

総務省

メディア情報リテラシー向上施策の現状と課題等に関する 調査結果報告

2022年6月

[委託先] みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社
デジタルコンサルティング部

目次

はじめに	4
調査の目的	6
本報告書で用いる用語	7
第1章 諸外国における偽・誤情報対策を中心としたメディア情報リテラシー向上施策の現状	10
1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等	12
1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例	39
第2章 メディア情報リテラシー関連の国際指標における我が国と諸外国の比較	74
第3章 我が国における偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策の課題と解決策	78
3. 1 現状と課題	80
3. 2 解決策	93
第4章 教育機関や事業者等が偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策を実施する際に考慮することが望ましい事項（手引き）	104
第5章 令和3年度事業で開発した偽・誤情報に関する啓発教育教材及びその学習計画・効果測定手法の概要	110
第6章 令和3年度事業で実施した偽・誤情報に関する啓発講座実証の概要	118
第7章 成熟したICT利活用が行われる社会を実現するためのメディア情報リテラシー向上施策のあるべき方向性	132
付録	140

第5章、第6章は、国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが執筆担当した。

はじめに

調査の目的

本報告書で用いる用語

はじめに

調査の目的

- 本調査では、偽・誤情報対策等のためのメディア情報リテラシー向上の総合的な推進に資するため、関連する海外の政策動向を調査した上で、有識者・事業者等へのインタビューを行った。
- これらの情報をもとに、偽・誤情報に対するメディア情報リテラシー向上施策について検討を行うために、偽情報の専門家を中心とした研究会を開催した。
- 具体的には、偽・誤情報対策のための啓発教育用の教材・効果検証手法を開発するとともに、これらを用いた講座をモデル的に実施した。また、偽・誤情報以外のメディア情報リテラシー向上施策全般に視点を広げた検討も行った。
- 構成員及び、有識者からのご助言・指導を仰ぎながら検討を行い、結果を本報告書としてまとめた。

図表 構成員一覧

(敬称略・五十音順)

氏名	肩書等
上沼 紫野	虎ノ門南法律事務所 弁護士
小木曾 健	国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 客員研究員
齋藤 長行	東京国際工科専門職大学工科学部 教授
坂本 旬	法政大学キャリアデザイン学部 教授
瀬尾 傑	スローニュース代表 (スマートニュース メディア研究所 前所長)
安野 智子	中央大学文学部 教授
(座長) 山口 真一	国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 准教授

- メディア情報リテラシー：UNESCOが発行する「Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines」では、メディアリテラシーと情報リテラシーを統合したものであり、ニュースリテラシーやデジタルリテラシーをはじめとする他の様々な関連するリテラシーの概念を包含しているものとなっている。
- また、「教師のためのメディア・情報リテラシーカリキュラム（Media and information literacy curriculum for teachers）」では、市民がメディアやその他のからの情報に効果的に関わり、批判的思考や、社会に参加するための生涯学習のスキルを向上させ、能動的な市民になるために不可欠な能力であると日本語訳されている。
- この調査結果報告では、これらの定義を参考とし、「あらゆるコミュニケーション手段を用いて、文化的・社会的文脈の中で情報を見つけ、評価し、応用し、創造することができるようになる一連の能力」として参照した。

図表 メディアリテラシーと情報リテラシー

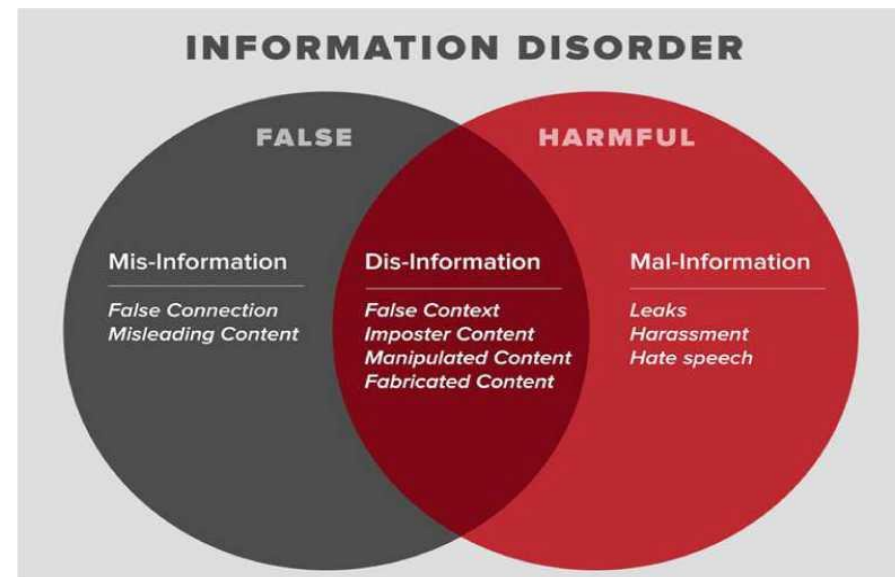
Media literacy (メディアリテラシー)	あらゆるコミュニケーション手段を用いて、アクセス、分析、評価、創造、行動する能力。 (出典) National Association for Media Literacy Education ・ 民主主義社会におけるメディアの役割と機能を理解する。 ・ メディアがその機能を十分に発揮し得る条件を理解する。 ・ メディア機能の観点からメディアコンテンツを批判的に評価する。 ・ 自己表現、異文化間対話、民主主義的参加のためにメディアに取り込む。 ・ ユーザーコンテンツを創造するのに必要なスキル（ICTを含む）を身に付けて用いる。 (出典) UNESCO
Information literacy (情報リテラシー)	情報の必要性を認識し、文化的・社会的文脈の中で情報を見つけ、評価し、応用し、創造する能力。 (出典) UNESCO ・ 情報の必要性を明確化・区分化する。 ・ 情報の場所を特定し、アクセスする。 ・ 情報を批判的に評価する。 ・ 情報を組織する。 ・ 情報を倫理的に利用する。 ・ 情報を交流する。 ・ 情報の加工の為にICTを利用する。 (出典) UNESCO

簡易翻訳は、みずほリサーチ&テクノロジーズによる。
原文は、付録ご参照。

□ 偽・誤情報について：この調査結果報告では「偽・誤情報」の用語を用いた。

図表 Disinformation, Misinformation, Malinformation

Disinformation (偽情報)	個人、社会集団、組織または国に危害を与えるため、虚偽、かつ故意に作成された情報。 例：虚偽の文脈、偽のコンテンツ、加工されたコンテンツ、操作されたコンテンツ。
Misinformation (誤情報)	虚偽の情報ではあるが、危害を引き起こす意図で作成されたものでないこと。 例：文脈のミスリーディング等。
Malinformation (悪意ある情報)	事実に基づく情報を個人、組織、または国に危害を加えるために使用すること。 例：リーク（漏えい）、ハラスメント、ヘイトスピーチ



簡易翻訳は、みずほリサーチ&テクノロジーズによる。

（出典）欧州評議会「Information Disorder」（2017年9月27日）

第1章

諸外国における偽・誤情報対策を中心としたメディア情報リテラシー向上施策の現状

- 1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等
- 1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例

第1章 諸外国における偽・誤情報対策を中心としたメディア情報リテラシー向上施策の現状

1.1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

- 本章では、欧米対象国（EU、英国、独国、仏国、フィンランド、米国では州単位）、及びその他の国々（豪州、韓国）、国際連携機関における、メディア情報リテラシー向上の取組の基となる、政府機関におけるメディア情報リテラシー関連の政策等の策定状況と、その内容について記載した。
- 注目すべき動きとして、欧州では、EUがDigital Education Action Plan（2020年）を策定した。英国ではOnline Media Literacy Strategy（2021年）を策定している。米国では州単位での策定の動きがみられる。
- 報告例ごとに調査項目として、主体、公表年、概要等を整理した。

表 調査対象一覧

No.	地域・国	文献名称
1	欧州	• EU, Digital Education Action Plan
2	欧州	• EAO, Mapping of media literacy practices and actions in EU-28
3	欧州	• EU, Final report of the High Level Expert Group on Fake News and Online Disinformation
4	欧州	• EU, 2018/1808/EU
5	欧州	• EU, The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)
6	英国	• DCMS, Online Media Literacy Strategy
7	フィンランド	• KAVI/Cupore, 成人のメディア教育の現状と課題
8	仏国	• 「デジタル時代の啓蒙」委員会, 報告書「デジタル時代の啓蒙」
9	仏国	• Ministry for Europe and Foreign Affairs/IRSEM, Information Manipulation: A Challenge for Our Democracies
10	独国	• KMK, Bildung in der digitalen Welt (デジタル世界の教育)

表 調査対象一覧（続き）

No.	地域・国	文献名称
11	独国	• Die Medienanstalten, Jugendschutz und Medienkompetenzbericht（青少年保護とメディア能力に関するレポート）
12	米国	• イリノイ州, House Bill 234
13	米国	• ワシントン州, SB6273, 2595, 5449
14	米国	• マサチューセッツ州, An Act to promote and enhance civic engagement（BILL S.2631）
15	米国	• テキサス州, SB11
16	豪州	• ACCC, Digital platforms inquiry - final report
17	韓国	• 関連省庁, デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画（案）
18	国際連携	• UN, General Comment No. 25 (2021)
19	国際連携	• OECD, Recommendation of the Council on Children in Digital Environment
20	国際連携	• OECD, Children in the digital environment : Revised typology of risks
21	国際連携	• G20, G20 ROME LEADERS' DECLARATION

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(1) EU, Digital Education Action Plan

- 関係者と緊密に協力して実施する必要があること、国横断的なデジタルスキル評価に関わるデータ収集を通じて、デジタル教育の傾向についての理解を深めることを目指している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• EU
公表年	• 2020年公表
概要	- デジタルリテラシーの促進、情報の過多の管理、偽情報との戦いの必要性が認識されていたが、COVID-19の危機の間にさらに深刻な問題となったという見解が示されている。具体的な事例として、若者の40%以上が、批判的思考、メディア、民主主義が学校で「十分に教えられていない」と考えており、ほぼ全員が毎日インターネットを利用している若い学生にとって、特に重要な意味を持つと認識されている。 2018年に採択された最初のデジタル教育行動計画から、新たなデジタル時代に対応するために、2020年6月からの公開協議を経て、2020年9月に更新版となる本文書が公開された。教育・訓練、またデジタルスキルのすべてのレベル（基礎から上級まで）において、デジタルリテラシー、スキル、能力を向上させるためのビジョンを示す文書であり、2021～2027年を対象とし、付加価値をもたらすことができる2つの戦略的優先事項とそれに対応する行動を定めている。なお、2025年までに16歳から74歳の70%が少なくとも基本的なデジタルスキルを身につけるようにするという目標を支援するものとなっている。
戦略優先事項	2つの戦略的優先事項を定めている。 1. パフォーマンスの高いデジタル教育エコシステムの開発を促進する これは、教育・訓練システムには、効果的なデジタル・キャパシティの計画と開発、大容量インターネット接続、デジタル教育コンテンツと、デジタルスキルのトレーニングが関係者に必要であるとし、必要な6つのアクションを定めている。 2. デジタルトランスフォーメーションのためのデジタルスキルとコンピテンシーの強化 これは、デジタルリテラシーは、日常生活において不可欠なものとなっているほか、新たな経済社会への対応のためにデジタルコンピテンシーが必要とされていること、学校での教育におけるデジタルの理解促進などについて言及している。教育を通じて、学習者が情報に批判的にアプローチし、フィルタリングし、評価する能力を発達させる必要があること、特に、偽情報を特定し、情報の過負荷を管理することに言及しており、必要な7つのアクションを定めている。

(次ページへ続く)

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(1) EU, Digital Education Action Plan

表 調査結果（続き）

項目	特徴
実施状況	・ 上記に示した計画の状況は以下の通り。 ・ Action 3 ・ 2023年 欧州デジタル教育コンテンツフレームワークを提案 ・ 2021年末 フィージビリティスタディをおこない、欧州の交流プラットフォームの創設を決定 ・ Action 7 ・ 2021年5月 専門家グループの募集を開始 ・ 2021年10月 第1回有識者会議開催 ・ 2022年9月 教育・研修を通じたデジタルリテラシー育成と偽情報対策に向けた教員・教育関係者向け共通ガイドラインの最終版の策定予定 ・ Action 11 ・ 2022年1月～12月 ICILS2023（国際教育達成度評価協会：IEA）の主要データ収集 ・ 2024年10月～12月 ICILS2023の結果発表 ・ 2025年1月～3月 ICILS2023のデータベース公開

（出典）

- ・ Digital Education Action Plan
<https://education.ec.europa.eu/topics/digital/education-action-plan>
- ・ Digital Education Action Plan (2021-2027)
https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(2) EAO, Mapping of media literacy practices and actions in EU-28

- EU諸国におけるメディアリテラシーの取組（プロジェクト）を対象に研究を行ったもの。既存メディアリテラシープロジェクトの対象者層、対象スキル等の傾向をまとめている。
- 「若年者（10代以上の学生）」を対象としたものがほとんどであったとの結果が出された。

表 調査結果

項目	特徴
主体	本研究は、欧州委員会から「ヨーロッパ視聴覚観測所（European Audiovisual Observatory : EAO）」に委託され、2017年3月にその結果が公表された。
公表年	2017年に公表。
概要	- EU諸国におけるメディアリテラシーの取組について研究を行ったものであり、対象とするプロジェクトの範囲は、オンラインメディア、学外でおこなわれたメディアリテラシーの取組である。 - 調査手法は、各国の専門家（29名）にアンケートをおこない、自国において最大20個まで重要なメディアリテラシープロジェクトについて回答を得るもので、547プロジェクトについて回答が得られた。
ステイクホルダー	- 全939主体を分析すると、多くなった順に「市民社会(civil society)※」（305）、「公的機関」（175）、「学術機関」（161）であった。 - 全体の3分の2以上が、本分野で法的な責任を負わず、異なる動機に基づいて関与している。
メディアリテラシースキル	全547プロジェクトのうち、多くなった順に「クリティカルシンキング（批判的思考）」（403）、「メディアの使用」（385）となった。
規模	「国レベル」（409）、「ローカルレベル」（95）、「欧州域内」（43）の順となった。 「部門横断的な協力」（547件中、228件）の取組が多くなった。
対象者	- ケーススタディの対象とした上位145件のプロジェクトを分析した。学校でのメディア教育カリキュラムのプロジェクトは除外しているにもかかわらず、ほとんどが「10代以上の学生」を対象としていた。次いで、「専門家（教師、介護労働者、ユースワーカー、学者）」（76）、子供（51）、他となった。 「高齢者」を対象としたプロジェクトは7件であった。

※財団、非営利団体、芸術文化団体、慈善団体、シンクタンク、コミュニティ・オブ・インタレスト、コミュニティ・ネットワーク(スポーツ、健康、趣味、宗教)が含まれる。

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(3) EU, Final report of the High Level Expert Group on Fake News and Online Disinformation

- ❑ 欧州委員会が設置した、ネット上で拡散するフェイクニュースや偽情報に対抗するための政策的取り組みに助言するハイレベル専門家グループがまとめた偽情報に関する報告書。
- ❑ 偽情報に対抗し、利用者がデジタルメディア環境を使いこなすことができるよう、**メディア情報リテラシーを促進する**必要性に言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• EU
公表年	• 2018年公開。
概要	• 欧州委員会が設置した、ネット上で拡散するフェイクニュースや偽情報に対抗するための政策的取り組みに助言するハイレベル専門家グループがまとめた偽情報に関する報告書。 • 偽情報へのアプローチとして、5つの柱を提示している。 ➢ 透明性：オンラインニュースの透明性を高め、オンラインニュースの流通を可能にするシステムに関するデータを適切かつプライバシーに配慮して共有する。 ➢ メディア情報リテラシー：偽情報に対抗し、利用者がデジタルメディア環境を使いこなすことができるよう、メディア情報リテラシーを促進する。 ➢ 利用者とジャーナリストのエンパワーメント：利用者とジャーナリストが偽情報に対処し、情報技術に積極的に関与できるようにするためのツールを開発する。 ➢ ニュースメディアエコシステムの多様性と持続可能性：欧州のニュースメディアエコシステムの多様性と持続可能性を保護する。 ➢ プロセスと評価：欧州における偽情報の影響に関する継続的な調査を進め、様々なアクターによる対策を評価し、必要な対応を調整する。

(出典)

- Final report of the High Level Expert Group on Fake News and Online Disinformation
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/final-report-high-level-expert-group-fake-news-and-online-disinformation>

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(4) EU, 2018/1808/EU

- 欧州委員会による、テレビ放送、及び映像コンテンツのオンデマンドサービスの提供に関する指令。
- 加盟国が、**メディアリテラシーのスキルの発展を推進**しそのための措置を講じること、欧州委員会に対して、**その施行に関する報告書を提出**することが定められている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• EU
公表年	• 2018年改正。
概要	• EUにおける、テレビ放送、及び映像コンテンツのオンデマンドサービスの提供を規定した、2010年の視聴覚メディアサービス指令（Audiovisual Media Services Directive: AVMSD）を改正するもの。 • この中で、2022年12月19日までに、加盟国が、メディアリテラシーのスキルの発展を推進し、そのための措置を講じること、それ以降は3年に1度、加盟国は、欧州委員会に対して、その施行に関する報告書を提出することが定められている。 • なお、「Final report of the High Level Expert Group on Fake News and Online Disinformation」においても、本指令を参照しつつ、プラクティス共有、偽情報への取り組みの監視、実践コミュニティの発展等のため、加盟国および関連ステークホルダーからメディア情報リテラシーについて定期的に報告することの重要性に言及している。

(出典)

- Directive (EU) 2018/1808 of the European Parliament and of the Council of 14 November 2018 amending Directive 2010/13/EU on the coordination of certain provisions laid down by law, regulation or administrative action in Member States concerning the provision of audiovisual media services (Audiovisual Media Services Directive) in view of changing market realities
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018L1808>

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

① 欧州

(5) EU, The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)

□ デジタルコンピテンスの主要分野を特定し、説明するための共通言語を提供する報告書である。

□ デジタル・シティズンシップに近い概念を定義している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• EU 共同研究センター（Joint Research Centre : JRC）
公表年	• 2013年公開。2022年に最新版公開。
概要	• デジタルコンピテンス（学習や仕事、社会参加において、自信を持って、批判的に、責任を持ってデジタル技術を利用・活用することと定めている）の主要分野を特定し、説明の共通言語を提供する報告書である。EUのデジタルコンピテンス施策の計画のためのツールとなっている。 • 報告書は以下の構成である。 ➢ 1章 INTRODUCTION ➢ 2章 THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS : DigCompのフレームワークを説明している。 ➢ 3章 RESOURCES SECTION : DigCompに関する参考文献を紹介している。 ➢ 4章 OTHER FRAMEWORKS : 参考となるその他のフレームワークを紹介している。 ➢ 5章 GLOSSARY ➢ 6章 REFERENCES ➢ 7章 ACKNOWLEDGEMENTS • 枠組みとして、情報とデータリテラシー、コミュニケーションとコラボレーション、デジタルコンテンツ制作、安全、問題解決が定義されており、情報とデータリテラシーの分野には、「異なるタイプの情報源を区別して利用し、情報を検索、収集、処理する」や「デジタルコンテンツの出所の信憑性と信頼性を批判的に評価する」等が確認できる。また、コミュニケーションとコラボレーションの分野についても、「デジタルサービスを利用して社会に参加する」や「適切なデジタル技術を通じて、自己啓発と参加型シティズンシップの機会を追求する」等が確認でき、デジタル・シティズンシップに近い概念を定義している。

（出典）

- DigComp
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

② 英国

(6) DCMS, Online Media Literacy Strategy

- 英国のメディアリテラシー戦略であり、英国のインターネット利用者を教育し、ネット上の安全性を管理できるようにすることを目的としている。
- 課題として、評価不足、資金不足、対象者へのリーチの困難性、脆弱なユーザー、対象者の回復力、組織間の調整を取り上げている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ 英国 デジタル、文化、メディア、スポーツ省（DCMS）
公表年	・ 2021年7月に公表。
概要	・ 英国のメディアリテラシー戦略であり、英国のインターネット利用者を教育し、ネット上の安全性を管理できるようにすることを目的としている。 ・ まず、COVID-19および5Gに関わる偽情報が増加していることに言及している。ブルガリアのNGO「OSIS（Open Society Institute Sofia）」が毎年評価するメディアリテラシー指標において、ヨーロッパ34か国中10位であり、今後3年間でランクを上げること言及している。 ・ また、各種調査結果として、大人のインターネットユーザーの40％は、オンラインコンテンツを批判的に評価するスキルを持っていないこと（英Ofcom）、15歳までの子供たちが特に脆弱であり、オンライン上でフィクションから事実を伝えるために必要な批判的思考スキルを有する子供はわずか2％にとどまること（National Literacy Trust）を引用している。 ・ 2019年の「Online Harms White Paper」を踏まえ、オンラインで何を見て読み、子供たちが安全にインターネットをナビゲートするのを助けるスキルの向上を通じて、偽情報の拡散に対抗する政府の施策の一環として、立ち上げられたもの。

（次ページへ続く）

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

② 英国

(6) DCMS, Online Media Literacy Strategy

表 調査結果（続き）

項目	特徴
オンラインメディアリテラシー行動計画（2021～22年）	• 附属書には、最初のオンラインメディアリテラシー行動計画（2021～22年）が整理されている。この中で、以下の取組が予定されている。 ➢ メディアリテラシー・タスクフォースの設立 ➢ メディアリテラシー・オンライン・ポータルへの立ち上げ ➢ 障害児の教師と介護者のためのトレーニングプログラム整備 ➢ ソーシャルメディアインフルエンサーと協力し、そのオーディエンスの意識向上 ➢ 英国各国の行政機関との連携強化のためのメディアリテラシー・フォーラム設置 ➢ メディアリテラシーに関するキャンペーンの開催 ➢ 図書館員のスキルアップ ➢ ユースワーカーのスキルアップ支援 • 初年度から34万ポンド（約5,000万円）の資金が提供され、2024/2025会計年度末までの3年間で今後のアクションプランを毎年公表する予定となっている。

（出典）

- Online Media Literacy Strategy
<https://www.gov.uk/government/publications/online-media-literacy-strategy>

③ フィンランド

(7) KAVI/Cupore, 成人のメディア教育の現状と課題

- フィンランドにおける成人向けメディアリテラシーの現状と課題について分析を行ったもの。
- 課題として、「**成人向けメディア教育の資金源がない**」、「**取組がプロジェクトベースである**」、「**継続性が難しく、持続的な活動になりにくい**」等を挙げている。また、「**成人のメディアリテラシーを伸ばすには体系的な対策が必要**」としている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ 国立視聴覚研究所（KAVI）及び文化政策研究センター（Cupore）
公表年	・ 2021年実施。
概要	・ 「国立視聴覚研究所」と「文化政策研究センター」がフィンランドにおける成人向けメディアリテラシーの現状と課題について分析を行ったもの。 ・ 「フィンランドでは、長年、子どもや若者向けのメディアリテラシースキルに力を入れており、最近では、成人のメディアリテラシースキルの向上が必要となっている。」と言及している。一方で、「国際指標から、フィンランドのメディアリテラシー教育は包括的であると思われる。しかし、成人を対象としたメディア教育活動はほとんどない。」とも指摘している。 ・ 資料中、「メディアリテラシー」を「メディアを理解するスキル。また、メディアを使用、解釈、実行、作成し、メディア環境において相互作用するスキル。」としている。さらに、「メディアリテラシーを向上させることにより、社会の安全、民主主義が機能し、そして幸福、文化、人権、文明の発展が強化される。」としている。

（出典）

- ・ 16.12.2022 KIRJOITTANUT MEDIALUKUTAITO Tuore katsaus kokoa toimenpiteitä aikuisten medialukutaidon kehittämiseksi
<https://medialukutaitosuomessa.fi/katsaus2021/>

④ 仏国

(8) 「デジタル時代の啓蒙」委員会、報告書「デジタル時代の啓蒙」

- クリティカルシンキングやメディア情報リテラシーの育成には、教育が不可欠な役割を担っていること、取り組みの一体性、**クリティカルシンキングのトレーニングの開発、ネット上の誤情報の広がりやその影響に関する研究への投資、デジタルプラットフォームによる研究者へのデータ公開**に言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ 大統領により発足した専門家から構成される「デジタル時代の啓蒙」委員会
公表年	・ 2022年公開
概要	・ デジタル技術が国家の結束と民主主義にもたらす危険を測定・理解し、より良い対処をすることを目的としている。 ・ 以下の6章から構成されている。 ➢ 第1章 偽情報の心理社会的メカニズムでは、教育の背景として、誤った情報に影響されやすい心理社会的なメカニズムについて説明している。 ➢ 第2章 アルゴリズム・ロジックでは、人々の信念や行動の形成に寄与する観点から、アルゴリズムから脱却するための推奨事項を説明している。 ➢ 第3章 情報経済では、広告が偽情報関係者の実質的な収入源に関連する観点から、推奨事項を説明している。 ➢ 第4章 外国からの干渉・影響では、グローバルな地政学的状況の観点から、偽情報を整理し、推奨事項を説明している。 ➢ 第5章 法とデジタルでは、様々な形態のデイスインフォメーションへの対策としての法規制、推奨事項を説明している。 ➢ 第6章 民主的な機会：クリティカルシンキングとメディア情報リテラシーの育成を説明している。

④ 仏国

(9) Ministry for Europe and Foreign Affairs/IRSEM, Information Manipulation: A Challenge for Our Democracies

- 教育活動に関する阻害要因として、教師の訓練不足、リテラシー教育活動を実施するための時間不足を上げている。
- 考慮事項として、**全人口、全ライフステージで考えること、パーソナライズといった技術的な側面を含めること**、解説や解釈の方法だけでなく、ワークショップやシミュレーションなどを通じて、討論、特にオンライン討論に参加する方法も学ぶべきとしている。
- 普及については、公共キャンペーンを通じた、大人への働きかけ、テレビを含む様々なメディア、NGOを活用することを挙げている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• Ministry for Europe and Foreign Affairs and the Institute for Strategic Research : IRSEM (欧州・外務省と軍事学校戦略研究所)
公表年	• 2018年8月公表。
概要	• 情報操作についての報告書。情報操作の現状と対応について仏国政府に提言するものであり、メディアリテラシー教育の必要性を説明している。 ➢ Part ONEでは、情報操作がおこなわれている理由について、個人レベルと集団レベルでの原因、および実施組織を整理している。 ➢ Part TWOでは、情報操作がどのようにしておこなわれているかについて、その要因、手段、仏国以外に影響を受ける地域を整理している。 ➢ Part THREEでは、その対応について、仏国の事例から得られる教訓、欧州、国際組織、市民組織、民間組織による対応方法を整理している。 ➢ Part FOURでは、今後の課題を整理している。 • 最後に、50の推奨事項を整理している。
推奨事項	• 推奨事項には、リテラシーに関する以下の記載が確認できる。 (1) 子供だけでなく大人にもメディアリテラシー教育をおこなうこと。 (2) デジタルプラットフォームに、ウェブサイト上の情報操作と戦い、メディアリテラシーの向上とこれらの問題に対する一般市民の意識向上に貢献するための適切な手段を実施することを求める。

1. 1 諸外国におけるメディア情報リテラシーの政策等

⑤ 独国

(10) KMK, Bildung in der digitalen Welt (デジタル世界の教育)

- 国のメディアリテラシーの枠組みを定めたもの。2021年に更新された。
- 小学校もしくは中学校に入学するすべての生徒が、義務教育終了までにデジタル世界での生活に重要なスキルを習得できるようにすることを定めている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ 常設各州文部大臣会議（KMK : Kultusministerkonferenz）
公表年	・ 2016年12月に公表され、2021年に更新されている。
概要	・ 国のメディアリテラシーの枠組みを定めたもの。 ・ 独国の教育政策は各連邦州に分散されており、それぞれがメディアリテラシーフレームワークを持っている。 例えば、ヘッセン州では、ポータルにKMKのフレームワークとして6つの柱が整理されている。能力領域6のメディアの分析と評価として、デジタル世界におけるメディアの理解と反映、デジタルメディアの多様性を知る といった内容が定められている。

(出典)

- ・ Bildung in der digitalen Welt
<https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>
- ・ Jugendschutz- und Medienkompetenzbericht
<https://medienkompetenz.bildung.hessen.de/>
- ・ Addressing Health Literacy in Schools in Germany: Concept Analysis of the Mandatory Digital and Media Literacy School Curriculum
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8287418/>

⑤ 独国

(11) Die Medienanstalten, Jugendschutz und Medienkompetenzbericht (青少年保護とメディア能力に関するレポート)

□ 青少年のメディアリテラシーを促進するためには、家庭に加えて、保育所や学校、青少年福祉施設が重要な役割を持っていることに言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• 独国のメディア監督機関であるDie Medienanstalten（州メディア監督機関連盟）
公表年	• 2021年
概要	• メディアリテラシーの分野におけるメディア機関のベストプラクティスを紹介すると共に、青少年保護、メディアリテラシー、偽情報についての調査研究結果や、活動および施策について概観している。

（出典）

- Jugendschutz- und Medienkompetenzbericht
https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Publikationen/Weitere_Veroeffentlichungen/Jugendschutz_und_Medienkompetenzbericht_2021.pdf

⑥ 米国

(12) イリノイ州, House Bill 234

- 本法律は、米国イリノイ州において、**2022年から公立高校におけるメディアリテラシー教育を義務付けるもの。**
- 授業では、**情報へのアクセス方法とその情報源の信頼性の評価、メディアメッセージの分析と評価、メディアメッセージの作成、メディアメッセージが感情や行動を引き起こす仕組みの評価、社会的責任などについてのトピックを含むことを定めている。**

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ イリノイ州（米国）
公表年	・ 2021年
概要	・ 2022-2023年度から公立高校でメディアリテラシー教育を義務付けるもの。 ・ 授業では、 情報へのアクセス方法とその情報源の信頼性の評価、メディアメッセージの分析と評価、メディアメッセージの作成、メディアメッセージが感情や行動を引き起こす仕組みの評価、社会的責任などについてのトピックを含むことを定めている。 ・ 州教育委員会は、カリキュラムに使用できる教育リソース、および教師のための専門的学習機会の整備の責任を担うことも定めている。

（出典）

- ・ HB0234
<https://www.ilga.gov/legislation/BillStatus.asp?DocNum=234&GAID=16&DocTypeID=HB&SessionID=110&GA=102>

⑥ 米国

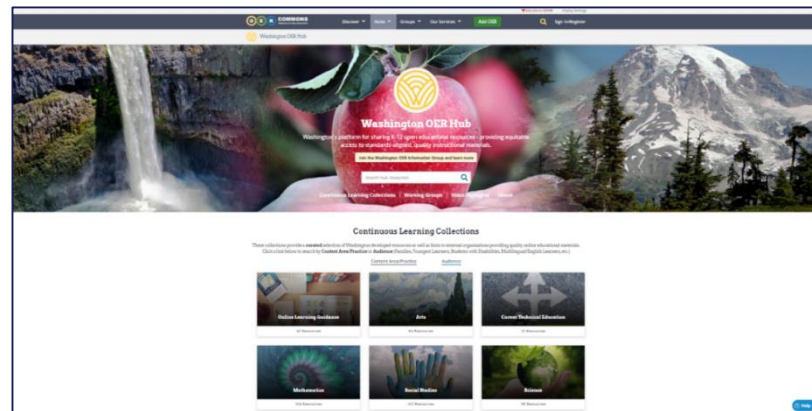
(13) ワシントン州, SB6273, 2595, 5449

- ワシントン州は、Media Literacy Now（NPO団体）によるデジタル・シティズンシップに関するモデル法案を最初に導入した州である。
- 整備が求められるプラクティスには、オンライン等のメディア資源を適切に利用するための指導や、情報を消費・生産する際にクリティカルシンキングスキルを適用する方法を含めることや、関連するリソースサイトを整備することに言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ ワシントン州（米国）
公表年	・ それぞれ、2016年、2016年、2017年に発効。
概要	・ デジタル・シティズンシップ法。 ・ ワシントン州は、Media Literacy Nowによるデジタル・シティズンシップに関するモデル法案を最初に導入した州である。法令では、多数の実施事項が定められている。主な事項は以下の通り。 ➢ デジタル・シティズンシップ、インターネットの安全性、メディアリテラシーにおける指導のためのベストプラクティスと勧告を開発すること。開発にあたっては有識者からなる委員会と協議すること。 ➢ これには、オンラインやその他のメディア資源を適切に戦略的に利用するための指導や、情報を消費・生産する際にクリティカルシンキングスキルを適用する方法に関する教育を含むこと。 ➢ 関連するリソースサイトを整備すること。 ➢ 各校でのデジタル・シティズンシップとメディアリテラシー教育のカリキュラムへの組み込み状況に関する調査を実施すること。

図表 リソースサイト（OER Commons Washington Hub）



（次ページへ続く）

⑥ 米国

(13) ワシントン州, SB6273, 2595, 5449

表 調査結果（続き）

項目	特徴
実施状況	- デジタル・シティズンシップ、メディアリテラシーなどに関するプラクティスやリソースのリンクを含むサイト「OER Commons Washington Hub」が公開されている。リソースのリンクとしては、GoogleのINTERLANDなどが紹介されている。 - デジタル・シティズンシップ、メディアリテラシーなどに関する指導のためのプラクティスと勧告「REPORT TO THE LEGISLATURE Digital Citizenship Recommendations」が公開されている。 - 各校の調査結果「Summary of key findings from May, 2018 Survey of Digital Citizenship, Media Literacy, and Internet Safety Education in Washington K-12 Schools」が公開されている。

（出典）

- SB 6273 - 2015-16
<https://app.leg.wa.gov/billsummary?BillNumber=6273&Year=2015>
- HB 2595 - 2015-16
<https://app.leg.wa.gov/billsummary?BillNumber=2595&Year=2015>
- SB 5449 - 2017-18
<https://app.leg.wa.gov/billsummary?BillNumber=5449&Year=2017>
- Media Literacy now Washington Legislation
<https://medialiteracynow.org/your-state-legislation-2/washington-legislation/>
- Washington Office of Superintendent of PUBLIC INSTRUCTION Teacher-Librarian Digital Citizenship Trainings
<https://edtech1.ospi.k12.wa.us/course/view.php?id=12>
- Washington Office of Superintendent of PUBLIC INSTRUCTION Digital Citizenship Recommendations
<https://www.k12.wa.us/sites/default/files/public/edtech/digitalcitmedialit/pubdocs/2016-12-digitalcitizenship-legislativereport.pdf>
- Washington OER Hub
<https://www.oercommons.org/hubs/washington>
- Summary of key findings from May, 2018 Survey of Digital Citizenship, Media Literacy, and Internet Safety Education in Washington K-12 Schools
<https://www.k12.wa.us/sites/default/files/public/edtech/digitalcitmedialit/pubdocs/summarydigcit-medialit-internetsafetysurvey.pdf>

⑥ 米国

(14) マサチューセッツ州, An Act to promote and enhance civic engagement (BILL S.2631)

- 本法律は、米国マサチューセッツ州において、シティズンシップ教育を振興するものであり、**文書およびデジタルメディアにアクセス、分析、評価する能力を養うこと等が指導基準**となっている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	マサチューセッツ州（米国）
公表年	2018 年に成立。
概要	- 公民科目（history of the United States of America and social science, including civics）を指導することを定めており、歴史と公民に関する文書およびデジタルメディアにアクセス、分析、評価する能力を養うこと等が指導基準となっている。 - 実際の教育現場では、8年生と高校生を対象に、生徒やグループ単位に1つ以上のプロジェクトを提供し、複雑な問題を分析すること、異なる見解を考慮すること、論理的に推論し有効な証拠を用いて主張を裏付けるといった生徒の能力を伸ばすこととしている。
実施状況	2018年 法律が求める生徒主導のプロジェクトが準拠すべき「History and Social Science Framework」が整備されている。なお、2021年に改訂されている。 2021年 法律で義務付けされている8年生と高校生のプロジェクト実施を支援する資金援助プログラムが公開されている。

（出典）

- Bill S.2631
<https://malegislature.gov/Bills/190/S2631>
- FY2022: Civics Teaching and Learning
<https://www.doe.mass.edu/grants/2022/589/>
- Civics Project Guidebook
https://www.doe.mass.edu/instruction/hss/civics-project-guidebook/index.html#/lessons/5J_0S7mQ4nWm_NgHHPdW0_uMfUPnIaZC

⑥ 米国

(15) テキサス州, SB11

- 州教育委員会が、いじめがもたらす潜在的な犯罪結果に関する情報を含め、**デジタル・シティズンシップに関する指導を学区のカリキュラムに組み込むことを義務づけるもの。**

表 調査結果

項目	特徴
主体	• テキサス州（米国）
公表年	• 2019 年に成立。
概要	• デジタル・シティズンシップは、HB3018とSB885で検討されていた内容であるが、SB11に組み込まれたもの。 • 学区の学校に対し、デジタル・シティズンシップ教育をカリキュラムに含めることを求めている。 • この中で、デジタル・シティズンシップとは、あらゆる形態のデジタルコミュニケーションにアクセスし、分析し、評価し、創造し、行動する能力を含む、適切で責任ある健全なオンライン行動の基準であると定めている。
実施状況	• 2019年 同州の、Education Code Chapter 28に定義され、発行されている。

(出典)

- Bill: SB11
<https://capitol.texas.gov/BillLookup/History.aspx?LegSess=86R&Bill=SB11>
- Bill; HB 3018
<https://capitol.texas.gov/BillLookup/History.aspx?LegSess=86R&Bill=HB3018>
- Bill; SB 885
<https://capitol.texas.gov/BillLookup/History.aspx?LegSess=86R&Bill=SB885>
- Media Literacy now Texas Legislation
<https://medialiteracynow.org/your-state-legislation-2/texas-legislation/>

⑦ 豪州

(16) ACCC, Digital platforms inquiry - final report

- 教育とトレーニングは、あらゆる年齢層を対象にすることを推奨している。また、実施形態として、コミュニティセンター、図書館、学校、シニアセンターを通じて教育リソースとトレーニングが幅広く提供されるべきとしている。
- 地域社会におけるデジタルメディアリテラシーの向上、学校におけるデジタルメディアリテラシーの取組の必要性に言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ オーストラリア競争消費者委員会（ACCC）
公表年	・ 2019年7月公表。
概要	・ デジタルプラットフォーム（特に、FacebookとGoogleに焦点を当てている）のメディア等への影響に関する報告書。デジタルプラットフォームが消費者、プラットフォームを利用して顧客に広告やリーチをおこなっている企業、およびプラットフォームを利用してコンテンツを配信しているニュースメディア企業に与える影響についてまとめている。 ➢ Chapter1では、メディア市場や広告市場に与える影響の観点から、デジタルプラットフォームの特徴について整理している。 ➢ Chapter2では、デジタルプラットフォームであるGoogleとFacebookの市場支配力に関するACCCの見解を示している。 ➢ Chapter3では、デジタルプラットフォーム、広告主、その他のビジネス・ユーザーの関係を整理している。 ➢ Chapter4では、メディアと広告市場に関する豪州の規制の枠組みと、新たな環境下における枠組みの有効性を整理している。 ➢ Chapter5では、デジタルプラットフォームとメディアの商取引関係について整理している。 ➢ Chapter6では、デジタルプラットフォームがニュースとジャーナリズムに与える影響について整理している。 ➢ Chapter7では、デジタルプラットフォームと消費者との関係について、データ利用等の観点から整理している。 ➢ Chapter8では、影響がまだ明確ではない、詐欺や人工知能などによる新たな被害について整理している。

(次ページへ続く)

⑦ 豪州

(16) ACCC, Digital platforms inquiry - final report

表 調査結果（続き）

項目	特徴
実施状況	2019年 政府はデジタルプラットフォームに対し、本提言への対応のため偽情報とニュースの質に対処するための自主的な行動規範の策定を求め、監督者としてオーストラリア通信メディア局（ACMA）を任命。 2019年 Chapter6には、(1)地域社会におけるデジタルメディアリテラシーの向上と(2)学校におけるデジタルメディアリテラシーの取組が勧告されているが、これらについて、政府が原則受け入れ。 2020年 ACMAは行動規範の指針となるポジションペーパーを発表。この中で、デジタルプラットフォームが、メディアリテラシーキャンペーンや教育プログラムの支援を含む措置を採用し、ユーザーがニュースや情報の質を見極める力をつけることを提言している。 2021年 行動規範が公開される。

（出典）

- Digital platforms inquiry - final report
<https://www.accc.gov.au/publications/digital-platforms-inquiry-final-report>

⑧ 韓国

(17) 教育部他関連省庁合同、デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画（案）

- デジタル共同体構築のために国民に対するデジタルメディア教育の推進を目的とする計画。
- ライフステージ別の教育、アルゴリズムや個人による情報発信の進展を考慮した社会と個人へ及ぼす影響などの教育プログラムの開発に言及している。
- メディア教育情報ポータル構築の推進に言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ 教育部、放送通信委員会、文化体育観光部等の主要メディア教育施策に取り組む関連省庁
公表年	・ 2020年8月公表。
概要	・ 上記に示す関係省庁が合同で発行した計画である。 ・ インターネットとソーシャルネットワークサービスの成長に伴い虚偽情報が生成・流布されたことが説明されている。 ・ また、2018年度の調査では、大人10人中6人の割合で虚偽操作情報の経験があることが示されている。 ・ このような状況下で、国民誰もが疎外されることなく、デジタルメディアを通じて正しくコミュニケーションをとり、共に生きることのできるデジタル共同体を作るために、デジタルメディア教育を推進することが掲げられており、具体的には、4つの戦略課題が定義されている。 (1) オン・オフラインメディア教育インフラ拡大 (2) 国民のデジタルメディア制作能力の強化 (3) メディア情報判別能力の強化 (4) 配慮・参加のデジタル・シティズンシップの拡大
実施状況	・ 主な施策の実施スケジュールは、2020年～2022年となっている。

(出典)

- ・ デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画
<https://kcc.go.kr/user.do?boardId=1113&page=A05030000&dc=K00000200&boardSeq=49948&mode=view>

⑨ 国際連携

(18) UN, General Comment No. 25 (2021)

- 誤情報等多様なリスクから子供を守るために、各国がとるべき法令、政策及びその他の措置に関する指針を示しており、**幅広いデジタルリテラシー教育の必要性に言及**している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	・ UN
公表年	・ 2020年公表。
概要	・ 子供のデジタル環境においての偽情報に関しての提言、政策的方向を示している。 ・ 適切なデジタル環境の提供によって子供の権利を推進し、多様なリスクから子どもを守るために、各国がとるべき法令、政策及びその他の措置に関する指針を示している。 ・ 教育の観点では、デジタルリテラシーが基礎教育カリキュラムの一部として、就学前からすべての学年に含まれること、カリキュラムには、市民参加に関するものを含め、幅広いデジタルツールおよびリソースを安全に扱うための知識とスキルを含むべきことが示されている。また、物事を批判的に理解する能力、信頼できる情報源の見つけ方、誤情報やその他の偏った、あるいは誤ったコンテンツを見分けるためのガイダンスを含めるべきとしている。 ・ 図書館、博物館などの教育・文化機関が、多様なデジタルおよびインタラクティブな学習資料に、子供がアクセスできるようにすることを支援する必要があること、子供のオンライン学習および生涯学習の機会を強化する必要があることとしている。 ・ 子供のための年齢に応じたエンパワーメントにつながるデジタル・コンテンツの作成を提供・支援することとしている。 ・ デジタル環境には、偽・誤情報が含まれる可能性があり、有害で信頼できないコンテンツから子供を保護し、関連する事業者が、子供の権利および発展する能力に従って、そのような有害なものから子供を保護しつつ、情報および表現の自由に対する子供の権利を認め、多様なコンテンツに安全にアクセスできるようにするガイドラインを策定し、実施することを確保すべきであるとしている。

(出典)

- ・ General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment
<https://digitallibrary.un.org/record/3906061>

⑨ 国際連携

(19) OECD, Recommendation of the Council on Children in Digital Environment

- 子供にとって安全で有益なデジタル環境のために、推進および実施すべき4つの原則を勧告している。
- 原則の一つにおいて、政府の国内取組として、デジタルリテラシーの促進、エビデンスに基づく政策への勧告が出されている。
- 上記には、**偽・誤情報に対応するためのレジリエンスを高めるために、情報を批判的に検討し、評価するよう子供を支援することが含まれる。**

表 調査結果

項目	特徴
主体	• OECD
公表年	• 2021年5月公表。
概要	• 「子どもの権利条約（United Nation Convention on the Rights of the Child）」にならい、全てのステイクホルダーに役割に応じて、子供にとって安全で有益なデジタル環境のために、推進および実施すべき4つの原則を勧告している。 ➢ (1) 全てのステイクホルダーへの勧告として、それぞれの役割に応じて、子供の利益を第一に考慮すること、保護者や子供への支援などを示している。 ➢ (2) 政府の国内取組への勧告として、デジタルリテラシーの促進、エビデンスに基づく政策の内容などを示している。ここでは、デジタル環境において子供を支援するために、デジタルリテラシーを推進する方法が示されている。この中には、子供の近年の新しいリスクとしてdisinformation、misinformationの問題に言及しており、偽・誤情報に対応するためのレジリエンスを高めるために、情報を批判的に検討し、評価するよう子供を支援することが含まれている。 ➢ (3) 政府の国際取組への勧告として、政策の情報共有や、国際的機関による調整などを示している。 ➢ (4) 政府のデジタルサービスプロバイダに関する勧告として、デジタルサービスプロバイダ向けのガイドラインの整備とプロバイダーの遵守を示している。

(出典)

- Recommendation on Children in the Digital Environment
<https://legalinstruments.oecd.org/en/instruments/OECD-LEGAL-0389>

⑨ 国際連携

(20) OECD, Children in the digital environment: Revised typology of risks

- デジタル環境において、子供の生活に幅広い影響を与える可能性のあるリスクを5つに分類し、分析している。
- 上記の中には、新たなリスクとして、**偽・誤情報**に言及している。
- 対策として、**デジタルリテラシーの確保**と共に、**このリスクを軽減する責任を子供だけに負わせることにならないようにすることが重要である**としている。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• OECD
公表年	• 2021年1月公表。
概要	• デジタル環境において、子供の生活に幅広い影響を与える可能性のあるリスクを以下の5つに分類している。 ➢ Content Risks：子供が、全てのインターネットユーザーの利用できるコンテンツを受け取ったりさらされる等の状況であり、憎悪的なコンテンツ、有害なコンテンツ、違法なコンテンツ、偽情報に更に分類している。 ➢ Conduct Risks：ネットいじめ等、子供がデジタル環境下でのピアツーピアとしての行為者である場合のリスクであり、憎悪的行動、有害行動、違法行動、ユーザーが作成した問題行動に更に分類している。 ➢ Contact Risks：子供がデジタル環境で交流する際に発生するリスクであり、「Conduct Risks」とは、子供が行為者ではなく、行為の犠牲者（または受け手）である点に違いがある。 ➢ Consumer Risks：子供は、年齢、成熟度、状況によって、詐欺的な市場慣行の影響を受けやすいとして、マーケティングリスク、商業プロファイリングリスク、金融リスク、セキュリティリスクに更に分類している。 ➢ Cross-cutting risks：上記4つの分類にまたがるリスクで、子供の生活に多面的に重大な影響を与える可能性があるものとして、プライバシーリスク、先端技術リスク、健康・ウェルビーイングリスクに分類している。 • これらリスクを踏まえて、「Recommendation of the Council on Children in Digital Environment」勧告が発行されている。

(出典)

- Children in the digital environment: Revised typology of risks
<https://www.oecd.org/digital/children-in-the-digital-environment-9b8f222e-en.htm>

⑨ 国際連携

(2 1) G20, G20 ROME LEADERS' DECLARATION

- OECDの「Recommendation of the Council on Children in Digital Environment」から引用された「G20 High Level Principles for children protection and empowerment in the digital environment」に留意し、デジタル環境における児童の保護とエンパワメントにコミットすることが言及されている。
- 信頼及び偽情報への対応について言及している。

表 調査結果

項目	特徴
主体	• G20
公表年	• 2021年10月公表
概要	• 背景として、新型コロナウイルス感染症ワクチンに関する、信頼及び偽情報への対応について言及している。 • 付属文書「13. G20 Digital Ministers Declaration」では、「子どもの権利条約（United Nation Convention on the Rights of the Child）」の重要性と、この分野における政府および非政府で行われている作業を認識している。また、OECDの「Recommendation of the Council on Children in Digital Environment」から引用された「G20 High Level Principles for children protection and empowerment in the digital environment」（付属文書2）に留意し、デジタル環境における児童の保護とエンパワメントにコミットしている。 • 教育に関しては、包摂的かつ持続可能な経済の回復にとって重要な手段であり、特に女性、女児及び脆弱な状況に置かれた生徒に注意しつつ、質の高い教育への全ての人のアクセス確保にコミットし、教育システムを包摂的、適応的かつレジリエンスを強靱とするための取組を増やし、教育から質の高い雇用への移行を向上させるような、生涯学習も通じた、教育、雇用及び社会制度間の連携を高めることを宣言している。 • 必要なスキルを若い世代が備えることができるように、環境スチュワードシップを含めた持続可能な開発に対する教育の重要な役割を認識し、より効果的な措置を促進することをコミットしている。

（出典）

- G20 ROME LEADERS' DECLARATION
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/100253891.pdf>

1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例

- 本章では、EUおよび米国を中心に、文献調査として偽情報を中心としたメディア情報リテラシー教育の先行事例を抽出し、その特徴について整理を行った。
- 事例ごとに、制作/実施主体、名称、概要、対象者、対象国、構成、効果測定等を整理し、主体別に整理した。

表 調査対象事例一覧

No.	主体	事例名称
1	プラットフォーム	• Google, Be Internet Awesome
2		• Meta (旧Facebook) , Get Digital!
3		• Twitter, Teaching and Learning with Twitter
4	NPO	• Common Sense, Common Sense Education Digital Citizenship
5		• CIVIX, CTRL-F
6		• News Literacy Project, Checkology
7	公的機関	• BCS, Barefoot Computing
8		• EU, Spot and fight disinformation
9		• UNESCO, Journalism, 'Fake News'& Disinformation
10		• UNESCO, Media and information literate citizens: think critically, click wisely!
11		• CISA, RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS
12		• 教育部, MILINE
13		• DCMS, Online media literacy resources
14		• CLEMI, オンラインメディアリテラシーに関するポータルサイト

(次ページへ続く)

表 調査対象事例一覧（続き）

No.	主体	事例名称
15	学術研究機関	• ワシントン州立大学, Check, Please! Starter Course
16		• 香港大学、ニューヨーク州立大学, Making Sense of the News: News Literacy Lessons for Digital Citizens
17		• DAAD, Media and Digital Literacy MOOC
18		• ALA, Media Literacy in the Library
19	複数関係者	• AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT!
20		• COFAC等, SMaRT-EU
21		• ケンブリッジ大学、英国内閣府、DROG, BAD NEWS, GUSMANSON, GO VIRAL!
22		• European Schoolnet他, Digital Skills and Jobs Platform
23		• Pontydysgu等, Media in Action

1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例

①プラットフォーム

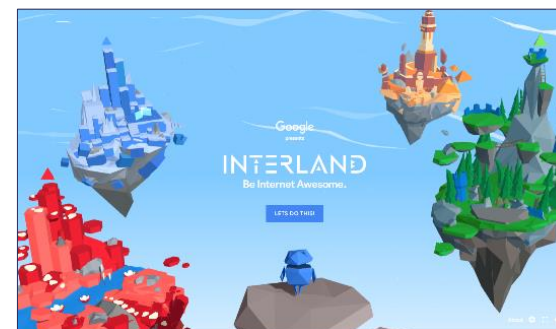
(1) Google, Be Internet Awesome

□ デジタル市民になるための原則をゲームを使って学ぶことが出来るプログラムとなっている。

表 調査結果

対象	限定していないが、家族、教育者、子供を想定している。特にゲームについては、2年生から6年生（7～12歳）を念頭においている。
概要	- デジタルリテラシープログラム。 - オンラインセーフティの専門家との共同開発。
目的	デジタル市民になるための5つの原則（Share with Care, Don't Fall for Fake, Secure Your Secrets, It's Cool to Be Kind, When in Doubt, Talk It Out）を学ぶことを目的とする。
対象国	米国等
構成	- 生徒はオンラインゲーム「Interland」等を使って学ぶ。 - 教師向けに、LESSONプランと、基本的なLESSONを実践するためのクラスルームアクティビティからなるガイドも提供されている。
効果測定	（確認できない）

図表 Interlandのスクリーンショット



（出典）

- “Be Internet Awesome”: Helping kids make smart decisions online
<https://blog.google/technology/families/be-internet-awesome-helping-kids-make-smart-decisions-online/>
- INTERLAND
https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland

1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例

①プラットフォーム

(2) Meta (旧Facebook) , Get Digital!

□ 若者、教育者と保護者を対象としたデジタルリテラシープログラムとなっている。若者、教育者、保護者向けに、立場毎に内容をカスタマイズしているが、テーマはいずれも同じである。

表 調査結果

対象	若者（講座により異なるが、主に10才～19才）と保護者を対象とする。
概要	• ツールの利用方法、安全なコミュニティの構築、デジタルツールの利用方法等、デジタル技術を安全に利用できるようにするためのコアコンピテンシーとスキルを学ぶことができる無料のデジタルリテラシープログラム。 • 同社のこれまでの調査に基づいた教訓やリソースを活かし、教育者や専門家と開発。
目的	プログラムを通じて、若年者がデジタル・シティズンシップと、技術を利用しつつ健康と幸福を維持することについて学ぶことを目的とする。
対象国	米国等
構成	• 若者、教育者、保護者向けに、立場毎に内容をカスタマイズしているが、テーマはいずれも同じであり、Digital Foundations, Digital Engagement, Digital Empowerment, Digital Wellness, Digital Opportunitiesの観点である。例えば、Digital Engagementでは、若者は、安全な機会の提供方法をワークシート等に基づき学習する一方、保護者には、子供がコミュニティを構築することを支援する手法を説明する。 • 教師向けのガイドも提供される。
効果測定	(確認できない)

図表 Get Digital!のテーマ一覧



(出典)

- Get Digital!
<https://www.facebook.com/fbgetdigital>

①プラットフォーム

(3) Twitter, Teaching and Learning with Twitter

- プラットフォーマーとUNESCOとのパートナーシップに基づき作成された、**教育者および保護者を対象とするハンドブック**。
- メディア情報リテラシー、デジタル・シティズンシップ、UNESCOの5原則等に触れつつ、**学習ツールとしてTwitterを利用する際のヒント**を整理している。

表 調査結果

対象	教育者、保護者を対象とする。
概要	・ UNESCOとのパートナーシップ に基づき作成された教育者向けのハンドブック。
目的	若者が メディアリテラシー を身につけ、Twitter上のニュースや情報に対しても適切な分析ができるスキルを備え、活用できることを目的としている。
対象国	英語、日本語、フランス語、スペイン語、ドイツ語、ポルトガル語、アラビア語、スウェーデン語、ヒンズー語
構成	・ メディア情報リテラシー、デジタル・シティズンシップ 、UNESCOの5原則等に触れつつ、学習ツールとしてTwitterを利用する際のヒントを整理している。
効果測定	(確認できない)

(出典)

- Twitter builds partnership with UNESCO on media and information literacy
https://blog.twitter.com/en_us/topics/company/2019/twitter-launches-new-media-literacy-handbook-for-schools

②NPO

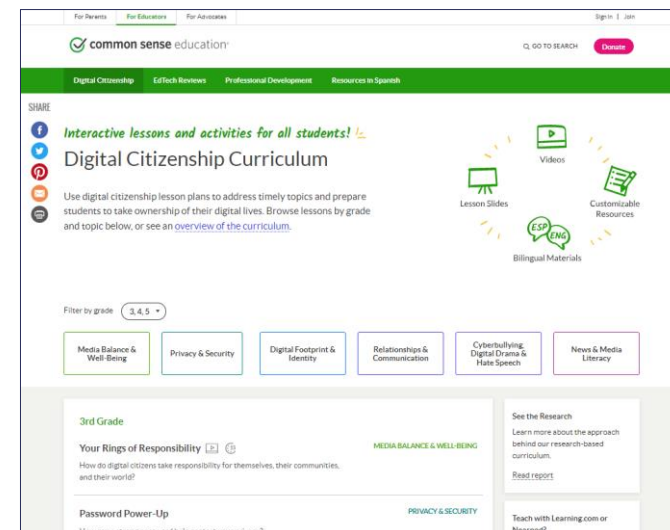
(4) Common Sense, Common Sense Education Digital Citizenship

- 非営利団体であるCommon Senseとハーバード大学大学院のProject Zeroとの提携に基づき開発されている。幼稚園から高校生までのグレード別に、デジタル・シティズンシップを学ぶための多数の講座が無料で提供されている。

表 調査結果

対象	幼稚園から高校生までを対象とする。(5才～18才)
概要	- デジタル・シティズンシップの資質：落ち着いて内省する／見通しを探索する／事実と根拠を探す／可能な行動方針を策定する／行動を起こすについてレスンプランを含むリソースを公開しており、ICTの負の側面として、フィルターバブル等も考慮されている。さらに、外部機関のプラットフォームやアプリ等についても、レビューを通じて連携している。 - メディアリテラシープログラムを提供する非営利団体であるCommon Senseとハーバード大学大学院のProject Zeroとの提携に基づき開発されている。 - Common Sense Educationには、60万人以上の教育関係者が登録し全米の6万以上（2019年）、60%以上（2021年）の学校で利用されているとされる。
目的	同団体では、生徒が自分のデジタルライフに主体性を持てるように支援することを表明している。
対象国	米国等
構成	- 複数の講座を提供しており、それぞれ50分程度であり、登録後に無料で利用できる。 - 一例として、Clicks for Cash（インターネット広告の偽情報への貢献）の講座は、45分間で、4部構成となっている。 Consider: Clicks for Cash（10分）、Explore: All About the Money（10分）、Take a Stand: Whose Fake News（20分）、Wrap Up: Disinformation Infestation（5分）
効果測定	（確認できない）

図表 講座リストの一例



（出典）

- Common Sense, Common Sense Education Digital Citizenship
<https://www.common sense.org/education/digital-citizenship>
- Harvard College, Teaching digital citizens in today's world
<http://www.pz.harvard.edu/resources/teaching-digital-citizens-in-todays-world>
- アメリカのデジタル・シティズンシップ教育教材の日本における学習実践の可能性
https://hosei.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages_view_main&active_action=repository_action_common_download&item_id=23072&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1&page_id=13&block_id=83

②NPO

(5) CIVIX, CTRL-F

- **7-12年生（12才から17才）を対象**に学校の教科カリキュラムとの関連性を備えた講座を提供している。
- **ファクトチェッカーが使用する「ラテラル・リーディング」手法（情報源、情報の確認、情報の追跡）を学び、実践することを中心**としている。
- 講座の有効性評価のため、事前と事後の評価を実施した。

表 調査結果

対象	7-12年生（12才から17才）を対象としているが、若い学生向けにも利用可能と説明されている。
概要	- 指導者が学生に教えることを想定し、ファクトチェッカーが使用する「ラテラル・リーディング」手法（情報源、情報の確認、情報の追跡）を学び、実践することを中心としている。 - CIVIXは、非党派のカナダの慈善団体である。
目的	当該組織では、何を信頼するかを決定するスキルとモチベーションを欠いている認識の下、デジタルメディアリテラシーと情報源の評価を教えるための方法を提供することを表明している。
対象国	カナダ
構成	- 学習時間は、約7時間であり、講座は4部から構成される。 - 先生と生徒が同時に実施する形式、独習する形式を切り替えることができる。社会科、英語科とのカリキュラムの関連性もあり、教材はどの教科にも応用できるとされている。
効果測定	講座の有効性評価のため、事前と事後の評価を実施。4つの設問に対して、5段階の尺度により信頼度や信憑性を評価させると共に、生徒の実施内容を自由記述で回答させた。学習した手法の使用率、意味のある文脈情報を参照する割合等が向上したとされる。

（出典）

- CIVIX CTRL-F
<https://newsliteracy.ca/ctrl-f/>

②NPO

(6) News Literacy Project, Checkology

- 全米で幅広く（3万人以上）利用されているプロジェクト。
- 生徒を対象とする。一般人も利用可能である。
- 情報源やバイアス、透明性等の理解を目的にする。合衆国憲法修正第1条、広告記事とニュースの違い、拡散目的のヴァイラルニュースと報道された事実を区別する方法などが含まれる。

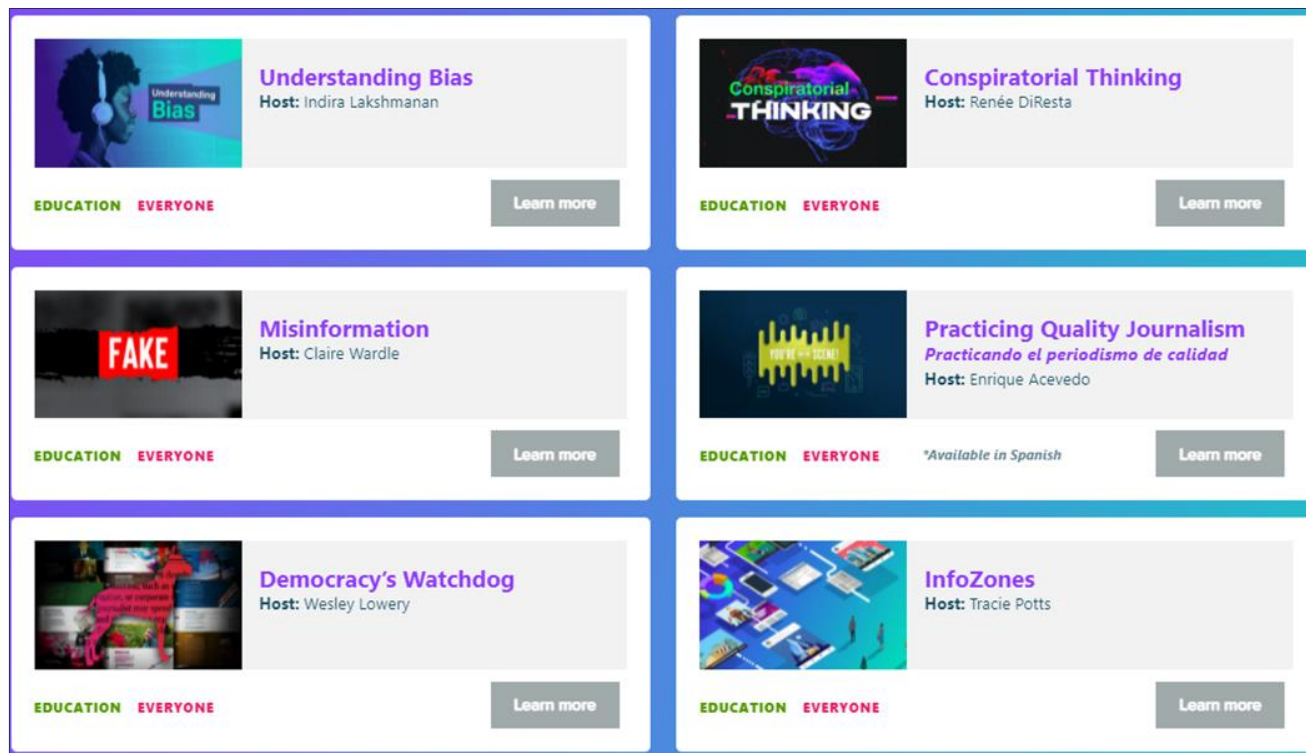
表 調査結果

対象	生徒だけでなく、一般人も利用可能。
概要	• 米国の非営利団体であるNews Literacy Projectが提供するオンライン教材。 • 具体的には、合衆国憲法修正第1条、広告記事とニュースの違い、拡散目的のヴァイラルニュースと報道された事実を区別する方法などが含まれる。 • 州の基準に適合して、州ごとにどの教科で教えるか選択できる。 • 全米50州で、3万人以上の生徒が利用しているとされる。
目的	情報源やバイアス、透明性等の理解。
対象国	米国
構成	• 複数の講座が提供されており、1つの講座は1時間程度から構成されている。 • プログラムの利用は無料。
効果測定	• 演習や課題をおこなうことで、理解度を判断し、特定の学習目標に向けた生徒の進歩を測定する。

②NPO

(6) News Literacy Project, Checkology

図表 Checkologyの講座例



(出典)

- News Literacy Project, Checkology
<https://get.checkology.org/>
- News Literacy Project, See standards alignments
<https://get.checkology.org/standards-alignment/>
- Washington Post, No, that's not Tom Cruise: 'Deepfake' videos, phony pictures and tweets — and other news literacy lessons
<https://www.washingtonpost.com/education/2021/03/06/no-not-tom-cruise-deepfakes-phony-tweets-news-literacy-lessons/>

②NPO

(7) BCS, Barefoot Computing

- 初等教育の教師向けに、講座、オンラインガイド、ワークショップを提供している。
- ITリテラシーに関する内容（コンピューティング）が主となるが、例えば、デジタルデータの所有権についてのプログラムでは、「自分のものを勝手に使われたらどう感じるかを述べることができる。」といった内容も一部含まれている。

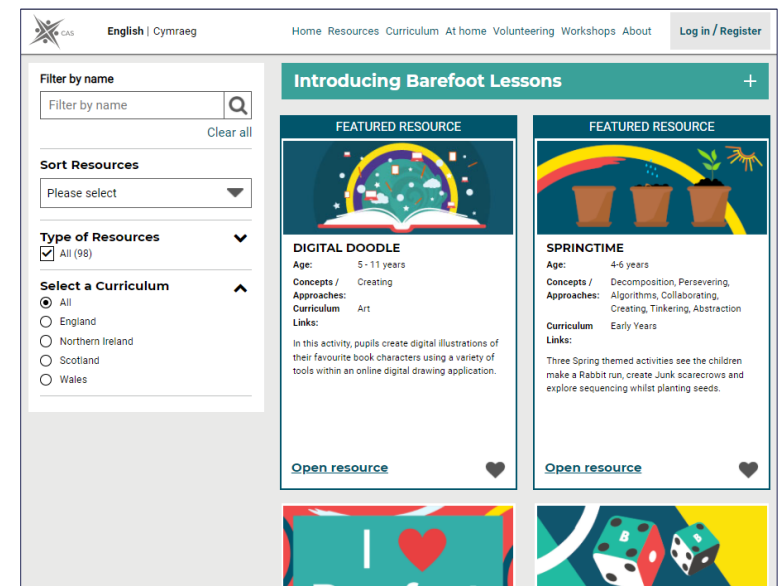
表 調査結果

対象	教師
概要	・ 初等教育の教師に向けて、講座、オンラインガイド、ワークショップを提供している。 ・ 英国の慈善団体であるBCS, The Chartered Institute of ITが教育省からの資金援助を受けて設立した組織によるプロジェクト。 ・ ITリテラシーに関する内容が大部分を占めるが、例えば、デジタルデータの所有権についてのプログラムでは、「自分のものを勝手に使われたらどう感じるかを述べることができる。」といった内容も一部含まれている。
目的	英国の小学校教師がコンピューティングのカリキュラムを実施することの支援を目的としている。
対象国	英国
構成	・ レッスン教材としては、70種類以上の教材が提供されている。 ・ オンラインガイドを提供している。 ・ ワークショップでは、教師のスキル向上を目的にボランティアが指導する。
効果測定	(確認できない)

(出典)

- ・ Barefoot Computing
<https://www.barefootcomputing.org/>

図表 Barefoot Computing 画面イメージ



③公的機関

(8) EU, Spot and fight disinformation

- 適宜編集可能な事例と演習を含むプレゼンテーションスライドや、ディスカッションで用いるケーススタディ例を含む教師向けガイドライン等を提供している。また、学校の授業の枠組み内での実施が可能なように設計されている。

表 調査結果

対象	若者（15～18才）を対象として紹介しているが、どの年齢層にも合わせて調整できる。
概要	- 適宜編集可能な事例と演習を含むプレゼンテーションスライドや、ディスカッションで用いるケーススタディ例を含む（15才以上の中学生を担当する）教師向けガイドライン等から構成される。 - 学校の授業の枠組み内での実施が可能なように設計されており、約2時間の内容。
目的	学生がオンラインの情報検索時に偽情報を見分けることを支援するため、偽情報がもたらす脅威を理解し、また、生徒たちが情報を知り、偽情報から身を守る方法を説明し、特定の例をより深く考察する機会を提供する。 子ども、10代の若者、教師、保護者向けの、欧州連合とその活動に関する教材、ゲームなどのコンテンツが紹介される「ラーニングコーナー」内に置かれている。
対象国	欧州連合
構成	- 生合計約1時間からのトレーニング（構成により前後） - 中学校の1コマまたは2コマの授業をカバーするように設計され、4セッションから構成される。 - 偽情報定義あり
効果測定	（確認できない）

（出典）

- EU, Spot and fight disinformation
https://europa.eu/learning-corner/spot-and-fight-disinformation_en

③公的機関

(8) EU, Spot and fight disinformation

表 プログラム構成

パート	時間	概要	参照するリソース
第1部：偽情報の理解	45分	- 偽情報と社会への脅威 5Gとコロナワクチン等の例示。 - 偽情報の仕組みに関する2つのモデル 動機付けとグループの連帯感を損ねることについて。 - 偽情報の仕組み ソーシャルメディアとテクノロジーの果たす役割について。 - 偽情報への対応方法 共有前に考えること、内容の確認等の具体的な手法。	ワクチン接種に関する偽情報の歴史 
第2部：グループワーク	15～25分	- 以下のテーマ毎に用意されている課題についてグループで、簡単な調査、ディスカッション等をおこなう。 - ヨーロッパで広まっているQAnon陰謀論 - マキャベリの著書から「分割統治」についての抜粋 「信じられないほど効果のある」サプリメントの広告 - クレルモン教会会議でのウルバン2世の演説 - 羊飼いの少年と狼の民話	—
第3部：グループプレゼンと討議	各25分	各グループのプレゼンテーションとディスカッション。	—
第4部：まとめと推奨事項	5分	偽情報に関するガイド、ゲーム等の欧州各国のリソースの紹介	同じ俳優を使ったプロパガンダ 

③公的機関

(9) UNESCO, Journalism, 'Fake News' & Disinformation

- **メディアリテラシーとジャーナリズム教育のハンドブックと講座**である。
- 対象としてジャーナリストを念頭に置くが、ジャーナリスト以外も利用可能となっている。

表 調査結果

対象	ジャーナリストを念頭に置くが、ジャーナリスト以外も利用可能となっている。
概要	・ メディアリテラシーとジャーナリズム教育のためのハンドブックであり、様々な利用方法が想定されている。 ➢ ジャーナリズム、デジタルメディア研究の既存の高等教育学位/専攻に導入された包括的なコースや科目のカリキュラムとして利用する。 ➢ メディア倫理などの既存のコースや科目を補足するリソースとして利用する。 ➢ 報道機関、業界団体等がジャーナリスト等に提供するコースとして利用する。 ➢ トレーニングマニュアル 等
目的	書籍の目的として、学生ジャーナリスト、プロのジャーナリスト、その他「ジャーナリズム行為」をおこなう人々の批判的思考能力を深め、防御を強化することとされている。
対象国	—
構成	・ 大きく7つのセクション（モジュール）から構成されている。(1)信頼の重要性、(2)Information Disorderの状況：misinformation・disinformation・mal-informationのフォーマット、(3)ニュース業界の変革：デジタル技術やソーシャルメディアプラットフォームとmisinformation・disinformationの関連、(4)メディア情報リテラシーを通じた偽誤情報への対応、(5)ファクトチェック、(6)ソーシャルメディアでの検証：ソースとビジュアルコンテンツの評価、(7)ネット上の不正行為に対抗する：ジャーナリストとその情報源が標的にされた場合のセクションから構成されている。 ・ モジュール(4)では、メディア情報リテラシーを通じた偽・誤情報の対応をテーマとしており、理論編と実践編の合計180分の講座となっている。理論編では、メディア情報リテラシーに関する資料や事例を通じて、メディア情報リテラシーやクリティカルシンキング等について、説明を受けて議論する。実践編では、新聞記事を題材に、クリティカルシンキングの活用等を実践する構成となっている。
効果測定	(確認できない)

(出典)

- ・ UNESCO, Journalism, 'Fake News' and Disinformation: A Handbook for Journalism Education and Training
<https://en.unesco.org/fightfakenews>

③公的機関

(10) UNESCO, Media and information literate citizens: think critically, click wisely!

ロ メディア情報リテラシーの必要性、偽情報の区別、広告、各種メディアの読み取り、デジタルプラットフォーム上でのコミュニケーションの仕組み等を学ぶ。

表 調査結果

対象	小学校から高校までの教師だけではなく、NGO、コミュニティーセンターや図書館等でトレーニングや学習に携わる人材を含む、幅広い生徒と教師としている。
概要	- UNESCOが公開するメディア情報リテラシーに関する講座資料。 - なお、前版である「Media and information literacy curriculum for teachers」は、日本語版も公開されている。
目的	メディア情報リテラシーに関する包括的なコンピテンシーの枠組みを提示し、教育者と学習者に体系的な教育的提案を行うとされている。各モジュール（講座）毎に個別の目的が設定されている。
対象国	—
構成	2部構成となっている。 1部では、カリキュラムとコンピテンシーの枠組み、メディア情報リテラシーの定義、カリキュラムがどのように機能して、実施されるのかを概説している。2部では、カリキュラムを構成する14のモジュール毎に、学習目標、教育の進め方などが説明されている。メディア情報リテラシーの必要性、偽情報の区別、広告、各種メディアの読み取り、デジタルプラットフォーム上でのコミュニケーションの仕組み等が含まれる。 - 各モジュールの所要時間は、2時間から8時間程度である。
効果測定	（確認できない）

（出典）

- UNESCO, Media and information literate citizens: think critically, click wisely!
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068>
- UNESCO, Media and information literacy curriculum for teachers
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>

③公的機関

(11) CISA, RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS

- 米国国土安全保障省に属する**政府機関であるCISA**が提供する漫画である。シリーズ2作品が公開されている。
- **偽・誤情報について啓発する目的として、偽情報や誤情報にまつわる危険とリスクを伝える内容**となっている。

表 調査結果

対象	一般向け
概要	・ 情報セキュリティとインフラの安全を担う、米国国土安全保障省に属する政府機関であるCISAが提供する漫画。 ・ 現実世界の出来事から着想を得たフィクションの物語を通して、偽情報や誤情報にまつわる危険とリスクを伝える内容となっている。 ・ サイトには、グラフィックノベル（漫画）のほか、台本や、YouTubeの予告編へのリンクが張られている。
目的	偽・誤情報について啓発 する目的で作成されている。
対象国	米国
構成	・ 漫画。 ・ シリーズ1作目では、脅威となる人物が政治的・社会的問題を利用し、オーディエンスの意見を誘導する方法を示している。 ・ 2作目では、脅威となる人物がソーシャルメディア等を通じて不正確な情報を拡散し、オーディエンスを誘導する方法を示している。
効果測定	（確認できない）

（出典）

- ・ CISA, RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS
<https://www.cisa.gov/resilience-series-graphic-novels>

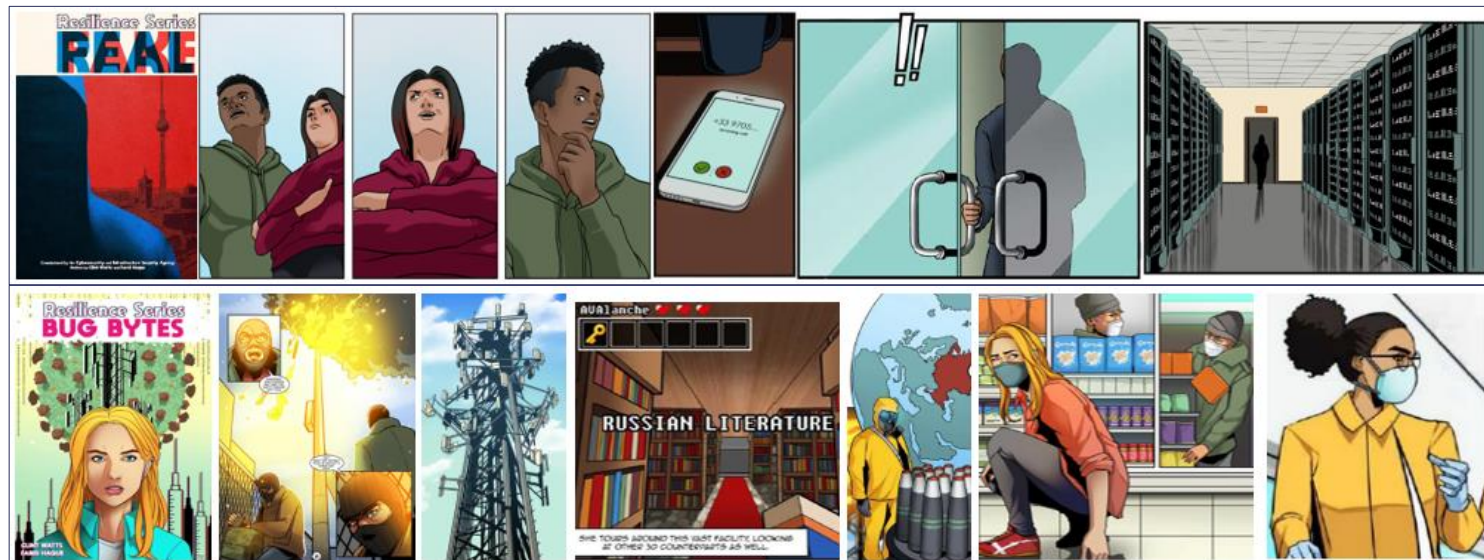
③公的機関

(11) CISA, RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS

表 RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS

タイトル	概要
①Real Fake (2020年10月公表)	1作目。米国の選挙時期に海外から情報影響操作がおこなわれ、ターゲットとなる有権者に疑念を与え、意見誘導されている旨が説明される。ディープフェイク、ロシア等が出てくる。
②Bug Bytes (2021年4月公表)	2作目。不正確な情報によって疑念を与えられた人々によって5Gの鉄塔が破壊される。5Gの会社に勤めている主人公の父親が現場を目撃してしまい、けがを負わされる。主人公が、ジャーナリズムのスキルを活かし、背景や真実を暴くために行動する姿を描く。

図表 画面イメージ



(出典) RESILIENCE SERIES GRAPHIC NOVELS <https://www.cisa.gov/resilience-series-graphic-novels>

③公的機関

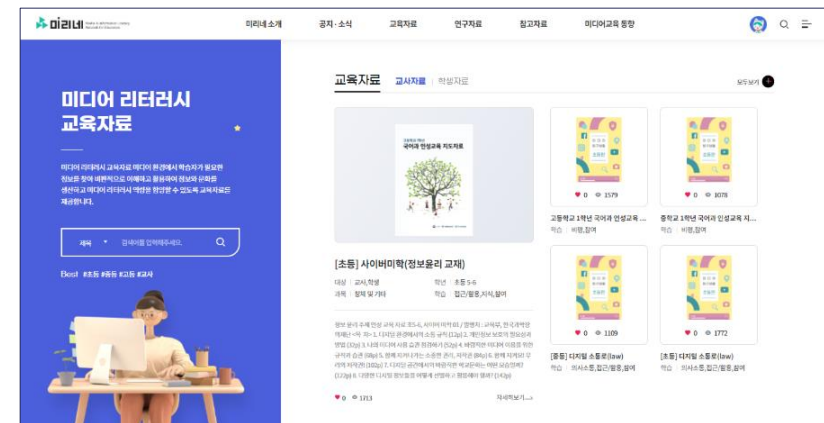
(12) 教育部, MILINE (Media & Information Literacy Network for Education)

- 韓国教育部が開設したメディア情報リテラシー教育に必要な情報を一元化したポータルサイト。
- 対象（学生向け、先生向け）、学年（初級1～2、3～4、5～6、中学、高校）、科目条件によって教材を抽出してダウンロードできる。
- 「デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画（案）」を受けて開設された。

表 調査結果

対象	学生と教師
概要	• 教育部が開設したメディア情報リテラシーのポータルサイトであり、メディア情報リテラシー教材や最新情報の共有など、学校のメディア情報リテラシー活動を支援するプラットフォームとなっている。 • 教材も直接ダウンロードできる。 • 「デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画（案）」により開設
目的	学校のメディア情報リテラシー教育活動を支援するプラットフォーム。
対象国	韓国
構成	• 対象（学生、先生）、学年（初級1～2、3～4、5～6、中学、高校）、科目によって抽出することができる。 • 「デジタル時代の市民になる」、「10 メディアリテラシーワクチン」、「家庭でのメディアリテラシー活動」といった講座が公開されている。
効果測定	（確認できない）

図表 MILINE画面例（メディア情報リテラシートレーニング用教材）



（出典）

- Miline
<http://www.miline.or.kr/>
- <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=83415>
- https://newsis.com/view/?id=NISX20210305_0001360550

簡易翻訳は、みずほリサーチ&テクノロジーズによる

③公的機関

(13) DCMS, Online media literacy resources

- 英国の「Online Media Literacy Strategy」を受けて作成された**オンラインメディアリテラシーに関するリソース集**。
- 別組織が提供する講座へのリンクだけでなく、イベント情報も含めて整理されている。

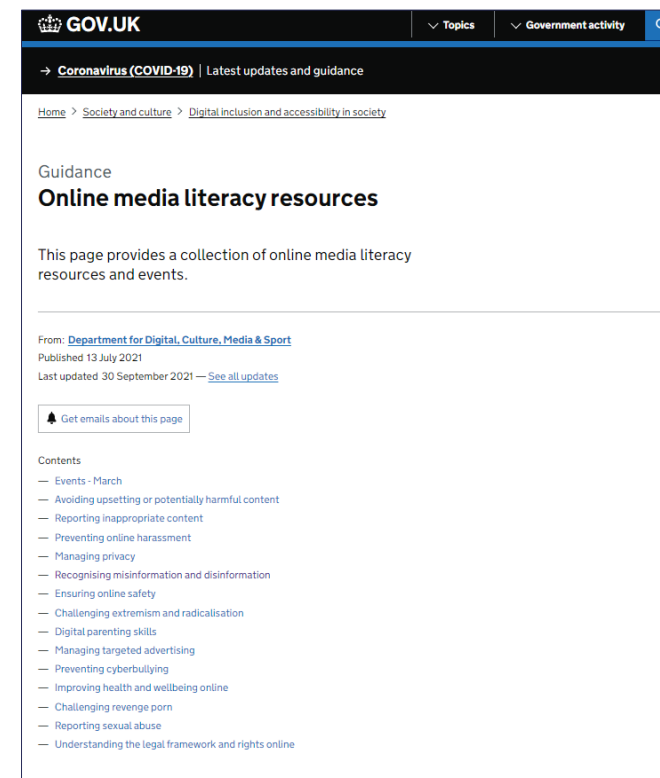
表 調査結果

対象	指定なし
概要	- 英国の「Online Media Literacy Strategy」を受けて作成されたウェブサイト。 - 英国のDMCS（デジタル、文化、メディア、スポーツ省）が整備したオンラインメディアリテラシーに関するリソース集。
目的	オンラインスキルを向上させるために利用できるリソースのリストとして公開しているもの。
対象国	英国
構成	「動揺させる、または有害な可能性のあるコンテンツを避ける」、「誤報・偽情報を見分ける」、「ネット上の安全を確保する」といった講座の概要、連絡先、リンク情報を公開している。 イベント情報が整理されている。
効果測定	—

(出典)

- Guidance Online media literacy resources
<https://www.gov.uk/guidance/online-media-literacy-resources>

図表 スクリーンショット



③公的機関

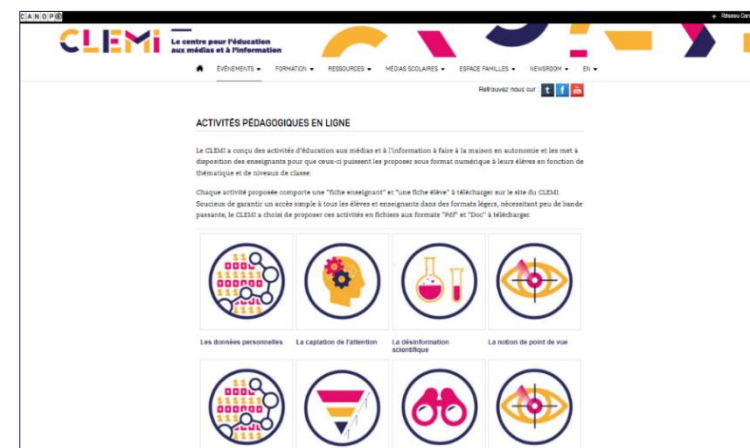
(14) CLEMI, オンラインメディアリテラシーに関するポータルサイト

- オンラインメディアリテラシーに関するポータルであり、講座、イベント情報、別組織が提供する講座へのリンク等が整理されている。
- メディア情報リテラシーのワークショップを撮影し、編集したビデオをツールとセットで公開しているものもあり、教師が活動を実践できるようになっている。

表 調査結果

対象	指定なし
概要	オンラインメディアリテラシーに関するポータルであり、講座、イベント情報、別組織が提供する講座へのリンク等が整理されている。
目的	CLEMI（教育情報メディア連絡センター）は、仏国の教育・青年・スポーツ省の管轄する事業の一部であり、仏国の教育システムにおけるメディア情報リテラシーを担っており、教師がニュースメディアのシステムについての知識を深め、メディアと情報についてのクリティカルシンキングを養うことを通じて、子供の市民としてのスキルを高めることを掲げている。
対象国	仏国
構成	- 教師がテーマやクラスレベルに従って指導できるように、教師向けのガイドと生徒向けのファイルがそれぞれ用意されている。講座としては、アテンションエコノミー、情報・噂・意見の区別などが確認できる。 - 漫画やボードゲームも提供されている。ボードゲームは販売されている。 - また、CLEMI自体が学校で開催したメディア情報リテラシーのワークショップを撮影し、編集したビデオを公開している。教師が、その活動を授業で実施できるように、先生向けの前提条件、目的とスキルを記載したドキュメント、ワークショップで使用するビデオなどのリソースがセットで公開されている。
効果測定	—

図表 スクリーンショット



(出典)

- CLEMI, ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES EN LIGNE
<https://www.clemi.fr/fr/semaine-presse-medias/activites-pedagogiques-en-ligne.html>

④学術研究機関

(15) ワシントン州立大学, Check, Please! Starter Course

- ソースの調査方法、専門性の高い情報の評価方法、信頼できる類似情報の発見方法、元の文脈に対する主張や引用、画像をウェブで追跡することを学ぶ講座となっている。
- 教材はクリエイティブコモンズライセンスの元で公開されており、編集も可能となっている。

表 調査結果

対象	明示されていないが、内容から学生と想定される。
概要	・ ワシントン州立大学 Mike Caulfield氏が開発したオンライン学習用教材。 ・ 必要な4つのスキルとして、ソースの調査方法、専門性の高い情報の評価方法、信頼できる類似情報の発見方法、元の文脈に対する主張や引用、画像をウェブで追跡することの必要性を定義している。
目的	正しい情報を選び、閲覧するために必要な知識を獲得することを目的としている。
対象国	米国
構成	・ 学習時間は、2時間30分～3時間程度。 ・ Mike Caulfield氏が推奨するSIFT方式に則り、以下の5つのモジュールから構成される。実際にコンピューターを使って調査する内容となっている。 ① イントロダクション ② (S) 情報源の調査 ③ (I) さらなる情報源の調査 ④ (F) 信頼できるカバレッジの探索 ⑤ (T) 主張、引用、メディアを元の文脈にトレース ・ 教材はクリエイティブコモンズライセンスの元で公開されており、編集も可能。 ・ 教師向けのガイドも付属している。
効果測定	(確認できない)

④学術研究機関

(15) ワシントン州立大学, Check, Please! Starter Course

図表 Check, Please! Starter Courseのリソース例



(評価のための新しいアプローチ「SIFT」の紹介)



(気候の崩壊まで12年と主張する記事を対象とした演習課題)

(出典)

- Check, Please! Starter Course
<https://www.notion.so/checkpleasecc/Check-Please-Starter-Course-ae34d043575e42828dc2964437ea4eed>
- HAPGOOD, Check, Please! Starter Course Released
<https://hapgood.us/2019/08/13/check-please-starter-course-released/>

④学術研究機関

(16) 香港大学、ニューヨーク州立大学, Making Sense of the News: News Literacy Lessons for Digital Citizens

- 香港大学とニューヨーク州立大学にて開発されたニュースリテラシーに関するオンライン講座。
- **クリティカルシンキングを養い、ニュース報道から信頼できる情報を見極め、世界をより深く知ることができるようになることを目的とする。**

表 調査結果

対象	内容から大学生および社会人と想定される。
概要	・ 香港大学とニューヨーク州立大学にて開発されたニュースリテラシーに関するオンライン講座。 ・ 講師の一人は、IFCNのexternal assessorを務める鍛冶本正人氏。
目的	クリティカルシンキングを養い、ニュース報道から信頼できる情報を見極め、世界をより深く知ることができるようになることを目的としている。
対象国	米国他
構成	・ 学習時間は、6コマで構成されており、合計16時間。 ・ 対象言語は、英語。字幕：中国語、英語、スペイン語、ポーランド語など。 ・ 偽情報定義あり
効果測定	(確認できない)

(出典)

- ・ COURSERA, Making Sense of the News: News Literacy Lessons for Digital Citizens
<https://ja.coursera.org/learn/news-literacy>
- ・ Poynter, Masato Kajimoto from China
<https://ifcncodeofprinciples.poynter.org/external-assessors/masato-kajimoto>

④学術研究機関

(17) DAAD, Media and Digital Literacy MOOC

- 受講前にクイズに回答し、その結果に応じて、受講レベル（3レベル）を選択する仕組みを採用している。
- コンテンツ作成、オンラインコミュニケーション、デジタルプライバシー確保などのデジタルスキルやデジタルリテラシーを学ぶ。

表 調査結果

対象	大学生
概要	- DAADは、独国の大学や学生組織による協会として運営されている交流組織である。 - オープンオンラインコースにより、デジタルリテラシーを学ぶ。
目的	コンテンツ作成、オンラインコミュニケーション、デジタルプライバシー確保などのデジタルスキルやデジタルリテラシーの理解を深めることを目的としている。
対象国	独国
構成	- 受講前のクイズに応じて、3つのレベルの講座が提供される。 - 初級レベルの学習目標には、ウェブベースの情報源を扱う際の事実確認の基本原則を定義し、説明することができる等が定められている。 - 中級レベルの学習目標には、フィルターバブルとその罠を回避する方法について知識と認識を深めること、21世紀において学生や教師が必要とするスキルやコンピテンシーについて、知識と認識を深めること、ユーチューバーの広告力と脳への影響についての知識と認識を深めることが定められている。 - 上級レベルの学習目標には、デジタル技術がプライベートと公的領域の関係をどのように変化させてきたかについての知識と認識を深めること、OERs利用のメリットと課題についての認識を深めることが定められている。
効果測定	(確認できない)

(出典)

- DAAD, Media and Digital Literacy MOOC
<https://hub.openvirtualmobility.eu/course/index.php?categoryid=19>

④学術研究機関

(18) ALA, Media Literacy in the Library

- メディアリテラシーの教育プログラムがあったとしても、それを受ける必要がある人が参加しようと思うとは限らないことから、図書館のレファレンス対応等に、メディアリテラシーの要素を取り入れるための取組み方・情報を提示している。

表 調査結果

対象	図書館職員
概要	・ メディアリテラシー教育プログラムに参加することを意識していない図書館利用者を念頭に、日々のレファレンス対応等において、メディアリテラシーの要素を取り入れるための情報を提示している。 ・ ALA（米国図書館協会）が公開するガイド。 ・ 図書館職員が一般的に公共図書館で出会う、学校教育を十分に受けていない成人の利用者を対象として作成されている。
目的	図書館職員が、上記に示すレファレンス業務を実施できるように支援することを目的としている。
対象国	米国
構成	・ 図書館に関連して、成人にメディアリテラシーのスキルを教えるプログラムや活動を計画するためのリソースとアイデアを提供している。 ・ 具体的には、レファレンス業務における利用者との対話例、図書館の既存の講座・プログラムにメディアリテラシーを組み込む方法、メディアリテラシーを学ぶための基本的な概念等を示している。
効果測定	メディアリテラシー教育の取組み結果を評価する方法として、事前と事後調査により追跡調査することのメリットに言及している。

（出典）

- ・ ALA, Media Literacy in the Library A guide for library practitioners
https://www.ala.org/tools/sites/ala.org.tools/files/content/%21%20FINAL%20Media-Lit_Prac-Guide_WEB_040521.pdf

⑤複数関係者によるプロジェクト

(19) AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

- 偽情報とフェイクニュースに関するトレーニングを提供する。
- プログラム実施により得られた課題と気づきが整理されている。具体的には、**10時間の関心を維持することが困難、全てのコースを修了できなかった参加者が相当数いた、受講者の日常に即した内容にすること、興味を持たせるビジュアル(画像、ビデオ、インフォグラフィックなど)と情報の追加が必要、若年者は積極的に取り組まないことがある、参加者同士の議論の促進が必要、人々に自由に話をさせ、経験や意見を共有させるのは難しかった等**が示されている。

表 調査結果

対象	若者（14～16才）とその親と祖父母の層
概要	・ ベルギーブリュッセルにある非営利団体AISBLがコーディネートする多国間組織のプロジェクト。メディアリテラシーの向上を図る教材類を提供している。教師向けの指針・ガイダンスも含まれる。ヨーロッパ域内の8言語で200以上の偽情報やメディアリテラシー教育の先行事例の情報収集・分析により、カリキュラムが設計された。 ・ 偽情報を定義した上で、偽情報とフェイクニュースに関するトレーニングを提供する。 ・ ローカライズにより、多国で実施された。この点が受講者の興味を刺激し、惹きつけた。 ・ 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教材類を提供。さらに、教師向けの指針・ガイダンスも含まれる。 ・ プロジェクトに参加した各国比較がおこなえるよう、質問は可能な範囲で合わせて設計された。
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ことを目的としている。 学習目標：①偽情報とは何かを理解する。②ソーシャルメディアがどのように収益を上げているのか、またなぜ偽情報がソーシャルメディアに大量に存在しているのかを理解する。③偽情報を認識して対処する方法を理解する。

⑤複数関係者によるプロジェクト

(19) AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

表 調査結果（続き）

対象国	EU
構成	- 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。10時間のトレーニングとなっている。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。 - 偽情報定義あり。 - 得られた気付きは以下の通り。 ➢ 10時間の関心を維持することが困難。 ➢ 全てのコースを修了できなかった参加者が相当数いた。 ➢ 一部の親がZoomを使ったことがなく、開始当初オンラインコミュニケーションに慣れる必要があった。 ➢ 受講者の日常に即した内容にすること。 ➢ 興味を持たせるビジュアル(画像、ビデオ、インフォグラフィックなど。)と情報の追加が必要となった。 ➢ 若者も大人も偽情報・フェイクニュースに簡単に対処できるという先入観を持って受講する人がいた。 ➢ 内容が難しいと感じた。 ➢ 若年者は積極的に取り組まないことがある。 ➢ 参加者同士の議論の促進。人々に自由に話をさせ、経験や意見を共有させるのは難しかった。
効果測定	10の学習目標に合わせて、受講生の理解度を確認するため、研修の最後に、ゲームやクイズ形式のテストによる評価が行われる。

（出典）

- <https://alldigitalweek.eu/get-facts/>

⑤複数関係者によるプロジェクト

(19) AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

表 プログラム構成

パート	セクション	概要	参照するリソース例
第1部：偽情報とは	1.1 定義について 1.2 誤解を招くようなニュースの種類を探る 1.3 マッチング - 学んだこと、教えられたことの定着 1.4 フィードバック	「information」と「disinformation」の定義の説明、誤解を招くニュースの種類を参加者と一緒に確認する。 - 参加者が分類したニュースを、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。	- フェイクニュースの10分類の例 - 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
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	2.1 イントロダクション 2.2 ビデオとディスカッション 2.3 ディスカッション 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 2.5 グループ作業とディスカッション 2.6 マネー・トレイル 2.7 アルゴリズムとは何ですか？/ディスカッション 2.8 フィードバック	「disinformation」を信じてしまった場合の影響を、コンテンツを通じて確認する。 「disinformation」の他の大きな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。 - 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。 - 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。 - 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。 - 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え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。	- 架空のレストランを口コミで一位にしたYouTubeビデオ - よく知られている事例集 - 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 - 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

(次ページへ続く)

⑤複数関係者によるプロジェクト

(19) AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)

表 プログラム構成（続き）

パート	セクション	概要	参照するリソース例
第3部：偽情報を認識し 対応する方法	3.1 インTRODクシヨ 3.2 信頼できる情報源につい てのグループでの共有 3.3 メディア環境の変化 3.4 情報の確認方法 3.5 脅威の特定 自己防衛の 方法 3.6 意識啓発	- 参加者からニュースや情報をどこから得ているかを、トレーナーから便利で信頼できるサイトや情報源を共有し、情報源に対する理解を深める。 - 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。 - 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。 - 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。 - 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。	- フェイクニュースの見分け方 「Code of Practice on Disinformation」等
最終評価	A.1 評価 A.2 フィードバックとクロージング	ゲーム・クイズを通じて、これまでの学習成果を確認する。	

⑤複数関係者によるプロジェクト

(20) COFAC等, SMaRT-EU

- フェイクニュースや偽情報に対するレジリエンスとしてメディアリテラシーを育成することを活動目的としている。
- 若者と高齢者を対象に、eラーニングプログラム、ガイド、YouTubeビデオ等のツールやリソース等を提供する。

表 調査結果

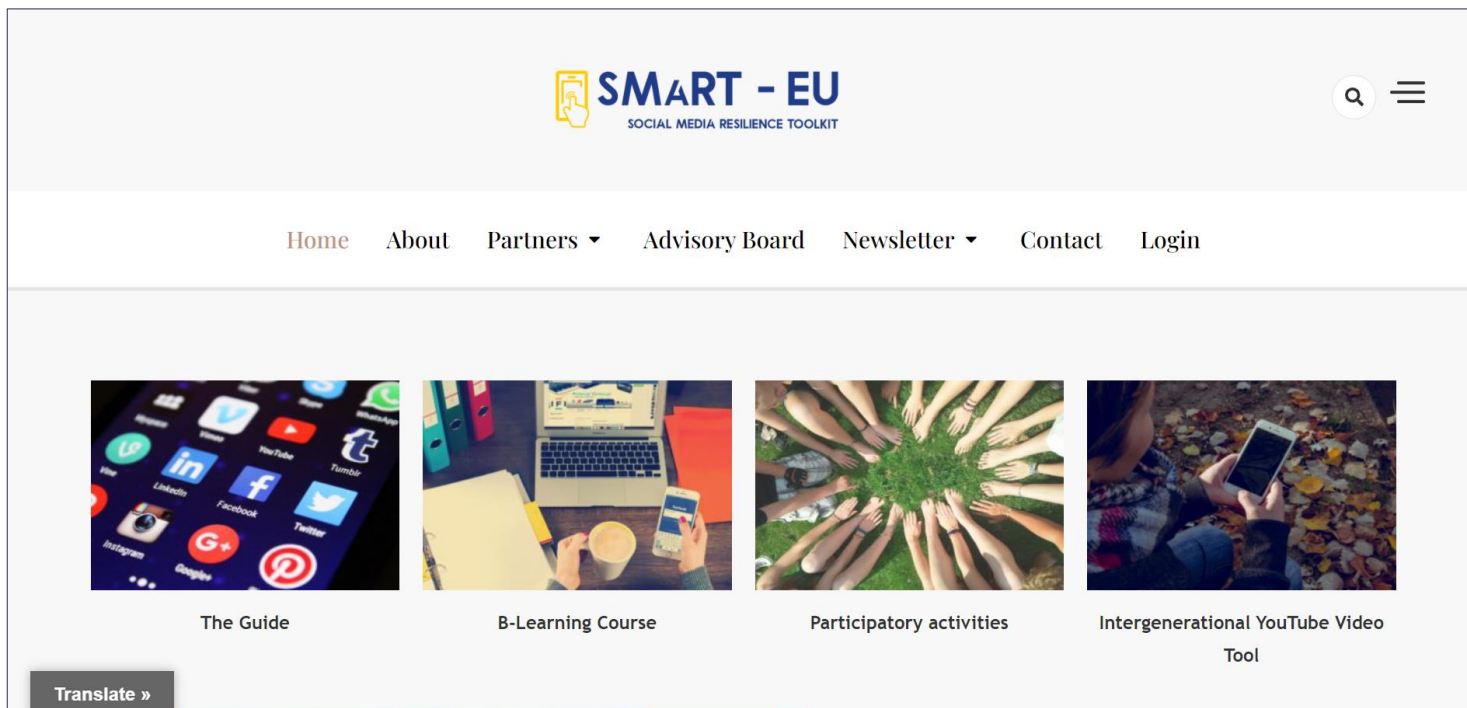
対象	若者、高齢者
概要	• SMaRT-EUの呼称は、Social media resilience toolkitを起源としており、フェイクニュースや偽情報からの回復力としてのメディアリテラシーを育成するために、eラーニングプログラム、ガイド、YouTubeビデオ等のツールやリソース等を提供する。 • EUの資金支援をうけ、COFAC, Ponty, DKMK, IMEC, Tartu大学、ERYICAで取り組むプロジェクト。
目的	フェイクニュースや偽情報に対するレジリエンスとしてメディアリテラシーを育成することを活動目的としている。
対象国	ポルトガル、スペイン、クロアチア、ベルギー、エストニア
構成	• 複数のリソースが公開されている。偽情報についてのオンラインコースの構成は以下の通り ➢ はじめに ➢ フェイクニュースとは何か、なぜ人々はそれを信じてしまうのか？ ➢ ソーシャルメディアの役割は？ ➢ グループによって異なるアプローチ ➢ 私たち自身の力と責任 • 対象言語は、英語、ポルトガル語、スペイン語、クロアチア語、オランダ語、エストニア語、フランス語。
効果測定	(確認できない)

⑤複数関係者によるプロジェクト

(20) COFAC等, SMaRT-EU

図表 SMaRT-EUのウェブサイト画面

- 画面左から、ガイド、eラーニングプログラム、参加型ワークショップ（2021年6月と7月の間に6カ国で実施した結果）、YouTubeビデオのツールやリソース等がまとめられている。
- eラーニングプログラム、YouTubeビデオを使い、フェイクニュースや偽情報に対抗するためのメディアリテラシーについて自主学習できる。



(出典)

- SMaRT-EU
<http://smart-toolkit.eu/>

⑤複数関係者によるプロジェクト

(21) ケンブリッジ大学、英国内閣府、DROG, BAD NEWS, GUSMANSON, GO VIRAL!

□ 情報の操作者側になり、読み手の感情をあおる内容、専門的（らしい）内容等を投稿することで、自身への「いいね」や、信頼度が上がることを体験するゲーム教材。

表 調査結果

対象	若者（15才以上）を想定しており、両親の許諾があれば、3歳以上でも可能。
概要	・ 自主学習型のゲーム教材。 ・ プレイヤーは、情報の操作者側になり、読み手の感情をあおる内容、専門的（らしい）内容、特定の団体を非難する内容等を投稿することで、自身への「いいね」や、信頼度が上がることを体験する。 ・ 14,755人がゲームを実施（2020年10月27日～11月26日）したとされる。
目的	COVID-19についての誤情報を広げるために一般的に用いられる情報操作手法を学ぶ。誤情報を先制的に暴く「プレバンキング」を目的としている。
対象国	全世界(12か国語で作成)
構成	・ 所要時間は5分。 ・ PCやスマートフォンのウェブブラウザで動作する。 ・ 対応言語は、英語、ドイツ語、フランス語、イタリア語、スペイン語を含め12か国語。
効果測定	・ 情報の操作者として行動した結果、フォロワー数、上位何%かが表示される。 ・ ゲームの事前事後に大学研究のためのテストがある。回答は任意。

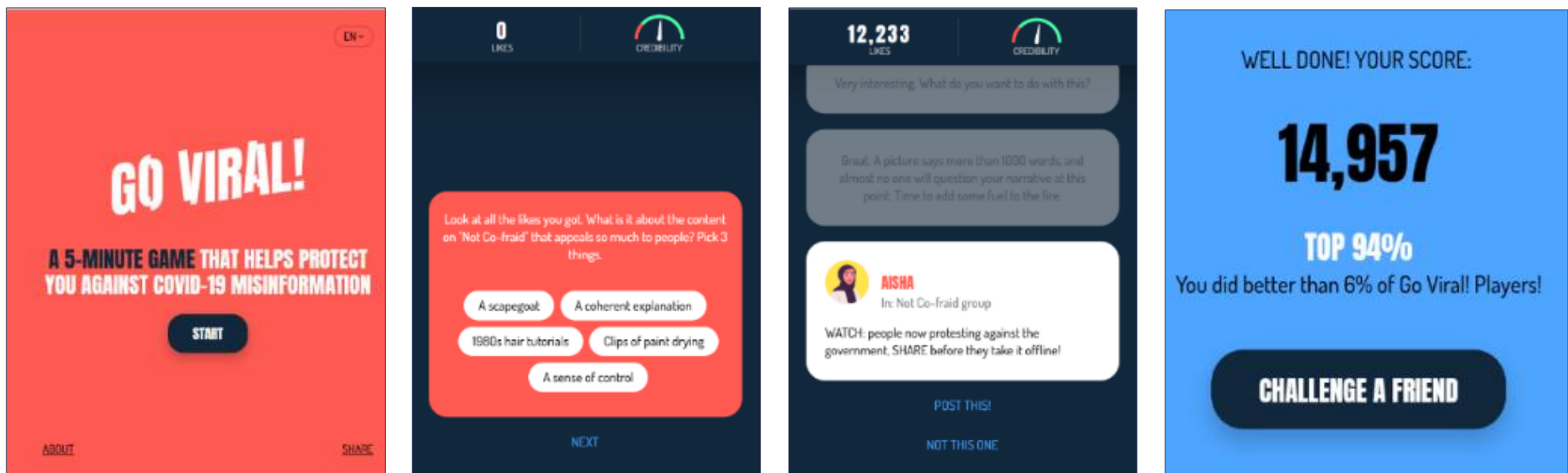
（出典）

- ・ GO VIRAL!
<https://www.goviralgam.com/en>

⑤複数関係者によるプロジェクト

(21) ケンブリッジ大学、英国内閣府、DROG, BAD NEWS, GUSMANSON, GO VIRAL!

図表 GO VIRAL!のスクリーンショット



⑤複数関係者によるプロジェクト

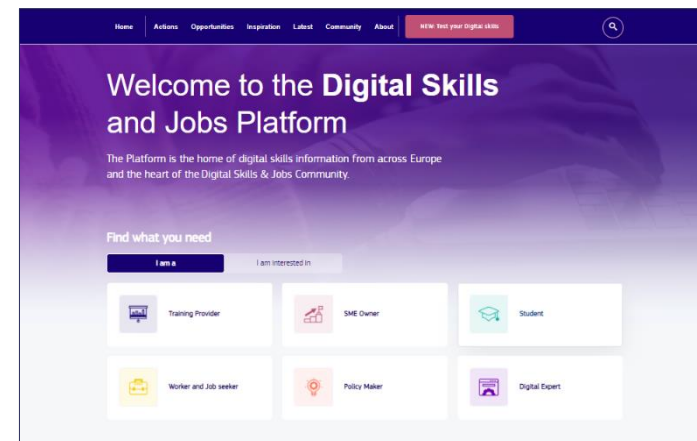
(2.2) European Schoolnet他, Digital Skills and Jobs Platform

- デジタルスキルに関する、ニュース、イベント等の幅広い情報、プラクティス、ツール等のリソース、調査レポート等を提供するポータルサイトであり、オンラインのディスカッションフォーラムも開設している。

表 調査結果

対象	指定なし
概要	デジタルスキルと雇用に関する、ニュース、イベント等の幅広い情報、プラクティス、ツール等のリソース、調査レポート等を提供するポータルサイト。
目的	DXが進展する環境下で、最新技術を習得することが難しく、スキルや知識はより速く陳腐化するという問題に対して、デジタル技術と知識を向上させ、キャリアを積み、組織に付加価値を与えることを目的としている。
対象国	欧州
構成	- 利用者の視点（トレーニングプロバイダー、学生、求職者等）や分野によって、分類されている。 - オンラインのディスカッションフォーラムも開設している。 - デジタルスキルを中心としているが、この中に、「AISBL, GET YOUR FACTS STRAIGHT! (GETFACTS)」などメディアリテラシーに関する情報も含まれている。
効果測定	—

図表 スクリーンショット



(出典)

- Digital Skills and Jobs Platform
<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en>

⑤複数関係者によるプロジェクト

(23) Pontydysgu等, Media in Action

□ メディアリテラシーとストーリーテリングに関する教育者向けトレーニングのプロジェクト。

表 調査結果

対象	青少年や地域社会のグループリーダー、教師、教育助手、司書、その他6歳から18歳までの子供の教育に携わる人材。
概要	- デジタルストーリーテリングを教育ツールとして活用することを意図しており、教育者が組織内に学習用デジタル環境（メディアセンターと呼ぶ）を整備できるよう、トレーニングやサポート教材、ワークショップを提供する。 - EU内のメディアリテラシーを向上させることを目的とした、「Media Literacy for All」プログラムによる資金援助を受けている。
目的	市民のメディアに対する批判的思考を高めることを目的としている。
対象国	欧州
構成	- ワークショップや集中型の教育・学習イベントの整備を進めている。 - コースの一つ「PRACTICAL APPROACHES TO MEDIA LITERACY」は、メディアリテラシー、メディアリテラシーの教育法、メディアセンター設立のためのツールの使用法を学ぶもので、eラーニング（6時間）と2つのワークショップ（各3時間）から構成されている。
効果測定	（確認できない）

（出典）

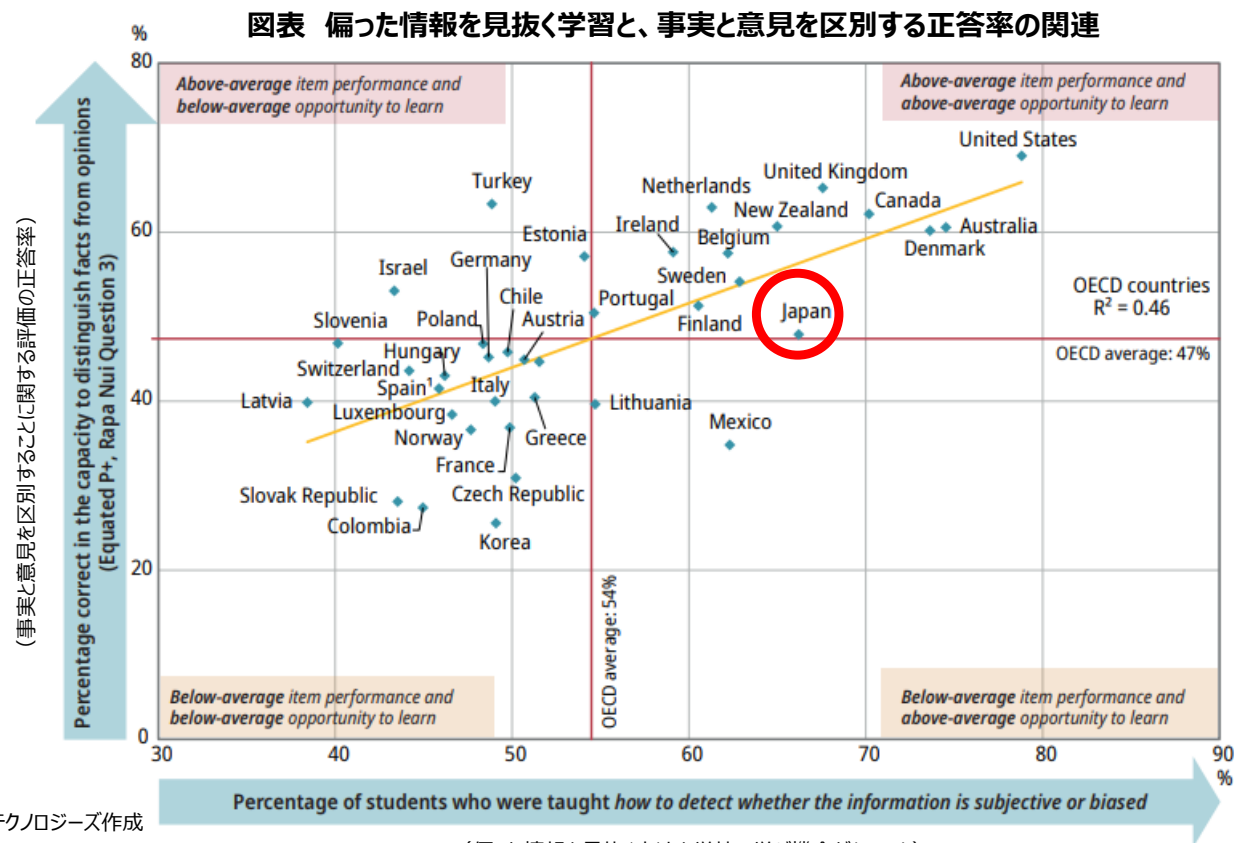
- Media in Action
<http://mediainaction.eu/>
- Results of the 2016 Call for proposals 'Media Literacy for All'
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/results-2016-call-proposals-media-literacy-all>

第2章

メディア情報リテラシー関連の国際指標における我が国と諸外国の比較

①経済協力開発機構（OECD）「PISA in Focus 2021/113(May)」

- OECDが発行する「PISA in Focus 2021/113(May)」では、「Are 15-year-olds prepared to deal with fake news and misinformation?」をテーマに、OECD諸国において生徒が偏った情報を見抜く方法を学校で学ぶ機会があること（横軸）と、事実と意見を区別することに関する評価の正答率（縦軸）に強い関連があることが示されている。
- 日本は、偏った情報を見抜く方法を学校で学ぶ機会はOECD平均より高い。事実と意見を区別することに関する評価の正答率はOECD平均程度であった。
- 下記に、そのグラフを示す。



OECDのウェブサイトよりみずほリサーチ&テクノロジーズ作成

(出典) PISA in Focus 2021/113(May)

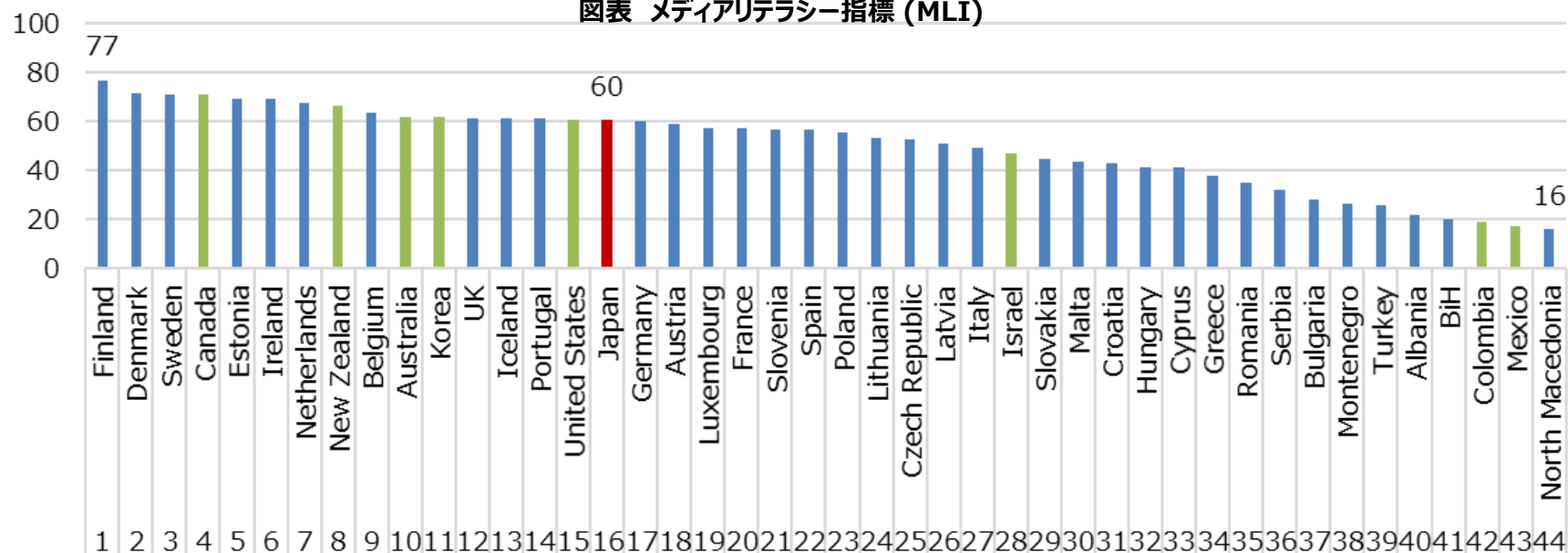
MIZUHO みずほリサーチ&テクノロジーズ

(偏った情報を見抜く方法を学校で学ぶ機会があること)

②Media Literacy Now (MLN)「メディアリテラシー指標 (MLI)」

- 米国の非営利組織「Media Literacy Now (MLN)」が作成・公表した「メディアリテラシー指標」は、44カ国を対象にしており、2021年7月12日に公表された。元は、ブルガリアのNGO「Open Society Institute Sofia (OSIS)」が毎年評価する「メディアリテラシー指標2021」である。**欧州各国のフェイクニュースや誤情報に対する回復力を評価するために実施されている。**欧州諸国の35カ国を対象としている。最新は2021年03月14日に公表された。
- OSIS「メディアリテラシー指標2021」は、英国の「Online Media Literacy Strategy」で参照され、現在のポジションをより上位に引き上げることを目指している。
- 教育 (PISA、学位取得率) ※1、メディアの自由度※2、他者への信頼度※3、電子による市民参加※4 の指標を総合評価し、0-100までに点数化される。
※1 PISAスコア(読解力) (OECD)、PISAスコア(科学的リテラシー) (OECD)、PISAスコア(数学的リテラシー) (OECD)、人口当たりの大学学位取得者割合 (%) (Eurostat)、※2 Freedom of the Press Score (Freedom House)、Press Freedom Index (国境なき記者団)、※3 他者への信頼 (Eurostat)、※4 E-参加指標 (UN)
- 同指標にMLNが対象国を追加した。追加されたのは9カ国 (豪州、カナダ、コロンビア、イスラエル、日本、韓国、メキシコ、ニュージーランド、米国) である。

図表 メディアリテラシー指標 (MLI)



注：OSIS作成（青色）、MLN作成（緑・赤色）

2021年7月12日公表

Media Literacy Nowのウェブサイトよりみずほリサーチ&テクノロジーズ作成

（出典）Media Literacy Now「A new index shows that the US scores low on media literacy education」

第3章

我が国における偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策の課題と 解決策

3. 1 現状と課題

3. 2 解決策

第3章 我が国における偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策の課題と解決策

3.1 現状と課題

- 先行事例調査、研究会構成員、有識者ヒアリングから挙げられた課題について情報収集および整理を行った。

① 先行事例（文献調査）から得られた示唆

- 1. 1で整理を行った政策等の先行事例には、実施上の課題についても記載されているものがあつた。本調査の検討に当たっての示唆として掲載した。

表 示唆 (1/4)

名称	示唆
EU, Digital Education Action Plan	• 1つ目の戦略的優先事項は、「パフォーマンスの高いデジタル教育エコシステムの開発促進」である。これは、教育・訓練システムには、効果的なデジタル・キャパシティの計画と開発、大容量インターネット接続、デジタル教育コンテンツと、デジタルスキルのトレーニングが関係者に必要であるとし、必要な6つのアクションを定めている。 • Action 3では、オンライン教育やデジタル化の進展に伴う課題として、デジタル教育リソースの品質の評価、保存等の問題に対処するため、欧州デジタル教育コンテンツフレームワークを提案することが計画されている。 • 2つ目の戦略的優先事項は、「デジタルトランスフォーメーションのためのデジタルスキルとコンピテンシーの向上」である。これは、デジタルリテラシーは、日常生活において不可欠なものとなっているほか、新たな経済社会への対応のためにデジタルコンピテンシーが必要とされていること、学校での教育におけるデジタルの理解促進などについて言及している。教育を通じて、学習者が情報に批判的にアプローチし、フィルタリングし、評価する能力を発達させる必要があること、特に、偽情報を特定し、情報の過負荷を管理することに言及しており、必要な7つのアクションを定めている。 • Action 7では、教育や訓練を通じてデジタルリテラシーを育成し、偽情報に取り組むために、教師や教育関係者のための共通のガイドラインを作成することが計画されている。これは、市民社会組織、欧州のテクノロジー企業および通信事業者、ジャーナリスト、メディアおよび放送事業者、Media Literacy Expert Group、European Digital Media Observatory (EDMO)、国家当局、教育・訓練機関、Safer Internet Centres、教育者、親および若者からなるマルチステイクホルダーグループを通じて、関係者と緊密に協力して行われる必要があるとしている。これは、今後の「Media Action Plan」に即して行われる予定とされている。 • Action 11では、国横断的なデジタルスキル評価に関わるデータ収集を通じて、欧州レベルとEU加盟国レベルの両方でデジタル教育の傾向についての理解を深めることを目指している。
EAO, Mapping of media literacy practices and actions in EU-28	• 上位プロジェクト145件を対象に調べたところ、「若年者（10代以上の学生）」を対象としたものがほとんどであった。なお、高齢者は、7件であった。 • ステイクホルダーとしては、全939主体を分析すると、多い順に「市民社会(civil society)」(305件)、「公的機関」(175件)、「学術機関」(161件)であった。「全体の3分の2以上が、本分野で法的な責任を負わず、異なる動機に基づいて関与している。」とコメントされている。 • メディアリテラシースキルについてみると、全547プロジェクトのうち、多い順に「クリティカルシンキング」(403件)、「メディアの使用」(385件)となっている。

①先行事例（文献調査）から得られた示唆

表 示唆（2/4）

名称	示唆
英国 DCMS, Online Media Literacy Strategy	- 戦略の検討にあたり、事前に調査を実施、対象者の置かれた現状と課題を抽出し、どのような取組が必要かの検討をおこなっている。英国においてメディアリテラシー率を向上させるために、障害となる6つの「セクター横断的課題」（事前調査における指摘事項）は以下の通り。 ● 評価：どのメディアリテラシーイニシアチブが効果的であるかについての評価データが欠如している。 ● 資金：メディアリテラシーに取り組む組織が利用できる、長期的で安定した資金が不足している。 ● 対象者へのリーチが困難：従来のメディアリテラシーの取組にあまり関心がなく、従来チャネルを通じてリーチが難しい対象者へリーチすることが難しい。 ● 脆弱なユーザー：特に65才以上の高齢者、障がい者、親が過度に利用を制限している子どもや、技術や教育のアクセスが制限されている層、また、脆弱なユーザーを支援する指導者にメディアリテラシー能力が欠けている。 ● 対象者の回復力を高める：誤情報の悪影響を減らす手段としてメディアリテラシーを利用する必要があること。 ● 調整：メディアリテラシーに関与する組織間の調整が不足している。
フィンランド KAVI/Cupore, 成人のメディア教育の現状と課題	- 成人を対象とした教育の課題として、「成人向けメディア教育の資金源がない」、「取組がプロジェクトベースである」、「継続性が難しく、持続的な活動になりにくい」等を挙げている。 「成人のメディアリテラシーを伸ばすには体系的な対策が必要 (Systemaattisia toimenpiteitä tarvitaan aikuisten medialukutaidon kehittämiseksi)」とまとめている。
仏国「デジタル時代の啓蒙」委員会, 報告書「デジタル時代の啓蒙」	クリティカルシンキングのトレーニングの開発、ネット上の誤情報の広がりやその影響に関する研究への投資、デジタルプラットフォームによる研究者へのデータ公開の働きかけを提言している。 - また、クリティカルシンキングや情報メディアリテラシーの育成には、教育が不可欠な役割を担っており、特に、クリティカルシンキングと情報メディアリテラシーの開発を専門とする省庁間ユニットの設立、学校におけるトレーニングの体系化等に言及している。 - 第6章では、国民教育が果たすべき役割は大きい一方で、取組がバラバラであることから、以下の推奨事項を示している。 ● Recommendation24 クリティカルシンキングやメディア情報リテラシーの育成と評価を目的とした省庁間ユニットの設立 ● Recommendation25 生徒が経験する認知的困難をよりよく理解し、教師を含めた教育内容の適応 ● Recommendation26 クリティカルシンキングとメディア情報リテラシーの育成のための国家的大義名分の創出 ● Recommendation27 学校における研修の体系化 ● Recommendation28 学校当局や学長、地方議員、地方自治体、図書館管理者を対象とした啓発活動 ● Recommendation29 学校、大学、文化界、職場、市民社会との連続性を持たせること

（次ページへ続く）

①先行事例（文献調査）から得られた示唆

表 示唆 (3/4)

名称	示唆
仏国 Ministry for Europe and Foreign Affairs/IRSEM, Information Manipulation: A Challenge for Our Democracies	- 学校を通じたメディアリテラシー教育の推進は必要であるとしつつ、学校教育は効果が現れるには時間を要することから長期的な対策であり、全人口、全ライフステージで考えることが重要であるとしている。ティーンエイジャーや学生については、幼少期にメディアリテラシー教育を受けていない上に、自律性が求められるといった年齢層特有の背景の元、情報操作に対して特に脆弱であるとしている。一例として、大学での初年次のコース（情報源の特定等）の提供を提案している。 - 実施に際して、5つのポイントを提示している。 ● 教育活動に関する阻害要因として、教師の訓練不足、リテラシー教育活動を実施するための時間不足を挙げている。 ● 教育内容に、情報操作のメカニズム（トロール、ボット、ディープフェイクなど）を意識させること、偽情報を構築するだけでなく、分解する方法を含めることとしている。子供たちが自身で偽情報を構築できるようになれば、大人も刺激を受けることが期待される。また、解読や解釈の方法だけでなく、ワークショップやシミュレーションなどを通じて、討論、特にオンライン討論に参加する方法も学ぶべきとしている。 ● メディアリテラシーには、SNSのアルゴリズム（パーソナライズ、フィルターバブル）といった技術的な側面を含める必要があるが、難しい課題であるとしている。 ● 効果を高めるために、テレビを含む様々なメディアを活用することに言及している。具体的には、YouTubeの動画の前に啓発メッセージを流したり、SnapchatやInstagramなどのデジタルプラットフォームからプライベートメッセージとして送信したりすることを例示している。 ● 特定のイベントやトレーニングプログラムなどの公共キャンペーンを通じて、大人への働きかけに言及している。地域全体でジャーナリストや教師を養成しているNGOを例として取り上げている。
豪州 ACCC, Digital platforms inquiry - final report	- Chapter6には、ニュースとジャーナリズムの選択と質に対するデジタル・プラットフォームの影響の観点から、メディアリテラシーに関して以下の勧告を確認できる。 (1)地域社会におけるデジタルメディアリテラシーの向上 (2)学校におけるデジタルメディアリテラシーの取組 (1)については、規制当局が、デジタルメディアリテラシーのリソースとトレーニングを提供するNGOに資金を提供し、認証する政府プログラムを策定することを推奨している。また、リソースとトレーニングは、すべてのオーストラリア人（あらゆる年齢層を対象にすることを含む）を対象とすることを推奨している。また、実施形態として、コミュニティセンター、図書館、学校、シニアセンターを通じて幅広く提供されるべきとしている。 (2)については、豪州の教育課程の見直しにおいて、デジタルメディアリテラシー教育のアプローチについての検討を含めるべきとしている。

（次ページへ続く）

①先行事例（文献調査）から得られた示唆

表 示唆（4/4）

名称	示唆
韓国 関連省庁合同, デジタルメディアコミュニケーション能力強化総合計画（案）	- メディアリテラシー拠点施設の全国への拡大、オン・オフライン融合メディア教育モデルの開発を取り上げている。また、オンラインメディア教育プラットフォームの構築施策として、個別に実施されているメディア教育関連情報をすべて集めたメディア教育情報ポータル構築を推進することを示している。 - 年齢層別のトレーニングの提供として、幼児、学生、大人、シルバーメディアといったライフステージ別に教育を実施することを示している。このほかに、新技術を活用したメディア制作教育等の強化を取り上げている。 - 虚偽情報の判別教育、ファクトチェック教育コンテンツ制作・普及を取り上げている。メディア技術・テキスト理解教育の拡大、そして、アルゴリズムにより利用者の好みに合ったコンテンツが易く見つけやすくなるメリットと、副作用についての教育プログラムの開発に言及している。また、メディアテキスト批評教育の拡大として、SNSや個人による情報発信の進展を考慮した社会と個人へ及ぼす影響などの教育プログラム開発・運営に言及している。 - デジタル倫理教育の強化として、デジタル社会を生きる市民として備える必要がある権利と義務などの基本的な能力と資質に対する教育強化に言及している。また、地域コミュニティメディアサポートの拡大に言及している。
独国 KMK, Bildung in der digitalen Welt（デジタル世界の教育）	2018/19年度に小学校もしくは中学校に入学するすべての生徒が、義務教育終了までにデジタル世界での生活に重要なスキルを習得できるようにすることを定めている。
独国 Die-Medienanstalten, Jugendschutz und Medienkompetenzbericht（青少年保護とメディア能力に関するレポート）	- 青少年のメディアリテラシーを促進するためには、家庭に加えて、保育所や学校、青少年福祉施設が重要な役割を持っていること。 - 青少年のニーズに合わせた総合的な情報提供や、スキルの習得が不可欠であることが示されている。

①先行事例（文献調査）から得られた示唆

- 1. 2 欧米におけるメディア情報リテラシー教育の先行事例から、対象者、実施状況・実施者、講座構成（教育手法）、実施期間、実施環境（オンライン、オフライン、場所）、教材等の再利用性、効果測定手法について傾向をみた。

表 調査結果の概要

項目	特徴
対象者	・ トレーニング対象の生徒だけではなく、その指導者およびトレーナーを念頭においたプログラムも確認できる。 ・ 年齢は、学生（中高生）を念頭においたものが多くを占めるが、大人世代、高齢者、教師、図書館司書、ジャーナリスト等、幅広い年齢層および職業を対象とした取組みも確認できる。
実施状況・実施者	・ プラットフォーマーなどの企業、NPO団体、公的機関、大学など幅広い関係者の取組が確認できる。 ・ 共同で教材開発する取組も確認できる。
講座構成（教育手法）	・ 座学、ゲーム、映像、ディスカッション、ワークショップ等様々なツール・手法も採用されている。 ・ 情報共有や利便性を考慮したポータルサイトも確認できる。
実施期間	・ 約 1 時間から数日間と幅広い。
実施環境（オンライン、オフライン、場所）	・ オンラインとオフライン（例：学校、地域）の両形態が確認できる。 ・ 新型コロナの感染拡大に伴い、オンライン実施に移行したプログラムも確認できる。
再利用性	・ 誰でも利用でき、改編可能なプログラムも確認できる。
効果測定	・ 定性的な測定方法が確認できる。

②構成員、有識者からの示唆

(1) 有識者からの示唆

有識者からは、偽情報を取り巻く情報環境、教育現場の状況、目的・学習目標について、対象層、教材、実施方法等、多岐にわたる意見を得ることができた。結果は一覧として示した。

□ このうち偽情報を取り巻く環境の現状と課題として、「**情報生態系全体が汚染されており、ミスインフォメーション、ディスインフォメーション、マルインフォメーションが混然一体となり、大量に流れていること。**」、「**学校の先生も困っているが「何をやればよいかわからない」状況にあること**」、「**米国では図書館でリテラシー講座を開催したり、学校で図書館と連携してリテラシー教育を実施していること**」、「**受講を考えていない人に、いかに受講してもらうかが課題であること**」等が指摘された。

□ また教材に関連するものとして、「**日本の情報の生態系を理解する必要があること**」、「**自らの情報摂取の偏り状態をまず知ること**」等の意見を得た。

項目	意見
偽情報を取り巻く情報環境	・ <u>情報生態系全体が汚染されていることが問題。包括的アプローチで取り組む必要がある。</u> ・ <u>各プレーヤーは問題があることはわかっているが、それぞれ好きなことを言っている状態である。環境問題のように取り扱うことでステイクホルダーが乗りやすい、前向きになりやすいのではないか。</u> ・ <u>日本の情報の生態系を理解する必要があると認識している。</u> ・ <u>プラットフォームにこたつ記事を出すインセンティブを減らすようにしてもらおう。ゼロにまでするのは良くないと思うが、人目になるべく触れなくすることや、よく取材しているものを上げていく、またはインセンティブを出すという、両側の施策を実施すれば、言論の質がよくなることが分かっている。</u> ・ <u>2022年1月に、「健全な言論プラットフォームに向けて ―デジタルダイエツ宣言 ver.1.0」を共同提言した。好きな情報を摂取し続けるのではなく、「情報的健康」に気を付けてデジタルダイエツをしようと述べた。</u> ・ <u>我々は「こうなさい」までやるべきではなく、「あなたはこういう状況です」と伝えるところまでと考える。どうするべきか自己判断できるようにすることが重要と考える。</u> ・ <u>一番はプラットフォームとメディア側がきちんと偽情報への対策に取り組んだ上で、メディアリテラシーがあるべきと思う。</u> ・ <u>米国と日本とは図書館の役割が違う。日本の公民館の位置付けに近い。</u> ・ <u>どういった情報にだまされているのか、どのように情報に向き合っているのか図書館の人が最前線にいる。図書館でリテラシー講座を開催したり、学校で図書館と連携してリテラシー教育を実施している。</u>

3. 1 現状と課題

②構成員、有識者からの示唆

(1) 有識者からの示唆

項目	意見
教育現場の状況	- 先生も困っているが「何をやればよいかわからない」状況。一方に「リテラシーを高めるべきだ」という人がいて、もう一方では、「情報モラル教育を実施して、（守らない人は）罰するべきだ」という人もいて「どっちなのか」と質問される。 - 教材に加え、評価方法も作り、その評価結果に基づき、どのような教育を行うべきかまで国から指定する必要がある。背景には学校の先生のリテラシーが低いことが挙げられる。先生が教えても生徒のリテラシーが上がりづらい。よい教材も悪い教材も選ばれてしまうのは問題であり、政府が介入するべきではないかと考える。
目的・学習目標について	- 情報生態系の汚染はミスインフォメーション、ディスインフォメーション、マルインフォメーションが混然一体となり、大量に流れている。ディスインフォメーションだけに対策をしても、情報生態系の汚染に対して効果がないのではということである。 - 情動的健康を実現するにはリテラシーの向上が必要である。そのため、①「コンテンツカテゴリーの公表（カロリー表示）」その情報を発信している人はだれかを提示。②「情報ドックの提供」。自らの情報摂取の偏り状態をまず知ること。 - 批判的思考を養うのではなく、現状を認識できる装置仕組みを開発して受けてもらうことを行わなければ、究極的な解決策はないだろう。 - 実態がわからないと取り組みがむずかしいのではないかと。日本においても基本的なところから押さえる必要があるだろう。
対象層	- 若年層はそれなりにリテラシーがある。社会とつながりの薄い層の（偽情報への）影響が怖い。 - 意識の高い人は情報を探して受講するだろう。そうではない人にいかに受講してもらうようにするかは課題。社会人（特に女性）に目につく場所への講座情報の提示が必要ではないか。 - 学生には個人の書き込みレベルのものとマスメディアの記事が同等になっている。中長期的にはメディアリテラシー教育は非常に重要である。 - メディアリテラシーは読者だけでなく発信するメディア側にも必要。自分たちのコンテンツがどのように読まれて、影響を与えるかについてのリテラシーが必要であるが、そのような意識や活動が（日本の）ニュース業界の中に少ない。 - 指導する側も重要である。米国でも教員のトレーニングが足りていないという話も多い。 - ファクトチェッカー（育成）のためのより進んだプログラム教育を検討したい。新しいファクトチェッカー育成に力を入れるべきであるが、育成側の人材も必要であり、鶏と卵の関係である。
教材	- BtoCの考え方で、情報消費者に、より正確な情報はこちら、正確でない情報はこちら、見分ける手法はこれだと身に付けさせるための教育が必要。 - そのニュース製作者の気持ちがわかれば、だまされないようになる。 - 基本的な情報を見極め、ファクトチェック等の基本的な考え方と手法を身に付け、実際に活かせるように実例に基づいてトレーニングし、ファクトチェック機関へのモニタリング活動への参加、実際にメディアに入ってのファクトチェックなどを行えるようにする講座を念頭に有する。受講対象は主に大学生を想定しているが、学生に限定するものではない。 - 日本でも指導者向けの教材を提供している団体は少ないのではないかと。
実施方法	- 小さな頃から馴染んでいるためゲームで学ぶ方法は受け入れられやすいだろう。また、メディアが事故などの情報をどこから得ているか、Twitterで検索する。Tweetが正しいかどうかを検証する取り組みがあった。アカウントが信頼できるか、いつの話なのかを実演するワークショップがあれば楽しいのではないかと。 - 同じ研修内容でも対象世代にあった手法を利用したアプローチの重要性が確認できる。大学生にはスマートフォン。40、50代へのアプローチを含めてTVが重要であろう。高校生であれば、TikTokがよい。

3. 1 現状と課題

② 構成員、有識者からの示唆

■ 参考情報 エコーチェンバー可視化システムβ版

- 東京大学の鳥海不二夫教授から「自分が情報的な意味で健康状態にあるかを把握できるようにすることが重要である」との発言があった。
- このことについて、鳥海教授が作成した「エコーチェンバー可視化システムβ版」が参考となる。
- 本ツールで分析をおこなうと、**自身がTwitterでどこのコミュニティに属しており、どのくらい偏りがあるかを知ることができる**。「あなたはこういう状況です」ということを伝え、利用者がどうすべきか自己判断できるようにすることを目的として開発された。

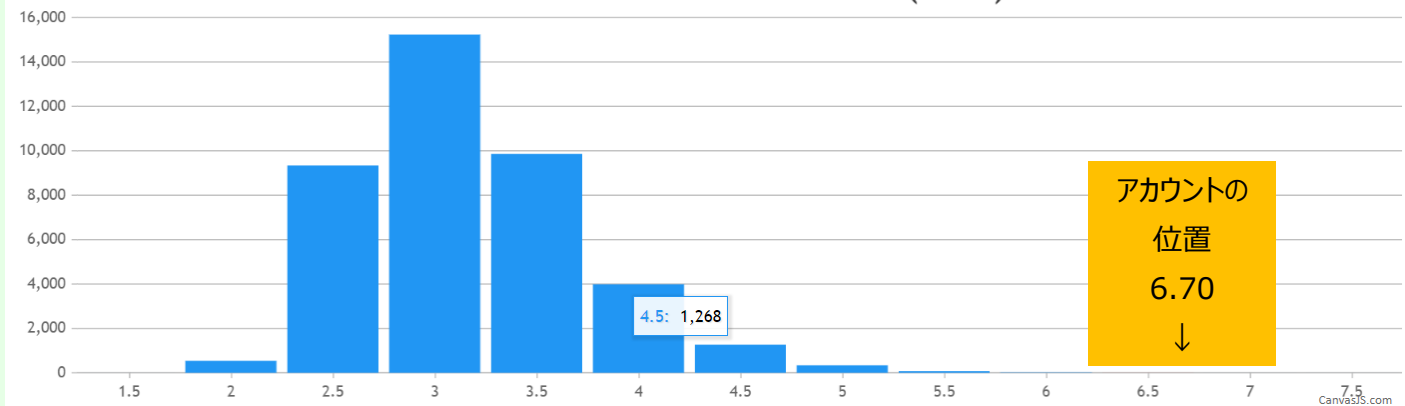
前提条件：諸外国の大手マスメディア、ファクトチェック団体、偽情報の研究者のアカウントをフォロー（239アカウント）したアカウントによって分析を行った。

- エコーチェンバー度：6.70
- 偏りが高くエコーチェンバーの中にいる可能性が高い
- エコーチェンバー率上位1.0%
- エコーチェンバーランク：4位（40670人中）

参考 平均エコーチェンバー度：3.41 エコーチェンバー度標準偏差：0.55

CanvasJS Trial

タイムラインのエコーチェンバー度(偏り)の分布



(出典) エコーチェンバー可視化システムβ版
<https://torilab.sakura.ne.jp/twitter/echamber/>

②構成員、有識者からの示唆

(2) 構成員等からの示唆

- 構成員、ゲストスピーカーから、教育現場の状況、対象層、方向性、啓発教育教材、教材内で扱う事例、教育手法、効果測定手法、展開方策等の点から多くの示唆を得ることができた。
- 例えば、教材の方向性では「受講者が知っているレベルに到達し、社会機運を広めることがゴールとなること」や、「到達目標をきちんと定めることが大切であること」や、「自分も間違える可能性があることを理解する重要さ」について議論がなされた。また、「受講して自信を持ち、大丈夫と思われてしまうことが危ない」と、留意すべき点がある旨意見が出された。
- 啓発教育教材では「騙される・騙されないという二分法ではなく、グレーゾーンの情報がたくさんあること」を伝えることになった。

項目	意見
教育現場の状況	・ 今までの「情報モラル教育」では対応できないところが多くなっている。ちゃんとやりたい学校では、「デジタル・シティズンシップ教育」に移行する方向である。「デジタル・シティズンシップ」の教材の中には、フェイクニュースも含めた「メディアリテラシー」と、「情報の読み解き」も入っている。 ・ 学校現場では「探究学習」をやることになっているが、子どもは情報の読み解きができない。大問題である。現場では求められている話であり、即急にカリキュラムを作り、デジタル・シティズンシップの中にメディアリテラシーを入れていくことが最も求められているので、学校に入りやすいだろう。
対象層	・ 今年度については、義務教育年代ではなく、より上の世代をターゲットとして、フェイクニュースに対する対応能力をモデル的に実証したい。 ・ 対象は大学生としている。内容的には高校生くらいまでが対象に含まれると想定している。

(次ページへ続く)

3. 1 現状と課題

②構成員、有識者からの示唆

(2) 構成員等からの示唆

項目	意見
方向性	- 今回の取組では、受講者が知っているレベルに到達し、社会機運を広めることが第一歩のゴールであると思われる。必要であるのは、知識と態度を養成することかと思われる。 - 到達目標をきちんと定めることが大事。 「この教材がどこまでの範囲を扱い、どこまで責任を負っているか」という点をはっきりさせることで、学習目標を読んだ人がこの教材でどこまで学べるかわかってよい。 - 教材の責任範囲を「メディア情報リテラシー向上のための啓発教育教材を開発し、効果測定を行う」とした方が良い。 - 自分も間違ってしまうと気づくところだと思う。自らが発信者となって他人を傷つけるだけではなく自分も傷つくというところ。この部分に気づいてもらうことも極めて重要ではないか。 - 自分は常に間違える可能性があるということに理解をもってもらうことが重要。 - 皆が騙される可能性があるという要素は自分事と捉えるうえで非常に重要である。 - 騙されない人はいないということを知っていることが重要である。 - むしろここで逆に自信を持ち、大丈夫だと思ってもらうのが危ないし、間違えることを前提にした社会であるという認識を持ってもらうことが重要。 - 受講者の自信を砕くというのはすごく大事。 - 受講者サイドでは知識よりも実践について知りたいのではないか。 - 今年は知識、来年度は対処方法という形もある。 - 窮屈な情報空間は簡単にできると思うが、それともうかと考えているところである。 - 若い男性は比較的自信を持っているらしいが、それとメディアリテラシー教育の必要性の認識とがイコールではない。逆に、自信を持すぎていてゆえに、自分を疑わないことも起きる。 - 情報環境の健全性という概念は非常に重要である。クリーンすぎない、管理しすぎない、自浄できる環境づくりが重要。 - 行動パターンがDisinformationの広がりに影響しているという形で気付いてもらうと良いのではないか。

(次ページへ続く)

3. 1 現状と課題

②構成員、有識者からの示唆

(2) 構成員等からの示唆

項目	意見
啓発教育教材	・ 騙される・騙されないという二分法ではなく、その間にたくさんの情報がある。 ・ 一般的には悪意を持っていないが非常に重大なデマが存在し、それらに対しては批判的思考（クリティカルシンキング）が大事だという点で、EUやユネスコでは一致している。
	・ それでも騙される、だからわからないならば拡散しない、人を傷つけることは拡散しない、健康や医療の情報は安易に拡散しない。
	・ 人間誰も認知バイアスが生じ、信じたい情報を信じてしまう。
	・ 陰謀論のレトリックについてあっても良い。
	・ フェイクニュースが善意で拡散される場合や単なる勘違いから始まることにも配慮できると良い。
	・ 「意見は多様であるが、それを事実として情報を拡散するということに問題がある」とダイレクトに伝わると良い。
	・ 騙されないための情報チェックリストがあると良い。 ・ 「あなたはこういったことをしていませんか」のような行動チェックリストもあってもよい。
	・ もっと学びたい人向けのリンク集があると良い。
	・ ネット上の検索においてフィルターバブルは重要な問題であり丁寧に説明してよいだろう。
	・ グレーゾーンの情報がたくさんあり、完全な虚偽としてレーティングされるものは多くない。ファクトチェックのレーティング基準は分かりやすく、判断基準として使用できる。
	・ 若者、中年層は「自分ができている」と思うと聞かなくなってしまう難しいところである。 ・ 偉そうな番組にすると誰も観ない。「俺はわかっている」で終わる。
	・ スマートニュースの教材は、「自分事として捉える」、「ゲーム要素を取り入れ面白く取り組める」点が若い世代に対する試みとして非常に工夫されている。 ・ 心理学的幻想の真実という現象があり、繰り返されることにより、嘘も本当だと思ってしまう。
	・ スマートニュースの教材は、フォロワーが多いことが正しい、あるいは、信頼度が高いとは限らないところまで時間があればディスカッションしていけるような投稿を含めている。

(次ページへ続く)

3. 1 現状と課題

②構成員、有識者からの示唆

(2) 構成員等からの示唆

項目	意見
教材内で扱う事例	• 教材に使う事例は微妙な方がよいだろう。
	• それぞれがそれぞれをフェイクニュースと呼んでいる事例等を紹介するのもショッキングで効果的。メジャーではない、びっくりしてもらえる事例があると良い。
	• 嘘か本当かわからない、本当みたいだけど嘘、のようなフェイクニュースの怖さを知ってもらって、どうすべきかを強調できるとよい。
	• 「ワクチンを打ったマウスが3年で死んでしまった」は事実であるが、評価が間違っている事例としては良いのではないか。
	• 公的機関が公式アカウントで発信した情報がフェイクだったという事例は、発信元が確かであるかという話にも繋がるため、良い。
	• フェイクニュースは昔からあったものであり、インターネットによって広がる速度と規模が増したという点については含めたい。
	• 信じたいものの例について、ネット上の正義感があると思う。感情に訴える何かが正義感から許せないというシナリオもよいと思った。
	• 事実に反することを事実であるように言っている事例を紹介すると、より検証すべきことであることが伝わるのではないか。
効果測定手法	• 本教材は、啓発教材であるという表現にした方が今回のプロジェクトに収まる範囲になるのではないか。
	• 効果検証テストの難易度を上げるときには、正しいものを選ぶ設問と、間違っただけのものを選ぶ設問の混在は絶対に避けた方がよい。
	• 受講者に「これでわかった」とポジティブな自信を持ってもらう目的ならば、簡単な方がよい。実質的に効果を検証するのであれば、複数回答にしたうえで、正しいものをすべて選ばせるようにすると少し難易度が上がるので、学習効果の検証という意味ではその方がよい。

(次ページへ続く)

3. 1 現状と課題

②構成員、有識者からの示唆

(2) 構成員等からの示唆

項目	意見
教育手法	・ コモンセンスエデュケーションの1講座が50分程度、あるいはメディアリテラシーレクチャーが30分2回という内容について、時間的にはこの程度がちょうどよいと感じた。 ・ ケンブリッジ大学のGO VIRAL!については、実際に体験させるということが、1つやり方としてあると感じた。 ・ スマートニュースの教材は、特に15分程度で終わる点が良い。 ・ 参加者同士でディスカッションや誰かの経験をフィードバックする時間があるとわかりやすい。 ・ ファクトチェックは実際に体験させると学びがある。 ・ SNS関係のスキルはユーザー自身が体験しないと身に付かないと思っており、シミュレーション形式はとてもよい。 ・ 若者、中年層は「自分ができている」と思うと聞かなくなってしまう難しいところである。 ・ 偉そうな番組にすると誰も観ない。「俺はわかっている」で終わる。 ・ いろいろなところで可視化して、(見た人に)押し付けにならないようにしつつ、少しでも気付いてもらい、考えてもらえるようにしたい。
展開方策	・ ポータルサイトは、利便性を非常に高める。産学官民連携で進んでいければよい。 ・ 教育課程に組み込むための実際のアクションまでは出来ていない。単体の事業者が取り組むのは難しい。産官学民で連携し機運を醸成していくことが大切。 ・ 教育課程に組み込むことを考えるようになったのは、受講した生徒からの要望が多かったためである。非常に望まれていると感じる。 ・ ネットを活用したリテラシー教育は事業者を問わず、また個人・団体を問わず、協力して進めていく必要がある。 ・ 分かりやすいコンテンツを目立つところに置いて利用者の意識を上げてもらいたいと考えている。授業の場だけではなく、普段使いの中からどのように意識を持てる機会を提供できるかが非常に重要であろう。 ・ 学校教育における実践であれば、明日からでも可能。産官学で出ていくことによって、学校の現場や文科省などの機運が変化するはずである。 ・ スマートニュース社から教育委員会はハードルが高いと言われたが、ぜひ若い世代にアプローチしてもらいたい教材だと思う。教育委員会は通さない方が、進みが早い。中学校は15,000校程度しかない。直接学校にDMを送付するなど、学校だけに送れる仕組みもあるのでそのような形で進めるとよいと思った。

3. 2 解決策

- 本節では、文献調査、有識者ヒアリング、研究会での構成員からの意見を元に、「偽・誤情報」に対するメディア情報リテラシー向上のために、**早期に取り組むことが望ましい「短期的な解決策」**について記載した。
- 7つの解決策を示した。

項番	取組
①	我が国に向けた、偽・誤情報に関する啓発教育教材の作成・公表
②	対象者へリーチするための教材情報の表示
③	開発教材の自由な活用
④	総務省の既存リテラシー向上施策等と連携させた全国での取組の展開
⑤	開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展
⑥	民間事業者等によるリテラシー向上のための自主的取組の一層の促進
⑦	メディア情報リテラシー講座情報の一元化

①我が国に向けた、偽・誤情報に関する啓発教育教材の作成・公表

取り組むべき内容について

- ❑ 欧米は、偽・誤情報に対抗するため、国民に向けたメディアリテラシーを向上させるための教材の開発や取組において先行する。そこで本調査では、E Uの偽・誤情報に対抗するためにメディアリテラシーを向上させるための教材・手法を参考とした。
- ❑ 幅広い年齢層のメディアリテラシーの向上を図るプログラム「GET YOUR FACTS STRAIGHT！（GETFACTS）」と、短時間でのフェイクニュースに関するリテラシー教育プログラムを想定している「Spot and Fight Disinformation」をベースとした。
- ❑ さらに、我が国ならではの事情や事例を反映し、教材の内容や事例等は、受講生のなじみ深いものとするべく、先行する偽・誤情報に関する各種国内調査、普及啓発コンテンツ、教材等も適宜参考とした。
- ❑ 具体的には、有識者ヒアリングや研究会構成員からの助言等を通じて、偽・誤情報に関する知識を得、意識を向上させるための啓発教育に重点を置いた教材開発を行った。
- ❑ 教材開発にあたり特に次のような点について考慮を行った（表参照）。

特に考慮すべき事項

- ・ 今後、多くの人が活用できることを視野に入れること。
- ・ 学習目標を明確に示すこと。
- ・ 自分も間違ってしまうと気づいてもらうこと。
- ・ 偽・誤情報の判別は簡単にはできないことを理解してもらうこと。
- ・ これだけ学習すれば偽・誤情報に万全の対策ができるとの印象を与えないようにすること。
- ・ 情報空間の汚染の現状を理解すること、自身の情報取得に偏りがあることを把握できること。

②対象者へリーチするための教材情報の表示

取り組むべき内容について

- ①で作成された啓発教育教材が、対象とする若年層や成人世代の目にとまるための情報表示も重要となる。
- 例えば、**対象者がよく利用するオンラインメディア上や、学校や通学等で使われる駅などで教材の存在を知らせる**ことによって、認知を向上させることにつながるであろう。
 - 有識者からは、「意識の高い人は情報を探して受講するだろう。そうではない人にいかに受講してもらうようにするかは課題。目につく場所への講座情報の提示が必要ではないか」との意見が出された。
 - 英国「Online Media Literacy Strategy」では従来のメディアリテラシーの取組にあまり関心がなく、従来チャネルを通じてリーチが難しい対象者へリーチすることが難しいことを課題視しており、対策の必要性について認識を有する。
 - 仏国「Information Manipulation: A Challenge for Our Democracies」においては、テレビを含む様々なメディアを活用することに言及している。具体的には、**YouTubeの動画の前に啓発メッセージを流したり、SnapchatやInstagramなどのデジタルプラットフォームからプライベートメッセージとして送信したり**することを例示していた。
- なお、後述する「⑤開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展 （２）イ）受講者が信頼する講師の登用」や、「⑦メディア情報リテラシー講座情報の一元化」におけるポータルサイトも、対象者層の認知度を向上させるための解決策の1つとなる。

③開発教材の自由な活用

取り組むべき内容について

- 偽・誤情報の専門家を中心に構成された研究会での検討の結果、①に示した、啓発教育教材が開発された。本教材は、オンライン上の偽・誤情報の発生・流通構造を理解し、この特性を意識しつつ、注意しながら安全にインターネットを利用できるようにするための内容となっている。
- **本教材を、偽・誤情報の対策を行いたい人であれば誰でも自由に使えるようにして利用を促すことも重要である。**
- そのため、本教材を用いて、例えば、講師や事業者等が講座を実施しようとした場合、**本教材をそのままの状態で活用できるようにすることは当然のこと、さらに必要に応じて自身で内容改編も行えるようにして公開することも重要**であろう。
- なお、教材利用者がオリジナルの教材から内容の改編をおこなう際には、該当箇所について改編を行った旨を記載すること（例：教材の前半部分に改編を行ったページ等を明示することや、該当ページ内で、太字部分は利用者により元教材から改編を行った旨の表記をする等）は必要となる。

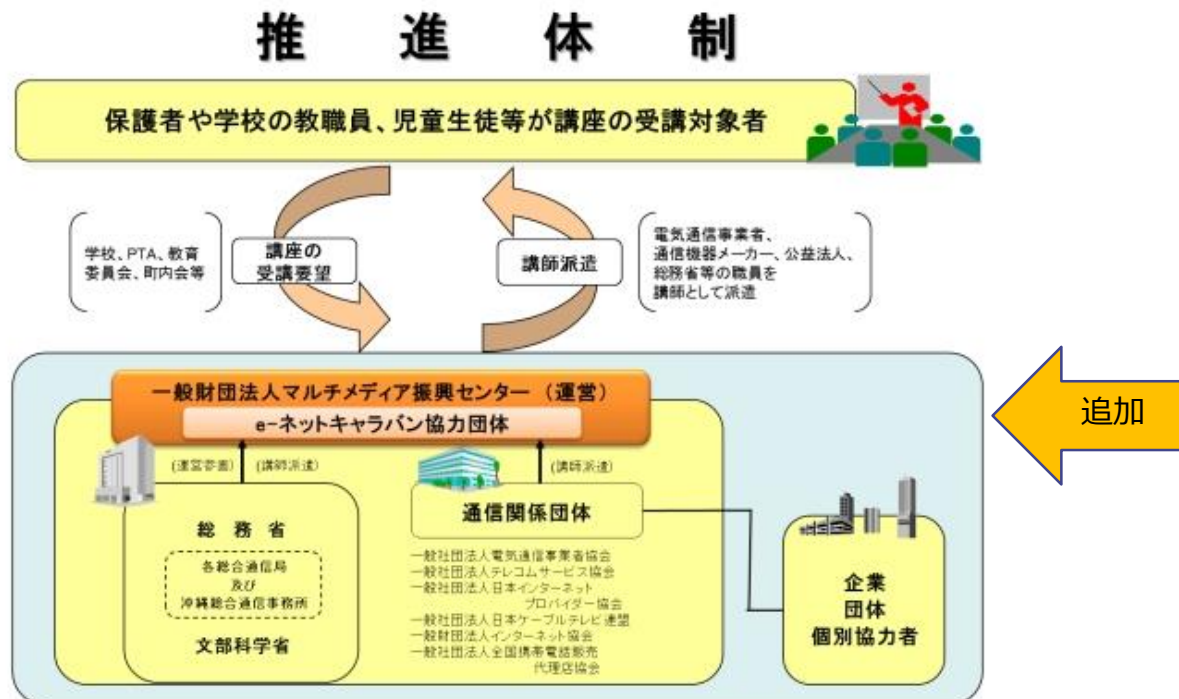
教材を誰でも自由に使えるようにし、利用をやすくする工夫例

本教材をそのままの状態で活用できるようにすること	• 世間で用いられている多くの端末で表示できるようにする。例えば、PDFやパワーポイントなどのファイル様式とする。
必要に応じて自身で内容改編もおこなえるようにすること	• パワーポイント形式とすることで、講義予定時間や学びたい内容に応じて、教材利用者側で必要な部分の抜き出しがおこないやすくなる。 • 教材の文章の補足や、事例の追加等によって受講者の事前知識に合わせた補完をおこなうことで、理解度の向上が期待できる。 • 高等学校の「情報科」の授業と連携させた内容とすることで教員側の負担軽減につながり一層の利用につながる。

④総務省の既存リテラシー向上施策等と連携させた全国での取組の展開

取り組むべき内容について

- 令和3年度以降、総務省においても本調査研究で開発した啓発教育教材を活用した取組を積極的におこなうべきであろう。
- 例えば、総務省が文部科学省及び通信事業者等と連携して実施する安全なネット社会構築のための普及施策である「e-ネットキャラバン」等において、本研究会で開発された「偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー講座」も追加し、全国の保護者や学校の教職員、児童生徒の希望者に向けて取組を展開することが望ましい。



「偽・誤情報に関する
メディア情報リテラシー講座」
教材

（出典）総務省「青少年のインターネット利用環境整備 e-ネットキャラバンの推進」

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/d_syohi/seishonen.html#e-netcaravan

⑤開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展

取り組むべき内容について

- 本調査研究で開発した啓発教育教材は普及啓発が主たる目的となる。そのため、「偽・誤情報」に対するメディア情報リテラシー向上のためには、**より一層の「教材の内容面の充実」**が必要となる。
- また、受講者にとってなじみのある方法や、受講者にとってわかりやすく説明できる講師によって講習・教育が実施されることが重要である。そのため、「**受講者にあった教育研修手法や講師の登用**」も必要となる。
- 以降でそれぞれについて述べた。

開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展に向けた取り組むべき内容

(1) 教材の内容の充実	ア) 受講生向けのスキル習得型教材の開発
	イ) プロフェッショナル向け教材開発や講習の実施
(2) 受講者にあった教育研修手法や講師の登用	ア) 受講者にあった教育研修手法の提供
	イ) 受講者が信頼する講師の登用

⑤開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展

取り組むべき内容について（続き）

（１）教材の内容の充実

ア）受講生向けのスキル習得型教材の開発

- ・ 基礎レベル、応用レベルなど段階を設定し「インターネットを安全に使えるための講座シリーズ」として教材が提供されることが望ましい。
- ・ 受講者が今回の啓発教育教材の内容をより発展して学ぶことができる、偽・誤情報へ対応できるようにするための教材群がさらに開発・提供されることも必要であろう。今回開発した教材は偽・誤情報に対する知識・心構え等の習得を主たる目的とした。これをさらに発展させて「偽・誤情報の見分け方」の実践方法・手段等のスキルを学ぶことができる教材を開発することも一案であろう。ファクトチェックの現場で用いられる「ラテラルリーディング」をワークショップなど体感型で学ぶ講座の開発などが考えられる。

イ）プロフェッショナル向け教材開発や講習の実施

- ・ 有識者からは、「偽・誤情報へ対応するには、情報の受け手のみではなく、情報を取り扱うプロフェッショナル人材に向けた育成の取組も必要になるであろう」との意見を得た。

- 例えば、メディア情報リテラシー教育で先行する諸外国においては、「講師を育成するためのプログラムの実施」や、「講座を実施する講師に向けたガイドラインの発行」等がおこなわれていた。
- 対象となっていたのは、障害児の教師や介護者、公的施設（公民館、青少年福祉施設等）職員、図書館司書、学校教員等であった。また、情報収集・制作の専門家であるジャーナリストを対象としているものもあった。

- ・ 上記の取組を参考にしつつ、今後我が国においても受講者向けと並行して、プロフェッショナル向けの教材開発や講習も必要となるであろう。

⑤開発したメディア情報リテラシー啓発教育教材の更なる発展

取り組むべき内容について（続き）

（2）受講者にあった教育研修手法や講師の登用

ア）受講者にあった教育研修手法の提供

- ・ 今回の普及啓発教材を用いた実証では、リアルタイムでオンライン上に受講者が集う形で実施した。
- ・ 先行事例をみると、**受講者の講義内容に関する理解の向上や、講義中の関心・集中力の維持が課題**になっており、そのため、対象者にあった教育手法が提供されることが重要となる。
- ・ 先行事例ではツール・手法の工夫が行われており、下記に示したようなものを確認することができた。
 - 学生を対象とした民間事業者の取組では、**SNSを模したシミュレーションツール**を開発・提供した。受講者はSNSでシェアをおこなうことでフォローが増減することを体験する。これらの操作を通じて、アルゴリズムの存在や仕組みを学べるように工夫されていた。
 - また、COVID-19の拡大により対面型からオンラインに変更して行われたEUの「GETFACTS」では、オンラインでは初めて会った若者同士での活発な意見交換は難しかったとの課題が挙げられた。対策として**あらかじめ録画された講義動画を自習できる手法**も考えられる。
 - 先行事例から実施手法をみると、**座学、ゲーム、動画、ディスカッション等**、様々なツール・手法が採用されていた。

イ）受講者が信頼する講師の登用

- ・ 受講者が信頼する人物が講師を務めることで、話を聞こうとする意欲を向上させ、内容に対する納得感を高める結果を導くことになる。例えば、若者層が日頃ネット上で接している**YouTuberや、成人層がテレビ・ラジオの視聴の際に接する地元地域の著名人（例：地元テレビ局のアナウンサーやラジオパーソナリティ）等**の登用が考えられる。
 - 例えば、英国「Online Media Literacy Strategy」では、対象とするソーシャルメディアのインフルエンサーと協力して利用者の意識向上に取り組んでいる。背景には、メディアリテラシーに関心を持たない層へのリーチが課題と認識されており、リーチ手段についても工夫している。

⑥民間事業者等によるリテラシー向上のための自主的取組の一層の促進

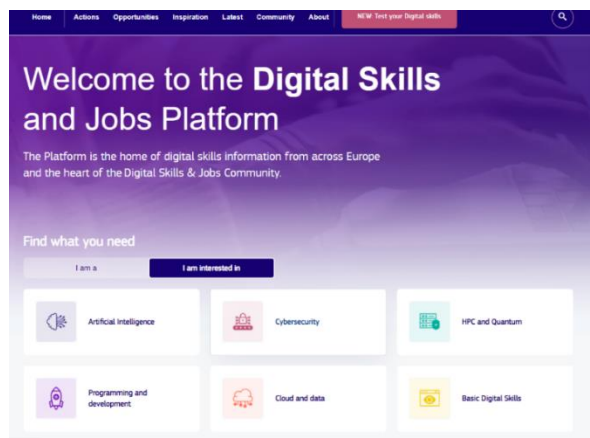
取り組むべき内容について

- 我が国においても民間事業者等（SNS事業者等）が、自社サービスの登録・利用者に対して、オンライン上の偽・誤情報について学ぶことができる講座を開発して提供していた。
- 民間事業者等が主体的に取り組んでいる講座が存在することは非常に意義のあることである。**より多くの人々が受講できるように、今後も取組を継続していくことを期待**する。さらに、実施と併せて、講座の存在が多くの人々へ認知されるように、**講座情報の積極的な情報発信**も望まれる。
- 偽・誤情報に対応できるようになる複数の講座が多様な民間事業者等によって、複数かつ、継続的に提供され、**受講者や講師等が学習目的に応じて講座の中から選択できる状況を目指すことが望ましい**であろう。

⑦メディア情報リテラシー講座情報の一元化

取り組むべき内容について

- 研究会において発表した事業者からは、認知度向上や利用促進のために「教材ポータルサイト設置」の必要性について意見が出された。
- 今後、様々な主体によって、メディア情報リテラシー講座が実施される状況になると、**講師や受講者にとっては、自身にとって必要な講座を簡単に選べたり、それぞれを比較できるようになることが重要**となる。
- そのため、総務省において、**プラットフォーム事業者や通信事業者等による取組を集約した「メディア情報リテラシーの講座ポータルサイト」を構築**することが考えられる。先行事例でも様々なポータルサイトが構築されており参考にできる。
 - 例えば、EU市民向けのデジタルスキル関連情報を提供するためのポータルサイト「Digitalskills and Jobs Platform」には、必要な情報が一元化されており、自身の属性（例：学生）や、興味のある分野から情報を抽出することができる。リソースのページには、ケーススタディ、トレーニングカリキュラム、方法論、および自己評価ツールがまとめられている。Media Literacyを学ぶカリキュラム例として「GETFACTS」も入っている。
- その他、学校等からの一定の流入がある自社教材などを掲載するサイト運営事業者の協力を仰ぎ、本普及啓発教材を掲載してもらったり、リンク情報を貼ってもらうことで、より多くの人の目に留まり利用が促進される可能性がある。また、他のサイトに掲載されている教育コンテンツやリンク情報を「メディア情報リテラシーの講座ポータルサイト」に掲載することも利用促進の面から考えられる。



（出典）EU「Digitalskills and Jobs Platform」

Media Literacy Toolkit for Educators and Training Providers
<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/media-literacy-toolkit-educators-and-training-providers>

第4章

教育機関や事業者等が偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策を
実施する際に考慮することが望ましい事項（手引き）

第4章 教育機関や事業者等が偽・誤情報に関するメディア情報リテラシー向上施策を実施する際に考慮することが望ましい事項（手引き）

- 今後、民間事業者等が偽・誤情報へ取り組む場合には、大きく2つのパターンが考えられる。「本調査において開発した啓発教育教材をそのまま利用する場合」と、「自ら教材を開発し取り組む場合」を想定し、それぞれ留意が必要な事項について示した。
- なお、4. 2には、特に民間事業者等が自ら教材などを開発して講座を実施する場合に、留意事項①～③に加えた考慮（④、⑤）が必要であることを示した。
- 各配慮が必要な事項について具体的に次ページ以降に示した。

留意が必要な事項

4. 1 本調査において開発した啓発教育教材を利用する場合の留意事項

①講師確保・育成

②実施結果を踏まえた、見直し・改善の実施

③効果測定プロセスの導入

4. 2 自ら教材を開発し取り組む場合の留意事項

④講座の学習目標の設定・開示

⑤自社サービスのみではなく、情報空間全体を俯瞰したバランスの取れた講座内容とすること

留意事項

①講師確保・育成

- ・ 受講生に偽・誤情報の講座を行うためには講師の確保や育成も考慮すべきである。
- ・ 講座を実施する前段階では、**講師同士による勉強会や、講師に対する講習を実施**することが望ましい。
- ・ しかし、自組織において講師育成に十分なリソースが割けない場合には、**外部講師の受け入れも視野に入れるべき**である。

【学校と図書館の連携による講習実施（米国）】

- ・ 有識者ヒアリングや構成員からの意見によると、米国では図書館の司書が実態を把握し対処を考える情報の専門家として、学校のメディアリテラシー講座に講師として派遣されるケースがあった。

②実施結果を踏まえた、見直し・改善の実施

- ・ 講座は実施して終了と考えるべきではない。
- ・ 講座実施結果を踏まえ、**実施者や受講者によりマッチするように**、講座の実施方法（例：環境や手法）、講座内容等について、**適宜見直しを計るべき**である。

③効果測定プロセスの導入

- ・ 前述した通り、講座はやりっぱなしにせず、**受講者の学習による変化をしっかりと把握することが重要**である。
- ・ 例えば、受講前後での受講者の意識や知識の変化を捉えるための評価活動を組み込むことを推奨したい。
- ・ これらの取組は前述の**講座の見直し・改善をおこなうためのエビデンス**となる。

4. 2 自ら教材を開発し取り組む場合の留意事項

- 特に民間事業者等が、自ら教材などを開発して講座を実施する場合には、前述の事項（①～③）に加えて、以降の点（④、⑤）についての考慮も必要であろう。

留意事項

④講座の学習目標の設定・開示

- ・ 学習目標を表示することが重要である。
- ・ その教材によって、**何を学ぶことができるのかを明確にすること**で、講師や受講生が自分たちの目的に照らし合わせて選びやすくなる。
- ・ なお、**講師や受講希望者のできるだけ目につきやすい場所に表示することも重要**である。

⑤自社サービスのみではなく、情報空間全体を俯瞰したバランスの取れた講座内容とすること

- ・ **自社の製品やサービスを対象として具体的な偽・誤情報対策を受講者に理解してもらうことは必要**である。
- ・ さらに、情報空間全体の状況を見据え、**俯瞰的な視点の下で講座を実施するべき**である。例えば、SNSを運用しているが動画サイトは運用していない事業者が開催する講座であっても、SNSのみならず、動画サイトを利用する際の注意点にも触れることが望ましい。
- ・ また、必要に応じ、**より信頼性の高いサイト（例：公的機関や、ファクトチェック関連機関のサイト）も参照する**ようにし、偽・誤情報への対応に役立つ、幅広い情報提供ができる内容を含むことが望ましい。

第5章

令和3年度事業で開発した偽・誤情報に関する啓発教育教材及びその学習計画・ 効果測定手法の概要

第5章 令和3年度事業で開発した偽・誤情報に関する啓発教育教材及びその学習計画・効果測定手法の概要

5.1 本調査において開発した啓発教育教材

- （内容の方向性）EUにおいて幅広い年齢層のメディアリテラシーの向上を図るプログラム「GET YOUR FACTS STRAIGHT!」と、同じくEUで短時間でフェイクニュースに関するリテラシー教育プログラムを想定している「Spot and Fight Disinformation」を参照した。また、わが国ならではの事情や事例がある。そのため、用いる事例は想定される国内受講生のなじみ深いものとし、これまでのフェイクニュースに関する各種国内調査、啓発コンテンツ、教材を適宜参考にしてオリジナルのものを作成した。内容は、有識者検討会での意見を効果的に反映した。
- （対象）若年層～成人世代まで幅広く対象とできる内容とする。具体的には、高校生以上を対象とした。
- （講座時間）長時間のプログラムは普及しにくいことや、海外でも脱落者が多く出ていることから、検証テストを除いた講座単体の時間を1時間以内に収まるように設計した。テストを含めても、大学の講義時間（90分）程度に収まるものを作成した。
- （学習目標）「GET YOUR FACTS STRAIGHT!」の10個の学習目標をアレンジした、「表 学習目標」の10個の目標を満たすような内容とした。

表 学習目標

学習目標	学習目標の内容
1	二セ・誤情報の特徴を理解する。
2	誤解を招くような情報の種類を理解する。
3	自分が騙されることもあることと、騙される理由を理解する。
4	自分を欺く目的で二セ情報が発信される理由（動機）を理解する。
5	誤った情報を信じたり共有したりすることが、社会や自分にとってどのような影響を及ぼすかを理解する。
6	アルゴリズムが、インターネット上で見るものにどのような影響を与えるか理解する。
7	信頼できる情報源にはどのようなものがあるか知る。
8	情報を確認する方法を知る。
9	情報との適切な接し方を知る。
10	事実と意見の区別の重要性和、世の中には多様な意見があることを理解する。

5. 1 本調査において開発した啓発教育教材

①啓発教育教材と教師向けマニュアルの内容

(1) 啓発教育教材と教師向けマニュアルの内容

- ❑ (デザイン) 今後教育機関や関係団体、事業者等が活用することを視野に入れ、分かりやすいデザインとした。
- ❑ (形式) 新型コロナウイルスの影響や実施のしやすさを鑑みてオンラインで実施可能な内容とした。
- ❑ (作成する教材の種類) 教育に用いるスライド資料と、教師向けのマニュアルの2種。スライド資料はどのレベルの受講者でもわかる表現とし、編集が容易なppt形式とした。教師向けマニュアルでは、各スライドで話す内容を詳細に記載し、読めば講座が実施できるようにした。



図 啓発教育教材*

* コンテンツ全体については別添資料参照

表 啓発教育教材の目次

章番号	目次
1	「二セ・誤情報」ってなに？
2	私たちはなぜ騙されるのか？
3	騙されたらどうなる？
4	騙されないためには？
5	最後に大切なことを

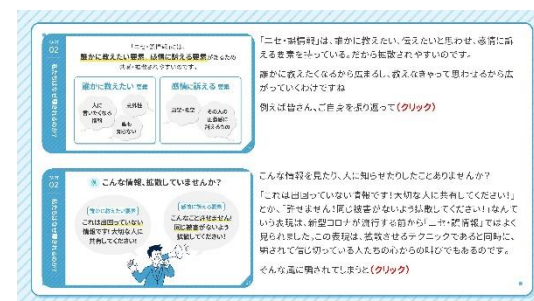


図 教師向けマニュアル*

* コンテンツ全体については別添資料参照

①効果検証手法の概要

(1) 効果検証テスト・意識調査・講座アンケートの概要

- (目的) 受講生が、偽・誤情報についてどれほど理解したかを測定することを目的とした。
- (検証方法の方向性①) 国内外の効果測定方法には様々存在するが、大きく、1) 事後に講座に対する所感を尋ねる、2) 事後に正誤問題を提示して解いてもらう(クイズ・テスト形式)、3) 事前事後に実際にファクトチェックをしてもらう、の3つに分類できる。1) は参加者の負担が少ないというメリットがあるが、定性的に感想をまとめるにとどまってしまう。3) はファクトチェック能力の向上を確認することが出来るが、参加者と出題者の負担が著しく大きく、本リテラシー教育を普及させるうえで足かせとなる。
- (検証方法の方向性②) 以上を踏まえ、2)をベースに、講座の効果が定量的に把握できるような、効果検証テストを作成した。具体的には、講座前と講座後に同じテストを受けてもらい、講座によって点数がどう変化したかを確認した。
- (検証方法の概要) 講座事前には10問の「効果検証テスト」を実施した。講座事後には、全く同じ「効果検証テスト」の他、5つの「意識調査」と、7つの「講座アンケート」も実施した。

効果検証テスト

1. 事前と事後に全く同じものを実施する。
2. 全10問で、10点満点。
3. 各設問が10個の学習目標に対応した内容となっている。

意識調査

1. 講座を受けて受講生の意識がどのようになったか、事後に調査を行う。
2. 全5項目の調査。

講座アンケート

1. 講座に対する評価を尋ね、今後の講座の改善に活かせる知見を得る。
2. 全7項目の調査。

②効果検証手法の詳細

(1) 効果検証テストの内容①（正解は赤字）

問い番号	対応する学習目標	問い
①	二セ・誤情報の特徴を理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 意図をもって作られたウソのみが、二セ・誤情報と呼ばれる 真実・事実より、二セ・誤情報の方が拡散しやすい - 面白くない情報、興味をひかない情報を二セ・誤情報と呼ぶ 善意から拡散される二セ・誤情報も存在する - この中に正しいものはない
②	誤解を招くような情報の種類を理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 一部でも事実を含んでいる情報なら、内容に誤りがあっても二セ・誤情報とは呼ばない - 企業が発信する情報は、信頼性が高いので信用できる - 誰が作ったグラフでも、同じデータであれば同じ印象のものとなる 根拠となるデータは正しいが、それを意図的に曲解して作られた二セ・誤情報が存在する - この中に正しいものはない
③	自分が騙されることもあることと、騙される理由を理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 望ましい・信じたいと思う情報には、より騙されやすい 冷静で注意深い人でも、二セ・誤情報に騙されることがある - 同じ事実を目撃した人たちは、みな同じ感想を述べる 二セ・誤情報には意外性の高いものや、その人の正義感に訴えるものが多く、拡散されやすい - この中に正しいものはない
④	自分を欺く目的で二セ情報が発信される理由（動機）を理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 個人や企業の利益のため、二セ・誤情報が流されることがある - 正しい情報なら、そこに悪意が込められていることはない - クチコミは個人による情報発信なので信頼できる 二セ・誤情報では、損をする人や得をする人がいる - この中に正しいものはない
⑤	誤った情報を信じたり共有したりすることが、社会や自分にとってどのような影響を及ぼすかを理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 二セ・誤情報によって、治安の悪化や暴動が引き起こされることがある 悪意がなくても、誤情報の拡散で訴えられることがある 人命にかかわる二セ・誤情報が存在する 二セ・誤情報が経済に影響を与えることがある - この中に正しいものはない

②効果検証手法の詳細

(2) 効果検証テストの内容② (正解は赤字)

問い番号	対応する学習目標	問い
⑥	アルゴリズムが、インターネット上で見るものにどのような影響を与えるか理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - SNSへの投稿内容を見れば、世間の動きや意見を客観視できる - ネットのアルゴリズムは、ニセ・誤情報と関連している - ネットのニュースは、人によって異なる記事が表示される - 多くのSNSでは、自分好みの投稿が優先的に表示されるようになっている - この中に正しいものはない
⑦	信頼できる情報源にはどのようなものがあるか知る。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 拡散した情報は、多くの人に検証されているので安心できる - 感染症に関する厚生労働省のウェブ情報は、家族や友人からの情報より信頼性が高い 「急いで知らせたい」と感じさせる情報には特に注意が必要だ - メッセージアプリで知人が「専門家から聞いた情報」として送信してきた情報は信頼性が高い - この中に正しいものはない
⑧	情報を確認する方法を知る。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 画像が添付されている情報は、より信頼性が高い - 情報を信用する前に、それを否定する他の情報がないか確認するべきだ - 人命にかかわる情報なら、速やかに拡散させるべきだ - 混乱を避けるため、情報源はなるべく1つに限定する - この中に正しいものはない
⑨	情報との適切な接し方を知る。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 不確かな情報は、世間に拡散させて追加情報を募ると効率的だ - 情報は鵜呑みにせず、「間違いかも」と考えることが重要だ - 単なる拡散・リツイートにも、情報発信の責任が伴う - 専門家であっても、過去の発言に問題がなかったか確認すべきだ - この中に正しいものはない
⑩	事実と意見の区別の重要性と、世の中には多様な意見があることを理解する。	次のうち、正しいものを全てお選びください。 - 互いの意見が異なる場合は、どちらかの意見が誤っている - 異なる意見はできるだけ一本化して、社会を効率化するべきだ - どのような情報・ニュースでも、意見と事実は分けて考えるべきだ - 間違いだと思う意見に対しては、強く批判して取り消させるべきだ - この中に正しいものはない

②効果検証手法の詳細

(3) 意識調査・講座アンケートの内容

表 意識調査

番号	内容
①	過去に自分が誤った情報を信じていたかもしれないと感じた ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
②	過去に自分が誤った情報を発信していたかもしれないと感じた ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
③	今後は情報に対して「これは二セ・誤情報なのでは」と注意できそうだと感じた ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
④	二セ・誤情報を判別する能力を伸ばしたいと感じた ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない
⑤	本日の講習で得た知識を、誰かに伝えたいと感じた ・ 当てはまる ・ やや当てはまる ・ あまり当てはまらない ・ 当てはまらない

表 講座アンケート

番号	内容
①	講習全体に参加していかがでしたか？ ・ 良かった ・ やや良かった ・ あまり良くなかった ・ 良くなかった
②	講習時間はどう感じましたか？ ・ 長い ・ ちょうどよい ・ 短い
③	講習の資料についてどう感じましたか？ ・ 良かった ・ やや良かった ・ あまり良くなかった ・ 良くなかった
④	今回のような講習は、どの時間帯だと最も受けやすいですか ・ 平日日中 ・ 平日夜 ・ 休日日中 ・ 休日夜
⑤	今回のような講習がほかにもあるとしたら、どのような形態だと最も受けやすいですか ・ 現地（オフライン）での講習 ・ オンラインでの講習 ・ 録画された動画での講習（YouTubeなど） ・ 資料のみで良い
⑥	講習の資料について意見・感想・要望を自由にお書きください。特にない場合は「特にない」とお書きください。
⑦	講師について意見・感想・要望を自由にお書きください。特にない場合は「特にない」とお書きください。

第 6 章

令和 3 年度事業で実施した偽・誤情報に関する啓発講座実証の概要

第6章 令和3年度事業で実施した偽・誤情報に関する啓発講座実証の概要

6.1 実証方法の概要

- 啓発講座実証は、学生グループと成人グループの2つのグループに対して実施した。学生グループは、19歳～22歳の短大生・大学生であり、成人グループは20代～60代の非学生を指す。また、性年代別に大きな偏りが出ないように、「表 実証割付」に従った割付を行った。
- （募集方法）対象者はインターネットリサーチ会社であるGMOリサーチを使って集めた。
- （実施形態・日時）オンラインで、Zoomを使って実施する。受講生には原則カメラをONにしてもらった。学生向けの講座を2月24日17:00-18:40に、成人向けの講座を2月25日17:00-18:40に実施した。
- （講師）本分野での講演経験が豊富で、本調査結果報告の内容について議論した有識者検討会の構成員でもある小木曾健（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 客員研究員）氏が担当した。
- （プログラム）当日の構成は「表 当日プログラム」とおり。

表 実証割付（学生）

年齢	男性	女性	合計
19歳	4	3	7
20歳	3	3	6
21歳	3	3	6
22歳	3	3	6
合計	13	12	25

表 実証割付（成人）*

年齢	男性	女性	合計
20代	2	2	4
30代	3(1)	2	5
40代	2	3	5
50代	2(1)	3	5
60代	3	2	5
合計	12	12	24

* ()内は当日欠席者数

表 当日プログラム

セッション	時間	概要
挨拶・注意事項	5分	イントロダクション
講習事前テスト	10分	Googleフォームを使って実施
講座：インターネットとの向き合い方：ニセ・誤情報に騙されないために	50分～1時間	1. 「ニセ・誤情報」ってなに？ 2. 私たちはなぜ騙されるのか？ 3. 騙されたらどうなる？ 4. 騙されないためには？ 5. 最後に大切なことを
質疑応答	5分	質問を受け付ける
講習事後テスト	15分	Googleフォームを使って実施

6. 2 実証の結果

①効果検証テストの結果

(1) 得点分布の変化

- ❑ (全体) 講座前では6点～10点の人が多い分布となっていた。しかし、講座後には明らかに9点と10点の人が多く分布となっており、合計70%以上を占めた。
- ❑ (学生) 講座前では6～10点が多く、7点が最多となっていたが、講座後には10点が最多で、次点が9点となった。
- ❑ (成人) 講座前では6～9点が多く、9点が最多となっていたが、講座後には10点が最多で、次点が9点となった。
- ❑ 全てのグループで得点分布は右寄りになっており、講座によってテストの結果が良くなっていることが分かる。

該当者数の割合 (%)

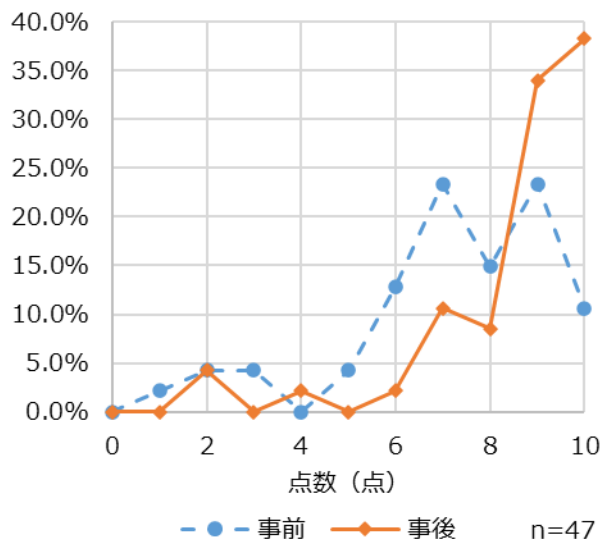


図 得点分布の変化 (全体)

該当者数の割合 (%)

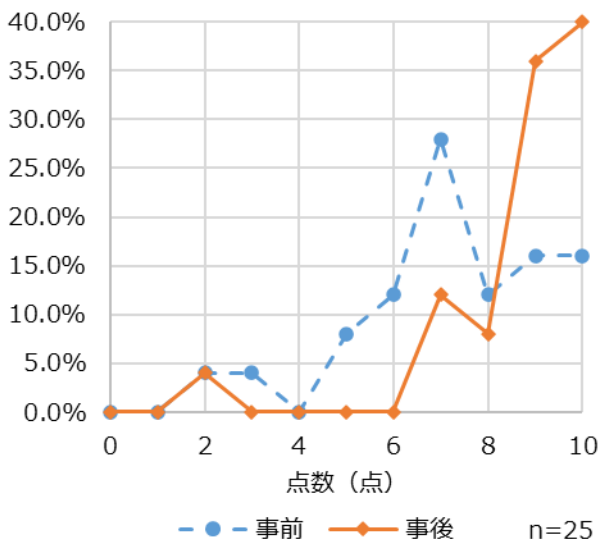


図 得点分布の変化 (学生)

該当者数の割合 (%)

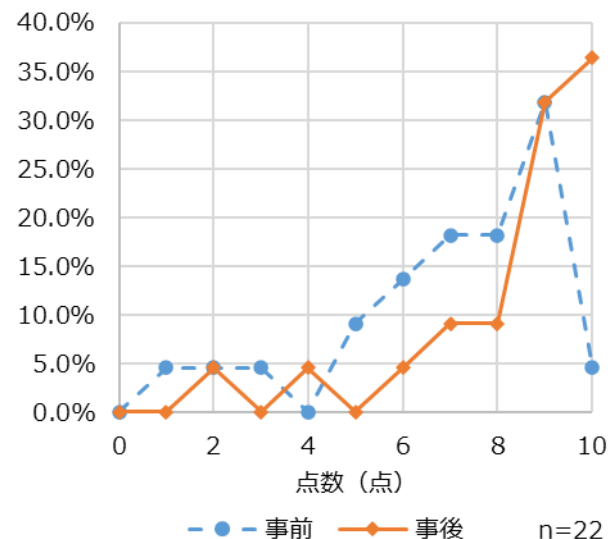


図 得点分布の変化 (成人)

6. 2 実証の結果

①効果検証テストの結果

(2) 平均点の変化

- （全体・グループ）講座によって、全体では平均点が1.41点増加した。学生では1.52点、成人では1.27点で、いずれのグループでも講座の効果が見られた。また、平均の差の検定の結果、p値は0.00（全体）、0.01（学生）、0.07（成人）となり、成人以外は有意水準1%で、成人は有意水準10%で、いずれも有意な差が見られた。
- （性別別・年齢別・事前成績別）いずれの場合も講座で平均点が増加していた。性別では大きな違いはない。年齢では、20代～40代の事前成績が低く、特に30代は低かったが、効果はどの年齢にも見られた（10代で効果がやや小さい）。事前成績別には、講座前点数が7点以下のグループでは、講座による点数増加が2.34点あり、顕著な変化が見られた。リテラシーの低い人に高い効果があるといえる。

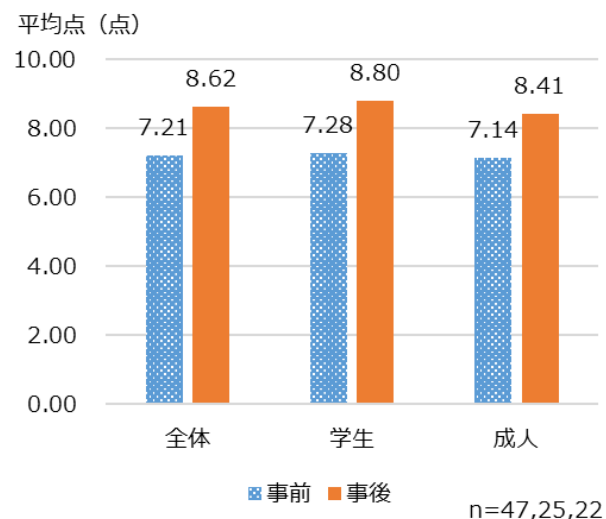


図 平均点の変化（全体・グループ別）

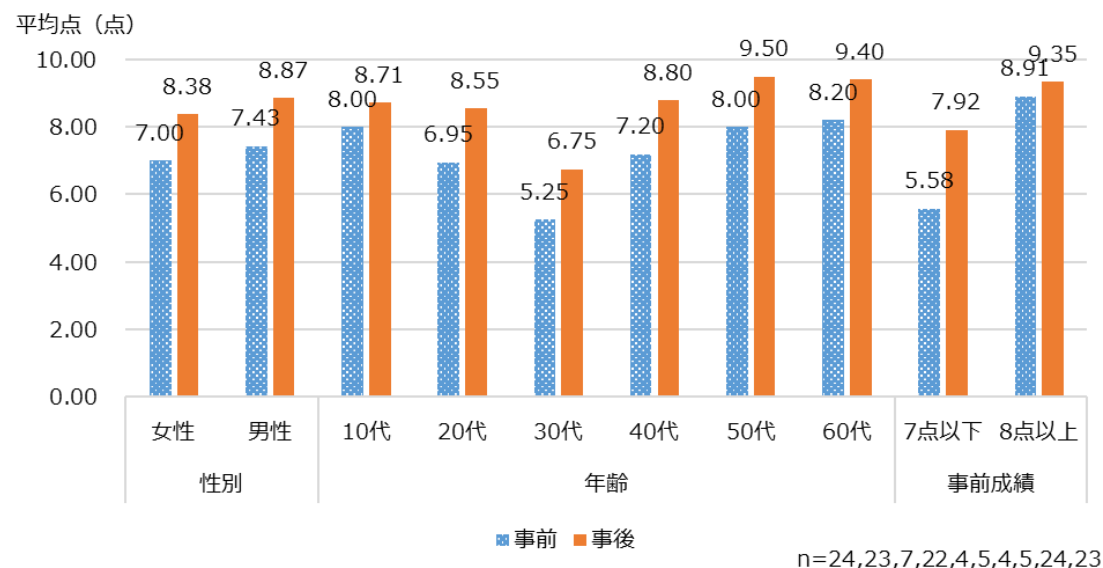


図 平均点の変化（性別別・年齢別・事前成績別）

①効果検証テストの結果

(3) 各設問の正答率の変化

- (全体) 「アルゴリズム」と「信頼できる情報源」に関する問いが、事前の正答率が低かった。しかし、受講後は特に「アルゴリズム」について、正答率が飛躍的に向上した。他に、「二セ・誤情報の特徴」「誤解を招くような情報の種類」「情報を確認する方法」についての伸びが大きかった。
- (学生) 「アルゴリズム」「誤解を招く情報の種類」「情報を確認する方法」について、事前の正答率が低かった。ただしいずれも受講後は大きく正答率が向上している。他には「事実と意見の区別の重要性と、多様な意見」についての伸びも大きかった。
- (成人) 極端に「アルゴリズム」と「信頼できる情報源」について、事前の正答率が低かった。「アルゴリズム」については受講後に正答率がかなり高くなっている。他に、「二セ・誤情報の特徴」「情報を確認する方法」について大きく正答率が向上していた。
- 総じて、受講後は突出して低い項目がなくなる傾向。ただし「信頼できる情報源」は、受講前に低く、受講後も正答率向上が限定的であった。

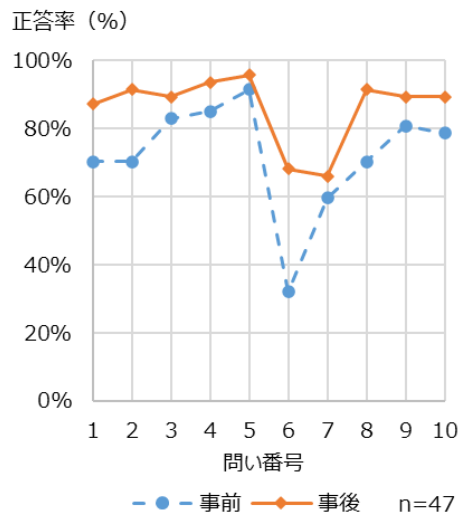


図 各設問の正答率の変化 (全体)

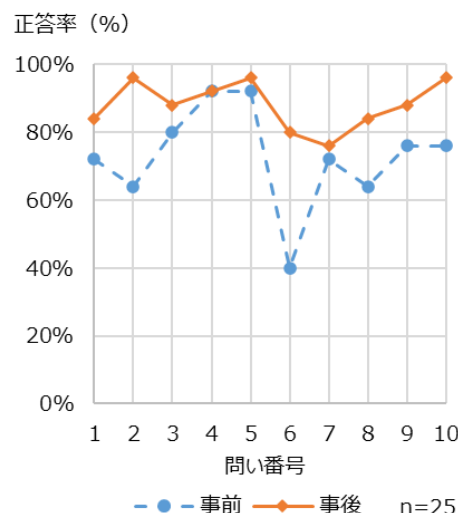


図 各設問の正答率の変化 (学生)

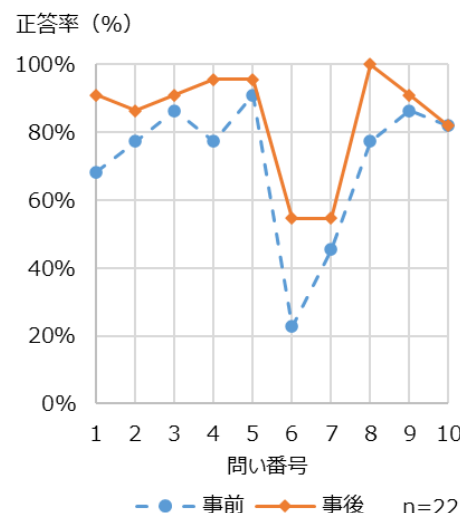


図 各設問の正答率の変化 (成人)

各問に対応する学習目標

1. 二セ・誤情報の特徴を理解する。
2. 誤解を招くような情報の種類を理解する。
3. 自分が騙されることもあることと、騙される理由を理解する。
4. 自分を欺く目的で二セ情報が発信される理由 (動機) を理解する。
5. 誤った情報を信じたり共有したりすることが、社会や自分にとってどのような影響を及ぼすかを理解する。
6. アルゴリズムが、インターネット上で見るものにどのような影響を与えるか理解する。
7. 信頼できる情報源にはどのようなものがあるか知る。
8. 情報を確認する方法を知る。
9. 情報との適切な接し方を知る。
10. 事実と意見の区別の重要性と、世の中には多様な意見があることを理解する。

②意識調査の結果

(1) 意識調査結果

- (全体)「過去に自分が誤った情報を発信していたかもしれないと感じた」を除いて、全て「やや当てはまる」以上の人が90%を超えており、講座によって大きく意識が変化したことが分かる。発信に関して相対的に少ないのは、そもそもソーシャルメディアで発信していない人も少なくないことが影響していると考えられる。「今後注意できそうだと感じた」「判別能力を伸ばしたいと感じた」は特に多かった。
- (グループ別) 学生と成人に大きな違いはない。強いて挙げると、相対的に、学生は過去のこと（誤った情報を信じていたかもしれない・発信していたかもしれない）の項目で「当てはまる」がやや少なく、今後のこと（注意できそうだ・能力を伸ばしたい）は「当てはまる」が多かった。

表 意識調査結果（全体・グループ別）

		やや		あまり	
		当てはまる	当てはまる	当てはまらない	当てはまらない
過去に自分が誤った情報を信じていたかもしれないと感じた	全体	47%	43%	9%	2%
	学生	44%	40%	12%	4%
	成人	50%	45%	5%	0%
過去に自分が誤った情報を発信していたかもしれないと感じた	全体	19%	43%	32%	6%
	学生	16%	40%	32%	12%
	成人	23%	45%	32%	0%
今後は情報に対して「これは二セ・誤情報なのは」と注意できそうだと感じた	全体	68%	30%	2%	0%
	学生	76%	24%	0%	0%
	成人	59%	36%	5%	0%
二セ・誤情報を判別する能力を伸ばしたいと感じた	全体	83%	17%	0%	0%
	学生	92%	8%	0%	0%
	成人	73%	27%	0%	0%
本日の講習で得た知識を、誰かに伝えたいと感じた	全体	53%	43%	4%	0%
	学生	52%	40%	8%	0%
	成人	55%	45%	0%	0%

③講座内容に関する調査の結果

(1) 講座全体・講座資料に関する調査結果

- (講座全体)「やや良かった」以上の人が100%であり、全てのグループで80%以上の人が「良かった」であった。学生・成人でもほとんど傾向は変わらず、満足度は非常に高かったといえる。
- (講座資料)「やや良かった」以上の人が100%であり、全てのグループで82%以上の人が「良かった」であった。学生・成人でもほとんど傾向は変わらず、満足度は非常に高かったといえる。尚、講座資料に関する自由記述の意見・感想・要望は次ページに記載している。

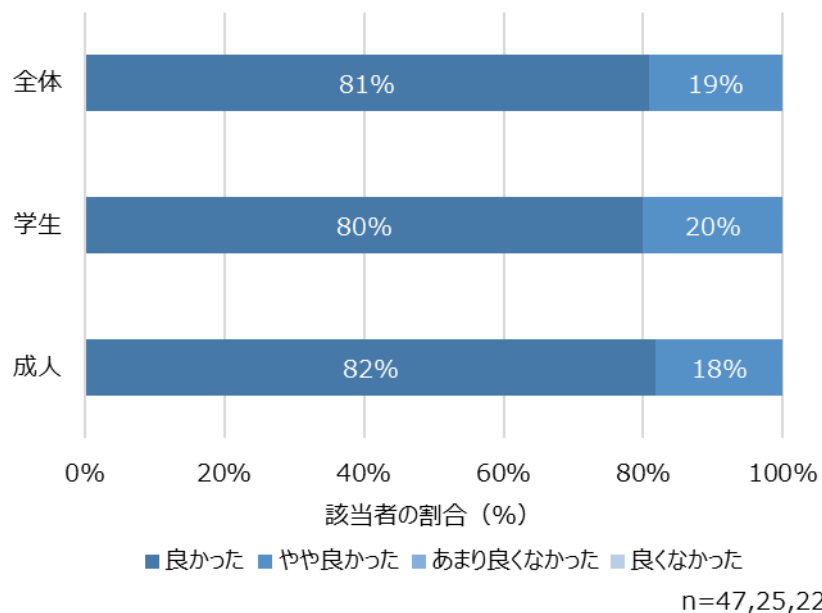


図 講座全体に対する評価

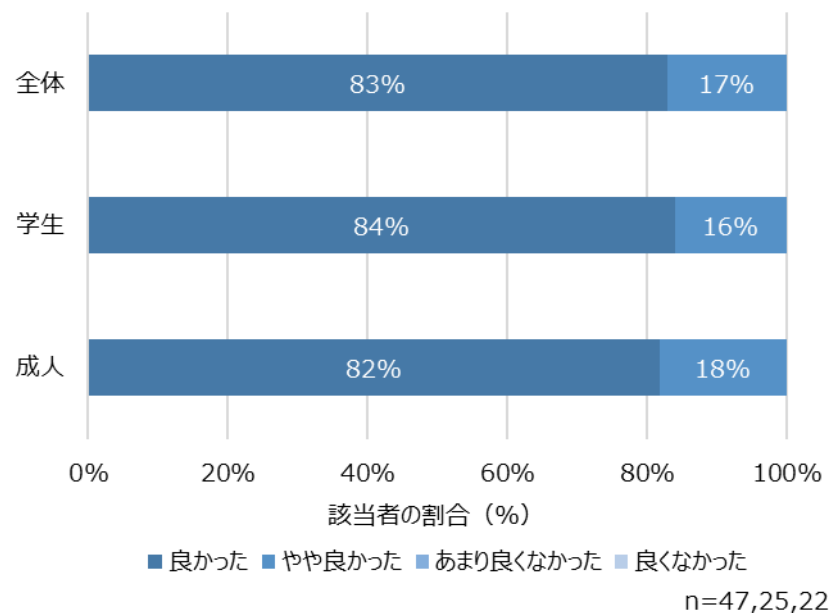


図 講座資料に対する評価

③講座内容に関する調査の結果

(2) 講座資料に関する意見・感想・要望（自由記述）

学生（原文ママ）

- ・ 75%の人が～みたいな話の出典をその話の時に添えてくれると良いなと思いました。ネットリテラシーの講義を聞いていたので、その情報も本当なのかな…？と思ってしまいました。笑
- ・ イラストやグラフなどが用いられていてわかりやすかったです。
- ・ イラストを用いながら簡潔にまとまっておりました。
- ・ インターネット関連で、偽サイト・詐欺サイトなどの情報も欲しかった。
- ・ スライド全体の情報量がちょうどよく、下線やフォントなどの視覚効果でより重要な部分が強調されていて大変見やすかったです。
- ・ とても見やすく、頭に入りやすかったです。自分自身の情報に対する日頃の姿勢、周囲から得た情報、芸能人のニュースやYoutubeで流される情報などの日常的なものを例に挙げていたのもあり、自分事だと感じることができる講習だったと思います。
- ・ どれだけ疑っても疑いきれないものはデカルトの言うようにそれを疑っている自分自身しかないのかもしれないと思った。自分は現在、不特定多数とつながるという目的でSNSを使うことにはあまりにも恐怖心を抱いてしまつたため、利用には至っていないが、風馬牛だと思っていけないはずだ。もしこれから利用することがあれば、情報発信には気を付けようと思った。また、情報を目にする機会はたくさんあるので、だまされているかもしれないと注意深くする。
- ・ プロパガンダなどの少し難しい単語は口頭による説明が欲しかった
- ・ 画像の使用が多く分かりやすかったです。
- ・ 具体例も添えられ、とてもわかりやすい資料でした
- ・ 見やすく分かりやすくてとても勉強になりました。
- ・ 講義時間がちょうどよく、資料と説明もわかりやすかった。画像検索をしてみようと思った。
- ・ 講習で使用されていた資料は、画像や例が多く分かりやすかったです。少し字が小さいように感じられたスライドが何枚もあったので、少し大きめのフォントでもよいのではと思いました。
- ・ 私の大学の講義もこれくらいわかりやすいレイアウトの資料と内容だったらいいのにと感じるくらいわかりやすい授業でした。
- ・ 自分は誤情報などあまり意識したことがなかったので、今日はとてもいい学びができて、今度ネットを使う時に本当に役に立ちました！
- ・ "実際の事例が示されていることによって、他人ごとではないと感じることができた。簡潔にわかりやすくとめられていて、字の大きさやフォントも見やすかった。"
- ・ 写真が多く、理解がしやすかった
- ・ 伝えたい情報が簡潔にまとめられていて非常に分かりやすかったです。
- ・ 日ごろからインターネットと関わっている私にとって、今回の講義は非常にためになるものでした。真実・嘘が入り混じる現代において正しい情報を得ることの重要性・やり方が聞けて満足しました。
- ・ 分かりやすい資料でした。とても見やすかったです。
- ・ 要点がまとめられていてわかりやすかった

成人（原文ママ）

- ・ イラストが多かったのでとても分かりやすかったです。
- ・ イラストや文字量が洗練されていてわかりやすくまとまっていた良かった
- ・ イラスト等も多くわかりやすかった
- ・ それぞれの記述・表現が適切であった。
- ・ とても分かりやすくて良かったです
- ・ ビデオなどの動画があると良いかなと思いました。
- ・ もう少し変化をつけてほしかった。見やすかったが担当なきがした
- ・ わかりやすかった
- ・ 画像がふんだんに使われていて分かりやすかったです。
- ・ 偽情報かの判断するために何を心がければいいかが学べました。
- ・ 具体例があり、とても分かりやすかった。世の中情報が氾濫しているので、正しく対応するのは、意外にむづかしいと感じました。
- ・ 見やすくわかりやすい資料だった。枚数もちょうど良かった
- ・ 見易く簡潔で、本当にわかりやすい資料だと思いました。
- ・ 最近は情報リテラシーを意識する機会がなかったので、今回受講できて知識を得られて良かった。
- ・ 情報を報道する報道の自由度がすごく日本は低下しているのが気になります。
- ・ 内容についてはよく分かったが、本当の情報を判断するには限界があると思ってしまった。
- ・ 分かりやすく、聞き慣れない言葉などはしっかり開設されていて頭に入ってきやすかったです。
- ・ 分かりやすく整理された良い資料でした。シンプルな絵図、大きくはっきりした文字で良かったです。
- ・ 文字が詰め込みすぎず特に20代の人数が誇張されたグラフを見るとグラフや表の精査が必要だと思ったくらいわかりやすい資料で良かった。

6. 2 実証の結果

③講座内容に関する調査の結果

(3) 講座開催形式や時間に関する調査結果

- (講座時間) 「ちょうどよい」が95%以上存在し、どのグループにも適切な時間だったといえる。
- (講座開催時間帯) 「平日日中」「平日夜」の希望が多く、休日は相対的に少なかった。特に休日夜の希望はほとんどなかった。ただし、サンプルが平日夜開催の講座受講を承諾している人であることに留意する必要がある。
- (講座開催形態) 全体でもどのグループでも「オンラインでの講習」が64%と最多で、オンラインでライブで実施する講座のニーズが最も高いことが分かった。次点で「録画された動画での講習」も高く、オンラインでの実施ニーズが高いといえる。

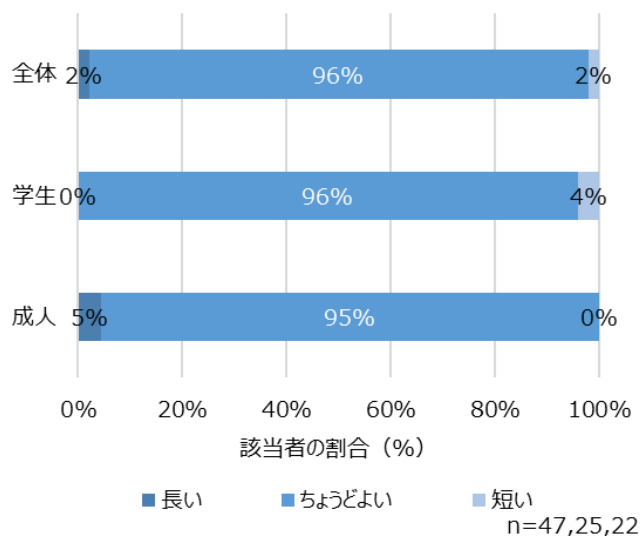


図 講座時間に対する評価

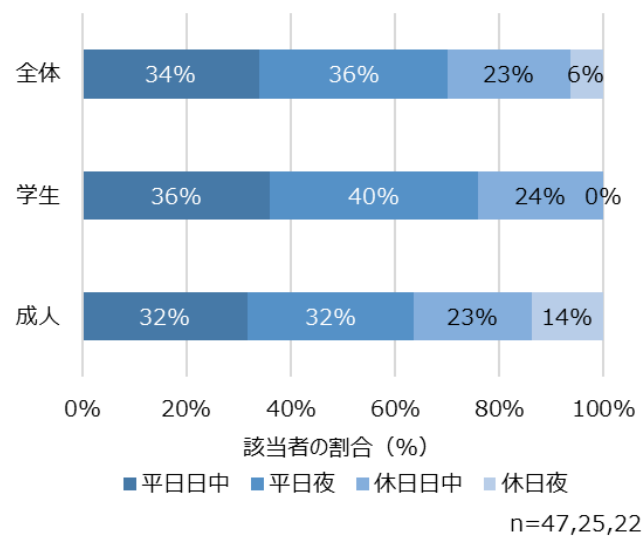


図 希望する講座開催時間帯

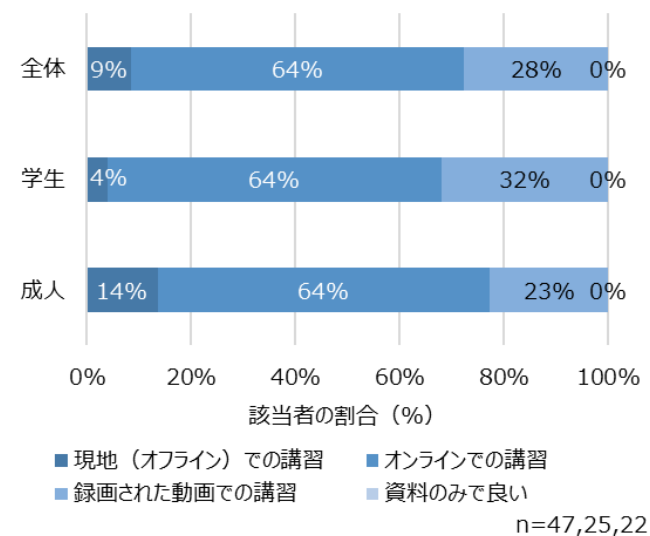


図 希望する講座開催形態

③講座内容に関する調査の結果

(4) 講師に関する意見・感想・要望（自由記述）

学生（原文ママ）

- ・ ただ原稿を読んでいるのだと、途中で飽きてしまったり、眠くなったりしてしまうことがあるが、緩急のついた話し方、目線など、とても見やすく聞きやすい講演だと感じた。オンラインでも十分満足できる内容でした！ありがとうございました。
- ・ とても勉強になる講義でした。今後の生活に生かしたいと思います。
- ・ 語調に強弱があって、聞き取りやすかった。また、講師自身の経験なども織り交ぜられた話で、スライドを単調に読み上げるものでないため、注意力を失うことなく聞くことができた。
- ・ "講師の先生は、とても身近な例を提示してくださったので、非常に分かりやすかったです。少しお話しする速度が速い部分がありましたが、資料と照らし合わせたので理解することができました。"
- ・ 自称専門家を名乗る人に対してはどのように見分ければよいのでしょうか。
- ・ 自身の体験や過去の事例をもとに分かりやすく解説してくださり、とてもよかったです。
- ・ 質疑応答の際の自分が発信してしまったニセ情報を残すことで責任を取るという発言をされていたところが印象的だった。自分は間違いはすぐ消してしまおうと考える人間なので、これから同じ間違いを犯さないために努力する姿勢は見習いたいと思った。
- ・ 素晴らしい講義をありがとうございました。
- ・ 非常に分かりやすく、タメになりました！
- ・ 分かりやすい語り口で聞きやすかったです。専門的でない人にも配慮した説明で良いと感じました。
- ・ 分かりやすかった。
- ・ 分かりやすく、講師の方の自分の体験なども交えながら講演されていて、改めて自分自身の生活における情報への向き合い方を考えるきっかけになりました。本日はありがとうございました。
- ・ 聞きやすい声でした
- ・ 話し方も適切で、人当たりの良い方だという印象を受けました。
- ・ 話すスピードがちょうどよかった
- ・ 話すスピードや量がちょうどよく、講義内容もわかりやすかった。
- ・ 話す速度がちょうどよかったため、聞きやすかった。

成人（原文ママ）

- ・ とても貴重な講義をありがとうございました。また機会があれば是非よろしくお願いします。
- ・ とても分かりやすく面白かったです。今までに、根拠のない情報は、たとえ信頼できる友達からでも、拡散しなかったのは、やはり正しかったのだと思っています。
- ・ とても聞き取りやすい声でした
- ・ わかりやすかった
- ・ わかりやすかったがニセ情報なのか正しい情報なのかを見極めるのは難しいと思った
- ・ "わかりやすくて良かったです。ありがとうございました。"
- ・ 噂話などの日常をテーマにした事例もほしい。
- ・ 簡潔に講習されていて分かりやすかった。実際にオフラインで聞いてみたいと思いました。
- ・ 気さくな方で話のスピードも丁度よく、わかりやすかった
- ・ 語りかけるような声、抑揚、テンポなど、とても良かったです。口調が少し速いのではと気にされてましたが、これくらいが気をそらさず聞けてちょうど良いです。
- ・ 今まで意識していなかった、情報について大切なことを気付かされた
- ・ 最初、講義の案内のタイトルが騙されてないかという事だったので本当に開催されるか不安だったが気軽に視聴することが出来て非常に楽しめ良かった。
- ・ 声のトーンや話すスピードがとても分かりやすく、頭にスッと入ってきました。貴重なお時間ありがとうございました。
- ・ 説明の仕方が簡潔であり、聞きやすかったと思いました。
- ・ 丁寧に説明してくださってとてもわかりやすかったです。
- ・ 分かりやすい言葉や事例で理解しやすかったと思います。
- ・ 聞きやすい声質だったので、情報が頭に入ってきました。もう、何回かやられると、こなれてくるのではという感じはしました。
- ・ 又、機会があれば(*^^)/お願いします。
- ・ 話し方がゆっくりで聞きやすかった。
- ・ 話し方が上手だと思った。
- ・ 話すテンポ、トーン、どれも聞き取り易く、わかりやすかったです。今日教えていただいた内容を、ぜひ社内の部門会議でメンバーに伝えたいくなりました。無理だと思いますが、資料を共有いただけると大変嬉しいです。
- ・ 騙されている人にどのようにして事実を伝えたら良いかなと感じました。

6. 2 実証の結果

④考察・今後に向けての改善点

(1) 考察

- ✓ グループ、性別、年齢に関係なく、受講生の偽・誤情報に関する理解を深める効果があった（効果検証テストの点数が上がった）。特に元の点数が低い人に大きな効果を持っており、リテラシーの底上げに寄与することが確認された。意識調査結果でも大きな意識変化が見られた。
- ✓ 講座資料と講師、開催形態についての評価も高かった。講座資料については、図やイラストが多くわかりやすいことや、簡潔にまとめられていてわかりやすいことが評価された。講師については、受講生に語り掛けたことや自身の言葉で体験を交えたり説明した点が評価された。
- ✓ 録画された動画で実施することへのニーズも高かった。録画された動画の利点は、一度録画して分かりやすく公開すれば、関心を持った人が容易に講座を実施できる点である。また、講師の質によるばらつきもなくなる。本実証では講師の評価も高かったため、このような評価の高い講師を起用して講座動画を制作することが、本リテラシー講座を面で広めることに貢献すると考えられる。
- ✓ 大きな効果が見られたことから、講座はメディア情報リテラシー啓発教育講座としてシリーズ化し、コンテンツを拡充するとともに日本全国で実施していくことが、人々のリテラシー向上に寄与すると考えられる。ソーシャルメディアを取り巻く問題には偽・誤情報の他に、誹謗中傷や情報の偏り（エコーチェンバー・フィルターバブルなど）が存在し、このような重要な問題に関する講座も求められる。その際も、本講座のような資料と開催形態で進めることが効果的と考えられる。

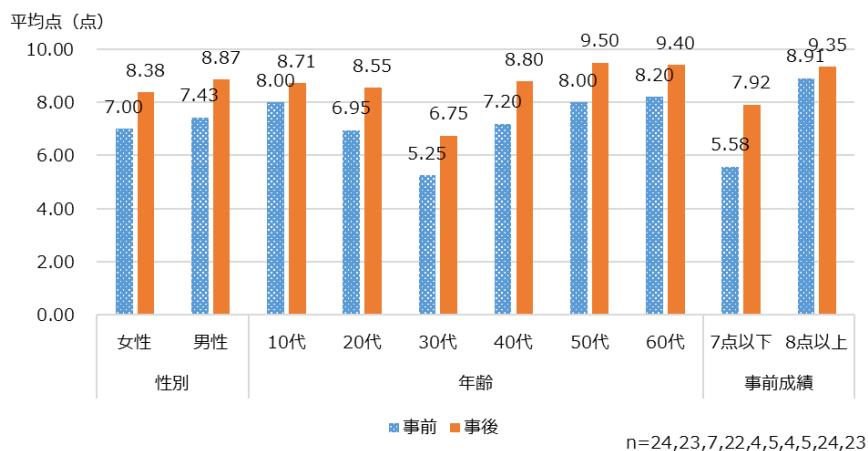


図 平均点の変化（性別別・年齢別・事前成績別）

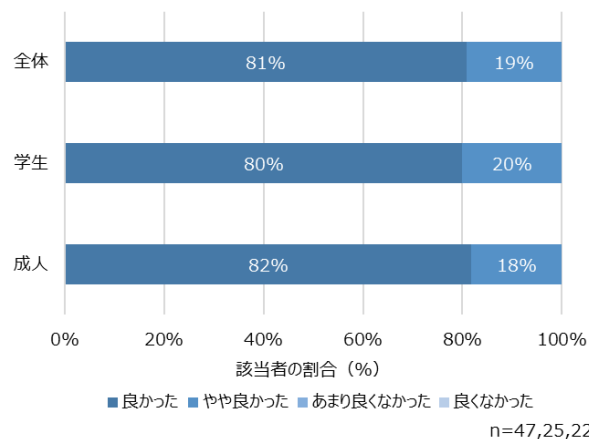


図 講座全体に対する評価

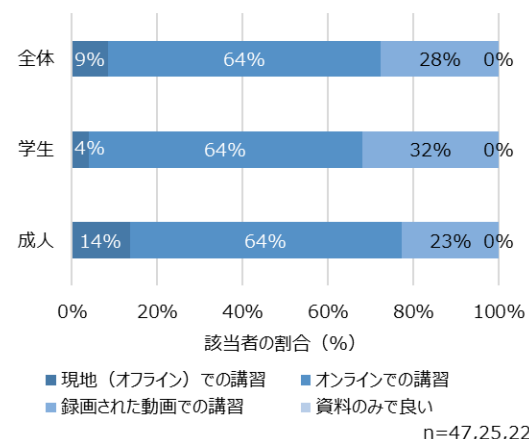


図 希望する講座開催形態

④考察・今後に向けての改善点

(2) 今後に向けての改善点

- ✓ 講座前の効果検証テストの平均点が7.21点であり、10点の人も存在していた。特に正答率の高かった問いを中心に、難易度を上げたほうがより効果が確認できると考えられる。ただし、本調査対象はインターネットリサーチ会社に登録している人であり、ある程度インターネットに慣れている人であること、あまり難易度が高くなりすぎると講座前にやる気をそいでしまうことには留意する必要がある。
- ✓ 学習目標7「信頼できる情報源にはどのようなものがあるか知る。」は、講座前の正答率が低かったが、講座受講後も正答率がほとんど変わらなかった。「感染症に関する厚生労働省のウェブ情報は、家族や友人からの情報より信頼性が高い」を選択できていない人が多かった。講座内では、感染症に関して厚生労働省の情報の信頼性が高いことを資料に反映していなかった。スライド42やスライド43で、官公庁のウェブサイトの確認について追記することが有益と考えられる。
- ✓ 講座開催時間帯としては平日（日中・夜）の希望が多かった。今回は平日・夜であったため、受講生の受けやすいタイミングだったといえるが、今後は日中の開催も考えられる。
- ✓ 資料への不満はなかったが、出典表記をそのページにしてほしいという意見が1件あった。視認性とのバランスを考えて改善を検討する。

該当者数の割合 (%)

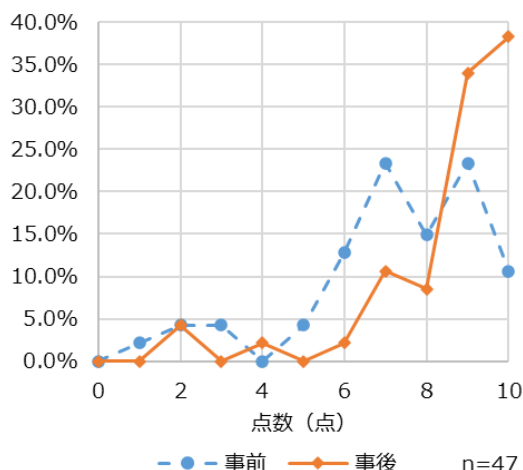


図 得点分布の変化 (全体)

正答率 (%)

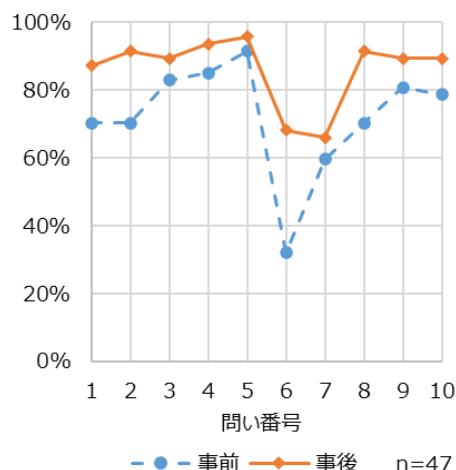


図 各問の正答率の変化 (全体)

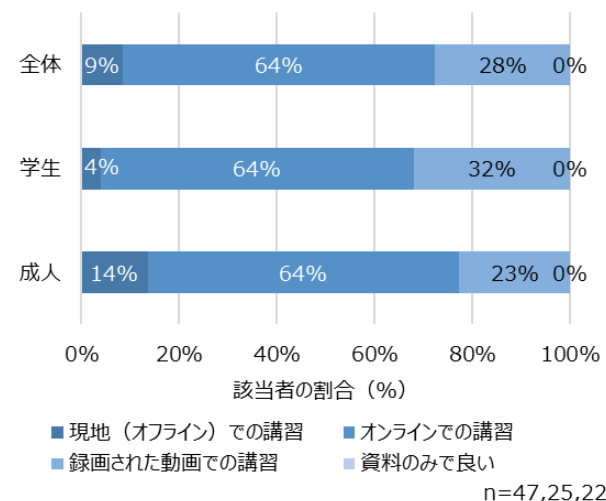


図 希望する講座開催形態

④考察・今後に向けての改善点

(3) 講師の所感

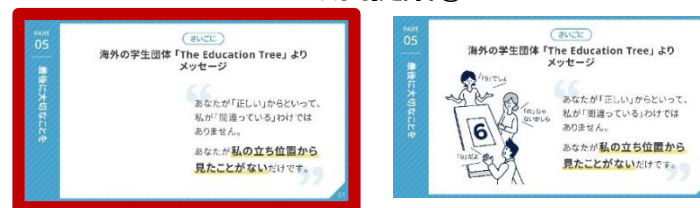
- ❑（全体）属性が大きく異なる2つのグループが対象だったが、両者の反応に大きな違いは見られなかった（同じ場面でうなずき、同じ場面で驚き、納得して頂いた）。
- ❑（実施時間）講演時間は50～55分程度となった。講師用ガイドラインに沿って一定のテンポで進めればもっと早く45分程度で終わらせることも可能だが、全体的に情報量が多く、PART毎にちょっとした振り返りを挟む、複雑な場面で言い換えを多用するなど、理解を促進する作業の必要性を感じ、結果的に実施時間が伸びたと考える。
- ❑（資料の改善）以下2点について、あった方がより良いものになると考える。

改善提案①



- ・ スライド11とスライド12の間に、スライド9を挿入（再掲）することで、『『ニセ・誤情報』と『悪意ある情報』は属性がやや異なるもの』という理解が促進すると思われる。
- ・ 講師説明（スライド9）：『ニセ情報は意図的にわざと作られた嘘。誤情報は勘違いや誤解によって生まれた嘘。そしてもう一つ、ニセ・誤情報では無いけれど…【クリック】』

改善提案②



- ・ スライド61では、最初にはイラストを見せずに「メッセージ」のみを説明、そのうえでイラストを表示させることで、より理解を促進できるとと思われる。
- ・ 講師説明（前）：『これは「The Education Tree」という海外の学生団体が発信したメッセージです。あなたが「正しい」からといって、私が「間違っている」訳ではありません。あなたが私の立ち位置から見たことがないだけです。実はこのメッセージには…【クリック】』
- ・ 講師説明（後）：『こんなイラストが添えられていました。真ん中に一枚の紙。奥の人からは9に見える、手前の人には6にしか見えない。同じものでも立場が異なれば見え方も大きく変わるということを説明しているんですね。ちなみに右から見て人には、ひらがなの「の」に見えます。これは元のイラストにはなかったのですが、日本向けに追加してみました』

第7章

成熟したICT利活用が行われる社会を実現するためのメディア情報リテラシー 向上施策のあるべき方向性

第7章 成熟したICT利活用が行われる社会を実現するためのメディア情報リテラシー向上施策のあるべき方向性

- 本章では「偽・誤情報」対策に限らない、成熟したICT利活用が行われる社会を実現するためのメディア情報リテラシー向上施策について、「中長期的なあるべき方向性」についての記載を行った。
- 以降で5つの方向性を示した。

項番	取組
①	成熟したICT利活用が行われる社会の実現に向けた取組への展開
②	マルチステイクホルダーの参加による取組
③	幅広い世代等を対象としたメディア情報リテラシー向上施策の充実
④	対象者別に接しやすい実施環境・方法の提供
⑤	SNS等の運営事業者からの講座企画者にむけたデータ提供

①成熟したICT利活用が行われる社会の実現に向けた取組への展開

- 偽・誤情報対策等の「ICT利活用の負の側面」に着目したメディア情報リテラシー教育の必要性は論じるまでもない。近年欧米では、ICTの利活用を前提としてメリットとデメリットを評価しつつ、ICTを最大限活用しようとする「デジタル・シティズンシップ」の考え方に基づく取組が進められている。
- デジタル・シティズンシップとは、ユネスコでは次のように定義している。
 - 情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用、創造する能力であり、他の利用者ととともに積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツに取り組む方法であり、そして自分の権利を意識しつつ、オンラインおよびICT環境に安全かつ責任を持って航行する能力である。※
- デジタル・シティズンシップは欧米において2010年頃から普及してきた。昨今の新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴う家庭学習においてICTの利用機会が増えたことや、オンライン上で偽・誤情報が増加したことを受けて、改めて注目が集まっている。
- なお、本調査において開発した啓発教育教材で扱ったメディア情報リテラシーは、デジタル・シティズンシップを構成する要素の一つに位置づけられている。
- 我が国でも、この考え方を踏まえて、情報を効率的に収集・作成するため情報端末等の様々なデジタルツールを自らの判断で使いこなして、学び、創造し、社会に参加できるようになる必要があるであろう。

※<https://note.com/junsakamoto/n/nfaaf36c45283>

(出典) 坂本旬「デジタル・シティズンシップの可能性と教育学の再考」

② マルチステイクホルダーの参加による取組

- 先行事例をみると、学術研究機関や、NPO、民間事業者（プラットフォーム）等の各主体がリテラシー向上のための講座を作成して実施者になっているケースが見られた。今後我が国においても、**様々なステイクホルダーが集まり、共同でメディア情報リテラシーの意義や重要性を情報発信して雰囲気醸成しつつ、取組を展開することが望ましいであろう。**

- 講座を実施している事業者からは、「単体の事業者のみで取組を行っていくには教材開発や人材確保、実施規模の面からも難しい。そのため、産官学民が連携し、雰囲気醸成していくことが大切」との意見が寄せられた。
- 米国や英国、欧州の先行事例をみても、問題意識を有する主体が単独で取り組むのではなく、民間事業者、教育機関、公的機関や市民等が参加し「産学官民」で連携して取組が行われていた。

【EUのDigital Education Action Planにおけるマルチステイクホルダーグループの設置】

偽情報に取り組むために、教師や教育関係者のための共通のガイドラインを共同で作成することが計画されている。マルチステイクホルダーグループは、市民社会組織、欧州のテクノロジー企業および通信事業者、ジャーナリスト、メディアおよび放送事業者、Media Literacy Expert Group、EDMO、国家当局、教育・訓練機関、Safer Internet Centres、教育者、親および若者からなる。

【英国のメディアリテラシー・タスクフォースの設置】

英国では、メディアリテラシーに関与する組織間の調整不足を課題と認識しており、テクノロジープラットフォーム、市民社会、学界等からのステイクホルダーを集めたタスクフォースを設置した。

- 有識者ヒアリングからは、米国においては、全国単位での取組ではなく、身近な「地域コミュニティ単位」にフォーカスをあてた取組も行われていることも情報提供された。

- 産学官民による**多様な視点により講座が企画・検討されることでバランスの取れた内容となる**。また、教育機関においてリテラシー講座の実施を検討する際にも、事業者単独で作られた講座よりも、多様な主体による講座の方が関わりやすい（例：導入したり、参加したりする）と思われる。
- なお、様々な主体が集まり協働を進めるため、事前に、取組の目的や推進に当たっての考え方（例：事業者主体での推進を政府が支援する）等を示すことが重要である。こうすることで、各主体は取組目的や自らの役割について検討・理解した上で参加できるようになる。
- また、取組を継続的に展開していくうえで担い手やコスト負担をどのようにするのも議論が必要である。先行事例をみると、政府などの公共部門が国民への教育としてコスト負担する場合や、プラットフォームが自主的にコストを負担し取組を支える場合があった。

③幅広い世代等を対象としたメディア情報リテラシー向上施策の充実

- 偽・誤情報の対策にはリテラシーの向上のための教育が重要であり、本調査においては、生活の中でインターネットを活用する高校生以上の若年層から成人世代までを対象とした啓発教育教材の開発を行った。
- 偽・誤情報やネット詐欺等は、若年層・成人世代のみが騙されるものではなく、例えば、高齢層も騙されるものであるため、**幅広い世代を対象とした施策の充実が不可欠**である。
 - 例えば、フィンランドは、幼児・学生向けのメディアリテラシー教育が学内・学外において行われてきたが、近年インターネット環境等の急速な変化を踏まえ、**大人も対象に広げ、すべての国民に対するメディアリテラシー向上の必要性が指摘**されている。
 - 米国においても、従来の大学生だけではなく日本でいうところの**小中高から実施しようとの機運が高まっている**。
 - また、英国の「Online Media Literacy Strategy」には、オンラインへのアクセスが難しい配慮が必要な層として、**65歳以上の高齢者に加え、障害者、親が過度に利用を制限している子どもや、利用可能なテクノロジーがない人、教育のアクセスが制限されている人等**を挙げており、世代以外の個人の特性への着目がなされている。
- ICT分野の新技术・サービス等が次々と出現して利活用が進むと、それに伴い社会・経済・生活も変化する。新たなICTに関する知識やスキルを習得し続けることによって変化に適用しやすくなると言われている。義務教育や基礎教育の修了後にも学ぶことができるリカレント教育の必要性が指摘されており、各世代等が必要に応じてメディア情報リテラシーを学び直すことができる環境を整備することが重要であろう。

④対象者別に接しやすい実施環境・方法の提供

- 居住する地域にかかわらず、全国で全世代がインターネットを利用するようになっている現状を踏まえれば、**メディア情報リテラシー向上施策は、プラットフォームなどの民間事業者等によるリーチが届きやすく、かつ、取組に積極的な学校等が所在している都市圏のみでの取組だけでは不十分であり、公的なサイトを通じたオンラインによる講座の提供等により、町村部も含め全国でメディア情報リテラシー向上施策にアクセスできるようにすべき**であろう。
- 先行事例をみると、メディア情報リテラシーをオンラインを通じて自主学習できるようにしていたり、教材情報が一元化されているケース等が確認できた。
 - 例えば、ケンブリッジ大学等が開発した「GO VIRAL!」はオンラインで学ぶことができる自主学習型のゲーム教材であり12か国語で作成されている。全世界から利用することが可能である。
 - EUが資金支援を行った、COFAC等「SMaRT-EU」は、若者と高齢者を対象に、偽情報に対抗するためにeラーニングプログラム、YouTubeビデオ等を提供する。
 - 韓国のメディア情報リテラシー教育支援プラットフォーム「MILINE」には、教材情報が一元化されている。対象者（教師向け、学生向け）や学年、科目条件で教材を抽出してダウンロードできる。

（次ページに続く）

④対象者別に接しやすい実施環境・方法の提供（続き）

- 一方で、オンライン実施のみに限定するのではなく、**オンラインへのアクセスが難しい人々にとってもなじみやすい場所や方法で講座が提供されるべき**であろう。
- 例えば、大人や高齢者等に接点のある図書館や地域公共施設(公民館、福祉施設等)や民間事業者の店舗等、身近でアクセスしやすい既存施設を実施会場とした、対面型の講座の開催もありうるであろう。

- 英国の「Online Media Literacy Strategy」では、**オンラインへのアクセスが難しい人への配慮も必要**としている。
- 有識者ヒアリングや構成員からの意見によると、米国の図書館は本来の図書機能に加え、日本の公民館のような機能も有しており、図書館においてリテラシー講座を含めた各種講習会などが実施されているとのことであった。
- 構成員から「日本図書館協会では、新たな情報リテラシー教育のガイドラインを策定する時期にきている」との情報提供があった。
- 独国「Jugendschutz und Medienkompetenzbericht（青少年保護とメディア能力に関するレポート）」では、メディアリテラシーの実施場所として家庭に加えて、**保育所や学校、青少年福祉施設**が重要な役割を果たすことを挙げる。

- そのためには、**まずは次年度以降、こうした既存施設を用いて、メディア情報リテラシーの向上に資する施策の実証等の取組を進めていくべきではないか。**
- また、できるだけ多くの受講希望者がメディア情報リテラシーを学ぶことを目標とした場合、金銭的負担が難しい人や、機器を操作することが難しい人でも学べるような環境・方法を用意することで**受講数拡大に寄与する可能性がある。**

- 例えば、米国のNPOでは、受講者の状況に配慮して受講料を無料に見直したところ受講者が増えた。

- 対象者にあった実施環境・方法について十分な検討を行うべきである。

⑤SNS等の運営事業者からの講座企画者にむけたデータ提供

- 今後もSNS等の新たなサービスが市場に提供され、利用されることが考えられる。これらの変遷を踏まえた講座内容にすることも重要である。
- 講座内容の検討にあたっては、対象とするSNS等の利用のされ方等、データに基づく実態把握が基本となる。そのため、**SNSを運営する事業者から講座企画者に対し、実態を理解するのに役立つデータが提供されることが望ましい**であろう。

- 有識者によると、「実態がわからないと取組を考えることは難しい。基本的なところから押さえる必要があるだろう」とのことであった。

付録

付録. メディア情報リテラシー関連用語

□ メディアリテラシー（Media literacy）、情報リテラシー（Information literacy）関連の用語は、多数存在し、様々な定義を確認できる。以下はその一例と抜粋。

ICT literacy	知識社会で役立つことを目的に、情報にアクセス、管理、統合、評価、作成するために、デジタルテクノロジー、コミュニケーションツール、ネットワークを利用すること。 (出典) ETS
News literacy	ニュースメディアメッセージを処理、理解、より事実に基づいて信頼できる情報を見つけ、ニュースとして何が重要かを批判的に考えることを補助することに焦点を当てたメディアリテラシーのサブセット。 (出典) common sense education
Digital literacy	情報を見つけ、評価、作成、伝達するために情報通信技術を利用する能力のこと。認知的スキルと技術的スキルの両方を必要とする。 (出典) American Library Association
Digital Citizenship	情報を効果的に見つけ、アクセス、利用、作成し、他のユーザーと共に、積極的、批判的、センシティブかつ倫理的な方法でコンテンツに関わり、自分の権利を意識しながら、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境をナビゲートする能力のこと。 (出典) UNESCO

簡易翻訳は、みずほリサーチ＆テクノロジーズによる。

図表 UNESCOのメディア情報リテラシーの概念図



Media and Information literacy	MIL stands for media and information literacy, and refers to the essential competencies (knowledge, skills and attitude) that allow citizens to engage with media and other information providers effectively and develop critical thinking and life-long learning skills for socializing and becoming active citizens. (出典) UNESCO
Media literacy	Media literacy is the ability to ACCESS, ANALYZE, EVALUATE, CREATE, and ACT using all forms of communication. (出典) National Association for Media Literacy Education • Understand the role and functions of media in democratic societies • Understand the conditions under which media can fulfill their functions • Critically evaluate media content and in the light of media functions • Engage with media for self-expression, intercultural dialogue and democratic participation • Acquire and use skills (including ICTs) needed to produce user-generated content (出典) UNESCO
Information literacy	Information literacy comprises the competencies to recognize information needs and to locate, evaluate, apply and create information within cultural and social contexts (出典) UNESCO • Define and articulate information needs • Locate and access information • Assess Information critically • Organize Information • Ethically use information • Communicate information • Use of ICT skills for Information processing (出典) UNESCO

付録. メディア情報リテラシー関連用語

ICT literacy	ICT literacy is using digital technology, communications tools, and/or networks to access, manage, integrate, evaluate, and create information in order to function in a knowledge society. (出典) ETS
News literacy	News literacy is a subset of media literacy focused on helping people process and understand news media messages, to locate more factual and credible information, and to think critically about what counts as news. (出典) common sense education
Digital literacy	the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills. (出典) American Library Association
Digital Citizenship	Digital Citizenship refers to the ability to engage positively, critically and competently in the digital environment, drawing on the skills of effective communication and creation, to practice forms of social participation that are respectful of human rights and dignity through the responsible use of technology. (出典) Council of Europe