%
大学生	50 100.0%	24 48.0%	18 36.0%	21 42.0%	14 28.0%	—
20代:社会人	50 100.0%	10 20.0%	17 34.0%	17 34.0%	19 38.0%	1 2.0%
30代:社会人	50 100.0%	6 12.0%	16 32.0%	21 42.0%	22 44.0%	2 4.0%
40代:社会人	50 100.0%	11 22.0%	16 32.0%	15 30.0%	21 42.0%	3 6.0%
50代:社会人	50 100.0%	6 12.0%	8 16.0%	20 40.0%	28 56.0%	2 4.0%
60代以上:社会人	50 100.0%	3 6.0%	15 30.0%	26 52.0%	23 46.0%	2 4.0%

e) 学習対象

「自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方」という設問に対して、自分自身という回答が 38.6%と最も多かった。次いで、「特にいない 36.8%」、「家族・親戚 31.4%」、「友人・知人 17.1%」と続く（図表 59）。

図表 59 自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方



◆年代別クロス集計

「自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方」という設問に対して、中高生の 30%（平均より+12.9%）、大学生の 28%（平均より+10.9%）が「友人・知人」と答えている。おそらく同年代の友人・知人とのコミュニケーションが大半だと考えられるため、世代間でもリテラシーの差があることが考えられる。

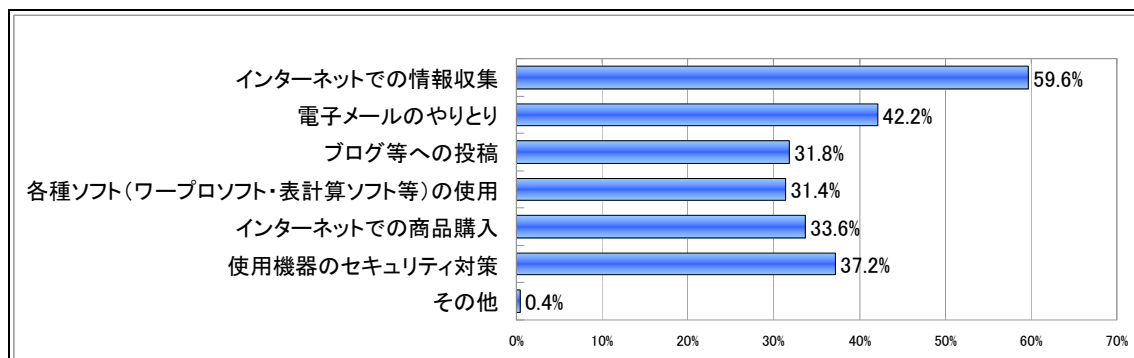
図表 60 自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方

	全体	1	2	3	4	5	6	7
		自分自身	家族・親戚	友人・知人	職場の部下・同僚・上司	仕事の取引先	その他	特にないない
全体	350	135	110	60	41	17	1	127
	100.0%	38.6%	31.4%	17.1%	11.7%	4.9%	0.3%	36.3%
中高生	50	20	16	15	4	-	-	17
	100.0%	40.0%	32.0%	30.0%	8.0%	-	-	34.0%
大学生	50	17	18	14	2	-	-	16
	100.0%	34.0%	36.0%	28.0%	4.0%	-	-	32.0%
20代: 社会人	50	17	22	7	7	3	-	13
	100.0%	34.0%	44.0%	14.0%	14.0%	6.0%	-	26.0%
30代: 社会人	50	25	12	6	9	2	-	19
	100.0%	50.0%	24.0%	12.0%	18.0%	4.0%	-	38.0%
40代: 社会人	50	19	19	7	9	2	1	19
	100.0%	38.0%	38.0%	14.0%	18.0%	4.0%	2.0%	38.0%
50代: 社会人	50	18	15	3	4	5	-	20
	100.0%	36.0%	30.0%	6.0%	8.0%	10.0%	-	40.0%
60代以上: 社会人	50	19	8	8	6	5	-	23
	100.0%	38.0%	16.0%	16.0%	12.0%	10.0%	-	46.0%

f) 学習対象（詳細）

「ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況はいつか」という設問に対して、「インターネットでの情報収集」と答えた人が 59.6%と最も多かった。次いで、「電子メールのやりとり 42.2%」、「使用機器のセキュリティ対策 37.2%」と続く。その他の回答として、「インターネット上での情報発信」、「ICT 機器の操作」、「SNS の利用」などがある（図表 61）。

図表 61 ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況はいつか



◆年代別クロス集計

「ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況はいつか」という設問の回答を年代別に見ると、40 代社会人が全体的にリテラシー向上の必要性を、様々な場面に見出していることがわかる（平均値と比べると+13.6%）。逆に、中高生と大学生の平均値と 40 代男性を比べると、13.2%低く、中高生や大学生は ICT リテラシーを向上した方がよいと感じる状況は少ないといえる（図表 62）。

図表 62 ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況はいつか

	1 情報 収集 ネット での	2 り電 子メ ールの やりと	3 ブ ログ 等への 投稿	4 フロ ソ ト等 の使 用	5 各 種 ソフト （ワー プロ ソフト ・表 計算 ソフト ）	6 商 品 購 入 ネット での	7 テ イ 対 策 の セ キ ユ リ	7 そ の 他
全体	223	133	94	71	70	75	83	1
	100.0%	59.6%	42.2%	31.8%	31.4%	33.6%	37.2%	0.4%
中高生	33	20	12	12	8	8	8	-
	100.0%	60.6%	36.4%	36.4%	24.2%	24.2%	24.2%	-
大学生	34	20	10	12	9	9	9	-
	100.0%	58.8%	29.4%	35.3%	26.5%	26.5%	26.5%	-
20代:社会人	37	21	14	7	12	15	16	-
	100.0%	56.8%	37.8%	18.9%	32.4%	40.5%	43.2%	-
30代:社会人	31	19	13	13	11	11	8	1
	100.0%	61.3%	41.9%	41.9%	35.5%	35.5%	25.8%	3.2%
40代:社会人	31	21	16	12	10	13	16	-
	100.0%	67.7%	51.6%	38.7%	32.3%	41.9%	51.6%	-
50代:社会人	30	18	17	9	10	11	16	-
	100.0%	60.0%	56.7%	30.0%	33.3%	36.7%	53.3%	-
60代以上:社会人	27	14	12	6	10	8	10	-
	100.0%	51.9%	44.4%	22.2%	37.0%	29.6%	37.0%	-

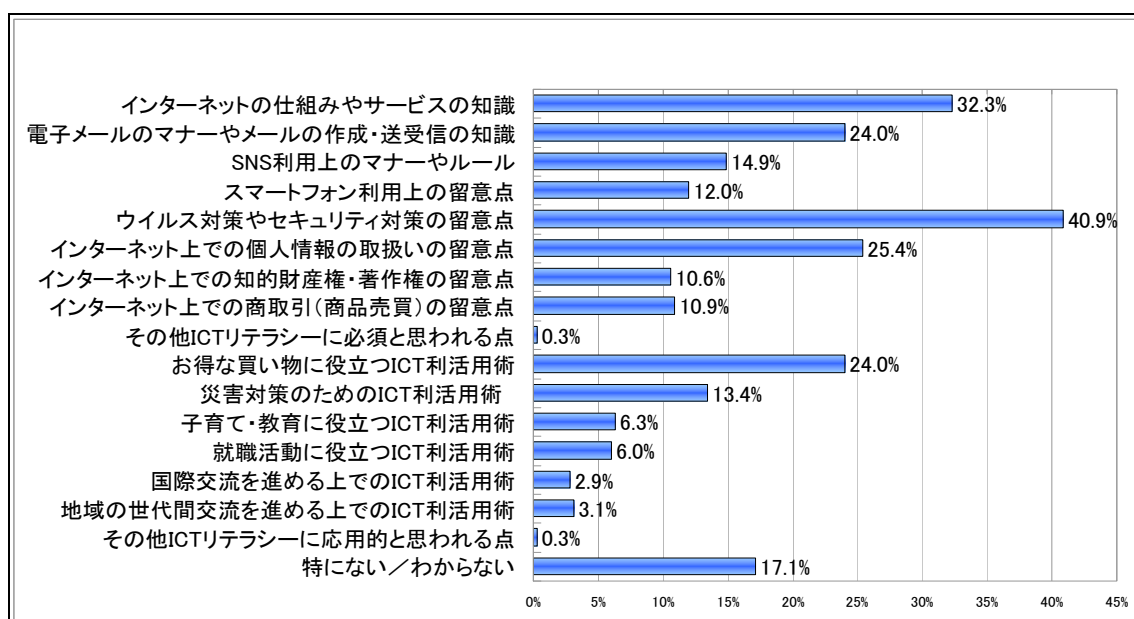


#### ④ eラーニング教材の利用意向

##### a) 関心コンテンツ

「ICT リテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は何か」という設問に対して、「ウイルス対策やセキュリティ対策の留意点」が 40.9%と最も多かった。次いで、「インターネットの仕組みやサービスの知識 32.3%」、「インターネット上での個人情報の取扱いの留意点 25.4%」と続く（図表 63）。

図表 63 ICT リテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は何か



##### ◆年代別クロス集計

「ICT リテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は何か」という設問の回答を年代別に見ると、「お得な買い物に役立つ ICT 利活用術」を学んでみたいという 50 代社会人が 30%（平均より +6%）、60 代以上の社会人が 34%（平均より +10%）と多いことがわかる（図表 64）。

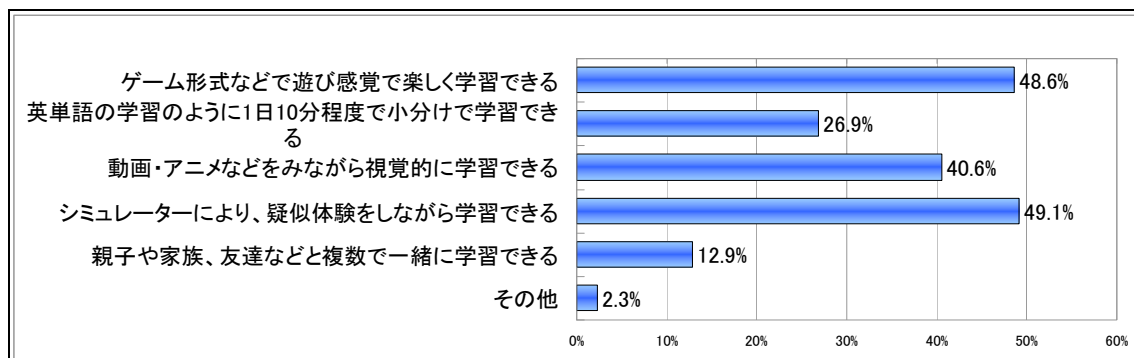
図表 64 ICTリテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は何か

	全体	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		識サトイン ののビ仕 組タ のみネ 知やッ	受ルマ電 信のナ子 の作メ 成や 識・メル 送の	ルのS  マN  ルナS  利 や用上	意ンス 点利マ 用 上 上のフ 留オ	意テやウ 点イセイ 対キル 策ユス のリス 留策	の情ト 留報上 意ので 点取の 扱個 い人	権財ト の産上 留権で 意・の 点著知 作の	買引ト ~(上 の商で 品 上 意売商 点取	る必リそ 点須テの とラ他 思シI わ C れにT	術Iにお C役得 T立な 利つ 活用	活め災 用の害 術I対 C策 Tの 利た	術Iに子 C役育 T立て 利つ・ 活用 教 育	活立就 用つ職 術I活 C動 Tに 利役	術Iめ国 Cる際 T上交 利で流 活のを 用を進	利上で地 活用の交 術Iを流 Cを進世 Tの代 間	れ応リそ る用のテ 点点的 とラ他 思 I わ C にT	か特 らに ない ／ わ
全体	350	113	84	52	42	143	89	37	38	1	84	47	22	21	10	11	1	60
	100.0%	32.3%	24.0%	14.9%	12.0%	40.9%	25.4%	10.6%	10.9%	0.3%	24.0%	13.4%	6.3%	6.0%	2.9%	3.1%	0.3%	17.1%
中高生	50	15	11	11	5	17	17	7	3	-	9	4	3	4	-	2	-	9
	100.0%	30.0%	22.0%	22.0%	10.0%	34.0%	34.0%	14.0%	6.0%	-	18.0%	8.0%	6.0%	8.0%	-	4.0%	-	18.0%
大学生	50	13	11	15	5	18	13	6	6	-	7	7	3	8	1	1	1	9
	100.0%	26.0%	22.0%	30.0%	10.0%	36.0%	26.0%	12.0%	12.0%	-	14.0%	14.0%	6.0%	16.0%	2.0%	2.0%	2.0%	18.0%
20代:社会人	50	16	6	5	10	25	16	3	2	-	15	6	6	3	1	1	-	9
	100.0%	32.0%	12.0%	10.0%	20.0%	50.0%	32.0%	6.0%	4.0%	-	30.0%	12.0%	12.0%	6.0%	2.0%	2.0%	-	18.0%
30代:社会人	50	15	14	6	5	26	13	4	4	1	11	7	5	3	4	1	-	6
	100.0%	30.0%	28.0%	12.0%	10.0%	52.0%	26.0%	8.0%	8.0%	2.0%	22.0%	14.0%	10.0%	6.0%	8.0%	2.0%	-	12.0%
40代:社会人	50	19	11	3	5	19	15	4	4	-	10	10	4	1	1	1	-	10
	100.0%	38.0%	22.0%	6.0%	10.0%	38.0%	30.0%	8.0%	8.0%	-	20.0%	20.0%	8.0%	2.0%	2.0%	2.0%	-	20.0%
50代:社会人	50	14	17	6	9	18	9	9	9	-	15	9	-	-	3	1	-	7
	100.0%	28.0%	34.0%	12.0%	18.0%	36.0%	18.0%	18.0%	18.0%	-	30.0%	18.0%	-	-	6.0%	2.0%	-	14.0%
60代以上:社会人	50	21	14	6	3	20	6	4	10	-	17	4	1	2	-	4	-	10
	100.0%	42.0%	28.0%	12.0%	6.0%	40.0%	12.0%	8.0%	20.0%	-	34.0%	8.0%	2.0%	4.0%	-	8.0%	-	20.0%

## b) 提供方式

「オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組めそうな方式は何か」という設問に対して、「シミュレーターにより、擬似体験をしながら学習できる」という答えが 49.1% とが最も多かった。次いで、「ゲーム形式などで遊び間隔で楽しく学習できる 48.6%」、「動画・アニメなどをみながら視覚的に学習できる 40.6%」と続く。

図表 65 オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組めそうな方式は何か



その他：「難易度・内容を取捨選択できる」「日々変化する内容への対応が早いもの」等

### ◆年代別クロス集計

「オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組めそうな方式は何か」という設問の答えを年代別にみると、60代以上の社会人の70%が「シミュレーターにより、擬似体験をしながら学習できる」方法を支持した。また、中高生、大学生、20代の社会人の若年層が、他の年代に比べて「ゲーム形式などで遊び間隔で楽しく学習できる」という方法を支持している（図表 66）。

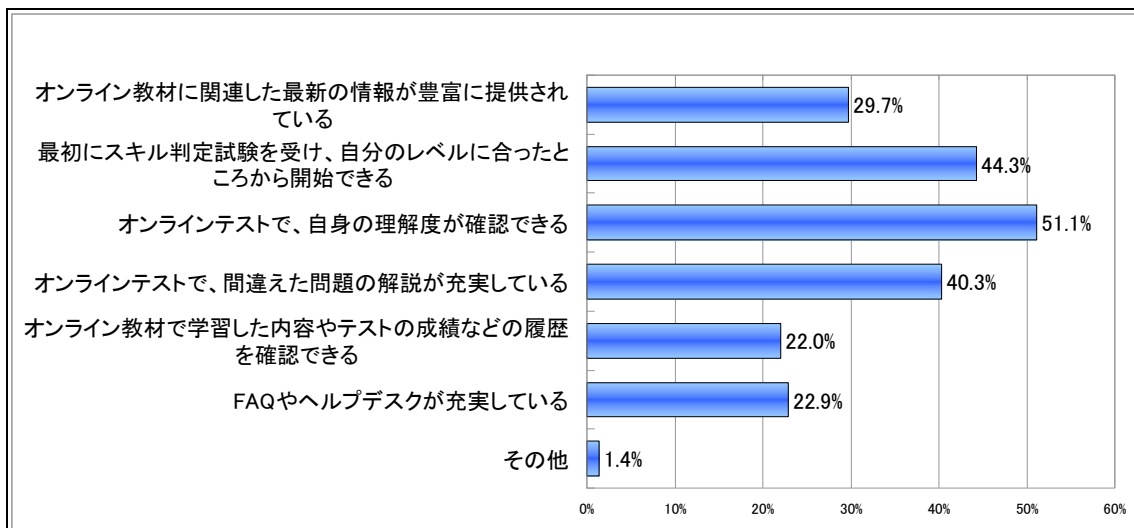
図表 66 オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組みそうな方式は何か

	全体	1	2	3	4	5	6		
		でびげ き感 る で 楽 し く 学 習 遊	ゲ ー ム 形 式 な ど で 遊	小 に 分 け て 学 習 で き る	英 1 日 語 の 学 習 の よ う	習 み 動 画 ・ ア ニ メ な ど に 学 ぶ	が ら 学 習 で き る	シ ミ ュ レ ー タ ー に よ る	習 ど と 複 数 で 一 緒 に 学 ぶ
全体	350	170	94	142	172	45	8		
	100.0%	48.6%	26.9%	40.6%	49.1%	12.9%	2.3%		
中高生	50	25	14	23	19	10	-		
	100.0%	50.0%	28.0%	46.0%	38.0%	20.0%	-		
大学生	50	30	18	20	21	3	-		
	100.0%	60.0%	36.0%	40.0%	42.0%	6.0%	-		
20代:社会人	50	32	11	24	21	9	-		
	100.0%	64.0%	22.0%	48.0%	42.0%	18.0%	-		
30代:社会人	50	32	12	15	27	7	-		
	100.0%	64.0%	24.0%	30.0%	54.0%	14.0%	-		
40代:社会人	50	18	11	18	22	11	3		
	100.0%	36.0%	22.0%	36.0%	44.0%	22.0%	6.0%		
50代:社会人	50	15	14	22	27	1	2		
	100.0%	30.0%	28.0%	44.0%	54.0%	2.0%	4.0%		
60代以上:社会人	50	18	14	20	35	4	3		
	100.0%	36.0%	28.0%	40.0%	70.0%	8.0%	6.0%		

c) 提供サービス

「オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か」という設問に対して、「オンラインテストで、自身の理解度が確認できる」サービスと答えた人が51.1%で一番多かった。次いで、「最初にスキル判定試験を受け、自分のレベルに合ったところから開始できる44.3%」、「オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している40.3%」と続く（図表 67）。

図表 67 オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か



◆年代別クロス集計

「オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か」という設問の答えを年代別にみると、中高生、大学生、20代社会人といった若年層は、「オンラインテストで、自身の理解度が確認できる」、「最初にスキル判定試験を受け、自分のレベルに合ったところから開始できる」など、自分のタイミングで学べることを重視している傾向がみられるが、中高年になると、「オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している」、「FAQやヘルプデスクが充実している」など、フォローアップを重視している傾向がみられる。

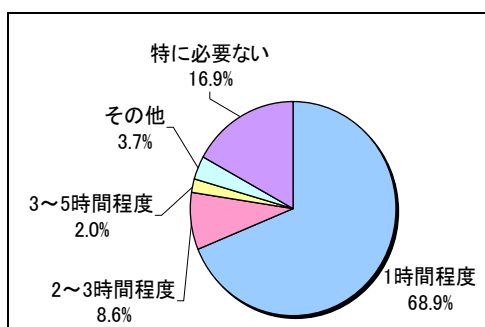
図表 68 オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か

	1 新しいオンライン情報が豊富に提供された	2 最初に自分のスキルレベルに合った試験を受けた	3 理解度がオンラインテストで、自身の	4 たオンラインの解説が充実して、間違える	5 を容認できる教材で学習した	6 FAQやヘルプデスクが充実	7 その他	
全体	350	104	155	179	141	77	80	5
	100.0%	29.7%	44.3%	51.1%	40.3%	22.0%	22.9%	1.4%
中高生	50	14	18	29	15	10	7	-
	100.0%	28.0%	36.0%	58.0%	30.0%	20.0%	14.0%	-
大学生	50	12	23	31	21	6	11	-
	100.0%	24.0%	46.0%	62.0%	42.0%	12.0%	22.0%	-
20代:社会人	50	23	25	25	16	13	10	-
	100.0%	46.0%	50.0%	50.0%	32.0%	26.0%	20.0%	-
30代:社会人	50	12	22	22	20	13	14	1
	100.0%	24.0%	44.0%	44.0%	40.0%	26.0%	28.0%	2.0%
40代:社会人	50	15	24	24	24	11	17	2
	100.0%	30.0%	48.0%	48.0%	48.0%	22.0%	34.0%	4.0%
50代:社会人	50	12	19	24	22	8	10	1
	100.0%	24.0%	38.0%	48.0%	44.0%	16.0%	20.0%	2.0%
60代以上:社会人	50	16	24	24	23	16	11	1
	100.0%	32.0%	48.0%	48.0%	46.0%	32.0%	22.0%	2.0%

d) 提供時間

「オンライン教材の学習にかけてみたい時間」についての設問に対して、「1 時間程度」と答えた人が 58.9%と最も多かった。次いで、「特に必要ない 16.9%」「2~3 時間程度 8.6%」と続く（図表 69）。

図表 69 オンライン教材の学習にかけてみたい時間



◆年代別クロス集計

「オンライン教材の学習にかけてみたい時間」についての設問の答えを年代別にみると、40代、60代以上の社会人を中心に「特に必要ない」と考えている人が若年層に比べて多くみられる（図表 70）。

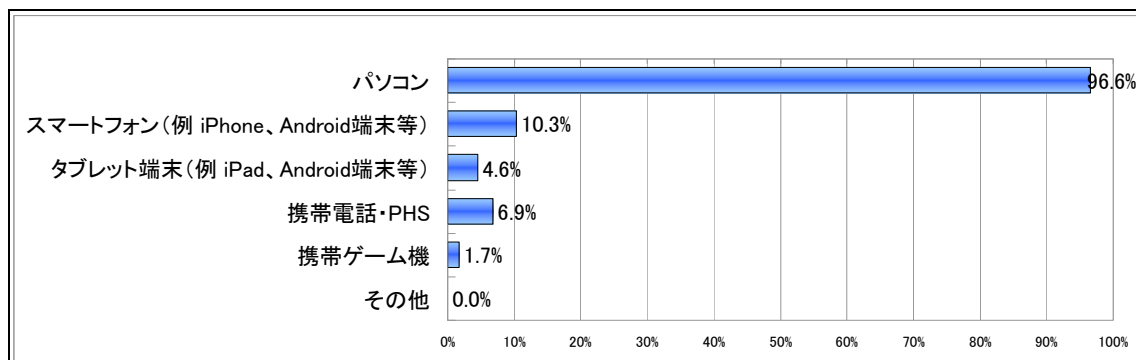
図表 70 オンライン教材の学習にかけてみたい時間

全体	1	2	3	4	5	
	1時間程度	2～3時間程度	3～5時間程度	その他	特に必要ない	
全体	350 100.0%	241 68.9%	30 8.6%	7 2.0%	13 3.7%	59 16.9%
中高生	50 100.0%	34 68.0%	7 14.0%	1 2.0%	2 4.0%	6 12.0%
大学生	50 100.0%	39 78.0%	4 8.0%	2 4.0%	1 2.0%	4 8.0%
20代:社会人	50 100.0%	37 74.0%	7 14.0%	-	-	6 12.0%
30代:社会人	50 100.0%	39 78.0%	1 2.0%	-	3 6.0%	7 14.0%
40代:社会人	50 100.0%	32 64.0%	-	2 4.0%	2 4.0%	14 28.0%
50代:社会人	50 100.0%	34 68.0%	4 8.0%	-	3 6.0%	9 18.0%
60代以上:社会人	50 100.0%	26 52.0%	7 14.0%	2 4.0%	2 4.0%	13 26.0%

e) 提供端末

「オンライン教材を学習するのに取組やすいICT機器」についての設問に対して、「パソコン」と答える人が96.6%と圧倒的に多い。次いで、「スマートフォン 10.3%」、「携帯電話・PHS 6.9%」と続く（図表 71）。

図表 71 オンライン教材を学習するのに取組やすいICT機器



◆年代別クロス集計

「オンライン教材を学習するのに取組やすい ICT 機器」についての設問の答えを年代別で見ると、スマートフォンと答えた層は大学生、20代社会人がそれぞれ20%、30代社会人が18%と平均値10.3%より多く、中高生、50代社会人、60代以上の社会人を除いた世代に、スマートフォンの更なる利用方法を見据えている人が多いことがわかる（図表72）。

図表 72 オンライン教材を学習するのに取組やすいICT機器

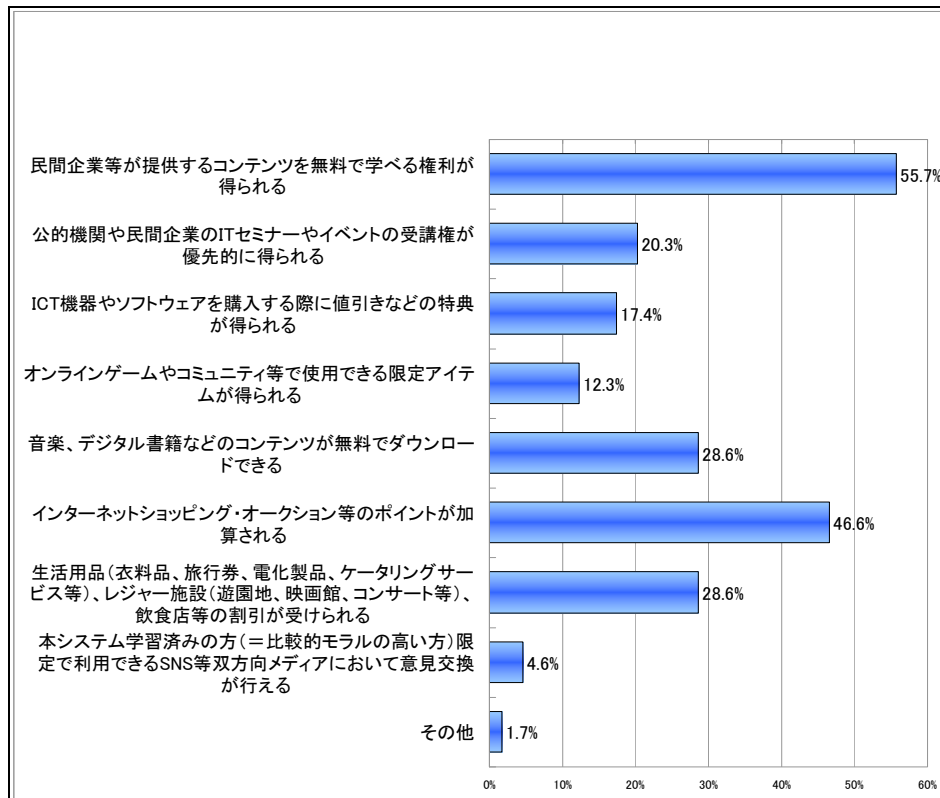
	1	2	3	4	5	6	
全体	パソコン	A i s m a n d h r o n i d、 端 末 等 (例)	端 i タ 末 P プ 等 a レ ) d ッ A 端 n d 末 r o (例 i d )	携 帯 電 話 ・ P H S	携 帯 ゲ ー ム 機	そ の 他	
全体	350	338	36	16	24	6	-
	100.0%	96.6%	10.3%	4.6%	6.9%	1.7%	-
中高生	50	48	1	4	4	-	-
	100.0%	96.0%	2.0%	8.0%	8.0%	-	-
大学生	50	49	10	3	6	2	-
	100.0%	98.0%	20.0%	6.0%	12.0%	4.0%	-
20代:社会人	50	46	10	4	6	2	-
	100.0%	92.0%	20.0%	8.0%	12.0%	4.0%	-
30代:社会人	50	46	9	3	5	1	-
	100.0%	92.0%	18.0%	6.0%	10.0%	2.0%	-
40代:社会人	50	50	2	2	2	1	-
	100.0%	100.0%	4.0%	4.0%	4.0%	2.0%	-
50代:社会人	50	49	4	-	-	-	-
	100.0%	98.0%	8.0%	-	-	-	-
60代以上:社会人	50	50	-	-	1	-	-
	100.0%	100.0%	-	-	2.0%	-	-

## ⑤ オンライン教材学習後の特典（メリット）への要望

### a) インセンティブ

「オンライン教材を完了した際に得られるメリット」についての設問に対して、「民間企業などが提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる 55.7%」と「インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される 46.6%」を挙げた人が多い（図表 73）。

図表 73 オンライン教材を完了した際に得られるメリット



### ◆年代別クロス集計

「オンライン教材を完了した際に得られるメリット」についての設問を年代別にみると、中高生は「音楽、デジタル書籍等のコンテンツが無料でダウンロードできる 46%（平均より+17.4%）」、「オンラインゲームやコミュニティ等で使用できる限定アイテムが得られる 30%（平均より+17.7%）」と音楽やゲームに関することに興味があることがわかる。一方、30代、40代、50代社会人はそれぞれともに「音楽、デジタル書籍等のコンテンツが無料でダウンロードできる 22%（平均より-6.6%）」であり、音楽に関するメリットにはあまり関心がないという特徴がある。

「インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される」メリットを希望している年代は、30代、60代以上を中心とした20代からの社会人世代であり、それに比べると、中高生、大学生の関心は高くない傾向がある（図表 74）



図表 74 オンライン教材を完了した際に得られるメリット

	1 民間企業等が提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる	2 公的機関や民間企業のICTセミナーやイベントの受講権が優先的に得られる	3 ICT機器やソフトウェアを購入する際に値引きなどの特典が得られる	4 オンラインゲームやコミュニティ等で使用できる限定アイテムが得られる	5 音楽、デジタル書籍などのコンテンツが無料でダウンロードできる	6 インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される	7 生活用品（衣料品、旅行券、電化製品、ケータイリングサービス等）、飲食店等の割引が受けられる	8 本システム学習済みの方へ（比較的高い方）限定で利用できるSNS等双方向メディアにおいて意見交換が行える	9 その他	
										全体
全体	350	195	71	61	43	100	163	100	16	6
	100.0%	55.7%	20.3%	17.4%	12.3%	28.6%	46.6%	28.6%	4.6%	1.7%
中高生	50	27	7	7	15	23	13	7	1	2
	100.0%	54.0%	14.0%	14.0%	30.0%	46.0%	26.0%	14.0%	2.0%	4.0%
大学生	50	30	11	14	6	16	18	17	3	-
	100.0%	60.0%	22.0%	28.0%	12.0%	32.0%	36.0%	34.0%	6.0%	-
20代：社会人	50	31	8	6	5	14	25	13	2	-
	100.0%	62.0%	16.0%	12.0%	10.0%	28.0%	50.0%	26.0%	4.0%	-
30代：社会人	50	27	6	10	11	11	33	14	1	-
	100.0%	54.0%	12.0%	20.0%	22.0%	22.0%	66.0%	28.0%	2.0%	-
40代：社会人	50	28	16	8	5	11	24	15	6	-
	100.0%	56.0%	32.0%	16.0%	10.0%	22.0%	48.0%	30.0%	12.0%	-
50代：社会人	50	30	11	6	-	11	24	17	1	1
	100.0%	60.0%	22.0%	12.0%	-	22.0%	48.0%	34.0%	2.0%	2.0%
60代以上：社会人	50	22	12	10	1	14	26	17	2	3
	100.0%	44.0%	24.0%	20.0%	2.0%	28.0%	52.0%	34.0%	4.0%	6.0%

(4) アンケート調査に関する考察

① インターネット利用のための ICT 機器及び利用目的について

自身のインターネット利用レベルの評価は、「自分でほとんどのことができる上で、人に教えることもできる」と「ほぼ問題なく活用できる」の合計が 67.1%であった。

インターネットを利用するのに普段使っている ICT 機器は、「パソコン 99.1%」とインターネット利用者の多くがパソコンを使用していることが分かった。次いで、「スマートフォン 25.1%」、「携帯電話・PHS 24.3%」を使用している人が多かった。

インターネットを利用して、普段、主に行っていることは、「検索サイトの利用 93.1%」が一番多かった。次いで、「電子メールの送受信 78.0%」、「アンケート回答やクイズ・懸賞への応募 76.3%」、「インターネットショッピング（商品・サービスの購入） 70.9%」と続いた。また、「動画投稿サイトの閲覧 56.9%」と半数以上の人が利用しているのに対して、「動画投稿サイトへの投稿」は 2.6%であり、閲覧は多いが投稿者は少ないことが分かった。

インターネットを利用して、今後やってみたいことは、「在宅勤務（テレワーク、SOHO

等) 21.1%」が多かった。次いで、「インターネットオークション 15.1%」、「通信教育の受講 (eラーニング等) 12.6%」と続いた。

## ② インターネットの利用状況と課題について

インターネットの【検索・選択】における現状の評価は、「できる」と「だいたいできる」の合計が 68.8%であった。

インターネットの【検索・選択】における課題は、70.3%が「ウイルスに感染しないか」危惧していることが分かった。次いで、「収集した情報の信憑性 57.1%」、「情報収集の過程で個人情報などが抜き取られていないか 53.7%」、「ワンクリック詐欺にあわないか 51.1%」と続いた。

インターネットの【伝達・交流】における現状の評価は、「できる」、「大体できている」の合計が 69.8%であった。

インターネットの【伝達・交流】における課題は、「自分のマナーが適切か」という回答が 38.6%と多かった。次いで、「相手からの悪口や嫌がらせを受けないか 36.6%」、「コミュニケーションの内容が第三者に盗まれていないか 36%」と続いた。

インターネットの【編集・表現】における現状の評価は、「できる」と「だいたいできる」の合計が 76.3%であった。

インターネットの【編集・表現】における課題は、「個人情報やプライバシー情報が第三者に知られてしまう 50%」と「ID パスワードが漏洩し、改ざんや乗っ取りをされてしまう 48.3%」という回答が多かった。「その他」の回答には、「自分が表現したことで他者が不愉快にならないか」などがあつた。

インターネットの【消費・売買】における現状の評価は、「できる」と「だいたいできる」の合計が 74%であった。

インターネットの【消費・売買】における課題は、「料金の決済 (クレジットカード等の利用)」が 50.6%で最も多かった。次いで、「注文通りの商品等が受け取れるか 47.7%」、「購入先が個人情報などを漏洩していないか 43.7%」と続いた。

## ③ ICT リテラシーの学習状況について

これまでの ICT リテラシーの学習状況は、「インターネットを活用して自分で学習する」と答えた人が、37.1%と最も多かった。次いで、「とくに学んでいない 34.9%」、「友人・家族等に教えてもらう 27.7%」、「学校の授業 23.1%」と続いた。

これまでの ICT リテラシーの学習内容は、「インターネットを使う上で必要な情報モラル」と答えた人が 46.6%と一番多かった。次いで「パソコンや各種ソフトの、インターネットの使い方 45.1%」、「インターネットを使う上で必要な情報セキュリティ対策 39.1%」と続いた。

ICT リテラシーを学ぶ上での課題は、「学習する機会を見つけにくい」と答えた人が 61.1%と圧倒的に多かった。次いで「学ぶ時間が無い 28.9%」、「学習するためのインセンティブ

がない 22.6%」と続いた。

今後、ICT リテラシーを学習するために希望する方法としては、「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供 39.7%」と「インターネットを活用したオンライン教材（eラーニング） 39.4%」という回答が得られた。

ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方として、「自分自身」という回答が 38.6%と最も多かった。次いで、「特にいない 36.8%」、「家族・親戚 31.4%」、「友人・知人 17.1%」と続いた。

上記に対して、ICT リテラシーを向上した方がよいと感じた状況は、「インターネットでの情報収集」と答えた人が 59.6%と最も多かった。次いで、「電子メールのやりとり 42.2%」、「使用機器のセキュリティ対策 37.2%」と続いた。

#### ④ eラーニング教材の利用意向について

ICT リテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、学習してみたい内容は、「ウイルス対策やセキュリティ対策の留意点」が 40.9%と最も多かった。次いで、「インターネットの仕組みやサービスの知識 32.3%」、「インターネット上での個人情報の取扱いの留意点 25.4%」と続いた。

オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組めそうな方式は、「シミュレーターにより、擬似体験をしながら学習できる」という答えが 49.1%と最も多かった。次いで、「ゲーム形式などで遊び間隔で楽しく学習できる 48.6%」、「動画・アニメなどをみながら視覚的に学習できる 40.6%」と続いた。

オンライン教材の学習を進めやすいサービスは、「オンラインテストで、自身の理解度が確認できる」サービスと答えた人が 51.1%で一番多かった。次いで、「最初にスキル判定試験を受け、自分のレベルに合ったところから開始できる 44.3%」、「オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している 40.3%」と続いた。

オンライン教材の学習にかけてみたい時間は、「1 時間程度」と答えた人が 58.9%と最も多かった。次いで、「特に必要ない 16.9%」、「2～3 時間程度 8.6%」と続いた。

オンライン教材を学習するのに取組やすい ICT 機器は、「パソコン」と答える人が 96.6%と圧倒的に多かった。次いで、「スマートフォン 10.3%」、「携帯電話・PHS 6.9%」と続いた。

#### ⑤ オンライン教材学習後の特典（メリット）への要望について

オンライン教材を完了した際に得られるインセンティブについては、「民間企業などが提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる 55.7%」と「インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される 46.6%」を挙げた人が多かった。

## 2.2.2. ICT リテラシー育成に取り組む組織及び有識者へのインタビュー調査

実践的な ICT リテラシー育成に取り組む NPO 法人、その他の団体・組織の関係者、有識者等へのインタビュー調査を実施した。調査対象は以下の通りである。インタビュー調査を通じて、ICT リテラシーの育成手法、育成機会、育成効果等の示唆が得られた。

分類	所属組織・役職
○実践的な ICT リテラシー育成に取り組む組織の関係者	特定非営利活動法人 CANVAS 副理事長 石戸 奈々子 様
	特定非営利活動法人企業教育研究会 事務局長 市野 敬介 様
	特定非営利活動法人シニア SOHO 普及サロン・三鷹 代表理事 久保 律子 様
	特定非営利活動法人 TRYWARP 代表理事 虎岩 雅明 様
	株式会社キャリア・ママ 代表取締役 CEO 堤 香苗 様
	ニフティ株式会社 社会活動推進室 室長代理 岡本 敬三 様
	日本テレネット株式会社 ソーシャルリンクスユニット ユニット長 西河 郊二 様
	日本マイクロソフト株式会社 渉外・社会貢献課長 龍治 玲奈 様
○実践的な ICT リテラシー育成に精通する有識者	白鷗大学 教育学部長 教授 ／東京工業大学 名誉教授 赤堀 侃司 様
	青山学院大学 国際政治経済学部 非常勤講師 安西 弥生 様
	東京女子体育大学 准教授 榎本 竜二 様
	板橋有徳高等学校 主任教諭 黒田 英子 様

### (1) 基本認識について

#### ① 運用を含めた“仕組み”としてのシステム構築

- ・ システムを運用する組織や人材等も含めた”仕組み”としてのシステム構築の考え方が必要。構築されたシステムを、ユーザが個別にご利用くださいでは機能しない。
- ・ ICT に不慣れな人がシステムを利用する場合には、助けてくれる・応援してくれる“先輩”“仲間”の存在が重要。特に交流志向のシステムの場合は、受け皿となる組織が、

ある程度コミュニティの基盤を事前に持つておく、または作っておいた方がよい。

## ② 地域、地域組織との連携

- ・ 開発するシステムを広く浸透させるには、地域の協力が不可欠であり、協力してくれる組織や人材との関係性もシステム開発の念頭に置いておく必要がある。
- ・ 地域単位でシステムを使用することで、現実のコミュニティともリンクする。成果の把握等のデータも取りやすい。
- ・ 実践的な取組を含む場合、地域等のリアルな場と連動して行うことになるだろう。その結果、活動を通じて、地域の事や人を知り、地域と繋がっていくといった連帯感が生まれる。この連帯感が生まれることによって、各種の危険から地域が子どもを守ってくれるようになる。

## ③ 民間サービスとの棲み分け・活用、ICT リテラシー向上を支援するコンソシアムとの立上げ・連携

- ・ ICT を取り巻く環境は移り変わりが非常に激しい。最新の情報ばかりをキャッチアップしようとするれば、すぐに時代遅れになってしまい、現状に合っていないものになってしまう。スピード感が必要なものについては、民間サービスとの棲み分けを行い、すぐに古びたものにならないようにしたい。
- ・ 公共が行う利点として、良い意味での“強制力”をある程度持たせることができる点がある。学校教育と連携して、行事や学習の一環として取り組んでもらうといったことは、民間が行うよりは対応がしやすいかもしれない。
- ・ 新しいものを作る必要はない。すでに様々なシステムやコンテンツが存在しているため、使われないものが出てしまう懸念もある。だからといって、既存のものを集めたポータル的なものを作るということでもないだろう。ポータル的なものもすでに存在しているが、それらのリソースをどのように活用したらよいのかといったことはきちんと伝わってないだろう。
- ・ 既存のコンテンツや取組等のアセットが活かされるようなフレームワークが欲しい。そこに、企業、NPO 等が連携し、それぞれの強みを活かせるようなフレームワークに期待したい。求められるのは、“コーディネーション”ではないか。
- ・ 本モデルシステムと連携した形で、上記のような「コンソシアム」を立ち上げれば良いのではないか。そのメンバー組織が、独自のメリットを提供することで、民間の活力をうまく使いながら、モデルシステムの利用へのインセンティブの提供につながる。そのためには、コンソシアムのメンバーの候補となる NPO や民間企業などの意向を把握することが望ましい。

#### ④ リテラシーの高低ではなく、“行動の広がり”を見せることが重要

- ・ ユーザにとっては、リテラシーの高低そのものへの関心は薄い。“リテラシーを高くしましょう”と打ち出してもピンとこない。本システムを通じて学ぶことで、“〇〇が出来る”といった行動の広がりが得られる（自身の能力のポートフォリオが描ける）ことを明確に打ち出す必要がある。

### (2) 育成内容について

#### ① 生活シーンへの対応

- ・ 年齢別で分けるだけでなく、高齢者でも仕事の有無、女性でも子育ての有無など、“生活シーン”から分類した方がシステムの利用者像が明確になるのではないか。
- ・ PC リテラシー等、類似の資格はあるが、技術志向型で複雑すぎてあまり使われていない。もっとシンプルにして、利用シーンのイメージが湧くようにしたほうがよい。

#### ② ユーザの目的に応じたロードマップの提示

- ・ 「祖父母に孫の写真を送りたい」といった目標を達成するためには、カメラの使い方やメールの送り方、その前段としてPCの基本操作等の必要があるように、利用シーンがセットになるため、ユーザの目的に合ったロードマップが必要。

#### ③ “自分でやってみたい”と思うモチベーションの創出

- ・ ICTでどういったことができるということを最低限、理解し、それが出来る人に質問できる、相談出来るといった理解力やコミュニケーション力がまずはあればよい。“自分でもやってみようかな”といった意識の芽生えは行動の積み重ねによる結果である。
- ・ 震災の影響もあり、高齢者の間では、有事の時に連絡が取れる、情報が得られるようにしておきたい等、“自分でやらなければならない”といった意識が芽生えており、ICTへの障壁が下がっているように感じる。
- ・ 子どもたちに関しては、自分で、ある程度判断できるまでの指導がきちんとできれば、後は環境さえ与えれば自発的に取り組む。どのような環境を与えるかが課題でもある。

#### ④ 実践的な情報発信

- ・ リテラシーを向上させるには、実践が有効であり、特に、自分で情報を作って、“発信”するといった経験が効果的である。
- ・ 学んだことを活かして、“発信”させることは、学習の定着といった面からも効果的である。一方で、公の場（ネット上も含む）で発信させることは各種困難もある。本システムの中で、現実に近いが、安全安心がある程度確保された場の中で、発信の練習を行えることはよい。
- ・ “オーセンティック”という概念があるが、本件に当てはまりそうである。“本物らし

さ”という意味で、学習者が共同して考察すべき問題は、本物の問題でなければならない。ここでいう本物とは、社会的・文化的に考えることに意味があると認められているもの。これらを学習対象としなければ、対話が拡散し、結局、学習者自身が何をやっているのかわからなくなる。

#### ⑤ メディアが異なることによる特性の理解

- ・ 同じ情報であるが、発信する際に異なるメディアを設定することで、それぞれの特性を比較して考えることができ、特性に応じた情報編集や発信等が必要だということに気がつく。次に、それらを理解した上で、情報の付加価値をどのように上げたらよいかを考えるが、肖像権や著作権、風評被害等といったことに気がつけた上での付加価値でなければ、逆効果になるということも考えさせる。

#### ⑥ ICT 特有の“特性、クセ”の理解

- ・ ICTに精通している人は常に最新機器のマニュアルを読んで熟知しているわけではない。ICT 機器の特性や共通コンセプトを理解している。ICT 機器の“特性、クセ”を理解していれば、初めて利用する機器もある程度操作できる。

#### ⑦ 利用目的や地域事情に合わせた育成内容のカスタマイズ

- ・ 基礎として身につけて欲しい内容は本システムでデフォルトとして提供し、それ以外は利用目的や地域性に応じて、カスタマイズできるようなものと地域の実情に合わせるができる。また、それぞれの地域で産み出されたものが、地域の財産となるような仕掛けがあると面白い。

#### ⑧ “比較・評価”の観点を中軸に据える

- ・ 例えば、子ども達は少ないお小遣いの中で欲しいものを手に入れたいので、商品を比較するために情報を収集するといったモチベーションが生じる。同様に、主婦も子どもに安全な商品を選びたい、就職活動中の大学生であれば良い会社を選びたいといった、属性に応じた“比較・評価”したい対象が存在する。これらの“比較・評価”といった観点を中軸にしてコンテンツに盛り込むと関心が高まるのではないかと。
- ・ 一方的に優劣のあるものではなく、異なる面で特徴のある2つ以上のものを比較・評価する。比較・評価した結果、いずれかを妥当な理由をもって選ぶ。その理由を共有し、その理由に共感してもらったり、コメントをもらう、といった枠組みはリテラシーを高める上で非常に有効である。議論する際に多様な属性の方を含めれば、バックグラウンドによって、重要視する観点が異なるということも学べる。
- ・ 上記のエッセンスを組み込むのであれば、まずは各属性の関心の高いものをテーマに、架空の商品やサービスを題材に2つ以上のものを比較・評価する。その後、他の属性からテーマを出してもらい（例. 高齢者が休日に旅行するにはどこがよいか）、それら

に回答していくといったことがあってもよい。とにかくリアリティのある話題を盛り込まなければすぐに飽きられてしまうだろう。

- ・ インセンティブについて、これらの実践的ケーススタディの後は、現実の課題を提示してもらおう。例えば、コンソシアム協賛企業から商品に対する評価依頼を受けてもよいだろう。そうした場合、企業としては貴重なマーケティングデータの取得にもなるため、企業側にも明確なメリットが生まれるかもしれない。また、地域の自治体が施策や地域課題（現状であれば防災に対する意識は高いはず）に対して、住民の意見を取り入れる場として活用してもよいだろう。

### ⑨ 「クリティカルシンキング」を重視する

- ・ ICTリテラシーに限らず関連するようなりテラシーの全ての根幹はクリティカルシンキングにあるように感じている。一歩引いて考えられるか、一呼吸待って考えられるか。ネット上では誰か分からない人と情報交流をすることも多いが、必ず情報の裏側には誰かがいて、何かしらの狙いがあるといった背景を想像する力が必要である。

### ⑩ 失敗を通じて学ばせる

- ・ バーチャルな世界でもよいので、失敗を経験し、学ぶことがリテラシーを高めるうえで最も近道な気がしている。

### ⑪ ユーザーレベルに合わせた双方向性を確保する

- ・ 例えば、受験予備校等で一定レベル以上の人が学習効果を高めていくには、有名講師による映像教材の活用が最も効果的だろう。分かりやすい説明に加えて、分からないところを自分の意志で何度も見直すことができるからである。
- ・ 一方で、何が分からないかも分からないくらいのレベルの人がこのような映像教材を使用しても成果は上がらないだろう。そのようなレベルの場合は反応を見て、場合によっては足し算のような基本的なところからやり直す等の個別対応によるインタラクティブな対応が必要なはずである。
- ・ 本件では、後者のようなレベルの方がターゲットになるような気がするので、ファシリテーターのような人材が常に気に掛けてくれるような環境が必要になるのではないか
- ・ ユーザ目線ではなく、開発者目線で考えると、前者のような教材の方が作りやすいので注意が必要である。

## (3) ユーザ特性について

### ① 小・中学生

- ・ ICTの効用については、“光と影”があるといったことが盛んに言われており、“影”の部分に対応した取組はたくさんある。その一方で、子ども達は非常に現金なもので、面白いことにしか興味を示さない。



- ・ 子ども達の最新サービスへの対応は非常に早く、教材の制作が追いついてないと、“そんなのに引っ掛かるやつなんて、もういないよ”みたいなコメントが授業中でも平気で飛び交う。
- ・ 最近では、子ども達の間でもスマートフォンが広がってきている。スマートフォンは従来の携帯と比べて、まだセキュリティ対策が万全ではない面があるため、リテラシーが充分ではない子ども達が使用することについては不安もある。
- ・ 子供はとにかくいたずらが大好きである。遊び心ある機能を含めておくと反応がよいかもかもしれない。

## ② 高校生

- ・ 生徒がネット上に他の生徒のひどい悪口を書いたことが発覚し、大きな問題となった。書き込みをした生徒は、先生はわざわざ人のサイトをのぞいているのか、いやらしいと逆ギレしてきた。自分の机にしまっている日記帳を黙って見られたのと同じような感覚を有しており、ネット上が公の場という認識があまりにも低いケースであった。
- ・ その他にも喫煙をしている写真をアップしたり、バイト先で悪ふざけをしたことをアップしたりと同種の問題は過去にも起きている。問題が起きるたびに再発防止のために他の生徒にも指導をしているが、なかなかなくなる。
- ・ 生徒達は検索サイトでは検索数の多いものが上位にくることは知っているようなので、自分の情報をネット上に公開したとしても、どうせ知っている人しかみないだろうといった感覚を持っている。情報がリンクしていることで、思わぬ所からアクセスされることもあるため、このような認識は危険である。
- ・ ウィキペディアの情報は正しいものという前提がすでに出来上がっており、疑うといった概念がない。ざっくりとした情報を掘むツールとしては有効であるが、そこから他の情報などを比較して精度を上げようとは思わない。その必要性を感じたことがないからだろう。
- ・ 高校生といっても様々なレベルがあるが、下のレベルに合わせる（基本的に指示待ちで主体的に動くことは少ない）のであれば、ICT 関連の新しい機器やサービスが出たとしても、表面的な機能にしか興味は示さない。
- ・ スマートフォンやタブレット等の新しいものには興味を示すが、機能を比較して自分のニーズに合わせて等といったことは考えない。お店の説明を鵜呑みにする。当然、SIM ロックの解除がどうか、通信料が多くなりパケ放題が成り立たなくなるかもしれないといった仕組み的なことには全く関心を示さない。
- ・ 様々な無料のサービスがあるが、その対価として、個人情報や位置情報といったものを提供しているケース（企業側は相応のメリットを得ている）があるということに気がついていない。
- ・ 家庭の環境に差はあるが、学校での授業等も通じて、大半の生徒は携帯や PC には接しており、基本的な機能は使用できる状態にある。一方で、スマートフォンやタブレット

端末、Facebook 等にはまだまだ触れる機会が少ない。これらの新しい機器やサービスを通じて提供されるコンテンツであれば、中身に関係なく（ある程度勉強的な内容でも）、高い関心は示すだろう。

- ・ ゲーム的な要素を盛り込めば、比較的関心を惹きつけやすい。実際に情報の授業で消費者教育や金融教育等でよく使用される「カレー作りゲーム」を通じて、トレードオフの概念を教えたことがある。ゲーム形式でもよいので、実践的な内容で経験するような要素が含まれることが学びを定着させるうえでも重要だと感じている。

### ③ 大学生

- ・ mixi 等のネット上で友達との会話をするに抵抗がない世代なので、それが Twitter や Facebook といった比較的オープンな場になっても同じ感覚で対応してしまっていると考えられる。一応、理屈ではオープンな場ということは分かっているが、人の失敗等を通じて再認識している状況である。

### ④ 子育て世代（主婦）

- ・ 小さい子どもを抱える主婦等も対象候補。彼女たちは、最近では原発の問題や節電等、生活に密着した情報を求めており、自らの力である程度の情報を得ることもできるが、口コミ等に流されやすい側面がある。そのため、信頼性の高い情報を選別して、簡易に情報収集できるものがあれば利用する可能性がある。
- ・ 主婦は基本的に自分以外の他者のために動いていることが多いので、関心事も基本的に家族や子供のことが中心となる。
- ・ 主婦が他者のためだけでなく、自分のためにも動けるようになれば非常に高いモチベーションを発揮できると感じている。このような心の変化のきっかけを得られるような仕掛けがあるとよい。主婦は本音ベースのブログや同じ女性で輝いている人の情報等、人間味のある情報で感化されることが多いように感じている。
- ・ 主婦として主体的なキャリアを描いているロールモデルのような方の情報を得られ、心の変化のきっかけを得られるようなコンテンツだと関心を持つかもしれない。
- ・ 女性は的確なアドバイスもそうだが、自分が抱えている不安や悩みをシェアして欲しいといった思いがある。

### ⑤ 高齢者

- ・ 高齢者は子ども以上に状況が多様である。アクティブシニア（意欲もお金もある）から独居老人（意欲もお金もあまりない）に至るまで、本システムのユーザはどのレベルの高齢者までを対象とするのかを明確にする必要がある。
- ・ 地デジや iPad 等、高齢者が生活の中で ICT を利用する機会は増えている。一方で、こうした状況から取り残されている層も存在しており、彼らも対象にする必要がある。
- ・ 高齢者はそもそも ICT 利用の必要性を感じていない（理解していない）人が多いため、

必要最低限の機器しか使用していない傾向がある（携帯は使用するが PC は使用しない等）。本システムに高齢者がこういった機器からアクセスするのかといったことは念頭に置かなければならない（高齢者が馴染みのあるテレビ（地デジ）から入ってもらう、または利便性の高いタブレット PC 等をベースにするのも一案）。

- ・ システムが無料であっても、機器の購入は利用者負担の場合は参加に障壁ができる。公共施設等に集まって設置した機器を使用してもらうことも考えられるが、買物難民等の高齢者は自宅から出られないから難民になっている場合もある。そのような人の場合は自宅からのアクセスが前提となってしまう。

#### **(4) 能力認定について**

##### **① 免許発行によるレベル認定**

- ・ リテラシーが充分でないまま ICT 機器を使用することが、自分や他者にとっても時に凶器になるということであれば、車の免許のようにリテラシーレベルを認定する枠組みがあってもよい。免許の有無で購入、アクセス等の行動を制限するのか、一定の知識があるという安心を提供するものにするかは議論が必要である。
- ・ 仮に能力認定試験のような仕組みを導入するのであれば、免状に対して、公的なお墨付きを与える等の仕組みがなければ活性化は期待できないだろう（例：大学生の場合、それを持っておけば就職が有利になる。認定証を持っていれば学校やパソコン教室の現場で人をサポート等ができる、等）。
- ・ 少なくとも低学年の子どもたちにおいては、「免許発行」というのは 1 つのインセンティブになるだろう。学校で開催される交通安全教室等で、自転車の免許が交付されるといった取組があるが、非常に喜ばれている。

#### **(5) 交流機能について**

##### **① 世代同士の交流、世代間交流**

- ・ 子どもとの交流があることで喜んで参加する人も多いただろうが、ICT について子どもから教えてもらう代わりに、高齢者は昔の遊びや歴史的な事を教えるといった“役割”が見出されていると、さらに高齢者の参加が促進されるだろう。
- ・ 高齢者が若者と同居する「シェアハウス」といった居住スタイルが一部で流行っているが、若者と高齢者がお互いを補完し、メリットのあるといった関係性を本システムでも見出せるとよい。

##### **② SNS の効果的な導入**

- ・ 各地域で運用していくことを考えた場合、交流的要素が重要となるが、SNS を導入すれば、必ず交流が生まれるわけではない。SNS には地域内のリアルな交流を補足したり活性化する効果を期待すべきである。
- ・ 高齢者が SNS 等を利用する場合、同世代でなければ、なかなか人に助けを求めにくい、

システムの利用に二の足を踏む、といった傾向がみられる。

## **(6) インセンティブについて**

### **① モチベーション向上に繋がるインセンティブ**

- ・ 例えば「Yahoo! 知恵袋」のように、ポイント制や〇〇マスターといった称号を与える  
とモチベーション向上に繋がると共に、人が集まりやすい。得られたポイントが地域内  
でよく使用されているポイント制度等と連携・交換できれば尚更よい。
- ・ ファシリテーター的な立場の方の関わりを想定した場合、認定の枠組みを構築し、認定  
後の出口（役割）を明確化することは、ボランティアベースであっても、協力を得よう  
とする際には重要である。認められたいという欲求は、金銭的なものとは違ったインセ  
ンティブをもたらす。

### **② 有益な情報の継続的提供**

- ・ ユーザのホーム画面に、有益で新鮮な情報を次々に提供し、興味があればさらに深堀で  
きるような構造にしておくことで、アクセスの頻度が高まり、アクセス数も伸びて、成  
長型のサイトになる。交流サイトでもそのようなものと連携すれば、閲覧回数も自ずと  
増える。

### **③ ソーシャルキャピタルの循環**

- ・ 例えば、海外のミュージアム等では、土地と建物は行政が所有しているが、運営につい  
ては非営利組織が行っているようなケースがある。また、子ども向けの様々なワークシ  
ョップを提供しているが、その指導についてはボランティアの協力を得ている。ボラン  
ティアなので金銭的な支払いはないが、協力することで、パブリックシアターの割引が  
得られるといった特典を設けている。地域内のソーシャルキャピタルのようなものを循  
環させ、インセンティブを構築するといった視点が必要かもしれない。

### **④ 連携組織に対するキャパシティビルディング**

- ・ 協働先の NPO 等が、提供しているプログラムに関わることで、結果的にキャパシティ  
ビルディングのような効果をもたらしている。各地の連携先の組織（特に中間支援組織）  
が能力向上してくれることで、その地域内での波及効果が期待できる。独自に動いた  
だけでは限られた数の組織にしか支援できない。

## **2.2.3. コンソシアム検討のための企業等へのインタビュー調査**

コンソシアムへの参画の可能性がある有力な ICT 関連企業にインタビュー調査を実施した。調査対象は以下の通りである。インタビュー調査を通じて、コンソシアムを組成するにあたっての示唆が得られた。

インタビュー対象の分類
ICT 活用分野で BtoC ビジネスを中心とするコンシューマ系企業
ICT 活用分野で BtoBtoC ビジネスを展開する情報インフラ系企業
ICT のセキュリティ関係のビジネスを展開する企業
ICT 関連業種で CSR 活動に熱心と思われる企業

## (1) コンソシアムへの参加について

### ① 参加する意義

- ・ 関連事業者をはじめ、誰もが共通して利用できる核になるような考え・プログラムは必要だと感じていた。このようなことは、一事業者で取り組むことは難しいため、基本的な内容を網羅した核となる考えやプログラム等を総務省で整理をしてくれれば、各事業者が共通認識で同じ方向を向いて社会貢献活動に取り組むことができる。現在、フィルタリングの方針などは、関連業界では同じ方向性で動きつつある。
- ・ インセンティブを提供する見返りに、本システムを通じて、マーケティング等のメリットもあるのかもしれないが、その点については、当社はあまり重要視をしていない。各事業者の共通認識が持てるようなものができれば、そのこと自体にかなりの意義がある。それだけでコンソシアムに参加する意義も見出せる。

### ② コンソシアムの構成

- ・ 多様なレベルや年代の方が利用することを想定するシステムなのであれば、多様なインセンティブを提供できるように、コンソシアムにそれぞれの年代に応じた様々な企業等が含まれるとよいだろう。
- ・ クーポンや割引はうまくターゲットに合ったものを提供できれば喜ばれるだろう。一方で、提供する企業側の立場で考えた場合、同業他社が本コンソシアムに加盟し、ほぼ同様の値下げを提示するのでは、単なる値下げ競争になるだけで、メリットを感じてもらえないかもしれない。加盟企業をどのような方針、構成にするかによっても、各社の反応は異なるだろう。

### ③ 事業領域との関係性

- ・ 自社の事業は e コマースが主体であるため、インターネット上のクレジットカード利用に保守的なスタンスの内容であれば、協力しかねる。海外では電子決済が当たり前の状況ではあるが、日本ではまだまだインターネットでの電子取引には不安がある、気をつけましょうといった風潮が根強い。e コマースを積極的に活用するような視点があれば、コンソシアムの中に入る意義も見出せる。
- ・ スマートフォンの危険性が世の中的には指摘されているが、スマートフォンへの切り替えは大きな経済効果を生むので、事業者としては、ネガティブな面ばかりを強調して

欲しくないという側面もある。

## **(2) 参画組織のメリットについて**

### **① 自社サービスとの連動**

- ・ ICT リテラシー・パスのような仕組みができれば、それを自社のシステム等と連動させることができるだろう。パスを取得したユーザには基本的なサポートはいらぬというところが担保され、なおかつ、無料コンテンツをある程度以上、使用してくれるのであれば、宣伝になる上に、将来、有料コンテンツを使用してくれる顧客になりうるかもしれない。

### **② 公共との連携による安心感**

- ・ 大きな企業になると、拠点が各地域にあるため、各地域の学校等から協力要請が上がってくる。一方で、地域拠点になると社会貢献の体制も十分ではなかったりするため、やはり都市圏での対応が中心になってしまう。
- ・ 地域格差なく対応するのであれば、Web 上での e ラーニングサービス等が提供できればよいのだろうが、現状では対応できてはいない。
- ・ もし、今後、Web 上で何かしらのサービスを提供した場合、自社サイトだけではなく、公共が設けたプラットフォームのような場所にリンクをすることで、ユーザには安心感（お墨付きのような意味で）があるかもしれない。

## **(3) モデルシステムへの要望について**

### **① 効果の測定**

- ・ 本システムの利用やパスの取得を通じて、どのような効果が出るのか、また、その効果をどのように測定するのか、といった視点は織り込んでおく必要がある。ユーザへの利用促進、コンソシアム企業への協力依頼、どちらのケースにおいても重要な視点となるだろう。
- ・ 例えば、テレビの視聴率調査のように、本システムを通じて、一部の方にパス取得後の一定期間はモニターになって頂き、ログを開示してもらうことで、その後の対応状況を解析するようなことはできないだろうか。解析の結果得られたユーザ動向や効果等は適宜、本システムの情報提供機能を通じて、発信していく。
- ・ これらのモニターに協力して頂いたということで、インセンティブを提供するといった関係性が築けるとよい。

### **② 積極的に情報が届かない層への対応**

- ・ 小中学生に本システムを普及させるには、義務教育の一環に含めるしかない。IPA や内閣府等の ICT に関連する委員会等にも多く関わり、様々な取組を行ってきたが、義務化をしない限りは浸透しないことを切に感じている。

- ・ 家庭の主婦、特に専業主婦にもなかなか情報が届きづらい。主婦は子どもたちや地域と密接に関わっているため、リテラシーを積極的に向上してもらう必要がある層である。これらの主婦に対しては、インセンティブとして、生活に関わりのあるクーポンを提供することで、すんなりと対応してもらえるかもしれない。ただし、主婦が喜ぶような生活に関わりのある企業がどのようなメリットを感じて、コンソシアムに加盟をしてくれるかはあまり想像がつかない。
- ・ 高齢者は、何より学ぶ場や学ぶ端末を持ち合わせていないケースが圧倒的に多いと想像されるので、まずは学んで頂く端末をどのように提供するかということを検討しておく必要があるだろう。先日のテレビ番組では、高齢化が進む三重・玉城町で町がスマートフォンを希望者に無料で配布し、お年寄りが使いこなしているといった事例が取り上げられていた。端末の配布が難しければ、比較的馴染みのあるテレビを利用したプログラム等になるだろうか。
- ・ 企業人は社内の中で研修という枠があるのと、仕事を通じて使わざる・学ばざるを得ないので、相対的には対象として重視する必要はないだろう。
- ・ 大学生への利用も想定しているのであれば、大学・高専等の経営課題は就職支援なので、それに役立つような内容であれば、大学を通じて積極的に利用してもらえよう。なお、“総務省のお墨付き”的なパスの方が大学の関心は引きやすいだろう。
- ・ 訴求させたい層に対して、どのような対応を行うのか、行えそうなのか、といったポートフォリオを描き、すべての層に対して同時に取り組むことは難しいため、取り組めるところから取組、効果をきちんと測定し、その効果をもとに、対応が難しそうな層にも展開していくといった方向性になるのではないかと。

#### 2.2.4. モデルシステムへの示唆

##### (1) アンケート調査結果からの示唆（「2.2.1.」を参照）

インターネット利用のための ICT 機器としては、「パソコン 99.1%」と圧倒的に高く、続いて「スマートフォン 25.1%」、「携帯電話・PHS 24.3%」となっている。ただし、近年のスマートフォンのブームにより携帯電話の比率は減少していることから、今後のインターネット利用機器としては、パソコンに加えてスマートフォンを前提として考える方が良い。

インターネットの主な利用目的としては、「検索サイトの利用 93.1%」が首位だが、「電子メールの送受信 78.0%」、「アンケート回答やクイズ・懸賞への応募 76.3%」という 2 位・3 位と並んで、「インターネットショッピング（商品・サービスの購入） 70.9%」が 7 割を超えている。今後、ますますインターネット上での商取引・購買行動は増えることが予想されるが、一方で、金銭に関わるためトラブルが多い分野でもある。そのため、このような分野に対しては、モデルシステムで学習コンテンツを特に用意することが重要といえる。

インターネットの利用を【検索・選択】、【伝達・交流】、【編集・表現】、【消費・売買】

と分類して各分野での課題を聞いたところ、様々な課題が認識されていることがわかった。例えば、インターネットの【検索・選択】では、70.3%が「ウイルスに感染しないか」、と危惧しており、次いで、「収集した情報の信憑性 57.1%」、「情報収集の過程で個人情報などが抜き取られていないか 53.7%」、「ワンクリック詐欺にあわないか 51.1%」といずれも5割を超えている。このような課題に対処できるICTリテラシーは極めて重要といえる。

ところが、ICTリテラシーの学習状況を見ると、「インターネットを活用して自分で学習する 37.1%」が最大で、次に「とくに学んでいない 34.9%」、「友人・家族等に教えてもらう 27.7%」といった対応しかされておらず、正規の教育としては「学校の授業 23.1%」に留まった。

ICTリテラシーを学ぶ上での課題は、「学習する機会を見つけにくい」と答えた人が61.1%で、そして「学ぶ時間が無い 28.9%」、「学習するためのインセンティブがない 22.6%」と続いた。言い換えれば、「機会を見つけやすく」、「手軽に学習でき」、「学習するインセンティブがあれば」学習するということである。そのためには、インターネット上で見つけやすいモデルシステムで手軽に学習でき、何らかのインセンティブが設けられていれば利用率は確実に高まると期待できる。

ICTリテラシーを学習するために希望する方法としては、「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供 39.7%」と「インターネットを活用したオンライン教材（eラーニング） 39.4%」となっており、最新情報とオンライン教材（eラーニング）の提供が主要な二本柱といえる。

オンライン教材の学習を進めやすいサービスは、「オンラインテストで、自身の理解度が確認できる」が51.1%で一番多く、「最初にスキル判定試験を受け、自分のレベルに合ったところから開始できる 44.3%」、「オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している 40.3%」と続いていることから、オンラインテストやスキル判定試験（スキルチェックテスト）を組み合わせることが効果的なことがわかる。

オンライン教材の学習にかけてみたい時間は、「1時間程度」と答えた人が68.9%と最も多く、学習時間としてはこれが1つの目安となると考えられる。

オンライン教材を学習するのに取組やすいICT機器は「パソコン」が96.6%と圧倒的であり、基本的にはパソコンでの利用を前提として考えられる。

最後に、オンライン教材を完了した際に得られるインセンティブについては「民間企業などが提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる 55.7%」と「インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される 46.6%」の期待が高いことがわかる。

以上を踏まえた形で、モデルシステムの検討が望まれる。

## (2) インタビュー調査からの示唆（「2.2.2.」及び「2.2.3.」を参照）

インタビュー調査結果では、対象が教育関係の有識者から企業からNPOなどの法人まで幅広く聞いたため多様な意見があったが、「2.1.3. モデルシステムへの示唆」の委員会による示唆と共通する認識のものが多かった。



また、単なるeラーニングシステムではなく、資格的な「パス」は、ICTリテラシー向上の大きなインセンティブになると強い賛同の意見が大半だった。

なお、「2.2.3. コンソシアム検討のための企業等へのインタビュー調査」の結果を踏まえて、モデルシステムと連携・連動した形で民間の活力や知恵を基盤とした「コンソシアム」設立の期待が非常に大きかった。

ただし、コンソシアムがモデルシステム上で具体的に何を提供するかについては、業種にもよるので、コンソシアムのメンバーを集める段階で決めていくという方向である。

以上みてきたように、モデルシステムへのニーズと期待は高く、また具体的な内容についても言及があったので、それらに基づいて具現化していくことが期待される。

### 3. ICT リテラシー育成のためのモデルシステムの基本要件と育成内容・指標

#### 3.1. モデルシステムの基本構成と機能

これまで見てきたように、ニーズ分析等を踏まえて、次のような ICT リテラシー向上のためのモデルシステムの基本構成と機能を提案する。

##### 3.1.1. 基本方針

###### (1) 基本構成

本モデルシステムは、青少年や高齢者などによるインターネット等の安全・安心な利用を促進し、すべての国民の ICT リテラシーの底上げを図ることを目的としている。

「1. インターネット利用の現状と情報リテラシーの状況」で見てきたように、従来の ICT リテラシー教育や資格試験では、情報セキュリティ対策や情報モラルへの配慮、ICT 機器・ソフトの利用方法などを中心に扱っていた。

しかし、情報社会への影だけでなく光の部分を楽しむには、「自らが ICT を活用してやりたいこと（例：目的に応じて的確に調べる、人と適切にコミュニケーションできる、ネットを使って賢く購入ができる 等）を円滑に実践できること」といったことができるようになる必要がある。情報モラルや情報セキュリティの基本（基本知識・スキル）も、そのような観点から身につけることが望ましいと考える。

これまで見てきたように、「1.1. 日本における ICT 利用の概況」と「1.2. ICT リテラシー育成に関連する取組」でのモデルシステムへの示唆、さらに、「2.1. 委員会での検討事項」と「2.2. モデルシステムに関するニーズ分析」でのモデルシステムへの示唆を踏まえて、次のような基本方針と構成でモデルシステム案を策定する。

- ①関心が高い e ラーニングコンテンツの提供とユーザビリティが高いシステムの構築
- ②ICT リテラシーの最新情報提供
- ③ICT リテラシー能力を証明する「ICT リテラシー・パス（仮称）（以下、パス）」を発行し、それによりクーポンや割引などの各種サービスが受けられるインセンティブ提供と連携する仕組み。その担い手として、「ICT リテラシー推進コンソシアム（以下、コンソシアム）」の設立も併せて検討する。

上記①と②については、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」の結果においても明確に合致している。アンケートでの設問「今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか」に対して、「インターネットを活用したオンライン教材（e ラーニング）」と「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供」がほぼ同率の約 4 割で首位となっていることから考えて、適切だと考えられる（なお、「学校の授業や外部のセミナー等に参加する通学講座」は 24%程度であった）。

上記③の「パス」制度の採用と「コンソシアム」構想は、委員会からの示唆に依拠してい

る。このコンソシアムが提供するインセンティブへの期待は、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」結果にも明確に現れている。アンケートでの設問「オンライン教材を完了した際に得られるメリット」に対して、「民間企業等が提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる 55.7%」、「インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算させる 46.6%」が強く指示されている。このようなインセンティブの提供には、特定の企業に依拠せず、委員会からの示唆のように幅広い業種・タイプの組織により構成されるコンソシアムが必要と思われる。

検討を進めるに当たっては、ユーザが本システムを利用すること自体を目標とするのではなく、本システムを「基礎能力」育成のためのシステムと位置づけ、本システムを利用して学習した結果、ユーザ自身の判断で民間等の多様な ICT サービスを適切に利用できるようなことを目標とする。

## (2) システム構築の前提条件

上記の基本構成を満たすモデルシステムの構築を検討する際に、まず潜在的な利用者人数や、提供する情報量の負荷に応じたシステム環境を検討することが必要である。

潜在的な利用者人数については、本調査結果を参考に、次のように推計する。

現在の日本のインターネット利用人口は約 9,500 万人である。この母集団を基本として、本事業で行った独自のアンケート調査である、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」の結果を活用する。利用者人数を算出するのに参考になると思われるデータは次の通りである。

図表 59 の「自身の周りで、ICT リテラシーを向上した方がよいと思われる方」という設問に対して、「自分自身」と回答した人が 38.6%と最も多い。

次に、図表 55 の「ICT リテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題があるか」という設問に対して、「学習する機会を見つけにくい」と答えた人が 61.1% いる。

さらに、図表 58 の「今後、ICT リテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか」という設問に対して、「インターネットを活用したオンライン教材 (e ラーニング)」と答えた人が 39.4% いる。

ただし、本アンケート調査は Web アンケートのため、回答者の ICT リテラシーは一般的に高いと思われる。そのため、仮に回答者は国民全体の中でのリテラシーのレベルと関心の高さは上位半分以内と想定すると、推定される潜在的な利用者候補は、その半分と考えられる。以上を総合すると、次のような推計結果となる。

インターネット利用人口 (9,500 万人) x 「ICT リテラシーを向上した方がよいのは自分自身」回答者 38.6% x 「学習する機会を見つけにくい」回答者 61.1% x 「インターネットを活用したオンライン教材 (e ラーニング)」回答者 39.4% x アンケート回答者属性を考慮した補正 50% = 441.4 万人

以上から、潜在的な利用者人数は 441.4 万人と推測される。ただし、実際にモデルシステムを構築したとして、これらの潜在的な利用者が一斉に利用するとは考えがたい。これらの中で、モデルシステムの立ち上げ初期に関心を持つと思われる、いわゆる「アーリーアダプター」<sup>11</sup>が約 10%とみなすと、その人数は 40 万人強と推測される。この「アーリーアダプター」の大半が利用した後は、それが分岐点となって、モデルシステムの利用が急速に拡がるのが期待できる。

このように、モデルシステムの潜在的な利用者はかなり多いと見込まれるが、「1.2.1. ICT リテラシーの関連資格」で整理したように、既存の関連資格の実際の受験者数をみると、数値的にはかなりの開きが見られる。例えば、取り上げた関連資格の中で受験者数が最大の P 検は、初年度(1997 年度)は 28,000 人で発足したものが最近では年間約 186,000 人(2010 年度)まで伸びている。だが、これまでの累計受験者数は過去 14 年間で約 150 万人程度である。ただし、P 検は学校や試験会場で実施するものであり、また「級」の種類も多く、本事業で検討しているモデルシステムとは実施方法や内容面でかなり違いが見られる。「1.2.1. ICT リテラシーの関連資格」で取り上げた資格の中で、学習する内容や、全てオンラインで学習が完結し、合格証を発行するという学習方法及びシステム的な観点からは、「インターネットルール&マナー検定」が本モデルシステムに最も近いと考えられる。ところが、この検定の過去 5 年間の利用者数の累計が約 20 万人であり、単純に計算しても年間約 4 万人の利用者だと見なされる。これは潜在的な利用者人数(441.4 万人)の約 1%、それらの「アーリーアダプター」の 10%(約 40 万人)の 10%に過ぎない。つまり、モデルシステムの利用者の開拓の余地は非常に大きい。一方で、モデルシステムの立ち上げ当初から利用する人数は「アーリーアダプター」の一部になる可能性が高いと思われる。

次に、モデルシステムの立ち上げ当初のシステム容量(特にデータ通信量)の目安を検討する。P 検の初年度利用者人数や「インターネットルール&マナー検定」の年間利用者数を参考に、仮に立ち上げ当初の利用者数を 3~4 万人だと考える。例えば、初年度は年間約 36,000 人の利用者とする、月間で約 3,000 人、一日あたり約 100 人の利用者がいると考えられる。

モデルシステムのトップページの容量は、平均的に 100KB とする。スキルチェックテストの 1 画面が平均的に 20KB 程度とすると、合格のために必要な 30 問に一度にアクセスすると、600KB である。また、学習コンテンツの 1 画面が平均的に 100KB 程度とすると、一度に 3 タイプのコンテンツ全て(1 タイプにつき約 10 本のコンテンツなので、3 タイプで約 30 コンテンツ)にアクセスするとして、3,000KB と考えられる。以上を総合すると、次のような推計結果となる。

$$(100\text{KB} + 600\text{KB} + 3,000\text{KB}) \times 100 \text{ 人} \times 30 \text{ 日} = 11,100,000\text{KB} \quad (\text{約 } 11\text{GB})$$

<sup>11</sup> 新しい商品やサービス、技術やライフスタイルなどが登場したとき、初期の段階からそれに関心を持ち、購入・利用する人々のこと。

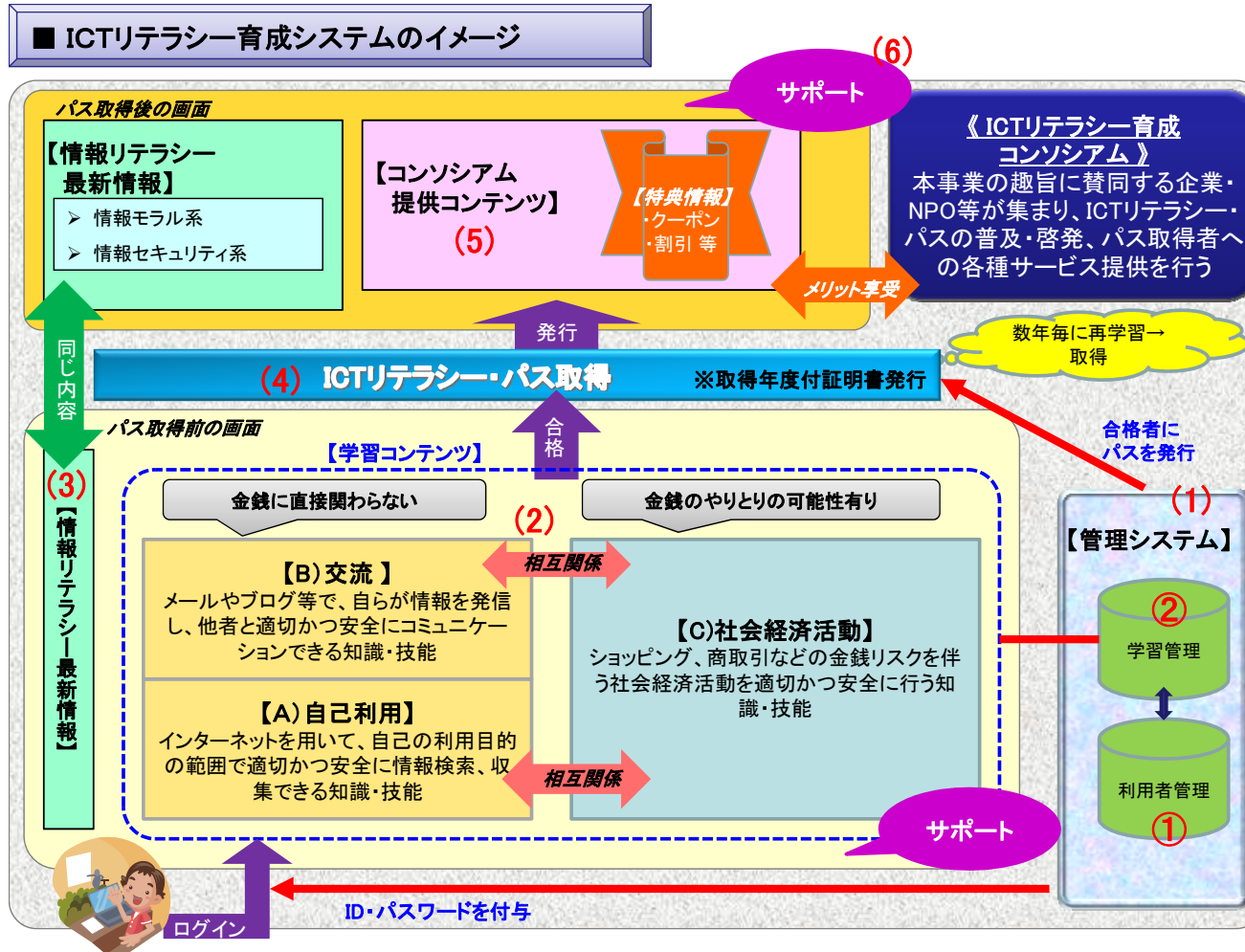
あくまで推計ではあるが、モデルシステムの立上げ時には、このようなシステム利用の負荷を満たすシステム環境整備が必要だと考えられる。ただし、モデルシステムの認知が進み、利用者数が急増する場合は、そのニーズに応じてクラウドサービスを活用して柔軟に対応する必要がある。

### **3.1.2. モデルシステムのイメージ**

本モデルシステムおよび関係する ICT リテラシー育成コンソシアムの全体的な枠組みのイメージは次のとおりである（図表 75）。

本システムの基本機能は、「eラーニングシステム」と「最新情報提供機能」、そして、パス取得後はクーポンや割引などを想定した「各種サービスとの連携機能」の3本柱とする。これらを一括して表示するポータルサイト画面における各機能についての詳細は、以下のとおりである。

図表 75 ICTリテラシー育成のモデルシステムのイメージ



## (1) 管理システム

管理システムとしては、基本的に「①利用者（ユーザ）の情報を管理する利用者管理システム」と「②学習の進捗情報やテスト情報等を管理する学習管理システム（LMS）」を整備する。両システムの詳細については、以下のとおりである。なお、管理システムでは、ポータルサイトの管理も行う。

管理システムは、利用者の増減に柔軟に対応出来るように、クラウドサービスの利用を想定している。利用者が本システムを利用する端末としては、インターネットの利用において最も普及しているパソコンと、近年、普及が急速に進んでいるタブレット端末とスマートフォンを想定する。

### ① 利用者管理システム

本システムの利用希望者には、本人の基本情報（性別、年代、eメール）を登録してもらう。ここでは、個人情報などの管理に配慮して、姓名などの登録は要求しない。

登録後にIDとパスワードを自動発行して、登録されたeメールアドレスに送付する。利用希望者は、このIDとパスワードで本システムのポータルサイトからログインして学習を開始する。

タイプA)、B)、C)の全てのスキルチェックテスト（オンラインチェックテスト）に合格すると、パスが取得できる。なおパスの発行には、名前の登録を義務づける。その後は、パス取得後のポータル画面に自動的にログインできるようになる。また、パスの有効期限3年の3ヶ月前には、パス取得者に再受験を促す連絡をeメール及び各自のポータルサイト画面での表示で行う。

図表 76 利用者管理システムの想定アクタ及び主な想定機能

想定アクタ	主な想定機能
利用者	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 利用開始前に基本情報（性別、年代、eメール）を登録し、IDとパスワードを入手</li><li>・ パス取得時に氏名を登録してパスを発行</li><li>・ パスの有効期限3ヶ月前に、再受験の連絡をeメールで受領</li></ul>
管理者	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 利用希望者の基本情報（性別、年代、eメール）を登録し、IDとパスワードを発行</li><li>・ パス取得者の氏名を登録し、パスを発行</li><li>・ パスの有効期限3ヶ月前に、パス取得者宛に再受験の連絡を登録eメールに送信</li></ul>

## ② 学習管理システム (LMS)

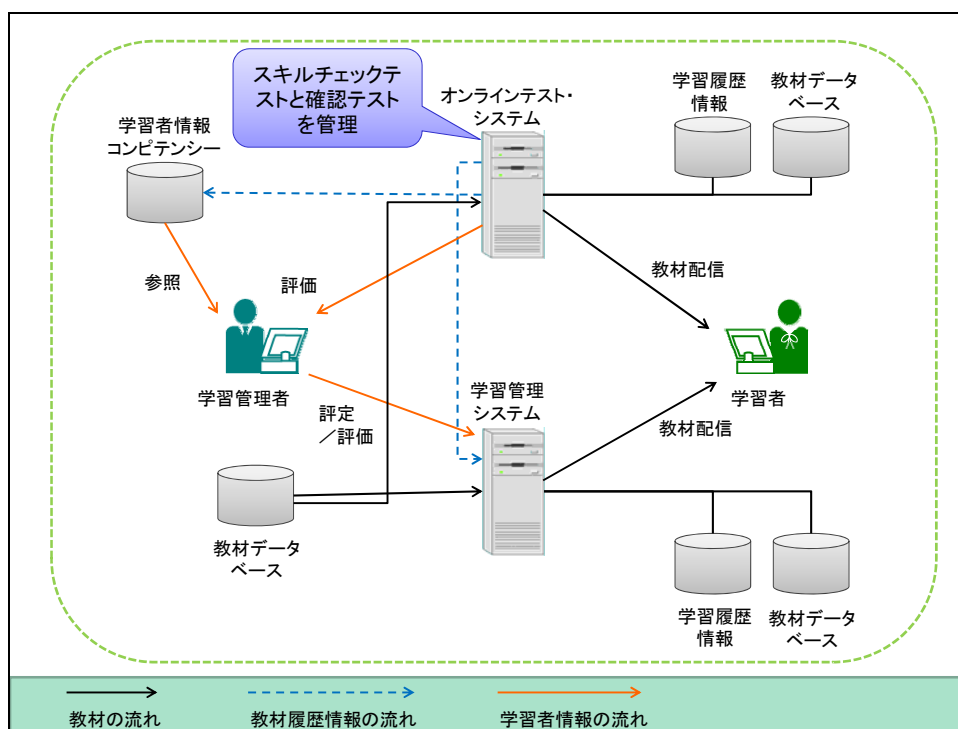
学習管理システムでは、利用者の学習進捗状況やテストの点数等の学習履歴の管理のほか、コンテンツの管理、スキルチェックテストシステムの管理等を行う（図表 77）。

学習管理システムの利用により、利用者は自己の学習進捗状況や、自分が知識・理解が不足している分野の把握に役立つ。例えば、学習コンテンツを開始する際にスキルチェックテストを受けるが、その結果、どの分野が弱かったのかが明示され、今後取り組むべき学習分野が明確になる。

学習管理者（運営側）は、利用者の全体的な利用状況と学習進捗状況、さらに属性（年代別 等）ごとにどのような分野の理解度が低いか等の傾向を把握することで、その結果を踏まえて、利用者の学習進捗状況に応じたサポートや、利用者の理解が不十分な分野のコンテンツの強化策の検討などに役立てることができる。

なお、スキルチェックテストの修了状況は、タイプ別に確認できるようにする。

図表 77 学習管理システムのイメージ図





図表 78 学習管理システムの想定アクタ及び主な想定機能

想定アクタ	主な想定機能
利用者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己の進捗状況及びテストの点数等を把握</li> <li>・ テストの評価結果から自己の強み弱みを把握し、重点分野が明確化</li> </ul>
管理者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 利用者の学習進捗状況及びテストの点数等を管理</li> <li>・ 学習コンテンツの管理</li> <li>・ オンラインテスト・システムの管理</li> </ul>

## (2) 学習コンテンツ（「スキルチェックテスト」も含む）

登録時に発行された ID とパスワードを利用してポータルサイトからログインすると、学習コンテンツ（以下、コンテンツ）の開始前に注意書きが表示される。この内容に同意した後、学習を開始する。

コンテンツは「A）自己利用」、「B）交流」、「C）社会経済活動」の 3 タイプ（分野・領域といった意味。詳細は「3.2. 基本能力要件・指標及び育成内容」を参照）あり、学習したいコンテンツから学習を開始できる。

### ① スキルチェックテスト

委員会での議論を踏まえて、タイプ A)、B)、C) のいずれのコンテンツを学習する場合でも、オンラインによる「スキルチェックテスト」を学習開始前に受講するか、それとも学習コンテンツを先に進めるかを選ぶことができる（理由については、「2.1.2. 討議のポイント」を参照）。学習コンテンツを先に進めたとしても、学習の最後には当該タイプの合否を決める「スキルチェックテスト」を受験する必要がある。なお、「スキルチェックテスト」は、学習の途中でも受けたいときにいつでも何度でも受けられるようにする。

「スキルチェックテスト」は、「2.1.2. 討議のポイント」における委員会の討議結果等を参考に、1 回の受験においてタイプ毎に 10 問を基本とする。そのため、3 タイプ合計で 30 問に正解するのを基本とする。テスト問題は「3.2. 基本能力要件・指標及び育成内容」に示す「ICT リテラシーの基本能力要件・指標」（後述）に基づいて、タイプ毎に 30 問ほど（3 タイプ合計で約 90 問）を準備する。そして、受験毎にランダムに出題されるシステムとする（図表 79）。これは、本事業の委員会でも指摘されたように、何度か受験することで、各設問の解答を記憶する可能性があるため、出題にランダム性を持たせることが必要だと考え、このような仕組みとする。

テスト結果は、設問毎に表示するのではなく、全ての問題に解答した後で、解答・解説及び得点を表示する（図表 80）。テスト結果の画面は、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」のアンケート結果（図表 67）を考慮して、点数及び解答・解説だけでなく、利用者の理解度及び強い部分と弱い部分がはっきりと確認できるように、指標に基づいて表示させ

る。なお、間違えた問題に関しては、詳細な解説を閲覧して再度学習できるようにする。

なお、「スキルチェックテスト」で満点を取得した場合は、当該タイプの内容は全て習得できているものとし、そのコンテンツに関しては改めて本システムの該当タイプのコンテンツを学習しなくとも（そのタイプについては）合格とする。

図表 79 スキルチェックテスト設問画面

**【A】自己利用】スキルチェックテスト(設問画面)**

全10問。満点の場合は学習する必要なく合格。  
満点ではなかった場合、間違った設問に該当するカテゴリーを重点的に学習して再テスト。

**【Q1】**  
電子メール送信上の注意事項として、適切なものには「a」、不適切なものには「b」を選択してください。

設問	答えを選択	解答
電子メールは、原則としてテキスト形式で送信する。		
サイズの大きな添付ファイルはなるべく圧縮して送信する。		
不特定多数の人にメールを一度に送る必要がある場合、bccを活用すると有効である		
多くのファイルを添付するときは、分けて送信する。		

前の設問へ      ヘルプを表示      次の設問へ

図表 80 スキルチェックテスト結果画面のイメージ

**【A】自己利用】スキルチェックテスト結果画面**

点数、レベル、総合的な評価を示す

**テスト結果**

指標	スコア
指標(1)	4
指標(2)	3
指標(3)	2
指標(4)	4

指標毎に理解度を示し、自分の強い部分と弱い部分がわかるようにする

解答・解説      再テスト      学習コンテンツへ

## ② 学習コンテンツ

学習コンテンツは、A)、B)、C) のタイプ毎に、「ICT リテラシーの基本能力要件・指標」を基に作成する。

<学習コンテンツとの構成と学習時間の考え方>

1 タイプにつき約 10 本の学習コンテンツを基本とする。1 コンテンツの学習時間はおよそ 5 分間とする。また、それぞれのコンテンツには 3~5 問程度の「確認テスト」(スムーズに解答して 1 分程度) が用意されて、学習内容の確認ができるようにする。

これは、「2.1. 委員会での検討事項」で指摘された、最近の e ラーニングコンテンツの場合は 5 分程度で 10 問ぐらいのものが良い例などがある(それ以上だと集中力が続かない)という点や、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」の中で「オンライン教材の学習にかけたい時間」についての設問に対して「1 時間程度」と答えた人が 6 割と最大だったことなどを考慮したからである(図表 69)。

また、各コンテンツに「確認テスト」を用意するのは、「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」の中で「オンライン教材の学習を進めやすいサービスは何か」という設問に対して、「オンラインテストで、自身の理解度が確認できる」サービスと答えた人が 5 割強と最大であったためである(図表 67)。また、「オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している」が 4 割と続いており、確認テストでは解答結果だけでなく解説を詳しくする必要はある。

したがって、1 コンテンツは約 5 分間、確認テストが約 1 分間として 1 本につき約 6 分間となる。各タイプは約 10 本のコンテンツで構成されるので、1 タイプの標準的な学習時間は次のように想定する。

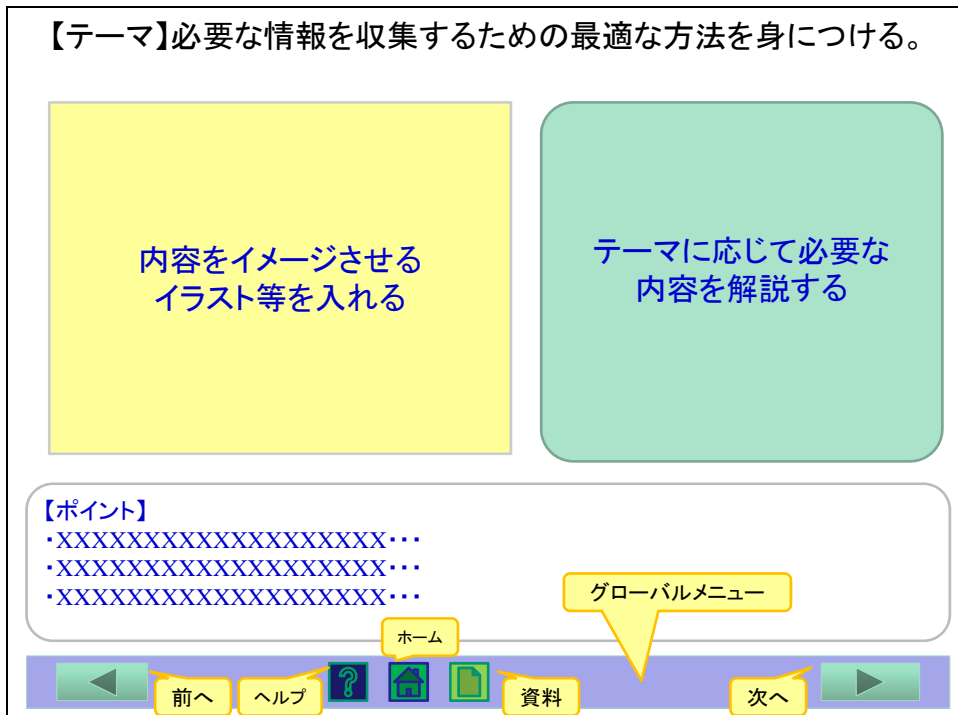
$$(学習コンテンツ 5 分間 + 確認テスト 1 分間) \times 10 本 = 60 分間$$

もちろん、解説等を丁寧に読む場合はこれ以上に時間がかかり、既に知識を習得している者であればもっと早く終わる可能性はある。この所要時間はあくまで目安と考えておく必要がある。

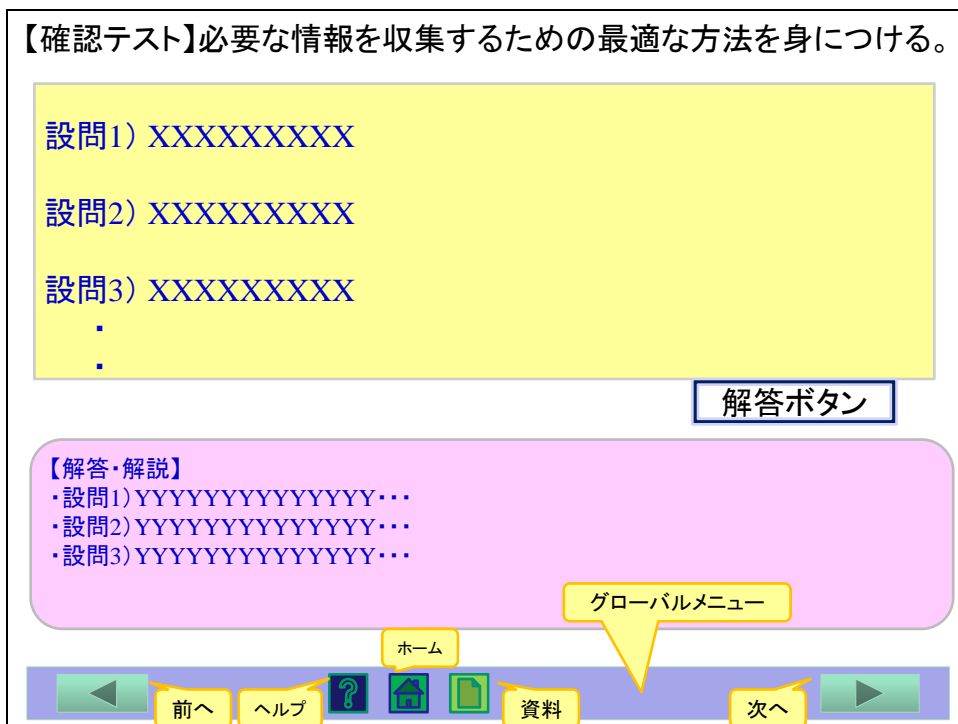
<学習コンテンツと確認テストのイメージ>

各コンテンツの制作の際には、利用者が使用するパソコンやタブレット PC、スマートフォン等に搭載されている特定の OS 等に左右されないように、インターネットブラウザで利用できる比較的シンプルなコンテンツの制作を基本とする。コンテンツのイメージとしては、テキストやイラスト等を活用した説明画面が(スライドで) 2~3 枚程度を基本とする(図表 81)。

図表 81 「学習コンテンツ」画面例



図表 82 「確認テスト」画面例



各コンテンツには、それぞれ学習後に行う「確認テスト」が用意される（図表 82）。確認テストは基本的に1画面で構成し、学習した内容の知識を再確認するための設問として3

～5問程度とする。1つのタイプで約10本のコンテンツとすると、1つのタイプの確認テストの設問数は50～100問となる。そのため、設問はランダム表示にはしない。確認テストに合格するには満点を取得する必要があるため、満点を取得できるまで、学習と確認テストを繰り返すことになる。なお、解答ボタンをクリックすれば解答結果のみならず詳しい解説が表示される。

なお、動画やアニメ、シミュレーションなど、視覚的に訴えるコンテンツへの要望度が高いというアンケート結果（図表 65）を考慮して、テキストだけでは理解が難しいと思われた場合に、アニメーションや2～3コマ程度のイラストや画像及び音声を活用して視覚的にも学習しやすいコンテンツの制作も必要に応じて検討する。なお、アニメーションであればFlashを利用するのがこれまでは一般的であったが、利用者が増えているiPadやiPhoneでは表示できない場合が多いため、基本的にFlashの利用については改めて検討する必要がある。そのため、近年浸透し始めたHTML5の普及動向を引き続き確認しながら、特定のOS等にあまり左右されないjQuery等のJavaScriptの活用も検討する。

こうして全てのコンテンツの学習及び確認テストに合格してから、最後に改めて「スキルチェックテスト」を受ける。「スキルチェックテスト」は学習の途中でも受験できるが、合格すれば、当該タイプの学習は終了となる。このように、テストと学習を繰り返し行い、タイプ毎に網羅することで、ICTリテラシーの全般的な理解度と利活用能力の向上を目指すシステムとする。

テストの点数や学習の進捗状況等の学習履歴は、学習管理システムによって管理されるため、管理者だけでなく利用者也、各自で学習状況やテストの点数などを随時確認することが可能である。

ICTリテラシーは、年齢の区別なしに必要な能力・スキルは基本的に同一であるという前提に立つが、コンテンツの内容の表示などにふりがなを付けるなど、小中学生にも利用しやすいように配慮する。一方、アンケートの結果では、学習してみたい内容として、全体的にウイルス対策やセキュリティ対策の留意点が40%と多数を占めるが、60代以上では「インターネットの仕組みやサービスの知識」が42%となっている、また、インターネットで商品サービスを購入する上での課題・不安に感じていることとして、全般的に料金の決済が多数を占めるが、中高生と60代以上では「注文通りの商品等が受け取れるか」という不安が多数を占めることから、理解度の傾向と学習履歴の傾向を見ながら、各年代別に強化した方が良いと考えられるコンテンツを増やすなど、年代に合わせたコンテンツを用意することについても検討が必要である。

### (3) 情報リテラシー最新情報

「2.2.1. ユーザ側へのアンケート調査」の中で、「今後、ICTリテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいか」という設問に対して、「インターネットを活用したオンライン教材（eラーニング）」と並んで、「メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供」が約4割と要望が最も高かった（図表 57）。そのため、本システムに「ICT

リテラシーの最新情報提供機能」を設ける。掲載情報の系統として、次のような項目を候補とする。

- 「情報モラル系」
- 「情報セキュリティ系」等

上記最新情報の表示方法は、本事業の委員会での議論を踏まえて、ログイン後のブラウザ上にてガジェット形式で提供する。PC を基本としたガジェットの形式は、ログインしたポータルサイトの画面上部（ツールバー）に最新情報のボタンを設け、クリックしたら最新情報が小さな画面で表示されるようにする（

図表 83）。さらに詳細な情報を知りたい場合は、記事をクリックすると当該サイトに飛ぶため利用しやすくなる。

図表 83 ガジェット形式による最新情報表示画面イメージ



なお、一般的に「ガジェット」には、Google Chrome の Twitter のガジェットのようにブラウザの画面右下に最新情報が発信される度に自動で下から上ってくるように表示される形式などがある。ただし、この場合、最新情報が発信される度に画面上にガジェットが表示されるという煩わしさがある上、数秒間表示されるだけで画面から消えてしまうため、利便性が低い。そのため、利用するガジェットの形式は、ログインしたポータルサイトの画面上部に最新ボタンを設置する形式で行う。

上述のとおり、ガジェットには最新情報が即時に表示されるため、リアルタイムに情報を得ることができる。なお、スマートフォンの場合は、PC のように画面の一部としてガジ

ェットを表示するには画面が小さいため、タブ機能等を活用して最新情報を表示させる方式なども検討する。

上述した「情報リテラシー最新情報」は、パス取得前と後と同じ機能を提供する。これに加え、パス取得前の利用者にもコンソシアム組織が伝えたい情報等があれば、表示できるようにすることも考えられる。

#### **(4) 「ICT リテラシー・パス取得（仮称）」と有効期限**

「ICT リテラシー・パス」を取得するには、上記のタイプ A) B) C) のコンテンツ全てのスキルチェックテストに合格することが必要である。これは、「ICT リテラシー・パス」が、全てのタイプ（分野）のリテラシーを十分に持ったことを証明するという位置づけだからである。

実際にパス取得は次のステップとなる。

- ①スキルチェックテストに合格後、パス発行の画面が現れる。
- ②そこで自分の名前を登録して、認定番号付きで自分の名前と認定日が記載された「パス（合格証）」が画面上に表示される。それを PDF で保管するか、印刷することができるようにする。

パスは総務省監修等と位置づけ、パスを取得するメリットは、コンソシアム加盟組織が提供する各種サービス等を無料で受けられる点である。

なお、情報社会の変化は早いので、必要とされる ICT リテラシーにも一部変化すると考えられる。そのため、パスの有効期限は認定日から3年間とし、3年経つとパスが自動失効となる。失効の3ヶ月前に、再受験を促す連絡をeメールで行う。さらに、各自の学習ポータルページでも同様の情報を表示する。

#### **(5) コンソシアム提供のサービスとコンテンツ**

利用者はパス取得後、コンソシアムの提供するクーポンやイベントへの参加および各種割引などのサービスを受けることができることとする。ここでは、コンソシアム加盟組織（以下、コンソシアム組織）が提供するコンテンツを無料で学べたり、各種サービスを利用できたりする権利を付与することが特徴であり、豊富なコンテンツ及びサービスを揃えることで、利用者のパス取得促進を目指す。ただし、提供するサービスの内容は、加盟するコンソシアム組織の判断に委ねるものとする。コンソシアム組織は、主に ICT 企業を想定するが、クーポン発行や割引サービスなどの点から、旅行業界や観光業界なども考えられる。

パス取得後のポータルサイト上では、コンソシアムの提供サービス等の情報（クーポンや各種サービスなど）が提供される。なお、コンソシアムがデジタルコンテンツを提供する場合、本システム上にコンテンツを格納して提供するのではなく、本システム上ではハイパーリンク等によるコンテンツの紹介にとどめ、実際のコンテンツは各社のサイトで提

供する形態をとることとする。

## (6) サポート

本モデルシステムはすべての年代層を対象としており、ICT リテラシーが不足している利用者層も含まれると考えられるため、パス取得の前と後それぞれで、モデルシステムの利用に関するサポート機能を設ける。リテラシーが不足している初心者にわかりやすいように、ポータルサイトに FAQ を掲載するなどして利便性の充実ははかることにより、利用者の継続的な増加をはかる。また、eメールでの問合せへの対応も検討の必要がある。

eメール等のサポート情報に関しては、質問者の属性がわかる方が安全であるため、会員登録後に表示させるようにする。この他、基本機能の使い方などは、イラストやアニメーション等により、初心者にもわかりやすいように配慮する必要がある。

利用者（含、パス取得者）のために、上記のサポートに加えて、SNS によるコミュニティサービスの提供もオプションとして検討する。この SNS では、利用者からの質問に事務局が回答するだけでなく、高レベルスキルを持つ利用者やパス取得者も回答できるようなコミュニティの形成を目的とする。但し、利用者同士の交流が新たな問題を生む可能性もあるため、実際の導入と運用については改めて検討する必要がある。

現時点では本システムの利用者の規模等は決まっていないが、基本的にはクラウドサービスを活用して利用者の増減に柔軟に対応出来るようにシステム環境を整備する必要がある。

### 3.1.3. モデルシステムの利用イメージ

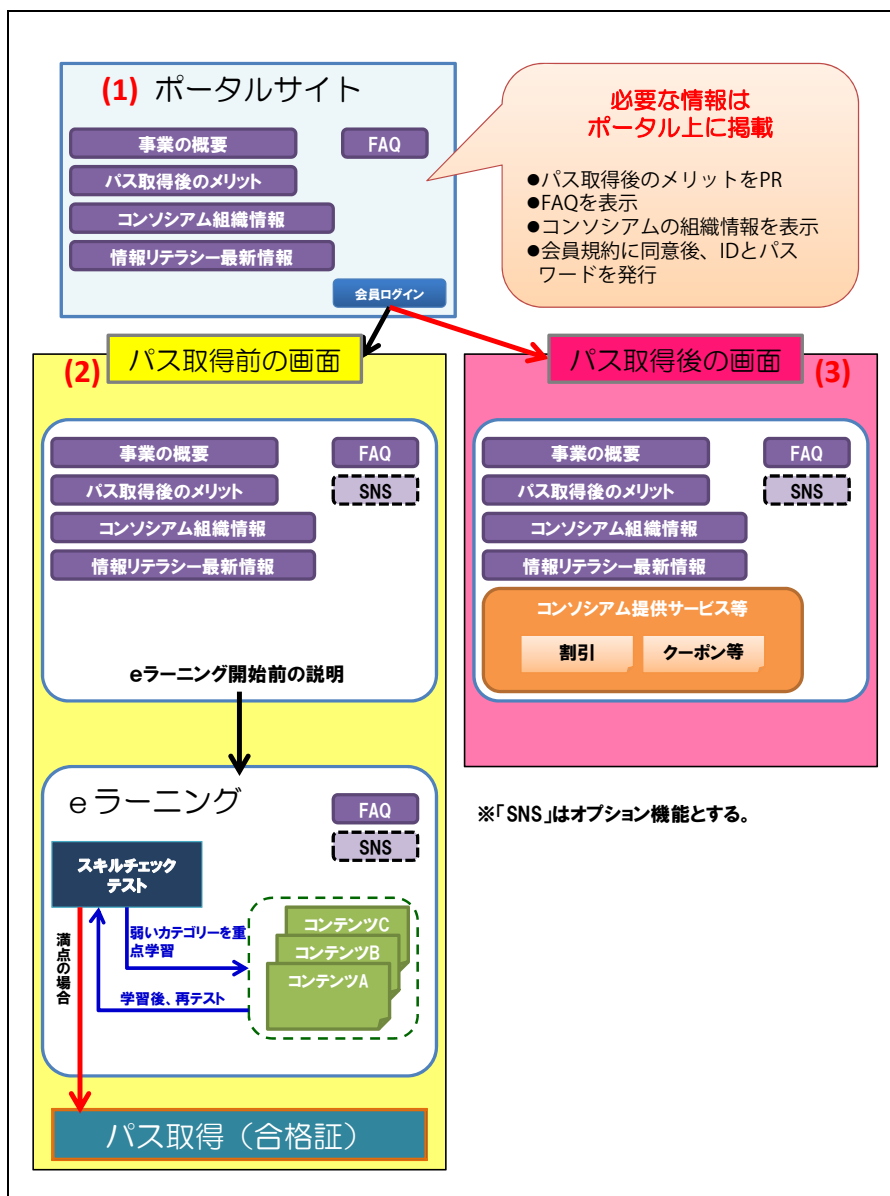
モデルシステムの利用イメージを捉えるために、ポータルサイトから利用者がどのようなステップを経て本システムを利用するかを表したのが、次の画面遷移イメージである（図表 84）。

これを見てわかるとおり、パス取得前と取得後ともに、基本的には同じメニューを表示する。これは、パス取得後にどのようなことができるのかを利用者がイメージしやすくするためである。ただし、コンソシアム提供サービス等については、基本的にパス取得後しか利用できないようにする。

ポータルサイト、パス取得前及びパス取得後の利用の流れについては、以下のとおりである。



図表 84 ポータルサイトからの画面遷移イメージ



(1) ポータルサイト

ポータルサイトでは、本事業の概要、パス取得後のメリット、コンソシアム組織情報、情報リテラシー最新情報、FAQ 等、必要と思われる情報をすべて一覧できるようにする。パスを取得すれば様々な魅力あるコンテンツ及びサービスを受けることができるという点を最初から明示することで利用希望者の関心をひき、利用希望者の増加とパスの普及促進に繋がるように配慮する。

本システムの利用希望者には、ポータルサイトにおいて本システムの利用についての規約を提示し、それに合意の上で基本情報（性別、年代、eメール）を登録してもらい、登録されたeメール宛にIDとパスワードを自動発行する。IDとパスワードを受信すれば、会員ログインボタンをクリックして学習開始となる。なお、パス取得者が会員ログインボタ

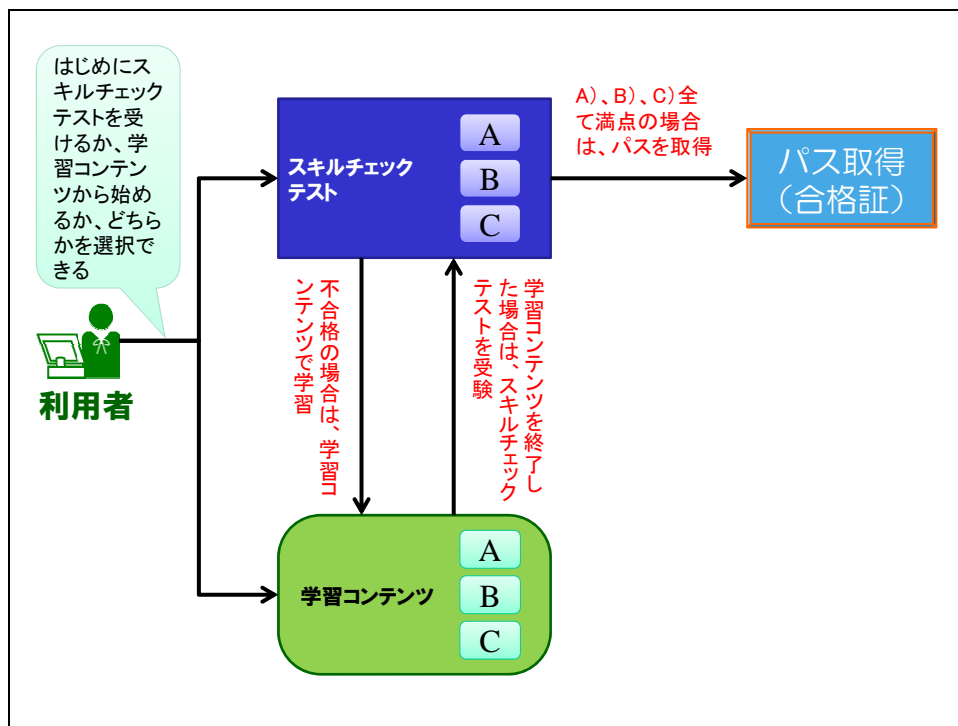
ンをクリックした場合は、パス取得後の画面が表示される。

## (2) パス取得前の画面

初めて学習を開始する場合は、ログイン後の画面で、eラーニング開始前の説明が表示される。ここで示される利用条件に合意の上、コンテンツの学習を開始する。すでに学習を開始している利用者の場合は、ログイン後に表示される画面は自己のポータル画面となり、学習進捗を確認しながら学習を進めることができる。なお、eラーニングにおける学習プロセスを利用者の立場から説明した図は、以下のとおりである（図表 85）。

また、登録前のポータルサイトでのサポート体制としては、FAQの提供のみであったが、利用者及びパス取得者向けには、FAQのほかにSNSによるサポートもオプションで提供することも検討している。

図表 85 利用者側からみた学習プロセス



## (3) パス取得後の画面

タイプ A)、B)、C) のすべてのコンテンツのスキルチェックテストに合格すると、パスを取得することができる。利用登録の際には、基本情報（性別、年代、eメール）のみの登録であったが、パス取得者に関しては、氏名の登録をすることでパスの発行を行う。これは、その後、問合せやSNSでの投稿の際に氏名を表示させることで、発言内容の責任の所在を明らかにするためである。

パス取得後にポータルサイトからログインすると、必要な情報が表示されているのはパス取得前の画面と同じだが、パス取得後のメリットである、コンソシアム提供のコンテンツ及びサービス等が表示される点が違いである。また、パス取得年度も表示され、パスの有効期限である3年の約3ヶ月前には、再受験のお知らせが登録eメールに送信されるほか、画面上にも表示される。

なお、取得したパスは、PDFにて印刷可能とする。

### 3.2. 基本能力要件・指標及び育成内容

これまでの上記の委員会での検討事項やニーズ分析等を踏まえて、「ICT リテラシー育成のための基本的能力要件・指標及び育成内容」を次のように提案する。

#### 3.2.1. 検討のポイント

##### (1) 概要

基本的能力要件・指標及び育成内容とは、ICT リテラシー育成のためのモデルシステム内に組み込まれる学習コンテンツ作成の要件として、ICT を安全安心に利活用する上で必要となる最低限の知識及び技能について定めたものである。

3 タイプに設定した想定する育成レベルに合わせて、「基本的能力要件」、「リテラシー育成のための指標」、「代表的な育成内容」を設定している。

##### (2) 検討の経緯

##### ① 検討の土台について

本事業では青少年から高齢者に至るまでの全ての年齢層に対して、最低限の知識及び技能を身につけてもらうモデルシステムの検討を目的としている。そこで、基礎的な内容を網羅しているものとして、「インターネットの特性を踏まえた情報の受発信・情報交換についての指導内容等に関する調査研究」（総務省・平成 21 年度）で定められている中学生・高校生用の「ICT メディアリテラシー学習項目」が活用できると考え、検討の土台とした。

なお、定められている 12 項目を「操作技術」、「特性理解」、「検索・選択」、「伝達・交流」、「編集・表現」の 5 つの基本的能力要件（図表 86）として集約し、検討を行った。

図表 86 ICT リテラシーの 5 つの基本的能力要件

<b>■操作技術</b>	<b>■伝達・交流</b>
・ICTメディアを操作できる能力	・ルールとマナーに則って伝達・交流する能力
・ICTメディアを安全に使う能力	・主体的にコミュニケーションする能力
<b>■特性理解</b>	<b>■編集・表現</b>
・ICTメディアの特性を理解する能力	・情報の権利(著作権・肖像権)を理解し適用する能力
・ICTメディアにおける送り手の意図を客観的に読み解く能力	・情報を適切に編集する能力
・コミュニケーションする相手の意図を尊重する能力	・情報を創造的に表現する能力
<b>■「検索・選択」</b>	
・情報を検索・収集する能力	
・情報を適切に選択する能力	

## ② 有識者等から得られた示唆について

有識者検討委員会での議論や ICT リテラシー育成に取り組む組織等へのインタビュー調査を通じて、次のような示唆が得られた。

### ◆有識者等から得られた示唆

- ICT 機器の「操作」に関する内容は、既存の P 検のようなものがあるため、主な対象とはしない。ただし、利用者がやりたいことに合わせたツールを選ぶといった操作に関する判断力の育成は必要だと認識している。
- パスの取得は国民が ICT ユーザとして、生活の中で ICT 機器やサービスの利用において必要な判断力を培うことを主眼としており、企業等で求められる特定のアプリケーションの操作スキル等を高めるようなものとは区別する。
- 学習内容のタイプの区分については、IT 時代のものはタイプ A、ICT 時代に該当するものはタイプ B とするとよいのではないかと。今後は、“ICCT 時代”が到来すると考えており、もう 1 つの C は“コマース”が当てはまるだろう。
- 自社の事業は e コマースが主体であるため、インターネット上のクレジットカード利用に保守的なスタンスの内容であれば、協力しかねる。海外では電子決済が当たり前の状況ではあるが、日本ではまだまだインターネットでの電子取引には不安がある、気をつけましようといった風潮が根強い。e コマースを積極的に活用するような視点があれば、コンソシアムの中に入る意義も見出せる。
- ユーザにとっては、リテラシーの高低そのものへの関心は薄い。“リテラシーを高くしましょう”と打ち出してもピンとこない。本システムを通じて学ぶことで、“〇〇が出来る”といった行動の広がり得られる（自身の能力のポートフォリオが描ける）ことを明確に打ち出す必要がある。

上記の示唆を踏まえ、基本的な能力要件に「操作技術」は明示しないこととしたが、「利用者がやりたいことに合わせたツールを選ぶといった操作に関する判断力の育成」については、各要件の育成内容に適宜、盛り込むこととした。

また、いくつかの企業・団体等から、e コマース（電子商取引）への対応が強く望まれた。そこで、基本的な能力要件に「消費・売買」を加え、「従来のように e コマースのリスクばかりに注目をするのではなく、利便性を理解し、活用していくといった視点」を育成内容に盛り込むこととした。これらの視点は、既存の試験や教材等にはあまり見られないため、特徴的な点ともいえる。

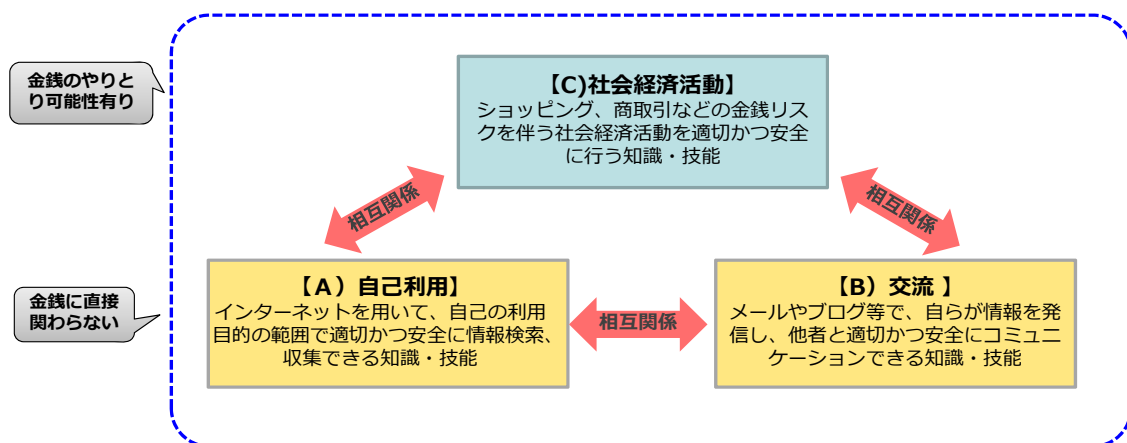
その他、「特性理解」については、各要件に反映させることとし、基本的な能力要件としては、「検索・選択」、「伝達・交流」、「編集・表現」、「消費・売買」の 4 つの要件に集約した。

### ③ 想定する育成レベルの関係性について

以上のような検討を経て定めた4つの基本的能力要件は、有識者等から得られた示唆の1つである「IT時代の内容はタイプA、ICT時代に該当する内容はタイプB、そしてタイプCは“ICCT時代”に対応する。もう1つのCは“コマース”に該当（つまり、Information, Communication, Commerce and Technology: ICCT）」を踏まえ、次の3タイプに分類した。

想定する育成レベルに合わせて、【タイプA：自己利用】（「検索・選択」）、【タイプB：交流】（「伝達・交流」と「編集・表現」）、【タイプC：社会経済活動】（消費・売買）に分類（図表87）した。それぞれ相互関係を有する内容となっているが、【タイプC：社会経済活動】（消費・売買）については、「金銭のやりとりの可能性が有る」といった点で、他の2つのタイプの応用的な意味合いを持つと位置づけている。

図表 87 想定する育成レベルの関係性



3タイプに設定した想定する育成レベルに合わせた「リテラシー育成のための指標」「代表的な育成内容」（詳細は後述）については、既存文献調査（関連資格のレビュー含む）、ICTリテラシー育成に取り組む組織等へのインタビュー調査、ユーザ側へのアンケート調査結果等を踏まえ、事務局で素案を作成したものを、有識者検討委員に諮り、加筆修正を重ね、最終的に検討委員会の委員長承認を得て完成させた。

#### 3.2.2. 基本構成

以上の検討経緯を踏まえて作成した、基本的能力要件・指標及び育成内容の基本構成は次のとおりである。

図表 88 ICT リテラシー育成のための基本的能力要件・指標及び育成内容一覧表

	想定する育成レベル	基本的能力要件	リテラシー育成のための指標	代表的な育成内容	利用が想定されるサービス例
タイプA	<p>&lt;自己利用&gt; インターネットを用いて、自己の利用目的の範囲で適切かつ安全に情報検索、収集できる知識・技能</p>	<p>検索・選択</p> <p>1.利用するICT機器・サービスの基本的な情報セキュリティ対策 &lt;例&gt; ・「自分が利用しているICT機器のセキュリティ対策」ができる。</p> <p>2.閲覧するWebサイト等の信憑性の判断 &lt;例&gt; ・「詐欺等の危険なWebサイトを回避」できる。</p> <p>3.進化するICT機器・サービスへの対応 &lt;例&gt; ・「スマートフォン等の新たなICT機器やサービスの特徴を理解」できる。</p> <p>4.収集した情報の適切な比較・評価 &lt;例&gt; ・「非常災害時の情報収集や適切な判断」ができる。</p>	<p>(1)ICTサービスが提供する情報の特性を理解する。</p> <p>(2)ICTサービスを利用するに当たっての基本的な姿勢を身につける。</p> <p>(3)必要な情報に効果的・効率的にアクセスする。</p> <p>(4)情報を多面的に評価し、適切な情報を選択する。</p>	<p>①ICTサービスが提供する情報のメリットを理解する。 ・国内外の多種多様な情報を誰でも容易に取得できる。 ・情報源の場所や距離に関わらず即時に情報を得ることができる。 ・誰もが発信者になれるため、編集されていない本音の情報を得られる可能性がある。</p> <p>②ICTサービスが提供する情報のデメリットを理解する。 ・情報が流通することによって、本来の趣旨とは異なる変化をすることがある。 ・情報の即時性、開放性が高い反面、情報の質は玉石混濁であり、判断が必要になる。 ・発信者の都合で情報が更新、削除されることもあるため、常に同じ情報にアクセスできるとは限らない。</p> <p>③自己責任が原則であることを認識する。 ・インターネットを巡る驚異として、ウイルス、不正アクセス等の問題を認識する。 ・最新のトラブル事例、トラブルが起きた際の相談先や対処法を知る。 ・利用するICT機器のセキュリティ対策の不備により、時に加害者になる可能性があることも認識する。 ・基本的なセキュリティ対策が行える知識や方法を身につける。</p> <p>④各種サービスの特徴を見極める習慣を養う。 ・有料と無料サービスの違いを認識する。 ・利用したサービスを評価し、有効性と問題点を把握する。 ・利用するサービスの決定と選択するための基準を蓄積する。</p> <p>⑤必要な情報を収集するための最適な方法を身につける。 ・必要な情報にアクセスするための効果的・効率的なICT機器やサービスを選択する。 ・情報検索に必要なキーワード、同義語、関連語を明らかにする。 ・検索された情報におけるギャップを見極めて、検索方法を変更すべきか判断する。 ・取得した情報は履歴機能やソフトウェア等で定期的・効率的に管理・保全する。</p> <p>⑥新しいICT機器・サービスを活用する。 ・新しいICT機器やサービス(スマートフォンやタブレット端末等)の動向や特徴を理解する。 ・新しいICT機器へのセキュリティ対策を行う。 ・異なるICT機器間でスムーズにデータ共有を行う。 ・シームレスなインターネット環境を構築するための知識や方法を身につける。</p> <p>⑦収集した情報に基づいて、目的に沿った結論を導き出す。 ・信頼性、妥当性、偏向性等を評価するために、多様な情報源から吟味、比較する。 ・情報の真偽や質を判断しかねるときは、家族・知人、専門家等に相談する。 ・新しい情報を以前の情報や知識等と組み合わせ、付加価値を生み出す。</p> <p>⑧非常災害時の情報収集手段や判断基準を確立する。 ・非常災害時におけるICTの活用事例やトラブル事例を知る。 ・非常災害時に有効なICT機器やサービスの使用方法を身につける。</p>	<p>・検索サイトの利用(例 Google、Yahoo等)</p> <p>・個人・企業等のWebサイト・ブログの閲覧</p> <p>・動画投稿サイトの閲覧(例 YouTube、ニコニコ動画等)</p> <p>・マイクロブログの閲覧(例 twitter等)</p> <p>・電子掲示板・チャットの閲覧</p> <p>・メールマガジンの受信</p> <p>・通信教育の受講(オンライン等)</p> <p>・アンケート回答、会員になるための個人情報登録 等</p>
タイプB	<p>&lt;他者との交流&gt; メールやブログ等で、自らが情報を発信し、他者と適切かつ安全にコミュニケーションできる知識・技能</p>	<p>伝達・交流</p> <p>1.他者へ配慮したネットマナーの基本的理解 &lt;例&gt; ・「TPO(時間・場所・場合)に応じた表現の使い分け」ができる。</p> <p>2.適切かつ安全なコミュニケーションの実践 &lt;例&gt; ・「SNS等でプライバシーが守られた交流」ができる。</p> <p>3.ICTサービスの特性に応じた主体的なコミュニケーション &lt;例&gt; ・「著名人や遠方・疎遠になった友人・知人と交流」ができる。</p> <p>編集・表現</p> <p>1.情報社会の倫理の理解と遵守 &lt;例&gt; ・「違法性のある情報を見極めること」ができる。</p> <p>2.モラルやマナーに配慮した表現の選択 &lt;例&gt; ・「ブログ炎上等のトラブルを回避」できる。</p> <p>3.コンテンツ制作の経験 &lt;例&gt; ・「動画サイトにオリジナル映像のアップ」ができる。</p>	<p>(1)ICTサービスを効果的に利用した情報交流を図る。</p> <p>(2)ICTメディアを取り巻く法的・社会的な問題を理解し、適切に情報を表現する。</p>	<p>①コミュニケーションツールの効果的な利用方法を身につける。 ・目的に応じてコミュニケーションツール(メール、SNS等)を使い分ける。 ・SNS等の新しいツールを利用したコミュニケーションのメリット・デメリットを知る。 ・SNS等の新しいツールによるコミュニケーションの活用事例を知る。</p> <p>②コンテンツ等の成果物を効果的に他者に発信する。 ・コンテンツ等を配信できるサービスの種類、特徴を知る。 ・注目度の高いコンテンツの特徴や工夫などを知る。 ・成果物の目的と想定される受け手に適したサービスと形式を選択する。 ・想定する受け手の目的に合う形式、アプリケーションで制作する。</p> <p>③情報社会における倫理感を養う。 ・プライバシーやセキュリティに関する問題を認識する。 ・表現の自由と、違法情報の問題を認識する。 ・知的財産権、著作権の公正利用を理解する。 ・社会問題にまで発展したトラブル事例を知る。</p> <p>④モラルやマナーに配慮した表現方法を身につける。 ・インターネット上での発言や表現が社会的責任まで発展する可能性があることを認識する。 ・利用する情報は、法令の範囲内で入手、蓄積、発信する。 ・他者の情報を許可なくみだりに公開しない。 ・真偽が不確かな情報を流通させない。 ・TPOに応じて、表現方法などを使い分ける。 ・他者に属する制作物を自らのものとして表現しない。 ・著作権のある情報の利用に際しては、必要に応じて許諾を申し出る。 ・各サービス(マイクロブログ、SNS等)の特徴に適した表現を行う。</p> <p>⑤トラブルを拡大させない対処法を身につける。 ・正当な削除依頼があった場合は速やかに対処する。 ・表現を巡って嫌がらせ等が発生した場合は冷静な対応を行う。 ・トラブルが事件性のあるもの発展しそうな場合は警察などへ相談する。</p>	<p>・電子メールの受信</p> <p>・電子掲示板、チャットへの書き込み</p> <p>・マイクロブログへの書き込み(例 twitter等)</p> <p>・SNSへの参加(例 Facebook、mixi等)</p> <p>・Webサイト・ブログの開設・更新</p> <p>・動画投稿サイトへの投稿(例 YouTube、ニコニコ動画等)</p>
タイプC	<p>&lt;社会経済活動&gt; ショッピング、商取引などの金銭リスクを伴う社会経済活動を適切かつ安全に行う知識・技能</p>	<p>消費・売買</p> <p>1.利用するICT機器・サービスの情報セキュリティレベルの強化 &lt;例&gt; ・「最新のセキュリティトラブルや対応策のポイントが理解」できる。</p> <p>2.日常生活へのeコマース(電子商取引)の活用 &lt;例&gt; ・「生活必需品をインターネットでも購入」ができる。</p> <p>3.トラブル発生時における対処法の想定 &lt;例&gt; ・「金銭トラブルが発生した場合の対処」ができる。</p>	<p>(1)eコマース(電子商取引)を利用する利便性とリスクを理解する。</p> <p>(2)適切なICTサービスを選択し、日常の消費経済活動に利用する。</p>	<p>①eコマースの利便性を理解する。 ・世界中の商品やサービスを瞬時に購入できる。 ・怪我や病気の時に自宅を出ることなく生活必需品等が購入できる。 ・購入履歴等の管理により、リマインド機能やリコメンド機能を有する。 ・口コミ等のユーザーレビューとリンクしている。</p> <p>②eコマースのリスクを理解する。 ・個人情報等の漏洩等、情報管理体制への不安がある。 ・金銭を伴うため、詐欺を目的としたダミーサイトが存在する。 ・課金の適用範囲を巡るトラブルがある。 ・購入時に実物を直接確認できないことによるトラブルがある。</p> <p>③安全安心なサービスを見極める判断基準を養う。 ・取扱業者が「プライバシーマーク」を取得している等の個人情報保護の体制が確立されているか確認する。 ・WebサイトはSSLサーバ証明書が発行されているものか確認する。 ・利用規約をきちんと確認する。 ・有料と無料の適用範囲、課金の仕組みを確認する。</p> <p>④セキュリティ対策を強化する。 ・用途に応じて、PGやメールアドレスを使い分ける等、被害の拡大を防ぐ工夫をする。 ・パーソナルファイアウォールを導入する等、セキュリティレベルを強化する。 ・私有以外のPCを利用する際には、データや履歴等を確実に削除し、情報流出を防ぐ。</p> <p>⑤日常生活にeコマースを活用する。 ・日常生活におけるeコマースの活用事例を知る。 ・インターネットオークション等で商品を購入する際の留意点を知る。 ・利用するサービスの決定と選択するための基準を蓄積する。</p>	<p>・(金銭が絡む)クイズ・懸賞への応募</p> <p>・オンラインゲームへの参加</p> <p>・デジタルコンテンツのダウンロード購入(音楽、書籍、ゲーム等)</p> <p>・インターネットショッピング(商品・サービスの購入)</p> <p>・インターネットオークション</p> <p>・金融取引(インターネットバンキング等)</p> <p>・在宅勤務(テレワーク、SOHO等)</p>

### 3.2.3. 基本的な能力要件・指標及び育成内容の考え方

#### (1) 基本的な能力要件について

##### ① 【タイプ A：自己利用】（「検索・選択」）

タイプ A は、インターネットを用いて、自己の利用目的の範囲で適切かつ安全に情報検索、収集できる知識・技能を対象とする。

次の「タイプ B」と共通点はあるが、まずは自己の目的に応じて利用できることに特化した能力といえる。基本的な情報セキュリティ対策を前提として、情報の真偽を見極めたり、玉石混淆の中から必要な情報を取捨選択するといった、いわゆる情報リテラシーの知識が必要となる。また、機器・ツールの進化の情報を適宜集めて、必要な時に適切なツールを選択できる能力も必要となる。

本学習を通じて、身につけられる能力のイメージや利用が想定されるサービス例は次の通りである。

#### ◆身につけられる能力のイメージ

##### 1. 利用する ICT 機器・サービスの基本的な情報セキュリティ対策

<例> 「自分が利用している ICT 機器のセキュリティ対策」ができる。

##### 2. 閲覧する Web サイト等の信憑性の判断

<例> 「詐欺等の危険な Web サイトを回避」できる。

##### 3. 進化する ICT 機器・サービスへの対応

<例> 「スマートフォン等の新たな ICT 機器やサービスの特徴を理解」できる。

##### 4. 収集した情報の適切な比較・評価

<例> 「非常災害時の情報収集や適切な判断」ができる。

#### <利用が想定されるサービス例>

検索サイトの利用、個人・企業等の Web サイト・ブログの閲覧、動画投稿サイトの閲覧、マイクロブログの閲覧、電子掲示板・チャットの閲覧、メールマガジンの受信、通信教育の受講、アンケート回答、会員になるための個人情報登録 等

##### ② 【タイプ B：交流】（「伝達・交流」、「編集・表現」）

タイプ B は、メールを送ったり SNS で交流したり、ブログなどで情報を発信してネット上の（場合によっては不特定多数の）他者と適切かつ安全にコミュニケーションできる知識・技能を対象とする。

自分の知人との交流に加えて、知人を介してや、面識のない不特定多数の他者と交流するといった様々な段階がある。そのような一方向ではない「他者とのコミュニケーション」を主眼とする点で、「タイプ A」とは違った幅広い能力が必要とされる。自己完結ではなく、他者とのコミュニケーションが生じるため、モラルやマナーに配慮した表現を心掛け、コンテンツを制作する場合には、他者の知的財産権や著作権を犯さないような公正な対応が



必要となる。

本学習を通じて、身につけられる能力のイメージや利用が想定されるサービス例は次の通りである。

#### ◆身につけられる能力のイメージ

##### 【伝達・交流】

###### 1. 他者へ配慮したネットマナーの基本の理解

＜例＞「TPO（時間・場所・場合）に応じた表現の使い分け」ができる。

###### 2. 適切かつ安全なコミュニケーションの実践

＜例＞「SNS 等でプライバシーが守られた交流」ができる。

###### 3. ICT サービスの特性に応じた主体的なコミュニケーション

＜例＞「著名人や遠方・疎遠になった友人・知人と交流」ができる。

##### 【編集・表現】

###### 1. 情報社会の倫理の理解と遵守

＜例＞「違法性のある情報を見極めること」ができる。

###### 2. モラルやマナーに配慮した表現の選択

＜例＞「ブログ炎上等のトラブルを回避」できる。

###### 3. コンテンツ制作の経験

＜例＞「動画サイトにオリジナル映像のアップ」ができる。

＜利用が想定されるサービス例＞

電子メールの受発信、電子掲示板・チャットへの書き込み、マイクロブログへの書き込み、SNS への参加、Web サイト・ブログの開設・更新、動画投稿サイトへの投稿 等

### ③ 【タイプ C：社会経済活動】（消費・売買）

タイプ C は、ショッピング、商取引などの金銭リスクを伴う社会経済活動を適切かつ安全に行う知識・技能を対象とする。

「タイプ A」や「タイプ B」と大きく異なるのは、金銭のやりとりが発生する（可能性が高い）活動またはサービス利用という点である。金銭リスク以外にも、アンケートの回答時や無料アプリケーションのダウンロードのプロセスで個人情報漏洩したり、場合によっては犯罪に巻き込まれる可能性もあるので、「タイプ A」や「タイプ B」以上に注意が必要であり、ICT の知識に加えて、社会経済の動きについての認識も重要となる。ただし、日常生活を ICT サービスの活用により豊かにするためには、リスクばかりに注目をするのではなく、e コマースの利便性を理解し、活用していくといった視点が必要となる。

本学習を通じて、身につけられる能力のイメージや利用が想定されるサービス例は次の通りである。

#### ◆身につけられる能力のイメージ

##### 1. 利用する ICT 機器・サービスの情報セキュリティレベルの強化

〈例〉「最新のセキュリティトラブルや対応策のポイントが理解」できる。

##### 2. 日常生活への e コマース（電子商取引）の活用

〈例〉「生活必需品をインターネットでも購入」ができる。

##### 3. トラブル発生時における対処法の想定

〈例〉「金銭トラブルが発生した場合の対処」ができる。

〈利用が想定されるサービス例〉

（金銭が絡む）クイズ・懸賞への応募、オンラインゲームへの参加、デジタルコンテンツのダウンロード購入、インターネットショッピング、インターネットオークション、金融取引、在宅勤務等

「タイプ C」は、「タイプ A」と「タイプ B」という 2 つのタイプのそれぞれの知識・技能と関係づけられる。例えば、「タイプ A」に近いのは、個人で商品の購入を楽しむといった形で社会経済活動である。また、「タイプ B」に近いのは、オークションなどで他者と交流の比重が高まったり、（会ったことのない相手とネットを通じて）購買活動時に交渉を行ったりすることである。

したがって、「タイプ C」は、「タイプ A」と「タイプ B」と密接に関係すると共に、それらの応用的な意味合いを持つと位置づけられる。

## (2) ICT リテラシー育成のための指標及び代表的な育成内容について

### ① 【タイプ A：自己利用】（「検索・選択」）

タイプ A では、4 つのリテラシー育成のための指標を定めた。指標及び育成内容の特徴は次の通りである。

まずは、基本的な指標として、検索・選択する「情報の特性を理解」した上で、「ICT サービスを利用するにあたっての基本的な姿勢」を身につける。インターネット上で提供される情報には特有のメリット・デメリットがあることを理解し、それらの情報の扱いについては、自己責任が原則であることを認識する。特に、ウイルス、不正アクセス等を防ぐセキュリティ対策の知識を身につけることは必須といえる。また、セキュリティ対策を怠ることで、被害者だけではなく、感染した ICT 機器が悪用され、加害者になる可能性があることへの認識を養うことは、特筆すべき点である。

次に、応用的な指標として、「必要な情報に効果的・効率的にアクセス」する術を身につけ、「収集した情報を多面的に評価し、適切な情報を選択」する。必要な情報へのアクセスには、スマートフォンやタブレット端末等といった新しい ICT 機器やサービスも活用し、目的に沿った最適な方法を身につける。また、適切な情報を選択する能力を養うことは、

趣味趣向的な情報への適用だけではなく、昨今の社会情勢に備え、非常災害時の情報収集にも役立つといったことも強調すべき点である。

以上のような特徴を備えた、本学習で想定している代表的な育成内容は次の通りである。

◆代表的な育成内容

**(1)ICT サービスが提供する情報の特性を理解する。**

**①ICT サービスが提供する情報のメリットを理解する。**

- ・国内外の多種多様な情報を誰でも容易に取得できる。
- ・情報源の場所や距離に関わらず即時的に情報を得ることができる。
- ・誰もが発信者になれるため、編集されていない本音の情報を得られる可能性がある。

**②ICT サービスが提供する情報のデメリットを理解する。**

- ・情報が流通することによって、本来の趣旨とは異なる変化をする可能性がある。
- ・情報の即時性、開放性等が高い反面、情報の質は玉石混淆であり、判断が必要になる。
- ・発信者の都合で情報が更新、削除されることもあるため、常に同じ情報にアクセスできるとは限らない。

**(2)ICT サービスを利用するに当たっての基本的な姿勢を身につける。**

**①自己責任が原則であることを認識する。**

- ・インターネットを巡る驚異として、ウイルス、不正アクセス等の問題を認識する。
- ・最新のトラブル事例、トラブルが起きた際の相談先や対処法等を知る。
- ・利用する ICT 機器のセキュリティ対策の不備により、時に加害者になる可能性があることも認識する。
- ・基本的なセキュリティ対策が行える知識や方法を身につける。

**②各種サービスの特徴を見極める習慣を養う。**

- ・有料と無料サービスの違いを認識する。
- ・利用したサービスを評価し、有効性と問題点を把握する。
- ・利用するサービスの決定と選択するための基準を蓄積する。

**(3)必要な情報に効果的・効率的にアクセスする。**

**①必要な情報を収集するための最適な方法を身につける。**

- ・必要な情報にアクセスするための効果的・効率的な ICT 機器やサービスを選択する。
- ・情報検索に必要なキーワード、同義語、関連語を明らかにする。
- ・検索された情報におけるギャップを見極めて、検索方法を変更すべきか判断する。
- ・取得した情報は履歴機能やソフトウェア等で定期的・効率的に管理・保全する。

**②新しい ICT 機器・サービスを活用する。**

- ・新しい ICT 機器やサービス（スマートフォンやタブレット端末等）の動向や特徴を理解する。

- ・新しい ICT 機器へのセキュリティ対策を行う。
- ・異なる ICT 機器間でスムーズにデータ共有を行う。
- ・シームレスなインターネット環境を構築するための知識や方法を身につける。

#### (4)情報を多面的に評価し、適切な情報を選択する。

##### ①収集した情報に基づいて、目的に沿った結論を導き出す。

- ・信頼性、妥当性、偏向性等を評価するために、多様な情報源から吟味、比較する。
- ・情報の真偽や質を判断しかねるときは、家族・知人、専門家等に相談する。
- ・新しい情報を以前の情報や知識等と組み合わせ、付加価値を生み出す。

##### ②非常災害時の情報収集手段や判断基準を確立する。

- ・非常災害時等における ICT の利活用事例やトラブル事例を知る。
- ・非常災害時に有効な ICT 機器やサービスの使用方法を身につける。

## ② 【タイプ B：交流】（「伝達・交流」「編集・表現」）

タイプ B では、2つのリテラシー育成のための指標を定めた。指標及び育成内容の特徴は次の通りである。

まずは、伝達・交流において、「ICT サービスを効果的に利用した情報交流」を行う。目的に応じてコミュニケーションツールを使い分けるが、マイクロブログや SNS 等といった新しいツールを用いた交流方法も身につける。また、他者が制作した各種コンテンツの閲覧だけではなく、コンテンツを自ら制作、投稿する術を身につけることで、より主体的なコミュニケーション力を身につける。

次に、特に編集・表現において、「ICT メディアを取り巻く法的・社会的な問題を理解」することが重要である。情報社会における倫理観を養い、プライバシーやセキュリティ、他者の権利などに敏感になる必要がある。その上で、マナーやモラルに配慮し、TPO（時・場所・場合）に応じた表現力を身につける。また、トラブルが発生した場合の冷静な対処法についても身につけておく必要がある。

以上のような特徴を備えた、本学習で想定している代表的な育成内容は次の通りである。

### ◆代表的な育成内容

#### (1)ICT サービスを効果的に利用した情報交流を図る。

##### ①コミュニケーションツールの効果的な利用方法を身につける。

- ・目的に応じてコミュニケーションツール（メール、SNS 等）を使い分ける。
- ・SNS 等の新しいツールを利用したコミュニケーションのメリット・デメリットを知る。
- ・SNS 等の新しいツールによるコミュニケーションの利活用事例を知る。

##### ②コンテンツ等の成果物を効果的に他者に発信する。

- ・コンテンツ等を配信できるサービスの種別、特徴を知る。

- ・注目度の高いコンテンツの特徴や工夫などを知る。
- ・成果物の目的と想定される受け手に適したサービスと形式を選択する。
- ・想定する受け手の目的に合う形式、アプリケーションで制作する。

## (2)ICT メディアを取り巻く法的、社会的な問題を理解し、適切に情報を表現する。

### ①情報社会における倫理感を養う。

- ・プライバシーやセキュリティに関する問題を認識する。
- ・表現の自由と、違法情報の問題を認識する。
- ・知的財産権、著作権の公正利用を理解する。
- ・社会問題にまで発展したトラブル事例を知る。

### ②モラルやマナーに配慮した表現方法を身につける。

- ・インターネット上での発言や表現が社会的責任まで発展する可能性があることを認識する。
- ・利用する情報は、法令の範囲で入手、蓄積、発信する。
- ・他者の情報を許可なくみだりに公開しない。
- ・真偽が不確かな情報を流通させない。
- ・TPO に応じて、表現方法などを使い分ける。
- ・他者に属する制作物を自らのものとして表現しない。
- ・著作権のある情報の利用に際しては、必要に応じて許諾を申し出る。
- ・各サービス（マイクロブログ、SNS 等）の特徴に適した表現を行う。

### ③トラブルを拡大させない対処法を身につける。

- ・正当な削除依頼があった場合は速やかに対処する。
- ・表現を巡って嫌がらせ等が発生した場合は冷静な対処を行う。
- ・トラブルが事件性のあるものに発展しそうな場合は警察などへ相談する。

## ③ 【タイプ C：社会経済活動】（消費・売買）

タイプ C では、2つのリテラシー育成のための指標を定めた。指標及び育成内容の特徴は次の通りである。

まずは、消費・売買において、「e コマースを利用する利便性とリスクを理解」する。ダミーサイト等の詐欺や課金の適用範囲の認識違いなどのトラブルへの不安もあるが、適切な対処法を身につけ、e コマースを活用することで、日常生活を豊かにする術を身につける。特に、怪我や病気等の非常時や、外出が困難な高齢者等が、自宅にいながらにして生活必需品等が購入できるといった点は恩恵が大きい。

次に、「適切な ICT サービスを選択し、日常の消費経済活動に利用」する。インターネットの各種サービスを通じて、購入だけではなく、オークションサービスによって、自らが持っている物を売ることもできる。このように日常の消費経済活動に ICT サービスを積極的に活用していくことで、日常生活を益々豊かにできる可能性が高まるが、セキュリティ

対策の強化や、安全安心なサービスを見極める視点を養うなど、トラブル回避への意識は高める必要がある。

以上のような特徴を備えた、本学習で想定している代表的な育成内容は次の通りである。

◆代表的な育成内容

(1) e コマース（電子商取引）を利用する利便性とリスクを理解する。

① e コマースの利便性を理解する。

- ・世界中の商品やサービスを瞬時に購入できる。
- ・怪我や病気等の際に自宅を出ることなく生活必需品等が購入できる。
- ・購入履歴等の管理により、リマインド機能やリコメンド機能を有する。
- ・口コミ等のユーザレビューとリンクしている。

② e コマースのリスクを理解する。

- ・個人情報等の漏洩等、情報管理体制への不安がある。
- ・金銭を伴うため、詐欺を目的としたダミーサイトが存在する。
- ・課金の適用範囲を巡るトラブルがある。
- ・購入時に実物を直接確認できないことによるトラブルがある。

(2)適切な ICT サービスを選択し、日常の消費経済活動に利用する。

①安全安心なサービスを見極める判断基準を養う。

- ・取扱業者が「プライバシーマーク」を取得している等の個人情報保護の体制が確立されているか確認する。
- ・Web サイトは SSL サーバ証明書が発行されているものか確認する。
- ・利用規約をきちんと確認する。
- ・有料と無料の適用範囲、課金の仕組みを確認する。

②セキュリティ対策を強化する。

- ・用途に応じて、PC やメールアドレスを使い分ける等、被害の拡大を防ぐ工夫をする。
- ・パーソナルファイアウォールを導入する等、セキュリティレベルを強化する。
- ・私有以外の PC を利用する際には、データや履歴等を確実に削除し、情報流出を防ぐ。

③日常生活に e コマースを活用する。

- ・日常生活における e コマースの利活用事例を知る。
- ・インターネットオークション等で商品を売る際の留意点を知る。
- ・利用するサービスの決定と選択するための基準を蓄積する。



# 【参考資料】

Web アンケート集計結果

(自由回答)





## Web アンケート集計結果：自由回答（一部抜粋）

ここでは、巻末の参考資料「Web アンケート票：ICT リテラシー育成に関する Web アンケート調査」の設問 25「あなたが、インターネット等を安全・安心かつ快適に利用するうえで、課題に感じていること、サポートしてもらいたいこと等がございましたら、ご自由にご記入下さい。」についての自由回答の一部抜粋を掲載する。

この自由回答の内容を分類すると、次の通りである。なお、複数の項目にかかわるものは、それぞれの項目で重複して掲載しているものもある。

### a) セキュリティ

- ・ セキュリティ対策（4件）
- ・ セキュリティを脅かす行為に対する法制の強化
- ・ セキュリティに多少の心配があるので、その辺をネット環境で安心が欲しい。
- ・ セキュリティの知識を得たい。
- ・ セキュリティ対策について詳しく知りたい。
- ・ セキュリティソフトを毎年更新して購入するのはお金もかかるし面倒なので、そのような手間が必要ないようなサイトができたらいと思います。訪問したサイト先でウイルスを駆除してもらえるようなシステムができないですかね。
- ・ セキュリティを確かにして欲しい。
- ・ セキュリティを簡単にできる。
- ・ 個人情報の流出防止とセキュリティは特に強化していただき、安心して快適に利用できるようにインターネット環境であってほしい。
- ・ セキュリティ問題
- ・ インターネットのセキュリティ 情報漏洩
- ・ 個人情報の保護とセキュリティ

#### a-1) セキュリティ問題に関して求められるサポート

- ・ セキュリティソフトがいろいろあるが、経済的で、最も信頼のおけるものを教えて欲しい。
- ・ ウィルスセキュリティソフトがもっと安く購入出来れば良いと思います。
- ・ 日々ウイルスなど聞いたこともないものがでてくるが、よくわからないまま感染する可能性が有ることを考えると、セキュリティに関してと、危ない相手の知識の提供。
- ・ パソコンがあまりできない人でも、簡単に自分のパソコンのセキュリティをあげられるような分かりやすいサービスがあればよい。
- ・ セキュリティ対策をもっと充実させて欲しい。価格を下げる方法やパソコン購入時に一

緒に付属されるなど。

## **b) ウイルス**

- ・ ウイルス感染しないこと。
- ・ ウイルス対策（4件）
- ・ ウイルスに感染しないか怖い。
- ・ ウイルス対策は定期的に更新しないとちょっと心配なので教えてもらえるところがあったら嬉しい。
- ・ ウイルス対策や脆弱性に関するアップデートはしっかりやっているが、それでも本当に自分のパソコンは大丈夫かと不安になってしまう。
- ・ 現在わかっているウイルスの情報が閲覧できると良いと思う。
- ・ 最新のウイルスについて。
- ・ ウイルス対策ソフト導入に伴うパソコンの処理能力の低下。
- ・ セキュリティソフトを毎年更新して購入するのはお金もかかるし面倒なので、そのような手間が必要ないようなサイトができたらいいと思います。訪問したサイト先でウイルスを駆除してもらえるようなシステムができないですかね。

### **b-1) ウイルスに関して求められるサポート**

- ・ 他人から攻撃にあったときに適切なサポート、逃げ方など。
- ・ ウイルスソフトについての知識。結局どれを選べばよいかわからない。
- ・ 徹底的にブロックできるようなソフトがあること。
- ・ 危険な事を言われるよりも、どのように使用していけば危険なく使えるのかを教えてもらいたい。
- ・ インターネット上のパトロール強化。ウイルス部門や悪質書き込み部門、たくさんの部門に分けて徹底的に削除してもらえる機関などがあれば本当に安心できる。
- ・ 悪意を持って利用している人の排除。

## **c) 情報漏洩**

- ・ インターネットのセキュリティ 情報漏洩
- ・ 個人情報の漏洩（2件）
- ・ 個人情報の漏洩の心配がまだある。対策が不十分だと思う。
- ・ 個人情報の流出を完全になくすこと。
- ・ 個人情報の開示をどこまでしていいかわからない。
- ・ 個人情報の重要性を認識すること（2件）。
- ・ SNS での不特定多数の人に見られることを前提としたプライバシーのことをもっと学ばなければならないと思う。
- ・ 個人情報の漏洩がすごく心配なので、サポートして欲しい。

- ・ 個人情報、特にパスワードの安全性を保証して欲しい。
- ・ 個人情報の保護（3件）
- ・ 個人情報の管理（2件）
- ・ 個人情報が流れないようにしたい。
- ・ 個人情報の流出を防ぐことができればよい。
- ・ 個人情報の保護について不安に感じている。
- ・ 個人情報の漏洩による悪用の心配がなくなれば、もっと積極的に色々な事に参加出来ると思う。
- ・ 個人情報の管理とユーザの使いやすさへの配慮
- ・ 個人情報の保護とセキュリティ
- ・ 個人情報の漏えい、メルマガの安全性の確認
- ・ 個人情報の流出防止とセキュリティは特に強化していただき、安心して快適に利用できるようにインターネット環境であってほしい。

#### c-1) 気をつけていても日常生活で漏洩する場面が多いというコメント

- ・ アンケートをするとき、個人情報を入力しますが、会社によってはちゃんと管理しているか、見極められない。
- ・ どんなに気をつけていても、ネットショッピング、メルマガ登録などを行っただけでメールアドレスが漏れて迷惑メールがくるようになります。課題に感じています。
- ・ 個人情報の取り扱い。自分が気を付けていても他人から自分の情報が漏れることがあるので心配。
- ・ サイトに登録をして、個人情報がもれ、迷惑メールなどがくることをなくす方法など個人情報の流出が怖い。
- ・ 個人情報の保護の強化。どこかにメールアドレスが流出しているのは不快で簡単にサイトに登録するのは怖い。

#### d) ネットリテラシー

- ・ 会ったことない人との接し方
- ・ クリックしては駄目な場所、書き込んで駄目な場所などの見分け方が分からない。
- ・ 匿名ではなく自分の本名で発言でき、インターネットを利用する人たちのモラルの向上や、個人の権利を守る法律の整備でしょうか。
- ・ SNSの炎上が最近一番気を払っていることです。対策というと大げさですが、SNSのリテラシーは高める必要があると思います。

#### d-1) ネットリテラシーを高めるサポート

- ・ メールやブログなどでのマナー、著作権についてはサポートが欲しいと思っている。
- ・ 自分自身がもっと気を付けなければいけないことがあるのかもしれない。うまい話には

落とし穴があると思って用心すること。

**e) 情報格差**

- ・ 初心者でも分かりやすいシステムの充実
- ・ 個人情報の管理とユーザの使いやすさへの配慮

e-1) 場所について

- ・ 田舎の回線環境を整えて欲しい。

e-2) 年代別：子供

- ・ 子供にも安心して使わせられる方法も知りたい。
- ・ 小学生でもきちんと学べる内容で作ってほしい。
- ・ 子供たちが自然かつ確実に身につけられる方法があれば是非お願いしたい。

e-3) 年代別：高齢者

- ・ 高齢者にもわかるようなサポートをしてほしい。
- ・ 高齢者がもっと使いやすくなって欲しい。

**f) 誹謗中傷**

- ・ ネット上の誹謗中傷
- ・ ひやかしなどが多いのがよくないとおもう。
- ・ SNS の炎上が最近一番気を払っていることです。対策というと大げさですが、SNS のリテラシーは高める必要があると思います。
- ・ 荒らしへの迅速な対処
- ・ 自身の発言に対する違法性の有無

**g) トラブル**

- ・ インターネットをする上でのトラブルの対処方法（2）
- ・ いたずらや詐欺

g-1) ワンクリック詐欺について

- ・ ワンクリック詐欺に対応する方策
- ・ クリックしたらお金を払え、などになったときに対応方法の例がある本、それには連絡先ものっていること。24 時間サポート。

## **h) 危険なサイト**

- ・ 不用意にサイトを開かないこと、というのが一番の留意点である。

### **h-1) 危険なサイトの見分け方サポート**

- ・ 何時でも閲覧可能な危険なサイトのブラックリスト
- ・ 危険性の具体的な表示
- ・ サイトの信用性を判定してくれるサービスがあるといい。
- ・ 良いサイト 悪いサイトの情報
- ・ 今見ているサイトが本当に安全なものかどうか判断がなかなか難しい。でも、飛び込んでいかないと、何もわからないので、線引きが大変。
- ・ サイトの信憑性、ステルスマーケティング等
- ・ 怪しいサイトが検索結果に出てこない検索サイトがあるといいと思う。
- ・ 危ないサイトがわからないのでわかったら便利だしどういうサイトが危ないのか教えてもらいたいです。
- ・ 情報の信憑性や正確な情報かを確認する労力がかかる。機器の性能が良くなるに連れ、アプリなどが使えなくなってしまう。
- ・ アンケートサイトに登録しているが、中には悪質なサイトも多く、迷惑メールが増えたりすることもあるので、そういったサイトの情報を共有できるクチコミサイトが欲しい。

## **j) 迷惑メール**

- ・ パソコンでのメールの使い方。迷惑メールの対処方法
- ・ 迷惑メールが送られて来ないようにする方法
- ・ 迷惑メールの撲滅
- ・ 個人情報の漏えい、メルマガの安全性の確認

## **k) 著作権**

- ・ 簡単に誰でも使えるようになったので、著作権の問題があいまいにどんどんなっているように感じる。
- ・ メールやブログなどでのマナー、著作権についてはサポートが欲しいと思っている。

## **l) バックアップ体制**

- ・ パソコンが壊れた場合データを残しておきたい。
- ・ ウイルス対策ソフト導入に伴うパソコンの処理能力の低下

**m) パソコン操作について**

- ・ 基本的なエクセルやワードの使い方
- ・ パソコンスキル
- ・ パソコンでのメールの使い方。迷惑メールの対処方法

**n) 買い物**

- ・ カードで買い物するとき以前買った商品のカードのナンバーが覚えられてしまうので、絶えず新しく記入していただきたい。
- ・ ネットショッピングの際に使う、クレジットカードの安全性

**o) 新情報の解説**

- ・ XP のパソコンの今後の活用について、表示できないサイトができてくるのが不安。普通に使えるようにしてほしい。
- ・ 新しい言葉が増えてわからない (Mac, Lion, Windows, WIA, Windows8 など)。
- ・ 新情報の解説
- ・ 各種ソフトの定義
- ・ 便利な道具だと言われているが、どういうことに使えば便利なのかが分からない。
- ・ 画面上の言葉では解りにくい事が多い。言葉の意味がもっと解りやすければいいと思う。
- ・ 最新のウイルスについて。
- ・ 日々ウイルスなど聞いたこともないものがでてくるが、よくわからないまま感染する可能性が有ることを考えると、セキュリティに関してと、危ない相手の知識の提供。

**p) 相談窓口・サポート体制**

- ・ 相談窓口をつくること。
- ・ 専門用語をあまり使用しない、質疑応答しやすい優しい雰囲気でのサポートであって欲しい。
- ・ 問題が生じた時に随時的確なサポートが欲しい、ほとんどが役にたたない。
- ・ 高度な機能は必要ではなく、簡単に楽しめるツールやサービスをサポートしてくれるセンターが欲しい。
- ・ 操作上で問題が生じたときすぐに相談できる場所がない。
- ・ 一問一答の質問箱
- ・ 有料でも安心できるサポート体制があれば利用したい。
- ・ アンケートサイトに登録しているが、中には悪質なサイトも多く、迷惑メールが増えたりすることもあるので、そういったサイトの情報を共有できるクチコミサイトが欲しい。

p-1) 相談できる媒体について

- ・ パソコンの扱いを選択式に解答できる物があつたらいい。どうしてもわからないときはメールで質問できるもの。
- ・ 出張サービス
- ・ 電話での相談窓口がちゃんとしていること。
- ・ 最終的にわからないことは電話で直接問い合わせできるように、必ずわかりやすい所に会社の電話番号を記載して欲しい。

p-2) 相談できる時間帯について

- ・ サポートセンター何時でも、すぐにつながること。
- ・ トラブルがおきるかわからないので 24 時間もしくは、深夜や休日の電話サポートが欲しい。
- ・ クリックしたらお金を払え、などになったときに対応方法の例がある本、それには連絡先ものっていること。24 時間サポート。

q) 法

- ・ セキュリティを脅かす行為に対する法制の強化
- ・ 匿名ではなく自分の本名で発言でき、インターネットを利用する人たちのモラルの向上や、個人の権利を守る法律の整備でしょうか。

r) その他

- ・ インターネットの情報公開の自由性が確保されているうちは、安全・安心な利用環境を提供することのむずかしさは課題として残り続けると思う。両者の優先付け、線引きが行われることが第一だと思う。
- ・ 自由との兼ね合い
- ・ だいたい自分で解決しようとするタイプなので特に無し。
- ・ 小学生の利用者は減らしてほしい。明らかにおかしい発言や荒らしが多く迷惑。閲覧は良いが発言は義務教育程度の知識を得てからにしてほしい。
- ・ 匿名性が人の悪意を増徴させること。善意を装った悪意もはびこっている。
- ・ 実際の事例を基本に。
- ・ Wi-Fi の注意点
- ・ 利用者を守る事が NET の進化の要です、これが出来なければ無法地帯に成るのでコミュニケーションの場は無くなる。
- ・ ネットの利害関係者は利益を優先してネット上の問題を本気で解決する気は無い。





# 【参考資料】

## Web アンケート票

「ICT リテラシー育成に関する Web アンケート調査」



## あなたご自身に関するアンケート

### ■アンケートにご回答いただく方へのお願い

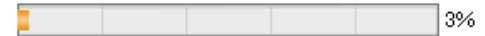
モニター規約でもお願いしていますが、本アンケートの内容や情報に関しては第三者に口外しないようお願いいたします。  
(インターネットの掲示板やホームページ等にアップロードすることも含まれます)

アンケートにご参加いただく場合は、【アンケート開始】ボタンを押してお進みください。

閉じる

アンケート開始

## あなたご自身に関するアンケート



### 【SC1】

あなたのご職業・ご身分についてお答えください。  
(お答えは1つ)

- 会社経営者・役員・団体役員
- 会社員・団体職員
- 地方公務員
- 国家公務員
- 自営業・個人事業主・フリーランス
- 自由業(開業医・弁護士事務所経営・プロスポーツ選手など)
- 家事手伝い(自営業などの手伝いをし所得を得ている人)
- 主婦(専業)
- 無職・休職中・求職中
- パート・アルバイト・フリーター
- 年金生活
- 大学院生
- 大学生
- 短大生・高専生
- 専門学校生・専修学校生
- 予備校生・自宅浪人
- その他

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

[前へ戻る](#)

## あなたご自身に関するアンケート



### 【SC2】

あなたは現在、同居されている中学生・高校生のお子様はいらっしゃいますか。  
(お答えは1つ)

- 中学生・高校生の子供がいる
- 中学生・高校生の子供はいない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【sc3】

同居されている中学生・高校生・大学生のお子様がいいらっしゃる方にお尋ねします。  
(お答えは1つ)

※ 以下の同居している子供のうち、一番年下の子供について、お答えください。

- 男の子:中学生
- 男の子:高校生
- 女の子:中学生
- 女の子:高校生

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【SC4】

これ以降の設問で、【男子:高校生】の方に何う設問がございます。  
【男子:高校生】の方と一緒に、アンケートにご協力いただくことはできますか。  
(お答えは1つ)

※ お子様にご協力できない場合も、本アンケートはございます。

- 【男子:高校生】が協力できる
- 【男子:高校生】は協力できない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る



## あなたご自身に関するアンケート



これ以降の設問は、【 男の子:高校生 】の方がお答えください。

### 【Q1】

インターネットの利用について、ご自身の利用レベルをどのように評価されていますか。  
(お答えは1つ)

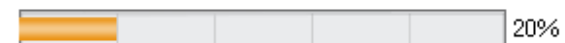
- 自分でほとんどのことができる上で、人に教えることもできる
- ほぼ問題なく活用できる
- 時々困ることがある
- 周囲に助けてもらわないとあまりうまく使えない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q2】

次のIoT機器のうち、インターネットを利用するのに普段使っているものはどれですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. パソコン
- 2. スマートフォン(例 iPhone、Android端末等)
- 3. タブレット端末(例 iPad、Android端末等)
- 4. 携帯電話・PHS
- 5. 携帯ゲーム機
- 6. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

23%

### 【Q3】

普段、インターネットを利用して主にどのようなことをしていますか。  
(お答えはいくつでも)

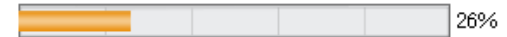
- 1. 検索サイトの利用(例 Google、Yahoo等)
- 2. 個人・企業等のWebサイト・ブログの閲覧
- 3. 電子メールの受信
- 4. 電子掲示板・チャットの閲覧・書き込み
- 5. 動画投稿サイトの閲覧(例 YouTube、ニコニコ動画等)
- 6. 動画投稿サイトの投稿(例 YouTube、ニコニコ動画等)
- 7. マイクロブログの閲覧・投稿(例 twitter等)
- 8. SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)への参加(例 Facebook、mixi等)
- 9. Webサイト・ブログの開設・更新
- 10. デジタルコンテンツのダウンロード購入(音楽、書籍、ゲーム等)
- 11. インターネットショッピング(商品・サービスの購入)
- 12. インターネットオークション
- 13. 金融取引(インターネットバンキング等)
- 14. オンラインゲームへの参加
- 15. メールマガジンの受信
- 16. アンケート回答やクイズ・懸賞への応募
- 17. 通信教育の受講(eラーニング等)
- 18. 在宅勤務(テレワーク、SOHO等)
- 19. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q4】

今までほとんどやったことはなかったが、今後、インターネットを利用してやってみたいことはどれですか。  
(お答えはいくつでも)

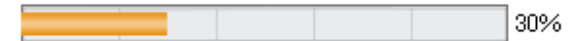
- 検索サイトの利用(例 Google、Yahoo等)
- 個人・企業等のWebサイト・ブログの閲覧
- 電子メールの受信
- マイクロブログの閲覧・投稿(例 twitter等)
- SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)への参加(例 Facebook、mixi等)
- Webサイト・ブログの開設・更新
- デジタルコンテンツのダウンロード購入(音楽、書籍、ゲーム等)
- インターネットショッピング(商品・サービスの購入)
- インターネットオークション
- 金融取引(インターネットバンキング等)
- オンラインゲームへの参加
- メールマガジンの受信
- アンケート回答やクイズ・懸賞への応募
- 通信教育の受講(eラーニング等)
- 在宅勤務(テレワーク、SOHO等)
- その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q5】

インターネットは情報の宝庫と言われていますが、一方でそれらの情報は玉石混交であり、中には著作権を侵害したり虚偽の内容を含んでいたりする場合があります。

また、情報の検索と選択において、ノウハウによってスピードや正確性が左右されるともいわれています。

あなたは、インターネットで必要とする情報を自分で検索し、適切なものを取捨選択することができますか。  
(お答えは1つ)

- できる
- だいたいできる
- やや不安がある
- かなり不安がある

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

33%

### 【Q6】

インターネットで情報収集する上で、課題・不安に感じていること(感じていたこと)を教えてください。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 収集した情報の信憑性
- 2. 情報収集の過程で個人情報などが抜き取られていないか
- 3. ワンクリック詐欺にあわないか
- 4. フィッシング詐欺にあわないか
- 5. ウイルスに感染しないか
- 6. その他(具体的に: )
- 7. 課題・不安はない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q7】

インターネットを使って他者とのコミュニケーションが増える中で、マナーの面で相手を不愉快にさせたり、誤ってウイルスメールを送ってしまうなどの問題が増えています。

あなたは、インターネットを使って円滑かつ適切にコミュニケーションができていると思いますか。  
(お答えは1つ)

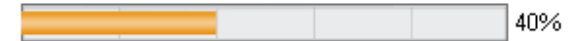
- できている
- 大体できている
- やや不安がある
- かなり不安がある

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q8】

インターネットを使って他者とコミュニケーションする上で、課題・不安に感じていること(感じていたこと)を教えてください。  
(お答えはいくつでも)

- 1. コミュニケーションのためのサービス(ソフトウェア※ワープロソフト、表計算ソフト、メールソフト等)の使い方
- 2. 自分のマナーが適切か
- 3. 相手から悪口や嫌がらせを受けないか
- 4. コミュニケーションの内容が第三者に盗まれていないか
- 5. その他(具体的に: )
- 6. 課題・不安はない

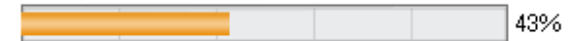
回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る



## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q9】

インターネットで不特定多数に情報発信(例:ブログ、マイクロブログ、SNS、動画投稿サイト等)をする人が増える中で、自分の個人情報を誤って公開してしまう、相手の同意を得ずに相手の情報や写真をネット上に公表してしまう、名誉毀損や営業妨害で訴えられかねない書き込みをしてしまうなど、様々な問題が起きています。

あなたは、インターネットを使用する上で、ルールに沿った(※著作権・肖像権など情報モラルやビジネスマナーへの配慮)行動ができますか。  
(お答えは1つ)

- できる
- だいたいできる
- やや不安がある
- かなり不安がある

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

46%

### 【Q10】

インターネットで不特定多数に情報発信(例:ブログ、マイクロブログ、SNS、動画投稿サイト等)する上で、課題・不安に感じていること(感じていたこと)を教えてください。  
(お答えはいくつでも)

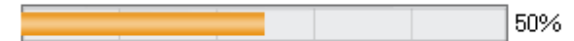
- 1. 著作権・肖像権等について知識がないため、十分に配慮して表現活動ができていないかわからない
- 2. 自分が表現したもの(自分の文章や写真)が他人に勝手に利用されてしまう
- 3. 不特定多数から悪口や嫌がらせを受ける
- 4. 個人情報やプライバシー情報が第三者に知られてしまう
- 5. IDやパスワードが漏洩し、改ざんや乗っ取りをされてしまう
- 6. その他(具体的に: )
- 7. 課題・不安はない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q11】

インターネットを通じて、いつでも・どこでも気軽に商品やサービスが購入できるようになりましたが、一方で、不慣れな操作や知識の不足、購入者と販売者の認識の相違等による金銭トラブルも後を絶ちません。

あなたは、インターネットでトラブルを起こすことなく、必要とする商品やサービスを購入することができますか。  
(お答えは1つ)

- できる
- だいたいできる
- やや不安がある
- かなり不安がある

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

53%

### 【Q12】

インターネットで商品やサービスを購入する上で、課題・不安に感じていること(感じていたこと)を教えてください。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 料金の決済(クレジットカード等の利用)
- 2. 注文通りの商品等が受け取れるか
- 3. 不当な高額請求をされないか
- 4. 購入した商品等に違法性がないか
- 5. 購入先が個人情報などを漏洩していないか
- 6. 口コミサイトの信憑性
- 7. その他(具体的に: )
- 8. 課題・不安はない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q13】

これまで、ICTリテラシーをどのような方法で学んできましたか。  
(お答えはいくつでも)

#### ※ICTリテラシーとは

インターネットを安全かつ適切に活用する能力のこと。

- 1. 学校の授業
- 2. 自治体等の公的機関主催のセミナー
- 3. 民間主催のセミナー
- 4. 友人・家族等に教えてもらう
- 5. 書籍などを使って自分で学習する
- 6. インターネットを活用して自分で学習する
- 7. その他(具体的に: )
- 8. とくに学んでいない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q14】

これまで、ICTリテラシーの学習として、どのような内容を学んできましたか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. パソコンや各種ソフト(※ワープロソフト、表計算ソフト、メールソフト等)、インターネットの使い方
- 2. インターネットを使う上で必要な情報モラル
- 3. インターネットを使う上で必要な情報セキュリティ対策
- 4. その他(具体的に: )
- 5. 特になし

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

63%

### 【Q15】

ICTリテラシーを学ぶ上で、どのような問題点・課題がありますか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 学習する機会を見つけにくい
- 2. 学ぶ時間が無い
- 3. 学習するためのインセンティブがない
- 4. 学習する必要性がわからない
- 5. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

66%

### 【Q16】

今後、ICTリテラシーの学習のために、主にどのような方法で学びたいですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 学校の授業や外部のセミナー等に出席する通学講座
- 2. 書籍などを使った自学自習
- 3. インターネットを活用したオンライン教材(eラーニング)
- 4. メルマガ等による、知っておくべき最新情報の定期的な提供
- 5. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る



## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q17】

あなたの周りで、ICTリテラシーを向上した方がよいと思われる方にどのような方がいらっしゃいますか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 自分自身
- 2. 家族・親戚
- 3. 友人・知人
- 4. 職場の部下・同僚・上司
- 5. 仕事の取引先
- 6. その他(具体的に: )
- 7. 特にない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

73%

### 【Q18-1】

前問で回答された方のうち、ICTリテラシーを向上した方がよいと感じられた状況を教えてください。  
(お答えはいくつでも)

- 1. インターネットでの情報収集
- 2. 電子メールのやりとり
- 3. ブログ等への投稿
- 4. 各種ソフト(ワープロソフト・表計算ソフト等)の使用
- 5. インターネットでの商品購入
- 6. 使用機器のセキュリティ対策
- 7. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

76%

### 【Q18-2】

また、それぞれの方に対し、ICTリテラシーを向上した方がよいと思った具体的な例があれば教えてください。  
(お答えは具体的に)

#### 例、

- ・「大学の友人がレポートにウィキペディアの情報をそのままコピーして提出していた」
- ・「仕事の取引先から重たい添付ファイルが何の断りもなく送りつけられた」
- ・「新入社員がメールのCCやBCCの意味を理解していなかった」
- ・「ママ友からチェーンメールが送られてきた」
- ・「学校の友達にブログに悪口を書かれた」
- ・「父親のパソコンのセキュリティが全くアップデートされていなかった」／等

### 【ICTリテラシーを向上した方がよいと思った具体的な例】

自分自身	<input type="text"/>
家族・親戚	<input type="text"/>
友人・知人	<input type="text"/>
職場の部下・同僚・上司	<input type="text"/>
仕事の取引先	<input type="text"/>
その他「Q17」	<input type="text"/>

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

[前へ戻る](#)

## あなたご自身に関するアンケート

80%

現在、ICTリテラシーを高めることに役立つオンライン教材のあり方を検討しています。  
それについて、下記でお答えください。

### 【Q19】

ICTリテラシーを高めることに役立つオンライン教材として、どのような内容を学習してみたいですか。  
(お答えは3つまで)

#### 《インターネットを適切かつ安全に利用する上で必須と思われる教材の例》

インターネットを適切かつ安全に利用する上で重要と思われるオンライン教材を想定しています。

- 1. インターネットの仕組みやサービスの知識
- 2. 電子メールのマナーやメールの作成・送受信の知識
- 3. SNS利用上のマナーやルール
- 4. スマートフォン利用上の留意点
- 5. ウイルス対策やセキュリティ対策の留意点
- 6. インターネット上での個人情報の取扱いの留意点
- 7. インターネット上での知的財産権・著作権の留意点
- 8. インターネット上での商取引(商品売買)の留意点
- 9. その他ICTリテラシーに必須と思われる点(具体的に: )

#### 《応用的な教材の例》

インターネットを日常生活に具体的に役立てるためのオンライン教材を想定しています。

- 10. お得な買い物に役立つICT利活用術
- 11. 災害対策のためのICT利活用術
- 12. 子育て・教育に役立つICT利活用術
- 13. 就職活動に役立つICT利活用術
- 14. 国際交流を進める上でのICT利活用術
- 15. 地域の世代間交流を進める上でのICT利活用術
- 16. その他ICTリテラシーに応用的と思われる点(具体的に: )
- 17. 特になし/わからない

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

83%

### 【Q20】

オンライン教材の提供方式として、積極的に取り組みそうなのはどのような方式ですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. ゲーム形式などで遊び感覚で楽しく学習できる
- 2. 英単語の学習のように1日10分程度で小分けで学習できる
- 3. 動画・アニメなどをみながら視覚的に学習できる
- 4. シミュレーターにより、疑似体験をしながら学習できる
- 5. 親子や家族、友達などと複数で一緒に学習できる
- 6. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

86%

### 【Q21】

オンライン教材の学習を進めていく上で、どのようなサービスがあると学習を進めやすいですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. オンライン教材に関連した最新の情報が豊富に提供されている
- 2. 最初にスキル判定試験を受け、自分のレベルに合ったところから開始できる
- 3. オンラインテストで、自身の理解度が確認できる
- 4. オンラインテストで、間違えた問題の解説が充実している
- 5. オンライン教材で学習した内容やテストの成績などの履歴を確認できる
- 6. FAQやヘルプデスクが充実している
- 7. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート



### 【Q22】

オンライン教材の学習にどれくらいの時間であればかかるとお考えですか。  
(お答えは1つ)

- 1時間程度
- 2～3時間程度
- 3～5時間程度
- その他(具体的に: )
- 特に必要ない

回答内容をよくご確認ください。【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

93%

### 【Q23】

次のIoT機器のうち、オンライン教材を学習するのに取り組みやすいものはどれですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. パソコン
- 2. スマートフォン(例 iPhone、Android端末等)
- 3. タブレット端末(例 iPad、Android端末等)
- 4. 携帯電話・PHS
- 5. 携帯ゲーム機
- 6. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る



## あなたご自身に関するアンケート

96%

### 【Q24】

情報モラルや情報セキュリティ等に関するオンライン学習を完了した方に対して、企業等が提供する各種サービスの利用などで何らかのメリットが得られる仕組みを検討しています。

どのようなメリットがあれば良いですか。  
(お答えはいくつでも)

- 1. 民間企業等が提供するコンテンツを無料で学べる権利が得られる
- 2. 公的機関や民間企業のITセミナーやイベントの受講権が優先的に得られる
- 3. ICT機器やソフトウェアを購入する際に値引きなどの特典が得られる
- 4. オンラインゲームやコミュニティ等で使用できる限定アイテムが得られる
- 5. 音楽、デジタル書籍などのコンテンツが無料でダウンロードできる
- 6. インターネットショッピング・オークション等のポイントが加算される
- 7. 生活用品(衣料品、旅行券、電化製品、ケータリングサービス等)、レジャー施設(遊園地、映画館、コンサート等)、飲食店等の割引が受けられる
- 8. 本システム学習済みの方(=比較的モラルの高い方)限定で利用できるSNS等双方向メディアにおいて意見交換が行える
- 9. その他(具体的に: )

回答内容をよくご確認のうえ、【次へ】ボタンを押してください。

次へ

前へ戻る

## あなたご自身に関するアンケート

100%

### 【Q25】

あなたが、インターネット等を安全・安心かつ快適に利用するうえで、課題に感じていること、サポートしてもらいたいこと等がございましたら、ご自由にご記入下さい。  
(お答えは具体的に)

以上でアンケートは終了です。回答内容をよくご確認のうえ、【送信】ボタンを押してください。

送信

[前へ戻る](#)

ご回答ありがとうございました。

Myページへ戻る

前へ戻る