

**総務省 第9回 ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会**  
**プラットフォーム等 の取組状況に関する調査、およびプラットフォーム**  
**サービスを活用したリーチ手法に関する検証**

2024.3.11

**みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社**

総務省 請負事業

令和5年度 幅広い世代を対象としたリテラシー向上に資するプラットフォームサービス  
等の特徴分析及びリーチ手法の検証

1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等に関する取組状況に関する調査の概要
2. 動画教材等を活用した、効率的なリーチ手法に関する検証について
  - 2.1 ICT活用リテラシー向上プロジェクトサイトの公開
  - 2.2 オンライン実証：PFサービスを活用した効率的なリーチ手法に関する検証

# 1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等の取組状況に関する調査の概要

## 調査概要

- 「ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ」（以降ロードマップと表記）では、各セグメント層の「身に付けるべき能力」と目指すべき「習熟度」を目標として定めている。この目標と、アンケートを通じて得られた各セグメント層の現状認識を比較した。
- 国内の大手プラットフォーム等の講座/教材の分布状況を推定した。
- これらに基づき、ロードマップで示されている目指すべき「習熟度」に対して、拡充が求められる講座/教材を検討した。

## 調査方法

調査対象の講座/教材の概要		アンケートの概要	
<b>対象</b>	32件（「ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップについて」で取り上げられている事例を中心としつつ、プラットフォーム等の公式情報等を参照）	<b>設問</b>	ロードマップに定義された「身に付けるべき能力」別に、各セグメント層が自己認識する「習熟度」を選択
<b>実施形態</b>	オンライン(23件) オフライン(9件)	<b>サンプル</b>	青少年層：15歳以上～18歳未満(343件)、小中学生(500件)
<b>内容</b>	ガイド・読み物、ゲーム、動画、対面講座		保護者層：18歳未満の子どもと同居する30-50代(500件)
<b>時間</b>	5分～6時間		高齢者層：65歳以上(500件)

整理軸	分類	考慮事項
<b>身に付けるべき能力</b>	a. 情報を検索・評価・管理する b. デジタル空間の安全を確保する c. デジタルで他者や社会と関わる d. デジタルコンテンツを作成・編集する e. デジタルで課題解決する	講座/教材の概要情報に基づき、本事業受託者が推定したものを用いる。 ・ 講座/教材の概要情報に、ロードマップの「身に付けるべき能力」に記載のキーワード（例：検索、コンテンツの作成）、および「習熟度ごとの具体例」に記載のキーワード（例：SNSの利用、事実と意見の区別）、もしくは定めた関連キーワードが含まれる場合に当該能力が該当する講座/教材と推定。
<b>習熟度</b>	1. 他人に助けをもらえばできる 2. 自分自身でデジタル技術を利用できる 3. 基礎的なリテラシーを一通り学ぶ 4. デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす。	講座/教材の概要情報に基づき、本事業受託者が推定したものを用いる。 ・ 講座/教材の概要情報に、ロードマップの「習熟度」に記載のキーワード（例：良し悪しの判断）、もしくは定めた関連キーワードが含まれる場合に当該レベルの講座/教材と推定。 ・ 複数の習熟度が確認できるケースでは、最も高い習熟度を選定。 ・ 講座/教材に複数の「身に付けるべき能力」が確認できる場合は、それぞれ習熟度を推定。
<b>優先セグメント</b>	・ 高齢者 ・ 保護者 ・ 青少年	講座/教材の概要情報に基づき、本事業受託者が推定したものを用いる。 ・ 講座/教材の概要情報に記載の年齢層を採用する。保護者層については、成人を対象としているものも含めた。年齢の指定がない場合には、全ての年齢層にマッピング。

# 1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等の取組状況に関する調査の概要

## 高齢者層 ロードマップで示されている目指すべき習熟度 レベル2

- **習熟度認識** (※) : 4つの能力 (「a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力」以外) において、「習熟度 レベル2」未満 (レベル1) と認識している層は、約40%以上を占める。(下表 **緑数値**)  
※習熟度認識 各セグメント層が自己認識する習熟度のアンケート回答を示したもの。
- 「**習熟度 レベル2**」の講座/教材の不足状況 : 「d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力」に関する講座/教材」と「e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力」に関する講座/教材が0件である。(下表 **橙色枠**)
- **拡充が求められる講座/教材** : 「習熟度 レベル1」の層をレベル2とするための講座/教材が求められる。まずは、不足している「d」「e」に関する講座/教材を拡充することが考えられる。

[習熟度]	レベル1	<b>レベル2</b> ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル3	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられればできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる (生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基礎的なリテラシーを一通り理解 (主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす (発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	28.6	59.4	10.0	2.0
b デジタル空間において安全を確保する能力	<b>46.2</b>	40.8	11.6	1.4
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	<b>44.6</b>	44.4	9.4	1.6
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	<b>59.0</b>	37.2	2.8	1.0
e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	<b>39.2</b>	48.0	11.6	1.2

### 表の見方

数値は、アンケートにおいて、ロードマップに定義された「身に付けるべき能力」別に「習熟度」を選択した回答者の割合 (%) を示す。  
小数点以下の四捨五入の関係で足しあけても100%にならない場合がある。

「身に付けるべき能力」と「習熟度」に該当するコンテンツの数(計: 10件)

7件以上確認できる
2~7件確認できる
1件のみ確認できる
確認できない

# 1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等の取組状況に関する調査の概要

## 保護者層 ロードマップで示されている目指すべき習熟度 レベル3

- **習熟度認識** (※) : 全ての能力において、「習熟度 レベル3」未満 (レベル1, 2) と認識している層は、約60%以上を占める。(下表**緑数値**)  
※習熟度認識 各セグメント層が自己認識する習熟度のアンケート回答を示したもの。
- 「**習熟度 レベル3**」の講座/教材の不足状況 : 「d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力」に関する講座/教材」と「e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力」に関する講座/教材が0件である。(下表**橙色枠**)
- **拡充が求められる講座/教材** : 「習熟度 レベル1, 2」の層をレベル3とするための講座/教材が求められる。まずは、不足している「d」「e」に関する講座/教材を拡充することが考えられる。

[習熟度]	レベル1	レベル2	<b>レベル3</b> ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられなければならない(自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる(生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基礎的なりテラシーを一通り理解(主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす(発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	63.8 17.6	46.2	27.8	8.4
b デジタル空間において安全を確保する能力	66.8 25.6	41.2	26.8	6.4
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	72.8 21.4	51.4	20.2	7.0
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	83.2 36.6	46.6	11.0	5.8
e デジタル技術利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	65.4 19.0	46.4	27.0	7.6

**表の見方**  
 数値は、アンケートにおいて、ロードマップに定義された「身に付けるべき能力」別に「習熟度」を選択した回答者の割合(%)を示す。  
 小数点以下の四捨五入の関係で足しあけても100%にならない場合がある。

「身に付けるべき能力」と「習熟度」に該当するコンテンツの数(計: 20件)

7件以上確認できる
2~7件確認できる
1件のみ確認できる
確認できない

# 1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等の取組状況に関する調査の概要

## 青少年層 ロードマップで示されている目指すべき習熟度 レベル3

- **習熟度認識** (※) : 全ての能力において、「習熟度 レベル3」未満 (レベル1, 2) と認識している15歳以上～18歳未満の層は約50%以上、小中学生は約80%以上を占める。(下表 **緑数値**)  
※習熟度認識 各セグメント層が自己認識する習熟度のアンケート回答を示したもの。
- 「**習熟度 レベル3**」の講座/教材の不足状況 : 「d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力」に関する講座/教材が1件、「e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力」に関する講座/教材が0件である。(下表 **橙色枠**)
- **拡充が求められる講座/教材** : 「習熟度 レベル1, 2」の層をレベル3とするための講座/教材が求められる。まずは、不足している「d」「e」に関する講座/教材を拡充することが考えられる。

[習熟度]	レベル1	レベル2	<b>レベル3</b> ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられればできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる (生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基礎的なリテラシーを一通り理解 (主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす (発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	<b>49.3</b> 11.4 <b>(83.4)</b> (42.2)	37.9 (41.2)	35.6 (12.4)	15.2 (4.2)
b デジタル空間において安全を確保する能力	<b>51.0</b> 16.3 <b>(85.0)</b> (58.0)	34.7 (27.0)	36.2 (12.2)	12.8 (2.8)
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	<b>53.9</b> 14.0 <b>(86.2)</b> (50.8)	39.9 (35.4)	32.1 (9.8)	14.0 (4.0)
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	<b>64.2</b> 17.8 <b>(86.6)</b> (55.8)	46.4 (30.8)	21.9 (8.8)	14.0 (4.6)
e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	<b>51.9</b> 12.8 <b>(82.8)</b> (48.6)	39.1 (34.2)	33.8 (14.2)	14.3 (3.0)

### 表の見方

数値は、アンケートにおいて、ロードマップに定義された「身に付けるべき能力」別に「習熟度」を選択した回答者の割合 (%) を示す。  
小数点以下の四捨五入の関係で足しあけても100%にならない場合がある。

上段: 15歳以上～18歳未満 (343件)  
下段: 小中学生 (500件)

「身に付けるべき能力」と「習熟度」に該当するコンテンツの数(計: 28件)

7件以上確認できる
2～7件確認できる
1件のみ確認できる
確認できない

# 1. アンケート調査と国内のプラットフォーム等への取組状況に関する調査の概要

## 高齢者層

[習熟度]	レベル1	レベル2 ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル3	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられればできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる(生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基本的なリテラシーを一通り理解(主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす(発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	28.6	59.4	10.0	2.0
b デジタル空間において安全を確保する能力	46.2	40.8	11.6	1.4
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	44.6	44.4	9.4	1.6
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	59.0	37.2	2.8	1.0
e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	39.2	48.0	11.6	1.2

## 保護者層

[習熟度]	レベル1	レベル2	レベル3 ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられればできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる(生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基本的なリテラシーを一通り理解(主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす(発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	63.8	17.6	46.2	27.8
b デジタル空間において安全を確保する能力	66.8	25.6	41.2	26.8
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	72.8	21.4	51.4	20.2
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	83.2	36.6	46.6	11.0
e デジタル技術利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	65.4	19.0	46.4	27.0

## 青少年層

[習熟度]	レベル1	レベル2	レベル3 ロードマップで 示されている 目指すべき習熟度	レベル4
<b>[身に付けるべき能力]</b>	人に助けられればできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	自分自身でデジタル技術を利用できる(生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	基本的なリテラシーを一通り理解(主体的に学ぶ、良し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなす(発信者としての責任、公共への貢献)
a データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力	49.3 (83.4)	11.4 (42.2)	37.9 (41.2)	35.6 (12.4)
b デジタル空間において安全を確保する能力	51.0 (85.0)	16.3 (58.0)	34.7 (27.0)	36.2 (12.2)
c デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	53.9 (86.2)	14.0 (50.8)	39.9 (35.4)	32.1 (9.8)
d デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力	64.2 (86.6)	17.8 (55.8)	46.4 (30.8)	21.9 (8.8)
e デジタル技術の利用にあたっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力	51.9 (82.8)	12.8 (48.6)	39.1 (34.2)	33.8 (14.2)

□ セグメント層を比較した結果、拡充が求められる講座/教材：  
 青少年層と保護者層では、不足している講座/教材は共通（能力「d」「e」）であることから、両セグメントに共通的に活用できる講座/教材を整備できると、効果的に学びを支援できると考えられる。

## 2.1 ICT活用リテラシー向上プロジェクトサイトの公開



### (1) プロジェクトサイトの構築

- ICT活用リテラシー向上プロジェクトサイトを公開し、2024年2月6日～2月29日でアクセスログを取得のうえ、サイトのアクセス状況を分析した。
- サイト訪問者は成年層（保護者層）のうち20代後半～50代前半が最も多い結果となった。
- サイト訪問の経路を年齢層別にみると、**年齢が高くなるほどSNS投稿/SNS動画広告クリックの割合が高く、年齢が低いとQRコード等を利用してブラウザに直接URLを入力したり、外部ページ上のURLをクリックするなど、サイト訪問方法が多様化することがわかる。**また、いずれの世代でもSNSはサイトへの流入に有効であると考えられる。

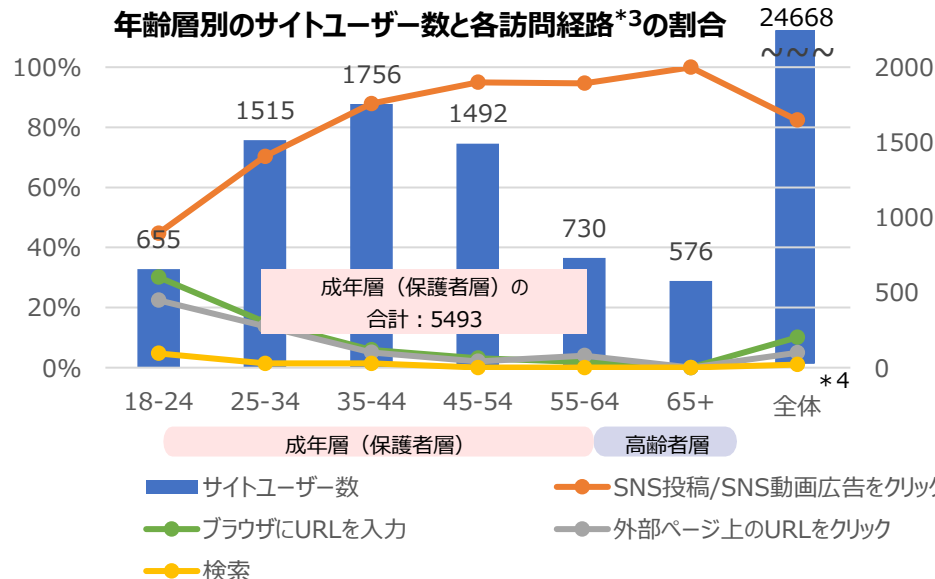
集計期間：2024年2月6日～29日 ※計測はGoogle Analytics4（GA4）を使用

サイトユーザー数<sup>\*1</sup> **24,668人（UU）**

ページ表示回数<sup>\*2</sup> **40,711回（PV）**

\*1 期間中のサイト訪問者数の総計

\*2 期間中のサイト内ページ表示回数の総計



### ご協力いただいた事業者等（五十音順）

グーグル合同会社／一般財団法人草の根サイバーセキュリティ推進協議会／日本マイクロソフト株式会社／一般財団法人 マルチメディア振興センター／株式会社ラック／Apple Japan, Inc.／JCOM株式会社／LINEヤフー株式会社／Meta日本法人 Facebook Japan／X

※優先セグメントの青少年層：GA4では18歳以下の年齢を識別できないため、計測不可（全体にカウント）  
 ※優先セグメントの保護者層：GA4では「子供」の有無を識別できないため、成年層（保護者層）とする  
 \*3 各訪問経路の割合は、各年齢層のサイトユーザー数全体を100としたときの訪問経路別サイトユーザー数の割合  
 \*4 18歳以上すべて+年齢不明者の合計を100として算出



## 2.2 オンライン実証：PFサービスを活用したリーチを想定した、効率的なリーチ手法に関する検証

### (2) 検証結果 – SNS動画広告を活用したリーチ

- プラットフォームサービスを活用した国民へのリーチ手法としてSNSのリーチ効果およびそのサイト流入効果を検証した。国民による情報接触と理解の効率性を高めるため、短時間で多くの情報が提供可能なメディアとして「動画」を、幅広い世代が利用する視聴および配信方法として「SNS広告」を選定した。
- SNS広告上での動画再生回数は14日間で660.9万回、プロジェクトサイトへの流入数は2.3万件となった。
- 4社のSNS動画広告でリーチできた年齢層の内訳は異なる結果となった。青少年層は広告配信およびサービス利用の対象外となるSNSがあった。成年層（保護者層）においては、うち比較的若い世代に届きやすい（D）、あるいは中高年および高齢者層に届きやすいプラットフォーム（A,B,C）が明らかになった。各SNSの特徴を踏まえ、必要に応じて組み合わせることで優先セグメント層への効果的なリーチができる。
- 動画の表示・再生回数や再生完了率がクリエイティブ（課題）別に異なる傾向が見られた。違いがでた理由は、ユーザーの目に留まりやすい対象物が描かれているかどうか、惹きこまれるストーリー展開になっているか（展開が読めてしまうと離脱する）等が左右すると推察される。

#### SNSでリーチ

集計期間（広告配信期間）：2024年2月7日～20日（14日間）

【配信結果（SNS4社合計）】 ※動画再生回数/動画表示回数＝動画再生率  
 ※動画再生完了数/動画再生回数＝動画再生完了率  
 ※サイト流入数（クリック数）/動画再生数＝サイト流入率

動画再生回数	660.9万回	動画再生率	35%
動画再生完了数	23.1万回	動画再生完了率	11.5%
サイト流入数	2.3万件	サイト流入率	0.79%

【クリエイティブ（課題）別の配信結果】 ※クリエイティブ別の動画表示回数は配信最適化設定によるもの

	肖像権侵害	偽・誤情報	フィルターバブル	アテンションエコノミー
動画表示回数	220.3万回	94.5万回	1496.4万回	61.7万回
動画再生回数	110.4万回	53.2万回	467.1万回	33.3万回
動画再生完了率	9.9%	5.8%	3.5%	12.6%
サイト流入率	0.20%	0.35%	0.17%	0.20%

#### SNS別 動画広告を再生した人の年齢層割合

年齢層	A社	B社	C社	D社	全体
青少年層					
13 - 17歳	14.8%	-	-	5.6%	10.9%
成年層（保護者層）					
18 - 24歳	2.0%	8.0%	4.1%	16.2%	6.1%
25 - 34歳	8.5%	9.0%	7.3%	22.4%	12.0%
35 - 44歳	9.6%	22.2%	7.5%	24.8%	14.1%
45 - 54歳	50.7%	24.2%	17.9%	18.1%	39.2%
55 - 64歳	10.4%	16.1%	30.9%	9.1%	11.5%
高齢者層					
65歳以上	3.9%	20.5%	32.4%	3.7%	6.3%

※各SNSにおいて年齢識別が不明のユーザーを除く  
 ※小数点以下の四捨五入の関係で足しあけても100%にならない場合がある。



フィルターバブル開始3秒画面

動物のアイコンやテロップが目にとまり再生継続するが途中で主題は動物でないとわかり離脱と推察



アテンションエコノミー開始30秒画面

セリフ（字幕）を最小限に画的に展開最後まで見ないと結論がわからない展開が再生完了率を向上させたと推察

## 2.2 オンライン実証：PFサービスを活用したリーチを想定した、効率的なリーチ手法に関する検証

### (3) プレスリリースを活用したオンラインメディアでリーチ

- オンラインメディアを通じて国民にリーチする手法として、オンラインプレスリリース配信サービスを活用し、そのリーチ効果とサイト流入効果を検証した。プレスリリースを元に、記者が作成したオンライン記事からプロジェクトサイトにユーザーが流入した記事は5件あった。流入数の総計は310件となった。また、プレスリリース内容がそのまま転載された記事（リリース転載）からプロジェクトサイトへの流入数の総計は52件となった。プレスリリースの転載よりも、**記事として掲載されたほうが、サイト流入率が高まる**ことがわかった。
- 記事を掲載したオンラインメディアは、いずれも教育関係者や保護者層を读者層としており、なかでもICTに関連するトピックを扱うことの多い媒体であった。このことから、メディアが想定する**ICT活用リテラシーの向上に最も関心がある対象層は、教育関係者および家庭におけるICTリテラシー教育に関心を持つ保護者層**であると推察される。

#### プレスリリースを活用したオンラインメディアでリーチ

集計期間：2024年2月7日～29日

※「サイト流入につながったオンライン記事」は、プレスリリース配信対象のオンラインメディアのうちGA4上で、サイト流入数が識別でき、かつオンラインメディア上で記事掲載を目視で確認できたもの

※「リリース転載メディア数」は、プレスリリースをそのまま転載した媒体数（プレスリリース配信サービスによる報告数）

※「プレスリリースのオンライン掲載数」はプレスリリース配信サービスサイト上に一般公開されたリリース掲載数

#### 【配信結果（合計）】

計4回配信  
※第1回配信のみ2社利用

リリース配信メディア数	5290媒体	サイト流入につながったオンライン記事	5件	サイト流入数	310件	453件
リリース転載メディア数	258媒体	サイト流入につながった転載メディア数	12媒体	サイト流入数	52件	
プレスリリース配信社数	2社	プレスリリースのオンライン掲載数	4件	サイト流入数	91件	

#### 【プレスリリース内容】

配信：A社+B社



##### 第1回配信（2月7日）

総務省「ICT活用リテラシー 向上プロジェクト」  
として、各種ウェブコンテンツ等の提供を開始

ネット・SNSの特性を理解し、創造的にICTを活用するための啓発コンテンツを産官学協働により提供

- ・ サイト公開の背景
- ・ 提供コンテンツ紹介

配信：A社



##### 第2回配信（2月14日）

デジタル・シティズンシップの考え方を体験—ポスターデザインワークショップ in 札幌市を3月2日に開催

総務省「ネット&SNS よりよくつかって 未来をつくる」ICT活用リテラシー向上プロジェクト

- ・ オフラインで実施する対面ワークショップの案内
- ・ 提供コンテンツ紹介

配信：A社



##### 第3回配信（2月21日）

動画「かいじゅうネトラとなかまたち」全4話を総務省ICT活用リテラシーコンテンツ紹介サイトに公開中！

動画「かいじゅうネトラとなかまたち」全4話を総務省ICT活用リテラシーコンテンツ紹介サイトに公開中！

- ・ 動画コンテンツ紹介
- ・ サイト公開の背景
- ・ 提供コンテンツ紹介

## 2.2 オンライン実証のまとめ

### 優先セグメント別のコンテンツリーチに向けた考察

- 国民に向けてICT活用リテラシー向上を啓発するコンテンツを届けるリーチ手法として、①「SNS動画広告」配信、②「オンラインプレスリリース」配信を実施した。各検証結果から得られた示唆を、優先セグメント別に整理する。
- 3つの優先セグメントに共通して、「SNS動画広告」によるコンテンツのリーチが可能であることが確認できた。
- 「SNS動画広告」配信では、各サービスごとに最もリーチ出来る年齢層が異なるため、効率的にリーチするには複数のサービスを組合せた配信設計が有効となる。

#### 青少年層

- 若い年齢層ほど、ブラウザURL入力や、検索から流入するケースが多いことから、青少年層においても同様の傾向であることが推察される。このことから、QRコード等を利用したブラウザへのURL入力や検索を伴うリーチ方法も有効であると考えられる。
- 青少年層のみを対象としてSNS動画広告によりリーチする際には、①青少年層にターゲティング可能なSNSを選定する、②青少年にリーチは可能だがターゲティングは不可とするSNSでは、年齢ターゲティングを行わずに配信する、等の工夫が有効であると考えられる。
- 学校関係者を想定読者とする教育関係のオンラインメディアにプレスリリースを配信することで、間接的に教員から青少年にリーチできる可能性もある。

#### 保護者層

- ウェブサイト流入数、SNS動画の再生数のいずれも25歳～54歳までの成年層の反応がもっとも多いことから、保護者層へのリーチ手法としても、SNS動画広告は有効であったと推察される。
- 保護者層のみを対象としてSNS動画広告によりリーチする際には、①子どもの有無によるターゲティング可能なSNSを選定する、②子どもの有無についてデータを開示していないユーザーを取りこぼさないために、成年層全体に配信する、等の工夫が有効であると考えられる。
- プレスリリースを通じた、保護者層を想定読者とする教育関係のオンラインメディアからのリーチも有効になると考えられる。

#### 高齢者層

- SNS動画からのサイト流入が最も多いことから、潜在的なICT活用リテラシーにおけるコンテンツニーズを有しており、きっかけを与えることができれば、リテラシー向上に向けた行動を喚起できると推察される。