



本検討会の議論の進め方

第2回研究会 資料2-2

2022年12月8日

本日は議論したいこと

目的



デジタルシティズンシップに繋がる
リテラシー涵養に向けた
大きな枠組みとなる考え方と、
課題の全体像を議論すること

アジェンダ



- ① 世界におけるデジタルシティズンシップの潮流は?
- ② 日本社会におけるセグメントごとの状況は?
- ③ どのレベル感を目指したいか?
- ④ ギャップを埋める施策と組手の方向性は?

キーメッセージ

1 世界におけるデジタルシティズンシップの潮流は?

- ユネスコ、欧州委員会、米国ISTE等が主流となる考え方を提示しており、いずれもメディアリテラシーはデジタルシティズンシップに内包され、共通して "行動の善悪を自ら判断する能力" を重要視

2 日本社会におけるセグメントごとの状況は?

- 日本社会の課題やセグメントごとの状況を考慮して、地域軸/所得軸等の切り口を今後議論する必要があるものの、大きく世代別に見たときに「青少年」、「高齢者」、「子育て層」が優先セグメント候補として存在

3 どのレベル感を目指したいか?

- 実効性を担保するには総花的な施策ではなく、課題を解きに行く順番の道筋を描くことが重要であり、行政サービス/ユーザーベネフィットとそれぞれ視点が異なるため、両観点を整合させてレベル感の水準と時間軸を設定
- デジタルリテラシーに乏しい「高齢者」はデジタルで公共サービスを受けられるミニマムマスト水準を目標に設定
- 一方で、デジタルネイティブでデジタルへの抵抗感が少ない「青少年」は良し悪しを判断する考え方を重点的に学ぶことにより将来的にデジタルを使いこなせる水準を目標に設定

4 ギャップを埋める施策と組手の方向性は?

- 「高齢者」は、地域コミュニティや生活サービスで接点を持つプレイヤーを通じて、基礎的な考え方と学ぶことで受益できるメリットを伝える。また、新たにデジタルに触れることで生じるリスク回避策やサポートも必要
- 「青少年」は、あまねく接点をもてる学校教育の場と、接点の多いデジタルチャネル/コミュニティ(LINE/tiktok等)を通じて、良し悪しの考え方を学ぶデジタルコンテンツ提供とインセンティブ設計を行う

デジタルシティズンシップの主な考え方



ユネスコ

APAC各国の政策動向

- ICT教育はリスクを少なくすることから、ICTを効果的かつ責任を持った使い方ができるように、子どもへの意識づけと批判的思考の育成を支援する方向へと進化してきた

デジタル・シティズンシップの定義

- 情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用、創造する能力
- 他の利用者とともに積極的、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能力
- 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



欧州評議会

オンラインであること

- アクセスと包摂
- 学習と創造性
- メディア情報リテラシー

快適なオンライン生活

- 倫理と共感
- 健康と福祉
- e-プレゼンスとコミュニケーション

オンラインの権利

- 積極的参加
- 権利と責任
- プライバシーとセキュリティ
- 消費者としての気付き



国際教育テクノロジー学会 (ISTE)

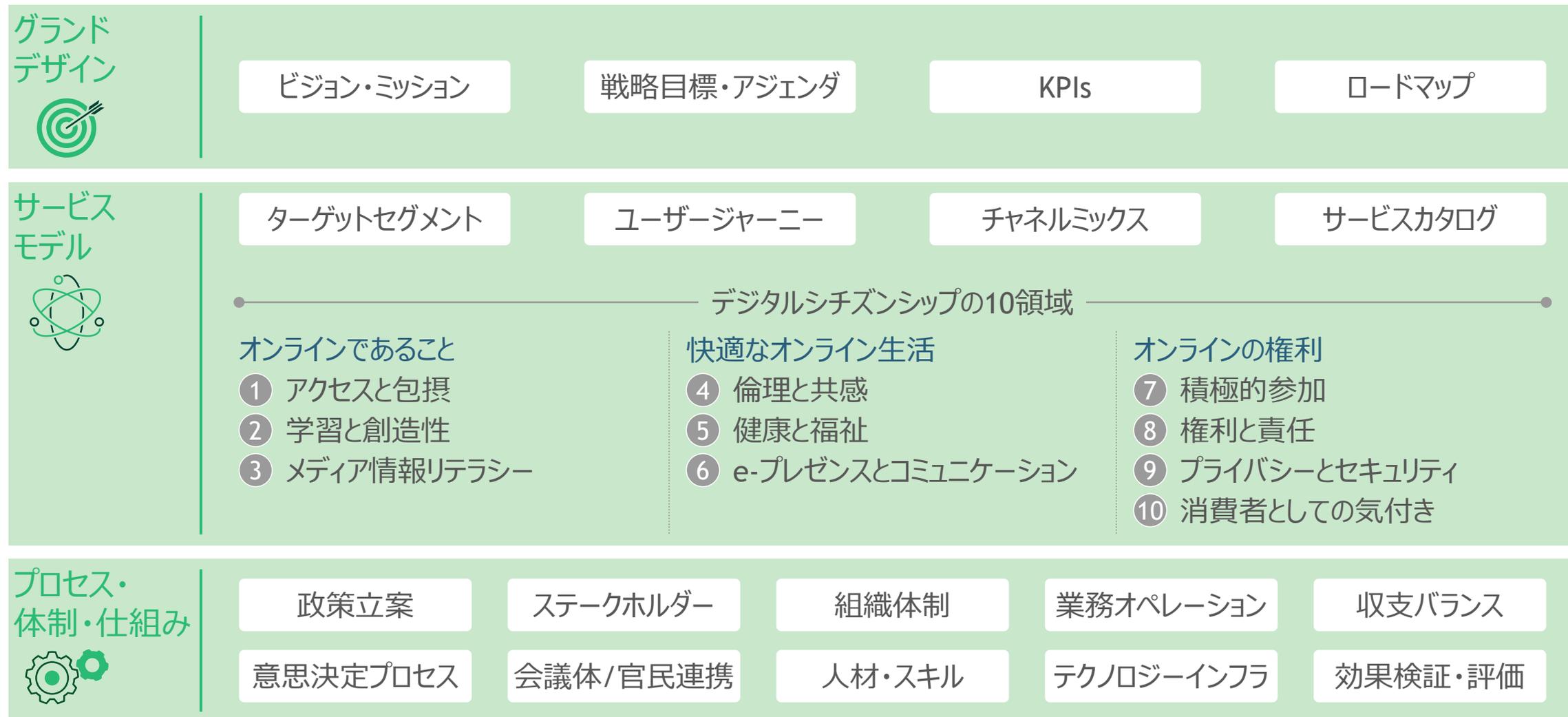
9つの要素

- デジタル・アクセス
- デジタル・コマース
- デジタル・コミュニケーション&コラボレーション
- デジタル・エチケット
- デジタル・フル・エンシー
- デジタル健康と福祉
- デジタル法
- デジタル権利と責任
- デジタル・セキュリティ



メディアリテラシーはデジタルシティズンシップに内包され、共通して "行動の善悪を自ら判断する能力" を重要視

デジタルシティズンシップのフレームワーク

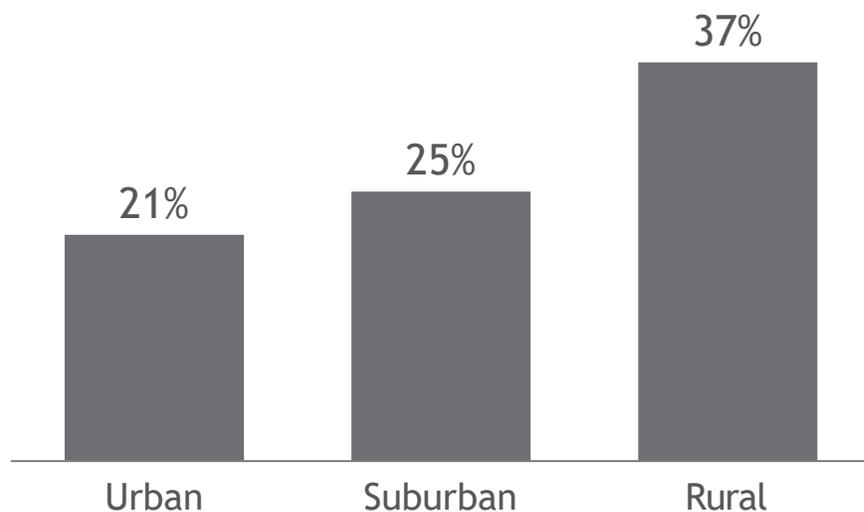




米国の例では、地域と人種の2軸で課題が深刻な優先セグメントを定めて重点施策を展開

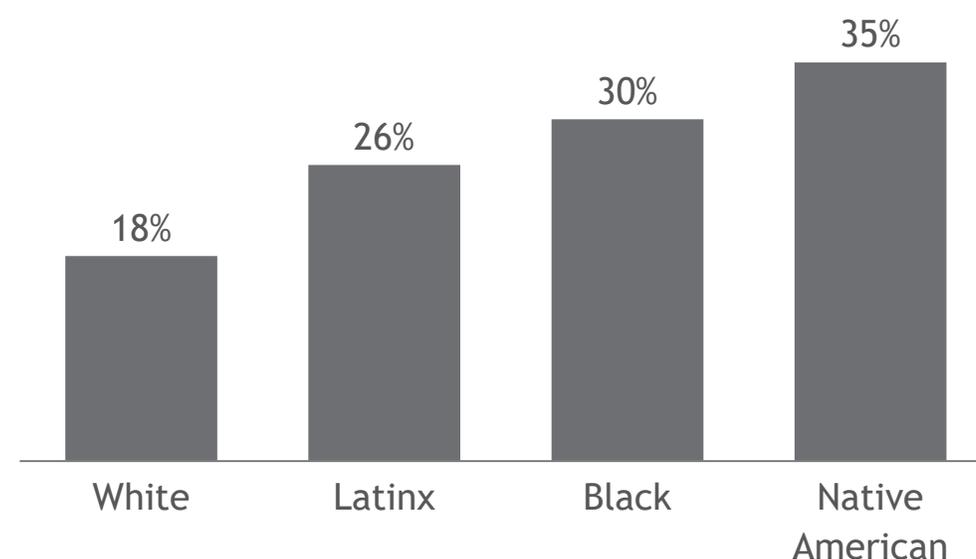
地域軸

(% of students without broadband, by geography)



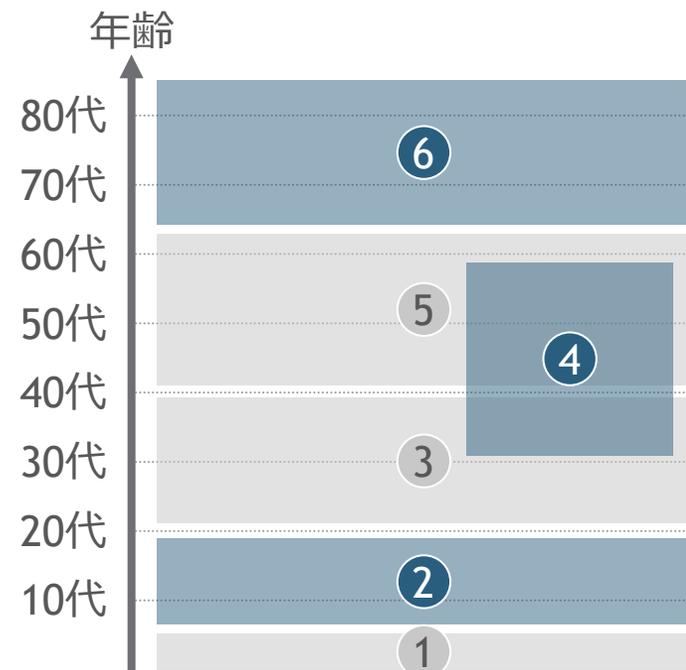
人種軸

(% of students without broadband, by race/ethnicity)



全体像を俯瞰したうえで、特に課題が大きいセグメントを定義して優先的に検討

世代別のセグメンテーション (例)



セグメント定義

【凡例】 X 優先セグメント

- | | | |
|---|------|-----------------------|
| 1 | 未就学児 | 6歳以下 (就学前) の子ども |
| 2 | 青少年 | 小中高高校生 |
| 3 | 青年層 | 20-30代の高等教育 / 若手の勤労世代 |
| 4 | 子育て層 | 30-50代の子育て世代 |
| 5 | 中高年層 | 40-60代の中核となる勤労世代 |
| 6 | 高齢者 | 65歳以上のシニア世代 |

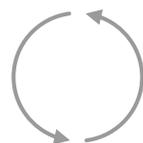


日本社会の課題やセグメントごとの状況を考慮して、地域軸 / 所得軸等の切り口を今後要議論

戦略目標は、行政サービス観点/ユーザーベネフィット観点と2つの視点から定める

行政サービス観点

行政サービスのデジタル化が進むに伴い、リテラシーの習熟レベルが低い層は取り残されてしまう可能性
3-5年以内にデジタルで公共サービスを受けられることをミニマムマスト水準に設定して全体を底上げ



ユーザーベネフィット観点

今後、社会のデジタル化は進展していき、世界の潮流を見てもデジタルリテラシーの重要性は向上
10-20年の中長期目標として、全ての人が基礎的なリテラシーを一通り習熟した状態を目指す



実効性を担保するには総花的な施策ではなく、課題を解きに行く順番の道筋を描くことが重要
行政サービス/ユーザーベネフィットとそれぞれ視点が異なるため、両観点を整合させてレベル感の水準と時間軸を設定

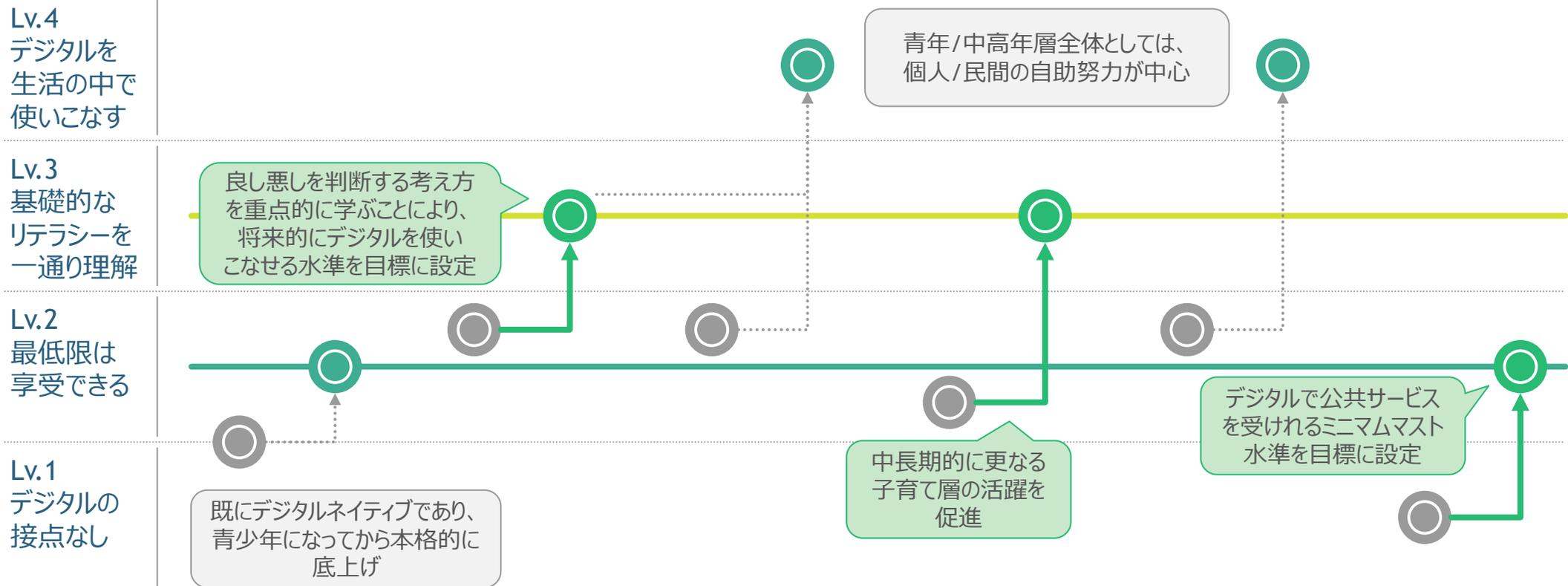
全体を底上げしながらも置かれた前提条件により目指すレベル感は異なる



世代別のセグメント定義 (例)



デジタル
リテラシー
の習熟
レベル
(例)



セグメントごとに課題の深刻さ/改善ポテンシャルをもとにゴールを設定

優先セグメント (例)

目指すレベル感

優先セグメントごとのゴール (仮説)

2 青少年

小中高校生



中長期目標

Lv.3

基礎的なリテラシー
を一通り理解

テクノロジーにより地域/所得
格差のない教育機会の提供
積極的な情報収集と批判的
な情報選別による主体的に学
ぶ能力の育成

高

- 地域/所得による学習
機会の格差が存在
- フェイクニュースやヘイト
スピーチ等に対する批判
的思考の習得が必須

高

- 将来のリテラシー水準の
基準となるため重要
- 文科省/教育機関との
連携により学校教育を
通じて一律に提供可能

4 高齢者

65歳以上のシニア世代



短期目標

Lv.2

最低限は
享受できる

少なくとも入口のリテラシーを習
得し、生活インフラに欠かせな
いデジタルサービスを有効活用

高

- 日常生活/行政サービ
スのデジタル化が当たり前
になる中で、最低限の
リテラシーがないと不利益
が発生

中

- デジタルに疎いシニア層に
とってハードルが高い
- 地域コミュニティや人伝い
のアナログな施策を通じた
働きかけが必要

6 子育て層

30-50代の子育て世代



中長期目標

Lv.3

基礎的なリテラシー
を一通り理解

テクノロジー活用により家庭に
いながら就業可能となり、更な
る子育て層の活躍を促進
子どもの学内外での教育機会
の幅を広げるためにも有効

中

- コロナ禍の影響で就業を
諦めてしまった潜在層が
一定存在する可能性
- 一人親世帯等細分化
した特定層はより深刻

高

- 家庭内で無理なく学べる
コンテンツ提供が可能
- 経産省/厚労省と連携
して、リテラシー向上後の
就業支援も要検討

ユーザー体験の考え方をもちに、デジタルシチズンシップの施策効果を高める

ユーザー体験の考え方

具体的な要素 (例)

本検討におけるポイント

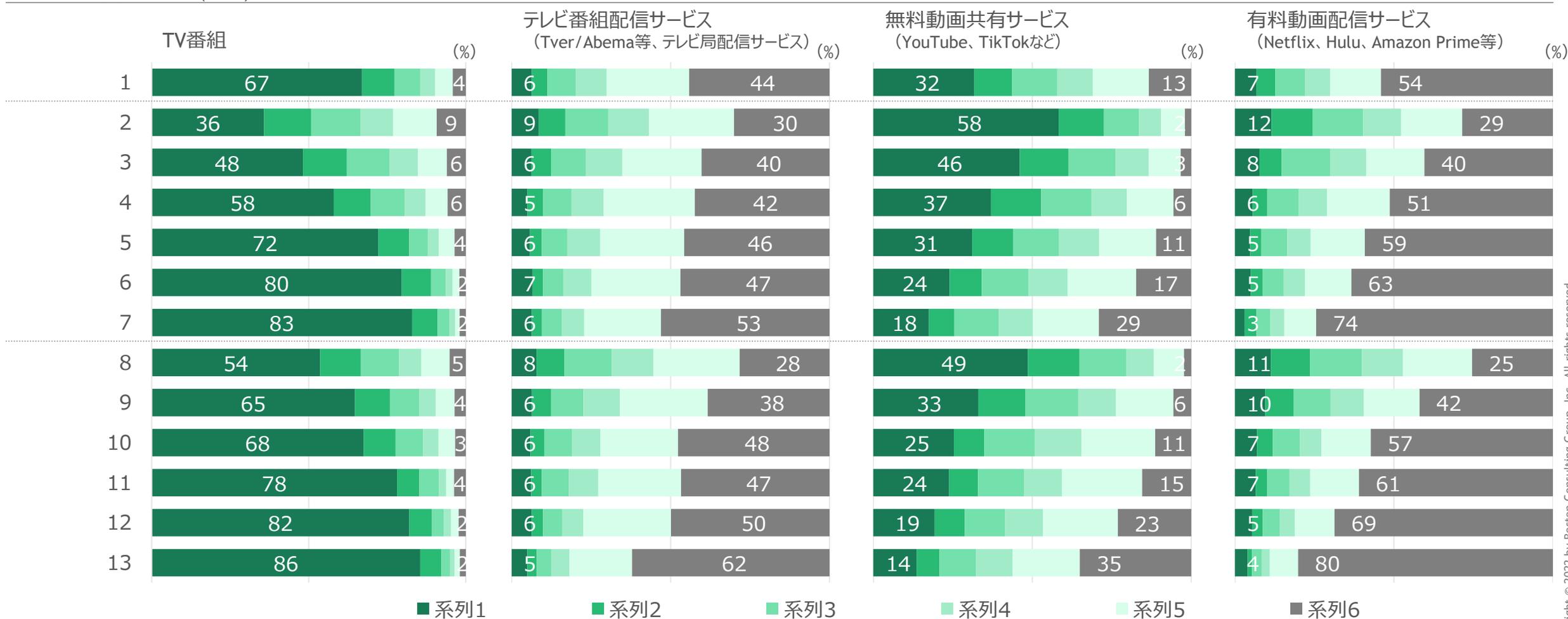


優先セグメントごとの目指すレベル感・ゴールに対する施策・組手を設計

優先セグメント (例)	目指すレベル感	ゴール (仮説)	実証する施策 (案)	組手の候補 (例)
2 青少年 小中高校生 	中長期目標 Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解	テクノロジーにより地域/所得格差のない教育機会の提供 積極的な情報収集と批判的な情報選別による主体的に学ぶ能力の育成	<ul style="list-style-type: none"> 学習デバイスの環境整備 学校教育での学習教材の刷新 <ul style="list-style-type: none"> 例) コモンセンス財団のヘイトスピーチ教材等考える力を養成 教育団体との連携による学外での幅広い学習機会の周知・提供 ... 	<ul style="list-style-type: none"> あまねく接点をもてる学校教育の場 接点の多いデジタルチャネル <ul style="list-style-type: none"> 7-8割がほぼ毎日LINEを使用 半数以上がほぼ毎日youtube/tiktokを使用
4 高齢者 65歳以上のシニア世代 	短期目標 Lv.2 最低限は享受できる	少なくとも入口のリテラシーを習得し、生活インフラに欠かせないデジタルサービスを有効活用	<ul style="list-style-type: none"> 指導員との対面での学習講座 地域コミュニティにおいて日常生活/行政のデジタルサービス活用支援 ... 	<ul style="list-style-type: none"> 生活サービスでの接点 <ul style="list-style-type: none"> スーパー、家電量販店、携帯ショップ、等 地域コミュニティ <ul style="list-style-type: none"> 病院/福祉施設、町内会、図書館、等
6 子育て層 30-50代の子育て世代 	中長期目標 Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解	テクノロジー活用により家庭にしながら就業可能となり、更なる子育て層の活躍を促進 子どもの学内外での教育機会の幅を広げるためにも有効	<ul style="list-style-type: none"> 親子で学べるオンライン学習講座 プログラミング/ウェブライティング等を学べるオンライン学習講座 <ul style="list-style-type: none"> 民間の学習プラットフォームともコンテンツを連携 職業訓練/案内サービスとの連携 ... 	<ul style="list-style-type: none"> 生活サービスでの接点 <ul style="list-style-type: none"> スーパー、家電量販店、携帯ショップ、等 接点の多いデジタルチャネル <ul style="list-style-type: none"> 7-8割がほぼ毎日LINEを使用

(ご参考) 世代によりメディア接触は細分化され、ターゲットに合わせたリーチが必要になると同時に、同じ属性の中でも分散化している

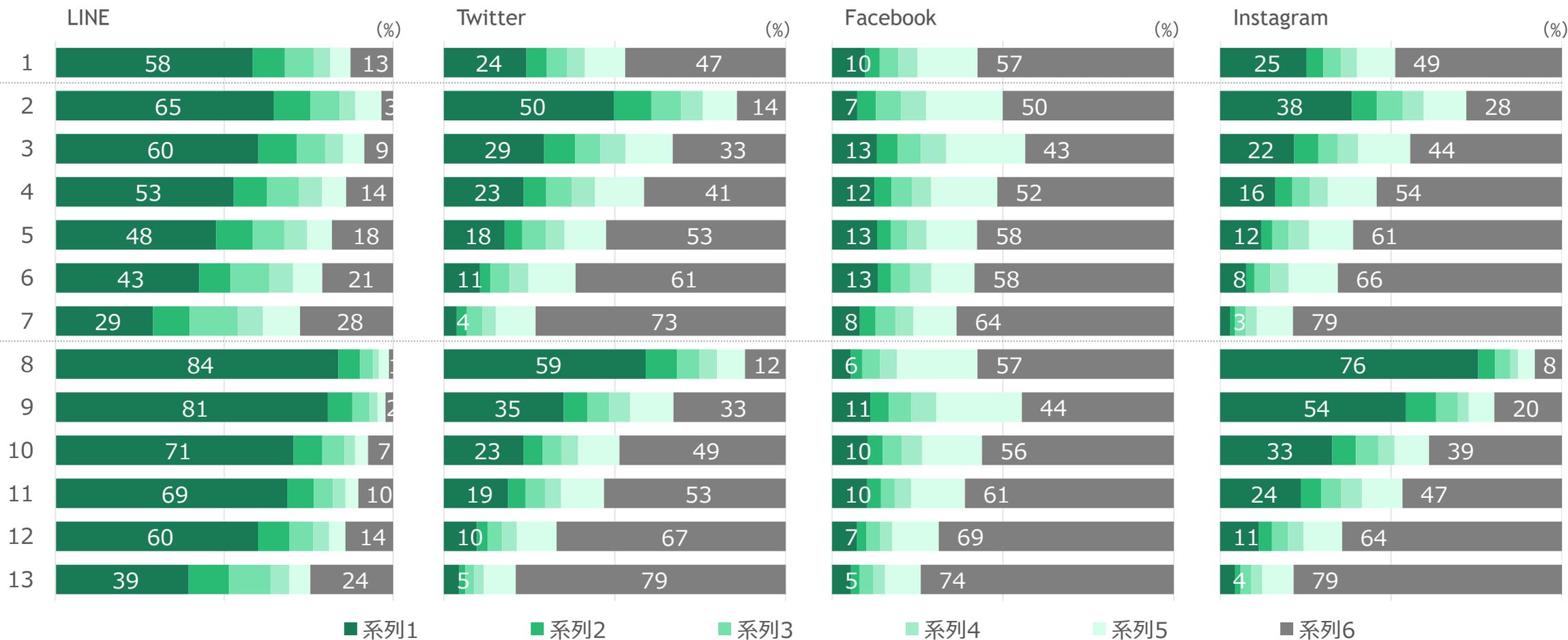
各メディア接触頻度 (1/2)



Source: 2022年 楽天リサーチ調べ N=10,054

(ご参考) 世代によりメディア接触は細分化され、ターゲットに合わせたリーチが必要になると同時に、同じ属性の中でも分散化している

各メディア接触頻度 (2/2)



Source: 2022年 楽天リサーチ調べ N=10,054

本検討における 成功の要諦

- ✓ Negativeだけ、Positiveだけではなく両面をカバーする
- ✓ 国全体のリテラシー高度化の方向性を仮決めすることで施策の優先度、効果を担保する
- ✓ 市民/ユーザー起点の発想を起点に全体設計する
- ✓ ユーザー起点、リテラシー、デジタル化全体の先進国から学ぶ
- ✓ ターゲットセグメントは課題の重さ、将来ポテンシャルを起点に決める
- ✓ 他省庁、国全体の方針との連携、整合を図る

今後の検討に向けた切り口と留意点

検討の切り口

- 目指すべきゴール像（KGI/KPI）
- 全世代に共通する課題
- リテラシーの全体像
- 共通して学ぶべきコンテンツ
- 対象となるユーザーセグメントの状況
- 各対象層の課題に応じたコンテンツと届け方

留意点

- 国としてどういう領域の問題解決をするか優先度をつける
- ユーザーの体験設計を起点にするためユーザージャーニー全体を考える
- 「取り組み」は既存の業者や施策ありきではなくユーザーに届くものを検討する
- 実際にユーザーにリーチしているPferなどの巻き込み方を考える



[bcg.com](https://www.bcg.com)