

総務省 プラットフォームサービスに関する研究会（第27回）

E Uにおける偽情報対策教育プログラムについて

2021.5.13

みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社
経営・ITコンサルティング部

1. 1 メディアリテラシー教育の事例

□ 概要

◆欧州ではメディアリテラシー教育に関するプロジェクトが複数立ち上がっており、EUによる資金援助も活発。

□ 「Preparatory Action on Media Literacy for All」

◆EUによる、メディアリテラシー向上の取組を支援する目的のプログラム。Disinformationに対する教材やサービスの開発、および攻撃者への認識を高める取組も含まれる。2016年から2020年までの期間※に毎年50万ユーロまでの予算を確保し、各プロジェクトの総費用の60%を上限に資金援助を実施された。2020年の募集時には提案が25件集まった。

◆2021-27年には、文化・クリエイティブ産業振興策である「Creative Europe」の枠組みの中で予算を拡大し、新たなメディアリテラシープロジェクト支援が行われている。

◆以降では、若者、高齢者向けに偽情報を学ぶことができる教育プログラム「Get your facts straight!」をまとめる。

※Pilot Project (2016-2017) and Preparatory Action (2018-2020)

年度	予算	採択プロジェクト
2019	50万ユーロ	- START2THINK (Stop fake. Start thinking) [メディアリテラシー向上] - Influencers trust label [インフルエンサーの信頼ラベル整備] - FREEYOU [メディアリテラシー向上] - EUMEDIATEST [詳細不明] - SMaRT-EU [Social media resilience toolkit] [メディアリテラシー向上]
2018	50万ユーロ	- Immersive Pop-Up [メディアリテラシー向上] <i>Get your facts straight!</i> - YouCheck! [メディアリテラシー向上] - gaMEdia [メディアリテラシー向上]
2017	50万ユーロ	- Social Media Literacy for Change [メディアリテラシー向上] - Newsmavens – women chose real news [女性ジャーナリストの発信力強化] - The European Media Literacy Toolkit for Newsrooms [ニュースルーム向けツールキット] - Media Literacy for Living Together [メディアリテラシー向上]
2016	25万ユーロ	- Mind over Media In the European Union [プロパガンダ共有等] - Media in Action [メディアリテラシー向上]

(出典)EU「Preparatory Action on Media Literacy for All」ウェブサイトより、みずほリサーチ&テクノロジーズ作成

1. 2 GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

概要（1／2）

項目		内容
プロジェクト名		GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS) https://alldigitalweek.eu/get-facts/
目的		• 偽情報とフェイクニュースに関するワークショップの提供を通じ、若者から祖父母まで幅広い年齢層のメディアリテラシーの向上を図る
体制	コーディネート機関	• ALL DIGITAL AISBL（ベルギー） ベルギーブリュッセルにある非営利団体（AISBL） <u>デジタルスキルのレベルが不足しているヨーロッパ市民の支援を目的としている団体。</u>
	プロジェクトパートナー機関	• Centre of Technical Culture Rijeka（クロアチア） • Fundatia EOS – Educating for an Open Society（ルーマニア） • Stiftung Digitale Chancen (Digital Opportunities Foundation)（ドイツ） • European Association for Viewers Interests (EAVI)（ベルギー） • Colectiv sccl（スペイン） • Global Libraries – Bulgaria Foundation（ブルガリア） • Ventspils Digital Centre（ラトビア） • Open Group Societa' Cooperativa Sociale Onlus（イタリア）
資金名		• Preparatory Action on Media Literacy for all（European Commission）
EU担当部署		• Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology（European Commission）
費用		• 詳細は確認できない。 ただし、EUの募集要項によると、予算総額が50万ユーロであり、対象プロジェクト総費用の60%を支援上限とすることから、 <u>GETFACTSのプロジェクト費用は最大23万ユーロ程度と想定される</u>

1. 2 GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

概要（2／2）

項目	内容
対象者	- 主たるターゲットグループ：若者（14～16歳）とその親と祖父母 - また、偽情報への取り組みとメディアリテラシースキルの習得に関心のある人
研修構成	- 合計10時間のトレーニング - ターゲットの異なるニーズに対応するため、2つのセッションから構成される 最初の5時間のセッションは、ターゲットグループごと（生徒だけ、親だけ）に別々に実施され、2回目のセッションは合同（生徒と親の合同）で実施される。
研修実施方法	オンライン（一部オフライン）
プログラム構成	第1部：偽情報とは 第2部：ソーシャルメディアはどのように収益を上げているのか、そしてなぜ偽情報やプロパガンダがソーシャルメディアに広く存在しているのか 第3部：偽情報を認識し対応する方法 最終評価 (※次ページ以降、詳細を示した)
期間	2019年7月15日～2020年8月31日 パイロットトレーニング活動は、2020年3月から6月にかけて実施。
プロジェクト成果物	① トレーナーや教育者向けのツールキット 本プロジェクトの主な成果であり、学習目標、利用ツールを含む学習教材だけではなく、トレーニングの試験運用から得られた推奨事項や教訓などが含まれている。 英語、ブルガリア語、カタロニア語、クロアチア語、ドイツ語、イタリア語、ラトビア語、ルーマニア語、スペイン語に翻訳され公開されている。 ② トレーニング方法論レポート 採用されたトレーニング方法論、参加者の選択基準、訓練を実施する際の潜在的な課題と解決策等が含まれている。 ③ トレーニングで使用されたオンラインリソースのリスト 8か国語のリソースリスト。企業、非営利団体、大学等が作成したリソースのリストが掲載されている。 ④ パイロットレポート 各プロジェクトパートナーが、各プログラムをどのように実施したのか、採用されたトレーニングの概要、使用された教材、得られた教訓などの詳細が記載されている。

(出典) ALL DIGITAL「GET YOUR FACTS STRAIGHT!!」ウェブサイトより、みずほリサーチ&テクノロジーズ作成

1. 3 プログラム内容

第1部：偽情報とは

セクション	時間	概要	参照するリソース例
1.1 定義について	10分	「information」と「disinformation」の定義を説明し、以降のアクティビティの導入とする。	—
1.2 誤解を招くようなニュースの種類を探る	30分	図表を用いて、誤解を招くニュースの種類を参加者と一緒に確認する。	・フェイクニュースの10分類の例  The infographic 'BEYOND 'FAKE NEWS' 10 TYPES OF MISLEADING NEWS' categorizes misleading news into 10 types: propagandists, clickbait, sponsored content, satire and irony, error, partisan, conspiracy theory, infodisinformation, and bogus. It also includes a section for 'DIG DEEPER...' with sub-categories like false attribution, counterfactual, misleading, and distorted content. A legend on the right indicates the impact (low, medium, high) and motivation (money, politics/power, humor/satire, passion, misinformation) for each type.
1.3 マッチング - 学んだこと、教えられたことの定着	30分	- 参加者はペアになり、上記で学習したカテゴリーにニュースを分類する。 - 必要に応じて、トレーナーがチェックし、ニュースがあるカテゴリーに分類されるのかを説明する。	ソーシャルメディアプラットフォームで見られる、誤解を招くタイプのニュース例
1.4 フィードバック	5～10分	—	

1. 3 プログラム内容

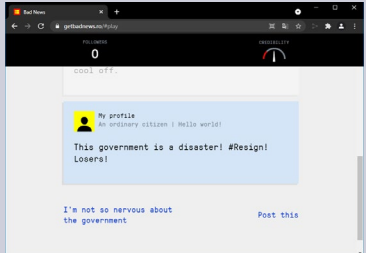
第2部：ソーシャルメディアはどのように収益を上げているのか、そしてなぜ偽情報やプロパガンダがソーシャルメディアに広く存在しているのか（1／2）

セッション	時間	概要	参照するリソース例
2.1 イントロダクション	10分	これまでの復習と今回のセッション概要を説明する。	
2.2 ビデオとディスカッション	40分	「disinformation」を信じてしまった場合の影響を、コンテンツ通じて確認する。 - 参加者がどのように感じたかを説明し、考えを共有する。 - 次のアクティビティでは、対象をより大きなスケールに展開する。	架空のレストランを口コミで一位にした Youtubeビデオ 
2.3 ディスカッション	30分	「disinformation」の他の形態や例に議論を広げる。（2016年大統領選挙の例等） 「誤解を招くようなニュース」を信じてしまうとどのような結果となるか、フェイクニュースを投稿する人が存在すること、感情を刺激する「disinformation」は早く拡散されるという関係性を確認する。	現在よく知られている事例集 
ブレイク	10分	—	

(次のページへ続く)

1. 3 プログラム内容

第2部：ソーシャルメディアはどのように収益を上げているのか、そしてなぜ偽情報やプロパガンダがソーシャルメディアに広く存在しているのか（2／2）

セクション	時間	概要	参照するリソース例
2.4 インタラクティブなアクティビティ/ディスカッション	15分～45分	- フェイクニュースを投稿する人が存在する理由とその方法について、ゲームを通じて確認する。 - ゲーム後に、身の回りで似たような出来事に遭遇したことがあるかどうか等、ディスカッションする。	・SNS上でのフェイクニュース投稿による影響を確認するゲーム 
2.5 グループ作業とディスカッション	25分	感情の刺激が、バイラルな投稿に繋がることについて理解を進める。	必要に応じてビデオやスライド
2.6 マネー・トレイル	30分	- レポート、記事、投稿の資金源を検討し、それらの真の目的を推理する。 - グループワークで実施した作業結果を、クラスで共有する。	・ソーシャルメディアのインフルエンサーがフォロワーを利用してキャッシュを得る手法についてのビデオ等 
2.7 アルゴリズムとは何ですか?/ディスカッション	30分	トレーナーが参加者にアルゴリズムとは何か、アルゴリズムがオンラインで見るものにどのような影響を与えるか（フィルターバブル等）を説明する。	—
2.8 フィードバック	10分	—	

1. 3 プログラム内容

第3部：偽情報を認識し対応する方法（1／2）

セクション	時間	概要	参照するリソース例
3.1 イントロダクション	10分	これまでの振り返りと、今回のセッションの目的を確認する。	
3.2 信頼できる情報源についてのグループでの共有	25分	- 参加者が、ニュースや情報をどこから得ているか、トレーナーが、便利で信頼できるサイトや情報源を共有する。 - 必要に応じて、後段の「情報の確認方法」セクションの後で、全員がもう一度リストを見直し、情報源に対する理解を深める。	—
3.3 メディア環境の変化	20分	メディアの状況がどのように変化したか、disinformationは新しいものではなく、新しい技術によってもたらされたものであることを説明する。	—
3.4 情報の確認方法	60分以上	- フェイクニュースの見分け方について、トレーナーが図表を見ながら説明し、グループワークを実施する。 - 各ステップに基づいて質問をする。 - TinEye(https://tineye.com/) などを使って逆引き検索を行う「画像の確認」も含める。 - トレーナーは、図表にある様々な基準を用いて、いくつかの例を挙げる。 - 既存のファクトチェック組織を共有する。	・フェイクニュースの見分け方 
ブレイク	15分	—	

(次のページへ続く)

1. 3 プログラム内容

第3部：偽情報を認識し対応する方法（2／2）

セクション	時間	概要	参照するリソース例
ブレイク	15分		
3.5 脅威の特定 自己防衛の方法	30分 30分	- ソーシャルメディアにおける国家レベルと個人レベルの脅威とリスクについてブレインストーミングする。 - トレーナーは、広告収入、虚偽情報の報告等について関連する事項を説明する。	「Code of Practice on Disinformation」等
3.6 意識啓発	30分	- ニュースや情報源を完全に拒絶するのではなく、フェイクニュースがジャーナリズムを弱体化させ、信用を落とすための感情的で武器のような言葉になっていることを理解する。 - このワークショップで学んだスキルを日常生活に役立て、情報に基づいた選択をする方法について意識を高める。	—

1. 3 プログラム内容

最終評価

セクション	時間	概要	参照するリソース例
A.1 評価	60分	ゲーム・クイズを通じて、これまでの学習成果を確認する。	・クイズの例  2. Point winning Q2: How would happen to society if everyone believed that the image was real? a) Businesses that rely on Facebook will start to find alternatives b) Facebook share prices will drop c) Huge increase in similar services trying to get new users d) All of the above 3. Brevit happened, and this ad was a lie. However, many people shared it and believed it was true. Point winning Q3: What was/were the consequence(s) of believing and sharing false information such as this fake photo, for society? a) affect political processes unfairly b) increase tension in society c) trust politicians and institutions less d) All of the above
A.2 フィードバックとクロージング	30分	—	

(出典) ALL DIGITAL「GET YOUR FACTS STRAIGHT TOOLKIT FOR EDUCATORS AND TRAINING PROVIDERS」より、みずほリサーチ&テクノロジーズ作成
https://alldigitalweek.eu/wp-content/uploads/2020/09/GYFS-Toolkit_for_Educators_and_Training-Providers.pdf