

I C T活用のためのリテラシー向上に関する検討会（第2回）

1 日時 令和4年12月8日（木）17:00～19:00

2 場所 総務省会議室（ウェブ会議併用）

3 出席者

（1）構成員

山本座長、中村座長代理、石田構成員、上沼構成員、齋藤構成員、瀬尾構成員、豊福構成員、古田構成員、安野構成員

（2）オブザーバー

Apple Japan, Inc.、Facebook Japan 株式会社、LINE 株式会社、Twitter Japan 株式会社、グーグル合同会社、日本マイクロソフト株式会社、ヤフー株式会社、内閣府、デジタル庁、文部科学省、経済産業省

（3）発表者

ボストンコンサルティンググループ

（4）総務省

川島総務省参与、鈴木大臣官房総括審議官、植村大臣官房審議官、田邊情報流通振興課長、赤間情報活用支援室長、関沢情報流通振興課新事業支援推進官

4 議事

（1）本検討会の議論の進め方について

（2）I C T活用のためのリテラシーに係る世代共通の課題について

（3）これからのデジタル社会において身に付けるべきリテラシーの全体像について

（4）意見交換

（5）その他

【山本座長】 皆様、こんにちは。本検討会で座長を拝命しております慶應大学の山本と申します。本日もどうぞよろしく願いいたします。

定刻になりましたので、ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会の第2回会合をウェブ会議にて開催いたします。

本日は、石戸構成員及び坂本構成員は御欠席、安野構成員は途中から御参加される予定と伺っております。

初めに、事務局からウェブ会議の進行上の留意事項を御説明いただきたいと思います。よろしく願いいたします。

【関沢新事業支援推進官】 事務局でございます。

構成員の皆様にウェブ会議の進行上の留意事項を御説明します。1点目、資料はウェブ会議の画面上に表示いたしますが、システム環境の問題で資料共有ができない場合には、事前にお送りした資料を御覧いただきますようお願いいたします。

2点目、ハウリング防止、ネットワークへの負荷軽減のため、発言時以外は、マイク、カメラをそれぞれオフにさせていただきますようお願いいたします。

3点目、意見交換等で構成員の皆様が発言を希望される場合、文字メッセージにより、あらかじめその旨を御連絡いただければ幸いです。

4点目、発言時にはマイクとカメラをオンにして、最初にお名前をおっしゃっていただくから御発言いただきますようお願いいたします。また、システム側の問題で接続が切れてしまうなど不具合がございましたら、速やかに再接続を試していただくようお願いいたします。

ウェブ会議の進行上の留意事項は以上でございます。

続きまして、資料の確認をさせていただきます。本日の資料は、議事次第に記載してございます資料2-1から資料2-4までとなっております。万が一、お手元に届いていない場合がございますら事務局までお申しつけください。また、傍聴の方につきましては、本検討会のホームページ上に資料を公開しておりますので、そちらから閲覧ください。

以上でございます。

【山本座長】 それでは、議事(1)本検討会の議論の進め方について、資料2-1について事務局から、資料2-2についてボストンコンサルティンググループの桜井様から続けて御説明をいただいた後、質疑応答の時間を設けたいと思います。

それでは、まず、資料2-1について、事務局から御説明をお願いいたします。

【田邊情報流通振興課長】 情報流通振興課の田邊でございます。資料2-1に基づきまして、検討における議論の全体フレームについて事務局から御説明いたします。

1 ページから 5 ページまでは第 1 回会合における構成員の皆様からの主な御意見でございます。大変たくさんの多岐にわたる御意見がございまして、それぞれ目指すべきゴール像、あるいは全世代に共通する課題、リテラシーの全体像やコンテンツ、コンテンツの届け方、場所、セグメントその他と、論点ごとにカテゴリズをさせていただきます。

いくつか特徴的なものだけピックアップして御紹介いたします。1 ページ目では、目指すべきゴール像の最後に、中村座長代理からの、国民のユーザー力を上げることが大事という御意見を記載しております。全世代に共通する課題としては、上沼構成員からの情報の適切な選択を確保すること、瀬尾構成員からの他人を傷つける機会も増え、責任も発生するようになっていくという御意見を記載しております。

2 ページ目では、全世代に共通する課題として、自分が訴えかけていく、又はメッセージを届けるためのトレーニングが必要という豊福構成員の御意見を一番上に記載しております。また、その 2 つ下の、古田構成員からの、事実の提示、推測、判断、行動の論理の切り分けが理解できていないという問題があるという御意見もございました。また、最後の 2 つは山本座長からの、アテンションエコノミーに対する免疫をどう考えるのかという御意見、反射的な思考によらず、スローな意思決定の機会をどのように考えるのかという問題提起を記載しております。

3 ページ目は、リテラシーの全体像、あるいは全世代共通のコンテンツについて、古田構成員から、再掲にはなりますが、事実の提示等々の基礎的なリテラシーの御意見がございました。3 ページ下部のコンテンツの届け方については、小さな世界で失敗できる環境をどうつくるのかという問題、ライフステージと役割、動機づけの問題が発生しているという御意見がございました。

4 ページ目は、具体的にはリアルの間ということだと思いますが、場所について、上から 3 つ目、坂本構成員から、公共図書館とか公民館、生涯学習センター等々を活用するという御意見がございました。また、下から 2 つ目、政策の重点が、今後、家庭に移っていくのではないかと、中村座長代理からの御指摘がございました。この他、ネット上で届けるべきではないかという古田構成員からの御意見等々がございました。

5 ページは、セグメントについて、子供については保護者世代のリテラシーの問題に帰結するという御意見がございました。また、各世代に対するアプローチが必要という御意見、最後、齋藤先生から、成年層、高齢層に対しての政策が大事といった御意見がございました。

御紹介したものだけでも非常に多岐にわたる印象でございまして、我々としては、こうい

った多岐にわたるものをうまくさばいていくためには、議論の枠組みをしっかりと設定する必要があるのではないかという問題意識でございます。

そこで、6ページ目のとおり、議論の全体フレームとして、まだまだ粗いところがあると思いますが、各論点やプレーヤーの関係性といったものを全体的にお示ししてはどうかと考えています。資料の見方としましては、一番上にセグメントとして、横軸に若年層、成年層、高齢層を設定しております。30歳、60歳と便宜的に引いておりますが、どうしてもここで線を引かなければいけないというものではございません。縦軸には、各セグメントが持つ課題や特徴が一番下にあり、その上に身につけるべきリテラシー、そのリテラシーを教える教材という意味でのコンテンツといったレイヤーが入ってくるのではないかと考えています。さらにその上に、それを教える方法論的なものとして、取組、場所やリアルの特長を配置してございます。

議論をしていく内容として、まず、まさに本ページで示している検討会における議論の全体フレームがございまして、次に、目指すべきゴール像、全世代に共通する課題があり、その上で、対象層ごとの特徴があるということでございます。そこで共通的なコンテンツ、あるいは世代ごとの特徴を踏まえて個別の課題に応じたコンテンツが必要になると思います。その上で、⑦として、各対象層の特徴を踏まえたコンテンツの届け方がありますが、実はコンテンツの届け方で課題が解決する可能性も高いのではないかと考えています。⑧、⑨、⑩と民間あるいは行政機関、ポータルサイト、プラットフォームとの連携といった取組があり、⑪、⑫、⑬として、特徴を踏まえた具体の場所があるということでございます。こうしたマッピングになっていくのだろうと考えております。本日は、特に①②③④⑤の共通的部分を御議論いただければどうかということでございます。

今、申し上げたものに対して、7ページ以降で、それぞれ議論のたたき台になる資料を参考的に載せております。まず、全世代に共通する課題として、山本座長の御意見にもありました、情報表示のアルゴリズムによってフィルターバブル的な状況が生まれているのではないかと、豊福先生の御意見にもありました、情報発信者になること、それに伴う責任や影響といったものをどう考えるかということがあると思います。

8ページ目では、目指すべきゴール像について、事務局にて素案を作っております。まず、関係法令として、デジタル社会形成基本法、青少年インターネット環境整備法がございまして、これらを踏まえると、目指すべき社会としては、中段に書いておりますとおり、全国民がICTを主体的に利用し、あらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限に発揮する、

そうした環境が必要ではないかと考えております。

もう少しブレイクダウンいたしますと、利用者が安全に安心してオンラインサービスやICTを利用できる環境となります。この中には、当然ながらICTサービスの特性を踏まえるということが入っていると思います。また、利用者が自らや自分以外の者に不利益を生じさせないように意識してICTを利用できるということを踏まえていきますと、情報空間の健全性、こういうものが確保できる。あるいは、利用者が健全に情報空間での活動を実施できる。こういう環境を目指すべきではないかと考えております。

そうしますと、個人ができるようになることとしては、その下に書いてありますとおり、主体的な方法による、ICTの利用方法や利便性の理解と、ICTの特性やその利用に伴う影響や責任、安全確保の方法を理解するということになります。具体的な能力としてブレイクダウンすると、①として、安全を確保しつつ自身の目的に応じて適切に情報やICTを活用できること、②として、他者への影響に配慮し、健全な情報空間確保のための責任ある行動を取ることができる必要があるということではないかと考えています。③としては、技術変化、社会的規範の変化が当然発生しますので、そういうものを踏まえて①②を再構築できるようになる。こういうものが、目指すべき能力像となってきます、それに向けた施策としてのKGI、KPIをどう設定するのかという問題になってくるのだと思っています。

9ページでは、6ページ目の④⑤に相当するところとして、身に付けるべきリテラシーに係る指標について、欧州委員会の「Digital Competence Framework for Citizens」という事例を記載しております。資料左下にあるとおり、5つの領域に能力を細分化し、さらに資料右下にあるとおり、21の能力分類にブレイクダウンするという構造になっています。こうした事例を参考にしながら、リテラシーの全体像、指標を考えていく必要があるのではないかと考えております。

10ページでは、デジタルリテラシーやメディア情報リテラシーについて、欧州評議会とユネスコの事例を記載しております。こうした事例を参考にしながら、どういうリテラシー像を考えるのかということが必要になってくると思っております。

細かな説明は割愛いたしました。以上が事務局からの説明でございます。

【山本座長】 ありがとうございました。

それでは、続いて、ボストンコンサルティンググループの桜井様から資料2-2について御説明いただきたいと思います。

桜井様、どうぞよろしくお願いいたします。

【ボストンコンサルティンググループ（桜井氏）】 ありがとうございます。ボストンコンサルティンググループの桜井と申します。このたびは貴重なお時間を頂戴しまして、誠にありがとうございます。私どもからは、本検討会の議論の進め方ということで御説明させていただければと思いますので、よろしく願いいたします。

1 ページ目は、本日の内容になります。まずは、先ほど事務局からも御説明ありましたが、このデジタル・シティズンシップに繋がるリテラシーの涵養に向けて、そこに向けた枠組み、あるいは課題の全体像を御議論いただきたいということで、大きく4章構成としております。

1つ目は世界におけるデジタル・シティズンシップの潮流、2つ目は国内におけるセグメントをどう定義するかということとその状況、3つ目は、いわゆるビフォーアフターのアフターとしてどのレベルを目指すのか、4つ目は、そのためにどんな打ち手、あるいはどんな方々と組むのがよいのか、こういった点について御議論いただきたいと思っております。

早速、1つ目の世界の潮流というところからですが、その前に、本日の資料の簡単なサマリーを資料2ページ目にまとめております。まず、世界の潮流については、ユネスコやヨーロッパ、アメリカ等々見ている、メディアリテラシーはデジタル・シティズンシップの重要な1パーツとなっており、表現の違いはありますが、行動の善悪を自ら判断する能力を身に付けるというところがポイントになっていると捉えております。

日本国内におけるセグメントには色々な切り方、軸があるかと思っておりますが、まず、ジェネラルな軸として見たときの世代、年代で、課題の大きさということ言えば、青少年、幼年層と高齢者、この2つが非常に大きい課題かなと考えております。次いでということ言えば、子育て層が優先的に考えるセグメントではないかと考えております。

セグメントごとに目指すレベル感については、実際の効果を考えると、どの課題を解きに行くのかということの優先順位付けが必要と考えております。特に、今回で言えば、行政サービスとユーザーベネフィットの両方の観点が交じると思っておりますので、両方を見た上でのレベル感、時間軸で、優先順位を決めていくのがよいと考えております。高齢者については、デジタルで公共サービスを受けていただくためのミニマムマストへ持っていくことが一丁目一番地かと思っております。他方で、既にデジタルを使うことに慣れ親しんでいる青少年、幼年層については、まさに一番上のところの行動の善悪につながる、こういったところを学んでもらって、安全にかつ有効に、デジタルを使ってもらおうということが一つのターゲットではないかと思っております。

その場合に、打ち手ということ言えば、高齢者については、リアルな接点が重要かと思えますので、既に出ているようなアイデアも含めて、リアルな接点で基礎的なところを学んでいただく。一方で、青少年については、リアルな場ということ言えば学校もそうですし、既にデジタルのチャンネルもたくさん使っている世代ですので、そういったところも含めていくといったところが一つの考え方かなと考えております。以下、詳細について御説明させていただきます。

1点目のデジタル・シティズンシップの考え方ということで、ユネスコ、欧州評議会、それからISTEのポイントをまとめておりますが、メディアリテラシーについては、冒頭申し上げましたように、共通して、行動の善悪を自ら判断する能力を育むというところが、デジタル・シティズンシップの重要な要素と定義されていると捉えております。

4ページ目のデジタル・シティズンシップを考えたときのフレームワークでは、グランドデザインとして、先ほど事務局の資料にもありましたKGIやゴール、それを実現していくサービスモデルとして、どんなセグメントがどんな体験をして学んでいくか、そのために各種プロセスや仕組みを考える、これらを全体として考えなければいけないと認識しておりますが、特に今日はセグメントやゴールについて、御議論いただければと思っております。

5ページ目は、例えばアメリカの場合では、地域軸、人種軸で、ルーラル、ブラックないしはネイティブアメリカンが相対的にデジタルへのコネクテッドの比率が低いということで、まずは何かしらの優先順位付けは必要と考えております。

6ページでは、粗いものではありませんが、世代別に考えたときに、未就学児、青少年、20代以上の青年層、子育て層、中高年層、高齢者と、6つに区切ったときに、この中でどこが課題かといったところで、先ほど申しましたように、青少年と高齢者、次いで子育て層の課題が大きいのではないかと考えております。

7ページでは、どういう状態を目指すかという点について、大きくは、行政サービスの観点で、行政サービスのデジタル化が進むための前提として、取り残される方が出ないようにということ、ユーザー個人の観点で、安全に、そして有効にデジタルを活用していただくための習熟レベルを確保するという、この2つの目標があると考えており、総花的にというよりは、この両方の観点を見ながら、まずはどこのレベルを目指すのかを考える必要があるだろうと考えております。

8ページ目では、先ほどのセグメントを横軸、習熟レベルを縦軸に、仮ではありますが、現時点で全く接点がない方、最低限、デジタルの効果を享受できる、基礎的なリテラシーを

一通り理解している、生活、あるいは仕事で使いこなすといったレベル感で整理したときに、まずはレベル2まで持っていくことが一つのゴールと考えると、一番右の高齢者にデジタルでの公共サービスを受け取れるところまで持っていくことが1つ目のポイントでございます。

2つ目は、小中高生の、既にデジタルのリテラシーがある世代に、逆にその良し悪しを判断する、安全に有効に使うといったことを学んでいただくことが2つ目のポイントでございます。

3つ目が子育て層で、今の国内の労働力不足を考えたときに、社会参加への礎という観点でも、一定レベルのリテラシーまで上げてもらうという点で、3番手としてはこの層になると考えております。ただ、これらはかなり主観的なものですので、場合によってはちゃんとした調査も必要かなとも思っております。

9ページでは、口頭で申し上げたところですが、青少年については、格差のない教育を得るためのテクノロジー、逆に有効にデジタルを使っていただく、こういった観点がポイントとなります。課題としてはもちろん深刻ですけれども、一方で改善できるポテンシャルも非常に大きいのではないかと思っております。

2つ目に、高齢者について、行政サービスを享受いただくための課題であり、これが個人にとっての不利益にも繋がるという観点から課題は深刻と思っております。一朝一夕に解決するものではないと思えますけれども、必要性としては高いのであろうと考えております。

他方で、子育て層については、恐らく課題の深刻さが一段落ちると認識していますが、コロナ禍で就業が難しくなったような方々も含めて、就業するための契機、あるいは基礎として学んでいただくということでございます。ただ、一定程度リテラシーがあるということで、何かしらの機会があれば一気に学んでいただけるのではないかと期待をしております。

10ページでは、打ち手について、非常に局地的な話で大変恐縮ですが、効果を高めるという観点では、ユーザー体験として、単なる機能的価値というよりは、個々人の情緒に訴えるような形のプログラムを組むことによって、より実効性の高い効果を生じさせられると思っております。LINEを教えるにしても、孫などとコミュニケーションするためとなると、学び方が違うということがあるかと思っておりますので、そういったプログラムが提供できるとよいのではということでございます。

11ページ目では、初期的な仮説ではありますが、青少年は学校との接点が非常に多いか

と思いますので、学校という場、ないしは学校で接点があるデバイス、あるいは自宅に帰ってからのデジタルチャネル、こういったところで様々なプログラムを提供するということがいいのかなと考えております。

一方で、高齢者については、デジタルがなかなか使えないというところもありますので、彼ら彼女らの生活動線にそういった場所をどうつくるかということがございます。スーパー、ショッピングセンター、地域のコミュニティの拠点になるような公共施設といったところが一つの接点になり得るのかなと考えております。

子育て層については、リアルとデジタル両方で行動量が多い世代になりますので、両面で様々なプログラムを仕掛けることがあり得ると思っております。

12ページ目は御参考までということで、世代によって、接触メディアも当然に異なるので、そこに合わせた動線設計が必要ということでございます。

13ページ目も同じような話ですので飛ばしていただいて、14ページにて、勝手ながら、成功の要諦を6つ挙げております。一つは、ネガティブなミニマムマストに持っていくことだけではなく、ポジティブに有効にも使っていただくという観点で、両サイドをカバーする必要があるということ。一方で、優先順位付けが大事ということ。最終的に、市民/ユーザーのベネフィットにつながるため、彼ら彼女らの発想を起点に設計をしていくということ。そのためにも、先進している他国から学ぶことは多いのではなかろうかと考えております。それから、ターゲットは優先順位や課題の重さ、今回のリテラシー涵養の投資に対するリターンという点でのポテンシャル、これらも含めた検討づけが必要ではなかろうかと考えております。

私どもからのご説明は以上となります。どうもありがとうございました。

【山本座長】 ありがとうございました。

ただいま御説明いただきました検討会の議論の進め方に関して、御質問や御意見などがございましたらお願いいたします。ここでは、10分ぐらいでお願いできればと考えておりますが、時間的に厳しいということになりましたら、最後にフリーディスカッションの時間を設けておりますので、そちらで延長戦を行いたいと思っております。

まず、豊福構成員からお願いいたします。

【豊福構成員】 非常にきれいにまとめていただいて、ありがたく思います。後で私から御説明の時間をいただいておりますが、枠組みに関しては、包括的な見方といたしますか、他のステークホルダーも含める必要がありますので、その点も併せてお考えいただければと思

ます。後ほど御説明するにあたり、伏線といいますか、前振りです。

【山本座長】 ありがとうございます。

続いて、石田構成員、よろしく申し上げます。

【石田構成員】 全相協の石田です。よろしくお願いたします。

資料2-2の9ページについて、子育て層の部分で、「テクノロジー活用により…」という記載は確かにそうした活躍を促進することができるのではないかと思いますところ、その下の「子供の学内外での教育機会の幅を広げるためにも有効」という記載について、私は子育て世代はとても重要と思っており、実際に、幼児から既にネットの利用が始まっておりますので、家庭での関わり方はとても重要になってくると思います。

また、学校に上がりましても、学校教育だけではなく、家庭が子供たちにどのように関わっていくかということもとても重要であり、保護者の中にはフィルタリングや、ペアレンタルコントロールを御存知でないという方もいらっしゃるということですので、子育て層に対するリテラシーの向上がとても重要と思っておりますため、その点も含めて書いていただけたらと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、続いて瀬尾委員、よろしくお願いたします。

【瀬尾構成員】 ありがとうございます。御説明ありがとうございます。基本的な進め方などをまとめていただいて、本当にありがとうございます。うまくまとめていただいていると思います。

私が思ったことをいくつかフィードバックいたしますと、1つは、セグメントが3つ挙がっていますが、子育て層は比較的教育的の中に組み込まれる層なのかなと思っています。子供を通じて学校や保育園といったコミュニティがあったりするので、もしかしたらそういうところで組み込まれるのかなと思っていますが、大事なこととしては、前回も申し上げましたが、リテラシーの中に、上位概念としてデジタル・シティズンシップがあるとすれば、こぼれ落ちる人がいないということが極めて重要だと思っております。資料2-2の5ページ目で、米国の人種の問題などを挙げられていましたが、日本の場合は、ネットの利用状況において、若い層が低いのは子供なので当然ですが、高齢者の利用率が低くなっています。ここをこぼれ落ちないようにするという点があると思います。そういう意味で、高齢者はどういうアプローチするかということも含めて大事だと思います。

もう1つ、軸としては、ネットの利用率を見た限りにおいては、総務省の調査でも、所得

の低い層がネットの利用率も低くなっています。この層がこぼれ落ちないようにする。御説明にもあったように、特に2、3年後に公共サービスがデジタルに移っていく中で、そういう層がこぼれ落ちていく。ネットのスラングで言えば、情弱のようにこぼれ落ちていくというのが最も心配され、負のスパイラルに入ってしまうと思われるので、所得の低い層が重要なセグメントの1つになるのではないかと考えています。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、ここで事務局、ボストンコンサルティンググループからコメントをいただきたいと思いますが、まず事務局からいかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 事務局の田邊でございます。

ただ今、いただいた御意見でも、大きな方向感はお示しした考え方に従ってよいということかと思っております、非常に心強いコメントだと思っております。お示しした内容をラフなコンセンサスベースとして、今後、考えを進めていければと思っております。

子育て層が重要という石田構成員の御意見は、まさにそのとおりで思っております、我々も子育て層の重要性を念頭に置きながら、個別の施策の落とし込みを考えていく必要があるのかなと思っております。

瀬尾構成員の所得の低い層に関する御意見についても、重要と思っております。ただ、所得の低い層へ直接的に裨益する施策の立て方はどういったものがあり得るのかと、コメントをいただきながら考えたところでございますので、重いコメントとして受け止めながら、考えていきたいと思っております。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、ボストンコンサルティンググループの桜井様からコメントあれば、お願いしたいと思っております。

【ボストンコンサルティンググループ（桜井氏）】 御意見頂戴しまして、誠にありがとうございます。特に子育て層については、御指摘いただいた点、我々も同じ認識ではございますが、子育て層を通じて青少年のもっと手前の幼年層を含めてリテラシーを上げることにつながるという観点が非常に重要だという御指摘をいただいたと理解しております。

また、軸については、分かりやすく年代を取っておりますけれども、御指摘いただいた年収単位、あとは、地域です。先ほどの米国のアーバン、ルーラルに近いものが日本にもあるのであれば、そういった軸も含めて、考えていかなければならないところはまだあるのかなと認識しております。

いずれにしても、本日は非常に粗いたたき台としてお持ちしておりますので、こういった御意見をいただきまして、本当にありがとうございました。

【山本座長】 ありがとうございます。

桜井様は最後までご出席いただけるということですので、また何かあれば最後のディスカッションにてお願いいたします。

それでは、ここで議事を移りまして、議事（２）ICT活用のためのリテラシーに係る世代共通の課題についてへ移りたいと思います。資料２－３に基づき、古田構成員から御説明をお願いいたします。どうぞよろしくをお願いします。

【古田構成員】 よろしくをお願いします。

僕はBuzzFeed Japanの創刊編集長や、Googleに勤めていた時から、主にファクトチェックの観点でこの問題に関わってきました。世代に共通する課題と異なる対策ということで、世代別の状況、世代別の違い、海外事例などをお話したいと思います。先ほどのポストンコンサルティンググループ様の素晴らしいプレゼンを聞きながら思ったのですが、デジタル活用をシティズンシップとしてどう進めていくのかというところが主な観点としてあったと思いますが、僕はもう少しディフェンシブなお話をしたいと思います。なぜなら、デジタル活用が進むほど偽情報、誤情報への接触が増えるからです。

その結果として、今日もニュースになっていましたけれども、ドイツで陰謀論を信じたグループが国家転覆を計画するなどは驚きですが、日本もそれに近いことが起こっているわけですね。こういうところを避けるために何をしたらいいのかというところで、偽情報、誤情報に対する弱さというのは、実は各世代、あまり変わらない、みんな騙されているというのが現実なのであろうと思っています。

これは、国際大学GLOCOMがGoogleの資金サポートを受けて実施している「Innovation NIPPON」という素晴らしい研究を見てみると、今年、発表されたものでは、12本の誤情報を見てもらって、あなたはこれを信じましたかということ調べているんです。左側がコロナ関連の誤情報を6本、右側が政治関連の誤情報を6本見てもらった結果なのですけれども、あまり世代間で差がないのです。少しは差がありますけれども、割とみんなだまされるよねということが分かってきたということです。全年代で見ると、政治関連では、誤情報を真実だと思った人が40%を超えており、真実かどうか分からないと答えた人が38%で、ちゃんと見極められる人は20%しかいない。特に年齢層が高い方がだまされやすいという傾向はあるのですが、若い人たちもしっかり騙されている

ということが現状としてあります。

どこで暴露しているのかなど、「Innovation NIPPON」を見ていただくと本当に参考になるのですけれども、Study plusが出した調査報告で、ソーシャルメディアをよく使っている若い世代は、ソーシャルメディア上でよく騙されているということが出ていますので、誤情報、偽情報に皆さんがどれだけ弱い立場になっているのかということがよく分かる資料なのかなと思っています。

まとめるとこんな感じです。接触経路はSNS、ネットが各世代ともに高い。年齢層が高いからネットを見ていないことはもう全然なく、ネットが広がり始めてもう25年以上経つので、結構みんな見えていますということです。各世代とも弱く、だまされていますよ、ということです。その誤りに気づくにあたり、SNSやネットなどの情報が新聞・テレビなどとともに重要視されており、できれば官公庁や自治体のサイト、マスメディアがしっかり情報を把握してほしいと願っているというのが研究から分かるところかと思います。

僕は、若い人で言うと中学生ぐらいから、シニアクラスのリスキング講座まで、色々なところで講演をしているのですけれども、皆さん、なかなか分かっていないのです。雲が出ている、雨が降りそうだ、傘を持とうという、いわゆる雲、雨、傘の論理というもので、何が事実の提示か、何が推測か、傘を持つという判断、行動はどこで切り分けるのかが分からない。ファクトチェックは、そもそも人の意見ではなくて事実の部分を認定するものであるという説明をするところから、大体始めるのですけれども、こういった基礎的なリテラシーが不足しているなと感じます。

例えば、報道はニュースとオピニオンに分けられるということ。時々、報道に対して、「この報道にはオピニオンが入っていないから不足している」といったことを言う人がいて、それはニュースなので、ニュースにはオピニオンは入れません、ということであり、「この記事には記者のオピニオンが入っている、客観的ではない」と怒る人もいますが、それはオピニオン記事なので、オピニオンが入っています、となるように、そういったことを知らないのです。学生に説明するととてもびっくりされるのですが、事実と意見を見極めるなど、そういう基礎的なところの教育が必要なかなと思います。

それ以外にも、例えば、先般から話題に上がっているアルゴリズムの話があります。なぜアルゴリズムが必要かということ、それは情報量が多くなったからであり、そもそも、人間が個人では選び切れなくなっているために、大きなプラットフォームがアルゴリズムを使ってあなたにお勧めの情報を送ってきてくれると説明すると、みんな、アルゴリズム万歳と言

います。その後、そのアルゴリズムのせいで人の考えがある程度規定されてしまい、例えば、それで自殺をしてしまうといった影響も出ているという話をすると、今度は、アルゴリズムはダメだという話になってしまう。そのため、本当に基礎的なところから教えていく必要があるのではないかと思います。これらはもう全世代共通しているものだと思います。

ただし、コンテンツを届けようと思うと、やはり考えないといけないと思います。これは大学生に取ったアンケートなのですが、学生たちはやはりメディア接触の時間が非常に長い。何をしているのかというと、ほとんどがネットをしています。ネットの何をしているのかというと、ネットメディアではなく、圧倒的にソーシャルメディアをしています。その中で、ニュースと呼べるものをどの程度見ているかというと、10分から30分ぐらいです。でも、実は彼らがニュースとして読んでいるものは、芸能ニュースやスポーツニュースがほとんどで、いわゆるハードニュース、社会問題や経済、政治などは見ていない。となると、例えば、デジタル・シティズンシップをネットで発信しても、そんなに簡単には見てもらえないということが分かります。

僕がGoogleで働いていたときに実施したメディアリテラシーに関する取り組みで、YouTubeのはじめしゃちょーさんとマリマリマリーさんとコラボして一緒に作った動画があります。若者世代に多く見てもらえて、大変評判がよかったので、先ほどの桜井氏の御発表にもありましたけれども、このような、見てもらえる、親んでもらえるものを使っていく必要があると思います。まとめると、そのプラットフォームが、ターゲット世代に利用されているか、親しまれているか、愛されているかを考えた上で発信していかないと、作っても届かないだろうなと思います。

コンテンツは、ただ作るだけではなくて、ちゃんと届けないといけないし、それをちゃんと使ってもらわないといけないということだと思います。そのデザインの例として、海外事例を御紹介したいと思います。

「News Literacy Project」という団体が提供する「checkology」という事例では、ネット上で色々な講座を実施しており、これを受講するだけで大きな学びになる。こうした自学自習をできる場所があるとよいと思います。「Media Wise」という事例では、学生向け、シニア向けのコースを準備しており、こちらも自学自習ができるようになっています。ただ、自学自習は本当にやりたい人しか来ないので、TikTokで発信して若者たちにも見てもらおうといったプラットフォームの活用が有効ではないかと思います。

韓国の「Fact Check Net」という事例は本当に素晴らしくて、市民にファクトチェックを学んでもらっています。自分たちでファクトチェックを実際にやってもらうという活動をしていて、日本に住むボードメンバーの1人、に話を伺ったところ、ファクトチェックをやってみることが強力なメディアリテラシー教育になる、ということを彼らは言っていて、このような姿勢も必要なのかなと思います。

例えばインドネシアでは、「Mafindo」という団体が、同じようなことを数千人、数万人単位でやっていて、このようなアジア事例に学ぶ必要があるのかなと思います。

そのチャンスとして、「GLOBAL FACT」というイベントが、今年はオスロで開催され、来年はソウルで開催される予定になっています。そういうところで、これはフィリピンの事例ですけれども、アジアの人たちの事例を学びながら進めていくのがよいのではないかと考えています。

以上です。

【山本座長】 どうもありがとうございました。

ただいまの御説明に御質問や御意見がありましたら、お願いいたします。

か。それでは、豊福構成員、よろしくお願いいたします。

【豊福構成員】 ありがとうございました。韓国の、ファクトチェックに市民が参加するという事例が非常に面白いと思ひまして、偽情報、誤情報の判断など、消費的に関わろうと思ってもあまり大きな部分とはならないのではないかとずっと思っていたのですが、自分がファクトチェック側に関わるということは大きな動機づけになり、インパクトがあると思います。

その上でお聞きしたいのですが、韓国以外に台湾の話も、今朝のNHKのニュースでやっていたと思うのですが、こういった参加型のムーブメントはどのくらい有効に動きそうだと思いますか。日本の中で考えると、どういう感じになると見ておりますか。

【古田構成員】 そうですね、参加型でやろうと思ったら、やはり教育をしないといけないので、マスを取りに行くことは不可能だと思います。どんなに頑張っても数百人単位程度で、数千人、数百万人単位にはなりません。ただし、その数百人でも、市民の方々がニュース業界の中を知ってくれる、ファクトチェックはこうやっているということを知ってくると、その人たちが強烈なファンになってくれます。その人たちがそれぞれの地域コミュニティでそういう活動を広めてくれて、よいエバンジェリストになってくれるという素晴らしい効果があるのではないかと考えています。

【豊福構成員】 ありがとうございます。まさにそこが大切だと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。

私も、今の話を非常に興味深く伺ってしまして、ファクトチェックをしてみるとということの教育効果はあるなと思います。そういう意味では、学校教育の現場でも生徒に実際にファクトチェックをやらせてみるといった教育を導入するなど、単に怖いよと言うだけではなくて、楽しみながらファクトチェックやリテラシーを身につけていくという工夫も重要なのかなと思いました。

古田構成員、どうもありがとうございました。

【古田構成員】 ありがとうございました。

【山本座長】 それでは、続きまして、議事（3）に移りたいと思います。これからのデジタル社会において身につけるべきリテラシーの全体像について、資料2－4に基づいて豊福構成員から御説明をお願いいたします。よろしくをお願いいたします。

【豊福構成員】 それでは、お話をしたいと思います。

欧州委員会のD i g C o m pについて、デジタルコンピテンシーの枠組みと検討の課題ということで、古田構成員の御説明は、N P Oなどの団体がそれぞれ資金を集めて、自分たちのできることから始めるというやり方だと思うのですが、一方で、政府レベルでこういう枠組みが必要なのではないかという事例を探してみますと、欧州の取組が一番まともなところだと思った次第です。

そこで、欧州委員会の動きについて、先ほどの資料2－1にもございましたけれども、整理をしてみました。欧州委員会とデジタルコンピタンス政策ということで、まずデジタルコンピタンスとは、学習、仕事、社会への参加のためにデジタル技術を自信を持って、批判的かつ責任を持って使用し、関与することであり、これらは、知識、スキル、態度の組合せとして定義されるということです。

実は知識、スキル、態度というのは、O E C DのE d u c a t i o n 2 0 3 0や、日本の学習指導要領でもこの3点で書くというのが最近の流行りであります。これは、生涯学習の主要能力に関する欧州協議会勧告ということで、2 0 1 8年に出ている定義です。これのベースとして、E Uのデジタル教育アクションプランがあり、2 0 2 1年から2 0 2 7年までのアクションプランの中にこのデジタルコンピタンス政策が書かれているのですが、雇用と教育トレーニング、それから、社会的包摂の3つの文脈があるということが書かれています。

具体的なKPIやKGIなのですが、欧州委員会の目標としては、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持つことを保障するということがございます。この基本的なデジタルスキルというものを、DigCompで規定しているという話です。また、「デジタルの10年」というものの目標として、2030年までに基本的デジタルスキルを持つ人口を全体の80%以上にするということが書かれています。

欧州委員会が、今、どういう形で動いているかといいますと、DigComp自体は結構歴史が長いのですが、2020年の9月にパフォーマンスの高いデジタル教育のエコシステムの開発をしようということで、優先度1を促進してきており、デジタルの革新のためのスキルと、コンピタンスを強化するための新しいデジタル教育アクションプランを開始しています。優先度2という政策の中に、このフレームワークの更新と、後で出てまいります認証の開発や、DigComp周りの発展に関わるアクションが非常に増加しているという指摘がございます。

その上で、DigCompとは何かという話をしたいと思うのですが、JRC（ジョイントリサーチセンター）という、共同開発の研究のセンターがございまして、今日、欧州で生活し働く全ての市民に関連するデジタルコンピタンスを特定し、定義するために開発されました。もともとは2013年のものですが、最新版は2022年、今年の3月に提起されております。

先ほど古田構成員もおっしゃっておりますけれども、AIが我々の生活にどのように関わっているのか、あるいはコロナでハイブリッドワークが多くなっているということもトピックに上がっております。そのほか、デジタルアクセシビリティガイドラインとありますが、貧困層に対してデジタルへのアクセシビリティをどのように確保するのか、これはインフラの整備なども含めてのお話が入っております。その上で、DigCompの利用意義として、このinto Actionという実装ガイドに記載されているとおり、特に、2番目のデジタルコンピテンシーを理解し語るための共通言語が必要だということです。これは我が国でも同じでありまして、できれば省庁横断で進めるのがよいと思います。その上で、DigCompが規定する能力、あるいはやり方というものが、高品質で柔軟性、適応性のある提案になるということでもあります。

右側に書いてございます図には、5つの領域がありまして、それぞれに細かく規定がございます。その上で、このフレームワークがどのように書かれているかということですね。

ども、5つの領域と関連して21の能力の記載がございます。これは資料2-1にも書いてございました。その上で、さらに習熟度のレベルと、知識・スキル・態度の例、ユースケースが付いてくるということです。これで大分、細かく分かるということでもあります。

具体的にどうということが書いてあるか、英文の文献を部分的に翻訳いたしました。これが習熟度の想定になっています。基本的には4段階になっていて、初歩、中級、上級、高度に専門化という形です。それぞれに枝が2つずつあって、粒度としては8つということになります。その上で、タスクが、単純な作業からだんだん複雑になっていって、8番目になってきますと、相互要因といった、複雑な現場の要因が絡んでいる問題を解決できるということになってきます。

D i g C o m p の非常に面白い点は、次の自律性というところです。文部科学省でも情報活用能力の規定がございますけれども、これは個人の能力で、できる、できないということが書かれてあるだけです。一方、D i g C o m p の書き方では、他の人からガイダンスを受けてできる、自分である程度こなせる、他の人にアシストできる、という形で書いてあります。高度になるほど、他の人に提案をしたり、その人の状況に応じて提案を考えたり、変更したりといったことが想定されています。

最後に、認知的領域とありますが、これは、実は教育方法ではタキソノミーというものをよく言っており、タキソノミーも、最初は習熟といいますか、要するに理解して、習得して、それを吐き出すだけなのですけれども、だんだん慣れてくると、これを応用したり、自分で物を作ったり、交渉したりといったところが変わっていきます。それが認知的な領域として規定されているということでもあります。

具体的にどんな形で記述されているのか、「情報とデータリテラシー」の最初のフィルタリングやブラウジングに関する内容を翻訳してみたのですが、一番簡単なレベルから一番難しいものに向かって、こんなことができるようになります、ということが、主語と動詞の形で、誰が、何をどうできるのかということがきちんと書かれているところに特徴がございます。これも教育方法論的には非常に整理をされていて、学習目標をつくるときの基本です。

これを、今度はどのように実装するかという話が、次元の4と5に入っています。4は、知識・スキル・態度に分解したときに、どのような能力が必要とされているかが書かれています。その上で、ユースケースとして5に、上には「雇用シナリオ」、下には「学習シナリオ」書かれています。上の「雇用シナリオ」は、求職活動のプロセスとして、雇用のア

ドバイザーの支援を受けてどういうことができるのかということを書いてございます。下の「学習のシナリオ」は、学校教育が大体前提になっているというのはお分かりになるかと思えます。

その上で、今回、お示しする上で大きいのは、先ほどの伏線回収という話なのですが、行政、あるいは政策の立案としてどんなステップが必要なのかというところを考えていただいてもいいかなと思ひ、ステップの1から5までお示ししています。まずは適用と仕様を考えましょうということで、今、やっているのはここです。その上で、コンピテンシーがどうなっているのかを測ることが必要で、評価のための枠組みが必要でございます。3と4は、いわゆる実際に学習の場面をつくっていくためのプロセスがあり、最後に認定と認証とがあるわけです。ちゃんとコンピテンシーを身につけたということをサティファイするための仕掛けが必要ではないかということでもあります。

その上で、この「DigComp into Action」の実装の話の中に38個の事例がありまして、これはさすがに翻訳できなかったのも、インデックスだけ持ってきたのですけれども、見ていただくと、実装の手順、能力の領域、ツール、利害関係者で記述されております。

まず、表の横軸を見ていただきますと、教育研修、生涯学習と社会的な包摂、一番右側が雇用に関する事例です。縦軸を見ていただきますと、いわゆる最初の1から5番目のステップでどこに当たっているのかということが書いてあります。その上で、赤、水色、黄色と色がついているのは、利害関係者について、政策立案者、教育研修機関、サードセクターと企業というように色分けされております。

事例を細かく読み解いていくと、恐らく古田構成員にお話しいただいた以外のヨーロッパ各地でやられていることが出てくるかなと思ひます。その上で、DigCompをベースにした評価モニタリングのツールや、認定・認証機構についてお話をしておきたいと思ひます。

資料に挙げたものの一番上にあるのは、大人向けの自己省察用のツールで、「DigComp Sat」というものです。真ん中は「SELFIE」といって、学校向けで、毎年、文科省がやっている情報化に関するアンケートを学校に取っていますけれども、その代わりになるような位置付けだと思います。最後のEDSC（欧州デジタルスキル認証）については、いわゆる就業するときのCVを書くときに添付するといったことが構想されているようでございます。

その上で、DigCompは幹になるような構想なのですが、実はそれぞれの特定

の対象に合った形で関連のフレームワークが派生でございます。消費者、教育、教育組織、起業家能力、個人・社会・学習能力とありますが、私としては、「D i g C o m p E d u」は、多分、学校教育の情報活用能力の代わりになるものと考えております。恐らく、総務省の取組としては、一番下でございます、個人・社会・学習能力の「L i f e C o m p」が参照できるかなと思いました。

このD i g C o m pに関して、欧州で勝手にやっているわけではなく、ユネスコやユニセフ、世界銀行にレビューをしてもらっています。それぞれ、こんな形でやったらいいのではないかということが、それぞれの機関から出ております。この中で特に注目すべきはユニセフなのですが、デジタル・シティズンシップのアプローチが望ましい場合には、アジア・太平洋地域事務所が開発したデジタルキッズアジア太平洋フレームワークを参照してはどうかということが提案されております。

政策インプットとしてのまとめとしては、まず、省庁横断型のデジタルコンピテンシーフレームを用意したほうがよいのではないかということです。それは、欧州委員会が書いているとおりですが、共通の言語、K G Iを設定する際に必要になってきます。欧州委員会の考え方でもありますが、生涯学習的なもの、労働市場と学校教育が接続するという考え方に基づいています。

主たる対象は、これはボストンコンサルティンググループの御発表では、子育て世代という言葉が出ておりますけれども、ヨーロッパとしては、雇用、教育トレーニング、生涯学習と社会的包摂ということで、結構広めな捉え方になっていると思いました。

3つ目、実装ステップの検討としては、エンドユーザーの学習は、コンテンツ提供だけでは終わらないのではないかということです。今回の話で大きいのは、コンピテンシーの評価です。齋藤構成員がおやりになっているI L A Sも絡んでくるかと思っておりますけれども、コンピテンシー自体をどうやって測っていくのか、それからトレーナーの育成と5番目の認証・認定に関するお話まで広がってまいります。そういう意味では、評価モニタリングツールの開発も検討の範囲に入れていただくのがよろしいかと思っております。

最後に、D i g C o m pに関して、ヨーロッパで勝手にやっている話ではなくて、関連する文献もたくさんございますし、国際機関によるレビューもあり、広く評価されております。私としては、欧州委員会のものをそのまま真似すればよいのではないかという話にもなるのですが、そういうわけではなくて、我が国としてこの部分はきちんと学ぶべきだろうというところをきちんと検討していただいた上で、検討のたたき台にしていただくのが

よろしいと思った次第です。

以上でお話を終わらせていただきます。ありがとうございました。

【山本座長】 ありがとうございました。

ただいまの豊福構成員の御説明に対して、コメント、御質問があればよろしく願いいたします。

中村座長代理からお願いしたいと思います。よろしく申し上げます。

【中村座長代理】 ありがとうございます。非常に感銘を受けました。

ユネスコ、ユニセフ、世銀のレビューもついているというのがヨーロッパらしいと思うのですが、最後おっしゃった、こうしたヨーロッパの検討や政策パッケージとして日本に移植する、真似できると、本音ベースで思っておられるのか、あるいはそこに日本独自の違いや特殊事情といった差分みたいなものがあると思っておられるか、お聞かせ願えますか。

【豊福構成員】 それはすごくいい質問だと思います。私たちは、デジタル・シティズンシップを議論するときに、ワールドワイドで議論されているものに、標準としては乗っかっていくべきだという考えです。それは、日本の国内だけで閉じていないからですよ。ウクライナの話もそうですし、世界的にいろんなものが動いているところで、我が国の独自性というところであまり考え込んで、二歩三歩遅れてしまうというのもどうかと思った次第です。

【中村座長代理】 ありがとうございます。

【山本座長】 他の構成員の皆様、いかがでしょうか。

齋藤構成員、よろしく願いいたします。

【齋藤構成員】 よろしく願いいたします。

I L A Sについて、バナシーのK S A分析、知識、技能、態度のところを応用した形でI L A Sのリテラシー定義はできています。コンピテンシーマネジメントを基にしてつくっています。実はボストンコンサルティンググループの御発表の後に、K S A分析、知識、技能、態度のところについて話そうかなと思ったのですが、多分、豊福構成員がおっしゃるのではないかと思ったので、豊福構成員の御発表が終わってから話そうと思っていました。まさしく、具体的にK S A分析について、豊福構成員におっしゃっていただいたので、明確になったと思います。どこがラーニングアウトカムについて、知識を身につけるのか、技能としての使いこなす能力を身につけるのか、気持ちとしての態度というところを身につけるのか、これは教え方が全然違うので、これまでの啓発教材は、往々に、態度も知識で提供し

ようとしているのですが、態度は、態度を磨くトレーニングをしないと、なかなか身についていかないというところ、知識ベースで分かっているけど態度は変わらないというところだと思います。

私もコンピテンシーマネジメントすることには非常に賛成です。その方が可視化されて、どこまで学習が到達しているのかが分かりやすくなります。本人もそうであり、第三者にもそうなってくると思います。

一つ付け加えると、これまでの御発表とちょっと違うところで、私は、OECDの子供の青少年保護に関わっていますけれども、そこでは、デジタル・シティズンシップの権利意識や、デジタル社会の市民意識のほかにも、様々なリスクへの対応が非常に大事になってきています。デジタル・シティズンシップの考え方はとても大事で進めなくてはいけないのですが、そこだけでは補えないところもあるというところで、国連、OECD、欧州教育委員会、ITUやユニセフもそうなのですが、マーケティングリスク、商用プロファイリングリスク、セキュリティリスク、プライバシーリスクを欧州は非常に重要視しています。偽情報、誤情報は今日的な課題で解決・対処しなくてはいけないのですが、それと同様に、商用プロファイリングの問題も扱っていくというスタンスは残しておいたほうがいいのかなというのが私の意見です。

以上です。ありがとうございます。

【豊福構成員】 ありがとうございます。

おっしゃるとおり、そこは先ほど中村座長代理がおっしゃったように、我が国と欧州の違いは結構大きいところだと思います。なので、しっかりそこは齟齬が出ないように議論していただくのがよいかなと思いました。

【山本座長】 ありがとうございます。

植村審議官、よろしくお願いします。

【植村官房審議官】 総務省の審議官をしております植村でございます。構成員の皆様には、第1回目から本当に様々な知的な貢献をしていただいて本当に感謝しております。

私、皆様に諮問というか、お願いをする立場でもありますので、そういう意味で少し議論の中でこういうところはどうかのだろうなということ、少し包括的なこととして1点だけ、この機会でお話させていただきます。デジタルな社会において、どちらかというと個人本位、一人称の発信というのでしょうか、文字で、私はこう思うという世界でなされている部分が強くなっていて、それが偽情報といった軋轢のものの一つになっているところもある

るのではないかと思うのですが、一方で、我々人間は、デジタルが発展する前に、社会のつながりを対面の中でいろんな情報を取りながら築いてきているということがあって、それを出発点にして、デジタルの世界で、それを阻害せず、むしろデジタルが有効に働くということはどう考えたらいいのかということが大事なのかなと思っています。

この辺は、コンピテンシーの評価というのものも、そもそも実社会で、我々はどの位の実力があるのかということにどこかで立ち返るところがあると思うので、今、お話があった知識としてのトレーニングと、態度、要は人間関係をどうつくっていくかということ、その両面が非常に大事になっていくということではないかと薄々感じているところでございます。議論において、具体の処方箋の部分ではどこまで落とし込めるか分からないのですが、ベースの部分でそういったところがあるということが、構成員の皆様方の御認識の中でもあるのかという点、お伺いしたいと思います。

以上でございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

豊福構成員、今の植村審議官のコメントに対して何かございますか。

【豊福構成員】 ダイレクトのお答えになるか分からないのですが、今までは危ないから使わないでおこうとか、物言うのは僕の仕事じゃないからとって退却姿勢を進めるとか、学校は基本的には使わないという話をしていたのですが、もうそういう世の中ではなく、自分が主張して、社会に貢献していくというところは結構重要なキーワードになってくるとは思います。まだ、そこに具体的な足かけができてないのだと思います。

私、先ほど古田構成員の御発表の際に質問したのは、ファクトチェックというムーブメント自体に参加していただくことが本人の動機づけになっていくという、そういう小さな事例といいますか、ケースをたくさんつくっていくということが、多分、我々がデジタル社会に参画していくという具体像をつくっていくステップになっていくのかなと思った次第です。

【山本座長】 ありがとうございます。

植村審議官、よろしいでしょうか。

【植村官房審議官】 どうもありがとうございます。この議論を進めていくと、どこかで色々な形で顔を出すと思いますので、また引き続き御指導いただければと思います。よろしくをお願いします。

【豊福構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 それでは、瀬尾構成員、よろしくお願いいたします。

【瀬尾構成員】 豊福構成員、とても勉強になりました。ありがとうございました。特にネットを考える上で、改めて海外との共通の基盤という問題ですよね。そこは重要だなと思いました。

コンピテンシーを考える中で、出口の評価をしっかりとしておくことはとても重要だと思ったので、そのあたりの設計も欧州の事例はすごく参考になると思ってお聞きしました。その上で、評価、あるいはトレーナーの認定を実施する主体は、欧州の場合は、民間、公共など、どういう主体が動いている、担っているのでしょうか。

【豊福構成員】 報告書を、まだしっかりと読み込めてないので、そこは次のステップでちゃんと読んでいただくのがいいかなとは思いました。

ただ、この中では、認証機構のEDSCは、提案段階であり、ファイナルが出るのが2023年の10月と書いていたので、まだそういう意味では検討段階だと思います。ただ、こちらの文書を見ていると、企業の名前も入っており、多分、認証機構自体を動かしていくのに、公的な機関だけで回しきれないので企業も参加して進めるような感じになる、そんなイメージだと思います。

【瀬尾構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、そろそろここからフリーディスカッションの時間に入っていきたいと思えます。豊福委員、ありがとうございました。

これから、大体6時50分ぐらいまでフリーディスカッションの時間とさせていただきます。これまでプレゼンいただいた内容に関して、コメント、御質問があれば自由に御発言いただければと思います。いかがでしょうか。

それでは、古田構成員、よろしくお願いいたします。

【古田構成員】 市民参加という点について、私の発表に補足なのですけれども、先ほど豊福構成員から台湾も盛んであるというご発言があったので、台湾の事例も含めての話をする、「FactCheckNet」の市民参加の裏側のシステムをつくっているパーティというところが、政府からの補助金で市民の声を集める政策プラットフォームのようなものをつくっています。もともと市民参加、市民の声を政治に届けるといった活動をしている人たちが入っている。だからこそ、政治に関して非常に関心の高い層が参画してくるといって、息の長い活動が背景にある。

台湾の場合だと、市民参加のファクトチェックといった活動で言うと「C o F a c t」という事例があり、エンジニアの方々が、そういう人々が参加できるプラットフォームをつくっていて、ガブ・ゼロという、市民テック、いわゆるシビックテックの分野の人たちがずっとやっている息の長い活動があって、こういう活動が実現するのです。

市民参加をやろうと思ったら、テクノロジーを活用してプラットフォームをつくるということが不可欠になってきて、そこにはエンジニアの方々の参加が必要で、そういう人たちのネットワークと地域の長い活動があり、政府からの支援もある、資金的な支援もあるといったものでないと、少し厳しいのかなと思います。

実は、そういうことに関しては、日本では「Code for Japan」が台湾や韓国の方々と情報のやり取りをしているので、本当はこういう国同士でもう少し協力して、ヨーロッパがそうであるように、東アジアで一緒にできたらいいのではないかというのは常々思っています。

【山本座長】 ありがとうございました。

他の皆様、いかがでしょうか。中村座長代理、よろしく願いいたします。

【中村座長代理】 ヨーロッパの素晴らしい取組を見ますと、その差分をどう考えるのかというのが一つのポイントだと思います。もう一つ気になるのは、アナログとの差分です。これは、先ほどの植村審議官のコメントと重なるのですが、これまでアナログで求められてきた能力や倫理は何か、それはそのまま、デジタルはアドオンなのか、あるいはアナログに置き換わるべき能力や倫理みたいなものはあるのか、デジタルだからこそそのアクセス包摂性や、コミュニケーション力、エチケット、クリエイティビティといったものがあって、そこだけを、我々は考えればよいのかというのがもう一つのポイントではないかと思います。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございました。

他の構成員の方々、いかがでしょうか。

今の点、後で事務局、プレゼンいただいたボストンコンサルティンググループの桜井様、古田構成員、豊福構成員から何かコメントあればお答えいただければと思います。

上沼構成員、よろしく願いいたします。

【上沼構成員】 今、中村座長代理がおっしゃっていたことは、私もプレゼンを伺っていて思ったところです。デジタルの前にアナログでやらなければいけないことは、結構あるだろうなということを感じており、そういう意味で、この検討会でどこまで議論するの

かということを考えないといけないかもしれないと思いました。

例えば、情報を批判的に見るという話は、別にデジタルに限ったことではないと思います。デジタルの場合は情報がたくさんあるため、よりその能力が要求されるという面はあるかもしれませんが、新聞や雑誌についても同じことが言われていたはずなので、そのあたりのチャートというか、もともとアナログでやっていなくてはならないということを意識する必要があるのかなと思いました。

【山本座長】 ありがとうございます。

上沼構成員の御意見にあったアナログとの差分について、確かに、この検討会の射程の問題も含めて少し検討しなければいけないように感じました。

瀬尾構成員、いかがでしょうか。

【瀬尾構成員】 まず1つは、僕も同じところがあって、例えば情報の中、ニュースの中の事実と意見をどう区分けするか、それをどう見るかという部分は、必ずしもデジタルの問題ではなくて、むしろ批判的思考、クリティカルシンキングの問題も大きいと思います。これはこれで大きな問題なので、一旦、デジタルと切り離して、きちんと教育の中で対応すべき問題なのかなと思っています。これは、マナーリテラシーなども含めて教育の課題になっている部分なので、これはこれで取り組むべき問題なのかなと思っています。

一方で、デジタルならではの問題もあるので、例えばアルゴリズムやビジネスモデルの危険性などは別の形で、教育等で教える必要があるのかなと思っています。

また、貧困層のアクセシビリティ、ここは重要なかなと思っています。特にネットの利用率が80%、90%ある中で、年収400万円以下の方は低くなるという総務省の調査もあり、こうした点を踏まえると、この層にアプローチすることが、行政、公共の持っている役割としてはすごく重要なのではないかなと思っています。

一方で、リテラシー全体を進める中においては、公共の役割も重要ですけど、やはり民の役割が重要だろうと思っています。これは、お金のない国であり、ネットではプラットフォーム、民がとても大きな力を持っているので、その力を活用していくことが極めて重要だと思っています。

そういう意味で言うと、民の一つとしては、先ほど挙がっていたような教育の問題、コンピテンシーやリテラシーを教える教育者をどう育てていくのかというところは課題だと思っています。僕もリテラシー教育の授業をやっているのですが、必要とされる一方で教える人が少ないのです。そのため、例えば、いわゆる資格制度の導入なども含め、教育者を

育てていくということは重要になってくると思います。

【山本座長】 ありがとうございます。

まず、ここまで御意見いただき、ありがとうございます。今回の会合のテーマの1つは、事務局からお配りいただいた資料の6ページにありますとおり、検討における議論の全体のフレームワークをまず固めていきたいというところがございますので、これまでの御意見を踏まえて、フレームワークを修正する必要があるか、事務局からコメントをいただければと思いますけれども、いかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 様々な御意見、ありがとうございます。

フレームワークについては、幾つかの先生方からも御指摘ありましたけれども、方向感としてはよいのではないかということかと思っており、いただいている幾つかの御意見をプラスするのかどうかという観点で検討すべきと思っております。

その上で、アナログとデジタルの差分に関する御意見について、どのような事象がデジタルとの差分になっていくのか、まさに瀬尾構成員が先ほどおっしゃった、事実なのか、意見なのかというようなどころまで入るのか、あるいは、まさにデジタルに特徴的なアルゴリズムによってエコーチェンバーなどが生じるということは入るのではないかといった議論になっていくのだらうと思います。

ただ、いずれにしても、デジタルの領域が日常生活にこれだけ色々なところに入ってくると、もともとはアナログでもあるのだらうけれども、デジタルの特徴に引っ張られるようなものは、入れていく余地あるのだらうと思います。そういう意味では、エコーチェンバーなどは入れるべき話だとしつつも、それを基に、例えば事実なのか、意見なのかを判断できないことによって引っ張られる度合いが大きくなるということは考えられるので、まずはそういうデジタルの特性を検討した上で、その前段もしくはその中に、例えばそもそもアナログでもあるような、そもそもの情報に対するリテラシーといった話が入ってくる。理念的におさらいをするようなやり方が一つあるのではないかと思います。

情報に対するアクセシビリティの話について、瀬尾構成員から2回にわたってお話があったところでもありますけれども、この点についても、どういう捉え方ができるのか、事務局でも検討したいと思っております。施策としてどういうものに結実できるかどうかは別としても、そこにそういう大きな論点があるということは認識しながら、物事を考えていく必要があるということかと思っております。

教える人については、アジェンダの中には明確に入っています。このフレームワークの中

には入れ切れていませんが、教える人をどうやって育成するのかという点も、重要な論点だと認識しているところでございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

私からも、今の御意見も多少踏まえてということなのですが、ボストンコンサルティンググループの桜井様にお伺いしたいことが1点ございます。資料2-2の8スライド目です。レベル1からレベル4に習熟レベルを分けられていますが、レベル5というものがあり得るのかどうかというのが質問です。目標としては、行政サービスの観点とユーザーベネフィットの観点、要するに行政サービスをきちっと利用できるか、取り残されないかどうかという問題と、ユーザーベネフィットというところで使いこなせるかという2つの観点から、レベル1から4までを設定いただいていると思うのですが、先ほどから少し議論があるかなと思っているのは、民主主義や公共ということをどのように取り込んでいくか、ということです。要するに、どう他者と関係して公共を構築し、民主主義を強化していくのか。レベル4までで、個人がとにかく自分で使いこなせるというところに入っているのですが、それを他者に生かすというか、社会に貢献するというところがレベル4までには入っていないのかなと最初に感じたところです。

ただ、このことがレベル4までに既に含まれているということであればこれでいいのかなと思うのですが、公共をつくるというところ、あるいは社会貢献というところがレベル4に入っているのか、あるいはレベル5というものを観念する必要があるのか、その辺りを伺えればと思いました。いかがでしょうか。

【ボストンコンサルティンググループ（桜井氏）】 まず、本日はこの検討会に参加させていただいて、色々な御意見、あるいは情報をいただいて非常に勉強なり、誠にありがとうございます。

今、御質問いただいた点については、レベル5があつて然るべしなのかなと、お話を伺っていて思ったところでございます。まさに今おっしゃっていただいたように、レベル1から2が行政的観点、そこからレベル4までは個人というものでありましたけれども、もう一個その上に、社会などの観点があるというところは、ここまでの議論の中でも御指摘いただき、あり得るのかなとっております。あとは、そこまで持っていく時間軸や優先順位をどうするかという議論になってくるのではないかと認識しております。

【山本座長】 ありがとうございます。まさにプライオリティ、重要かなと思います。まず取り残されないということ、それから個人がちゃんと使いこなせるということ、その上で

社会に対してどう関わっていけるかというところで、プライオリティも重要ななと思いつつ、やはりレベル5という観点もシティズンシップの観点からは重要と感じた次第です。

齋藤構成員から挙手があったかと思うのですけれど、まさに齋藤構成員に御質問したかったところですので、ここで伺いたいと思います。先ほど、リスクについてご発言いただいて、なるほどと思って伺っていました。リスクというのは、偽情報がまず非常に重要なリスクだと思うわけですが、それ以外にもいろいろあるということで、例えば差別の問題は含まれるのでしょうか。例えば、AIによって評価決定をさせる場合に、データの偏りがあって、どうしてもマイノリティに差別的なインパクトを与えてしまうなど、AI倫理の観点で、アメリカではAI権利章典というものをつくって、アルゴリズムによる差別の問題について、最近、非常に議論されているところだと思います。そういう意味で、AIの評価も参考にしなければいけないと思いつつ、やはり絶対的なものではなく、逆に差別が助長されてしまうという部分もあるというところの、リテラシーと申しますか、教育も重要ななと思います。そういう意味では、偽情報だけではなくて、プライバシーですよね。サードパーティクッキーを使って、横串で刺してプロファイリングしているということをユーザーがどこまで知っているのかという問題もあるでしょうし、AI倫理的なところも重要なと感じたのですけれども、この点、いかがでしょうか。

【齋藤構成員】 ありがとうございます。

まず、まさしく重要な視点を述べていただいたと思っています。皆様、御存じだと思いますけれども、World Economic Forumでも、AI倫理に関する、そしてAIの検査結果から生じる差別の問題、不平等の問題を指摘していて、全ての世代において、その問題がとても重要視されているというところがあります。特に私は子供の研究をしていますので、子供の研究で言いますと、AIの検索結果で差別、不平等が生じているということは、国連やOECD、欧州評議会、ユニセフといった各国際機関が指摘しており、報告書も出ています。そういう形で重要な問題だと思っています。

なおかつ、例えば著作権の侵害や、従来型の違法情報、有害情報も解決されていない問題でありますし、それらにどう取り組んで包括的な取組にしていくのが大事かと思います。今まで取り組んだことは解決していないので、継続的にやらなくてはいけない。そこにデジタル・シティズンシップの考えを用いて、責任のある情報発信、そのために批判的に情報を読み解く能力がつけ替わるものではないかということを考えております。

返答としては以上になりますが、質問もよろしいでしょうか。

【山本座長】 ありがとうございます。どうぞ続けて、よろしくお願いします。

【齋藤構成員】 先ほどコンピテンシーマネジメントについて、賛成と申し上げました。ただ、具体的に進める上で、コンピテンシーマネジメントをして、それをKGIにして、コンピテンシーを上げていくということになると、かなりハードな目標になってくると思います。それは、最終目標として国民のデジタルリテラシー、メディアリテラシーを上げていくということを目標にしつつも、今年度や来年度の目標をどこまでに設定するのかというKGIをはっきりさせていくということかなと思います。大きなところは全体の国民のリテラシーだと思いますけれども、その中で、限られた時間でやれることを、目標を明確にしていくことが大事かなと思います。コンピテンシーで定義していると、どこまで習熟したのかが分かるので、それはそれで必要な作業だと思っています。

また、先ほど示していただいた資料2-2の9ページについて、未就学児に対する教育は非常に大事だと思っています。ただ、前回も申しましたけれども、なかなか権利意識を理解できない年代ですので、ここはデジタル・シティズンシップの枠ではないと思います。基本としては、デジタル・シティズンシップの考え方があって然りなのですけれども、どちらかといえば道徳的なところになってくるのかなと思います。要するに、我々がそれを認識し、定義づけされていれば問題ないことだと思います。だから、それは発達段階に応じて対応していく必要があると思います。

もう1点、資料2-2の11ページについて、20代、30代が具体的に抜けています。小中学生、30代から50代の子育て世代、65歳以上があったと思いますが、20代、30代が抜けていて、ここは教育機関で接点がない世代。こちら側が教育を提供しても、なかなかリーチしていかない年代で、どうするのかというところもあると思います。20代、30代についても考えていらっしゃるならそれでよいと思うのですが、私のジャストアイデアにはなりますが、この世代は、研修をやると言ってもなかなか集まってくれない世代であります。逆に、研修をやると言っても集まらざるを得ないことがこの年代にあります。何かといえば、社員研修です。新入社員研修や定期的な社員研修など、この層に対しては企業との協力で研修を行っていくということもあり得るのかなと思います。研修を実施することが会社の評価につながれば、企業にとってもメリットがあるでしょうし、企業にとっても社員の方々が適切に使うということも大事でしょう。そのような研修を実施しているということ自体が社会的に評価されるスキームがあってもよいのではと思っています。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

今、ボストンコンサルティンググループの資料に関してコメントいただいたと思います。非常に重要で、20代、30代の場合には社員研修という場があるというコメントだったと思いますが、他方で、先ほどの御意見で出てきた低所得者の方や、ギグワーカーのような方が、こうした社員研修を受けられずに取り残されるという問題も出てくるように感じました。この点含めて、ボストンコンサルティンググループの桜井様から、コメントでございますでしょうか。

【ボストンコンサルティンググループ（桜井氏）】 ありがとうございます。

セグメンテーションとしては、③から20代、30代、成年層と言っていましたけれども、我々としては、たたきとして、課題の緊急性という観点から、この②、④、⑥より若干劣後するかなということで、あえてここでは置いていないのですが、当然、成年層についても取り組むという観点で言えば、御指摘いただいたように、この方たちが強制的に接点を持たなくてはいけないところはどこなのかといったことも含め、この年代の方々の行動を理解をした上で、いわゆるジャーニーをちゃんと設計しなくてはいけないというのも御指摘いただいたとおりにかなと思っております。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、石田構成員、お願いできますでしょうか。

【石田構成員】 各セグメントに分かれてということで、色々な課題を挙げていくということがフレームの中にも書かれていたと思います。古田構成員から大学生へのアンケートについてのお話がありましたけれども、全体像として、実態、エコーチェンバーや偽情報に対する調査、やアンケートなども必要なのではないかと思いますのですが、いかがでしょうか。

【山本座長】 ありがとうございます。

古田構成員、よろしいでしょうか。

【古田構成員】 ありがとうございます。

やはり実態把握は非常に重要で、色々な研究、調査をされているところがありますし、また、ボストンコンサルティンググループでも、御発表資料を取りまとめる中で、既に探しているものは色々あるのではないかなと思うのですけれども、それでも足りていない部分についてはもちろんやっていったほうが良いと思っています。

実は、僕がやっている日本ファクトチェックセンターでも、まさに山本座長にもお世話になっているのですけれども、そういう研究者の方々と一緒に実態調査をしないといけない

ですよねという話はよく出ています。

【石田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】

それでは、安野構成員、いかがでしょうか。

【安野構成員】

本日は途中からの参加ではありますが、構成員の皆様方の非常に貴重な御報告、大変勉強になりましたこと、まず御礼申し上げます。

基本的にフレームワークには賛同しておりまして、大変よく練られていて、非常に重要なことを挙げていただいていると思うのですけれども、改めてすこし考えてみますと、リテラシーの教育を提供する側への信頼ですとか、これはなかなか判断が難しい問題ではあるのですけれども、何がよくて何が悪いという倫理観、道徳といった問題は、もしかしたら最終的に避けて通れないのかもしれないと思いました。

それをリテラシー教育として含めていくというと、それは違うかなとも思いますので、騙されないということだけに終始するのではなくて、自分が騙さないといった、社会的な悪影響にも少し思いを馳せることができるような市民を育てることが最終的な目的、目標として入ってくるのかなと思った次第です。

恐らく、今の若い人も含めて、社会に関心がないというだけではなくて、すごく偏ったところに関心があるというところかと思しますので、広い目を養いつつ、道徳観というと、それはそれで上から目線のよくないことになってしまうのかもしれないのですが、最終的には何がよい、何が悪いということ、少なくとも自分の立場で考えることができるようになるということが一つ重要なのかなと思いました。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。恐らくこの点は先ほどから議論があったところだと思います。アナログでも大事であったところを、どのようにデジタル・シティズンシップなり、ICTリテラシーに入れ込んでいくのか、あるいはどういう関係性を結んでいくのかというのは、非常に重要な課題かなと感じているところです。ここは今後、しっかり議論していかなくはいけない、検討会の射程にも関わるところだと思いますので、大事な御指摘をいただいたと思います。

それでは、古田構成員、よろしく申し上げます。

【古田構成員】 ありがとうございます。安野構成員が御指摘されたところ、僕も常々思

っている部分なのですけれども、ただ、デジタル・シティズンシップという概念には、もうそういう概念も含まれているのであろうと理解しております。このあたりは豊福構成員が御専門なので、僕は違う観点からのお話をさせていただこうと思うのですけれども、騙されないだけではなく、誹謗中傷しない、ネット上の議論でいきなり罵声を浴びせかけないといった話も入ってくるのかというところで、確かにそれをやり始めると道徳や倫理などの話になってしまい、ファクトチェックや、メディアリテラシー、デジタル・シティズンシップと少しずつずれていってしまうところも確かにあると思っています。

僕が、大学の授業などでどういう教え方をしているかという、ネット上には基本的に極端な意見が表れやすいという特性があるということです。多くの人は中間的な意見を持っているのだけれども、中間的な意見を持っている人は、私は中間的な意見を持っていると表明するインセンティブが働かない。その問題に関して極端な意見を持っている人が、自分の極端な意見を聞いてほしいと表出しやすいという特性があるという説明をします。そうすることによって学生に何を知ってもらおうとしているかという、ネット上ですごい罵声を浴びせている人や極端なことを言っている人がいたら、それが世の中の普通ではないということを理解してもらおうということです。

普通に学校に来て罵声の飛ばし合いはしませんよね、ということを理解することによって、「なるほど、ネット上の議論ってこういうものなのか」と思いがちな人たちに、そうではないということを知ってもらうことで、抑制効果があるのかなということ、学生たちの提出する課題などで反応を見て感じています。なので、倫理や道徳に踏み込まなくても、リテラシー教育をすることで、そういったものも知ってもらえるようになるのではないのかと思っています。

最後にもう1つ、意見と事実を切り分ける話なのですけれども、国際大学GLOCOMの「Innovation NIPPON」の2020年の調査結果において、ニュースリテラシー、メディアリテラシー、それ以上に情報リテラシーが高い人が偽情報、誤情報に対する耐性が強かったというデータがあります。ここでいう情報リテラシーは、まさに事実と意見を切り分ける、相手が言っていることを理解するといった、むしろ国語力に近い話ですが、情報リテラシーが高い人の耐性が強かったというデータがあります。なので、やはりここに取り組むということは非常に重要なことであろうと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。

豊福構成員、よろしく願いいたします。

【豊福構成員】 ありがとうございます。

幾つかまとめてお話ししたいと思うのですが、まず、先ほどの古田構成員の御意見で、アナログとデジタルの違いという点について、もともとアナログでも課題としてはありつつも、今までは顕在化しなかったために学校で扱い切れていなかった問題がたくさんあります。でも、GIGA端末が入り、ネットワークの環境が整ったことで、あるいは教育の向いている方向が変わってきたことで、改めて顕在化しているということが起こっています。

具体的には、GIGA端末導入前は、国語の先生はICTを使いたがらない筆頭でしたが、この数年で、特に高校の先生がICTに取り組むようになりました。しかも、デジタル・シティズンシップが重要であると。それは、メディアリテラシーの問題や、先ほどの事実と意見は異なるという話などを全部含めて、これだけたくさんの情報に触れて、自分たちがそういったものを管理しなくてはいけない、分析や要約といった作業をしなくてはならないのに素養がないというのはいかかなものかということがかなり問題になってきています。なので、学校教育として、今、キャッチアップしようとして頑張っているという点は言っておきたいと思います。

もう1つは、道徳の問題は非常に悩ましい話で、僕は道徳否定論者でも何でもないので、ごく一般的な話をします。情報モラル、あるいはデジタル・シティズンシップの授業として、我々は授業の支援に行ったり、実際に講義をしたりすることが多くあるのですけれども、例えば、騙されないとか騙さないという話も含めて、テーマを持って行って子供たちに話をすると、私はそういうことはしないので、となくなって終わってしまうのです。

分かりやすいのはいじめの話なのですが、ネットいじめはダメと言うと、「絶対やりません」とザツオールで終わってしまうのですが、いや、そういう話ではないよね、ということです。子供たちは、デジタルの世界でも、現実の場面でも、色々なジレンマの場面や、そういう行動に出かねないシーンをたくさん経験しているはずなのです。しかし、道徳の授業の展開の仕方の問題、情報モラル的な授業の展開の仕方の問題の1つは、授業の場面しか通用しない正解に飛びついてしまって、そこで話を終わらせてしまうということなのです。それだと、子供の考え自体が深まっていけない。むしろ、我々がデジタル・シティズンシップの授業を行う時に強調しているのは、子供たちの直面している課題や、そのジレンマに実際に踏み込んで考えてもらって、友達と意見を調整したり、対話をしたりというところを重要視します。なので、例えばいじめの問題では、いじめはやってはいけません、そういうことには関わらないようにしましょうということになってしまうのですけれども、当事

者になってしまったときに周りから完全に孤立してしまうという問題は何も解決しないわけです。いじめ問題に関しては、バイスタンダー、アップスタンダーを対立の概念として、アップスタンダーになろうということを教育の場面ではよく強調します。これはどういうことかという、いじめている子にもいじめられている子にも関わらないようにするのではなく、いじめられて心を痛めている子に対して、何かしてあげたいということが大切なことだということです。それは、立ち上がる人として、いじめは絶対に許さないのだけれども、いじめられている人に共感をして助けてあげよう、あるいは、いじめている人に対して、やっちはダメだと直接的に言わないといけないといったように、そういうことは我々も関われる、みんなで社会なりその集団をよくしていけるんだと働きかけることを教育としてやります。

それはデジタルに限った話ではないのですが、我々は、デジタル・シティズンシップと言いながらシティズンシップ教育をやっているという気はするのですが、関わり方、それから子供たちにデジタルの場面に関わらせて実際に対話をするというところをぜひ置き去りにしてほしくない、それはぜひやっていただきたいなと思います。

3つ目、幼少期について、デジタル・シティズンシップのいわゆる権利的なものは難しいのではないかという話なのですが、これは、齋藤先生のおっしゃるとおり、難しいです。というのは、子供は自分の周りしか見えていないからです。ただし、子供の権利意識や、ほかの人に愛他的な、あるいは互恵的な関係を結ぶためにどうしたらいいのかという点で、重要なのは親の立場だということです。それは、道徳的な関わり方か、デジタル・シティズンシップ的な関わり方かという話ではなくて、親が子供に対してインプットし、子供が言っていることを親が咀嚼して関係をつくっていくという中で行われることなので、そこはアプローチが違うというよりは、むしろ母親だったり父親だったり、親との関係が重要だということとはぜひ覚えていただきたいと思います。

以上でした。

【山本座長】 ありがとうございます。

瀬尾構成員、よろしくお願ひします。

【瀬尾構成員】 ありがとうございます。

道徳や倫理の話が出ましたけれども、僕自身の考えで言えば、あまり行政等が道徳や倫理の問題に安易に踏み込むべきではないと思っています。その上で、今のネット上で起きていることの大半は、基本的な、これまで長い時間をかけて議論されてきた道徳や倫理の教育で価

価値観自体は対応できていると思っています。特に新しいネットにあわせた価値観が必要かというところではなくて、基本的には、これまでにつくられてきたもので対応できていると思っています。

一方で、豊福構成員がおっしゃったように、ネットのいじめにしても、子供たちにはイメージができていない、やっていることがいじめなのかが分からないといったことがあり、それはそれで、ネット上で起きている問題、例えばフェイクニュースや人権侵害の問題、名誉毀損、いじめの問題といったものは伝えていくべきだと思っています。恐らく子供たちの場合でも、大人の場合でも、自分のやっていることが、今のあたりまえのモラルや道徳にリンクしていることをイメージできないということがあると思うので、そこは伝えていく必要があるのかなということです。

もう1つ、その上であえて言えば、まさにデジタル・シティズンシップにおける市民参加といった問題では、日本の社会の変化や教育の中で、シティズンシップ自体が実際に実現しているかどうか、教育としても反映されているかどうかというところが論点の1つになると思っています。僕は、例えばヨーロッパと比較した場合はまだまだだと思っているところがあります。そのため、リテラシーの中でデジタル・シティズンシップをどこまでスコープとして入れていくのか、それをどう位置づけるかというところは議論が必要だと思います。第1回目の会合でも述べたのですが、デジタル・シティズンシップを通じてシティズンシップを根づかせるチャンスにはなると思うのですが、そこは非常に重大な価値観も含んでいるので、かなり丁寧な議論が必要だと思っています。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。齋藤構成員、よろしくお願いします。

【齋藤構成員】 一言だけ、豊福構成員がおっしゃった点、補足させていただきますと、私もそのとおりで、幼児は、あくまで教育で何とかするというよりも、保護者との関わりだと思っています。その関係性の中で、保護者との関わりの中で学んで行くことが大事な年代だと思っています。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

安野構成員からお手が挙がったように思いますが、いかがでしょうか。

【安野構成員】 私の発言で議論が錯綜してしまったようで申し訳ないのですが、何か一方的な道徳を押しつけるということではなくて、最終的には他者の人権といいますか、権利

の尊重というところだと思います。そこをうまく伝えられるように、また、それを伝えるリテラシー教育の主体が信頼を獲得できるような形で進めていくことが理想かなと考えています、ということでした。

いろいろと御議論、御意見いただきましてありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

フリーディスカッションはここまでにさせていただければと思います。本日も活発な御意見をいただきまして、ありがとうございます。

基本的に、全体のフレームワークに関しましては、合意をいただけたのかなと思います。本日の議論でより解像度が上がった気もいたします。御意見を踏まえて微調整、あるいは肉付けをしていければと思います。

本日はどうもありがとうございました。

それでは、最後に、本日、御出席いただいている総務省参与の川島様から御挨拶をいただきたいと思います。よろしく願いいたします。

【川島総務省参与】 本日は、本当にリッチで多面的な議論、ありがとうございます。大変勉強させていただきました。来年6月にロードマップを作成するというで聞いておりますので、どう着地するか、非常に楽しみにしております。

リテラシーという、どちらかという底上げ的な議論と、シティズンシップという、デジタルの社会であるがゆえに非常に統制が利かない空間の中で、どのように一人一人が能動的に社会空間をつくっていくことに関与するかという問題について、非常にバランスを考えなければいけないと思いました。レベル4.5位を目指しているのではないかと感じており、そうしなければ、これを受け取った側の元気が出ないところがあるので、先ほど瀬尾構成員からもありましたけれども、これを機会にシティズンシップについてのメッセージがあっても、あまり価値の領域に入るべきではないかもしれませんが、全世界的、市民感覚的に言うと、日本人の市民感覚はもう少し公共性があってもよいのではないかと考えています。また、リアルとデジタルの関係についても、どのように捉えるのかということにもよりますが、我々人間の認識は連続しておりますので、リアルの感覚とデジタルの感覚で、デジタルの不確実性、突発性といったものに対して、リアルの空間の中での信頼も培いながら、デジタルの豊かさも培っていくという連続的な考え方も必要なのではないかと考えています。そのため、デジタルな空間であるからこそ、良識ある、信頼の置けるマジョリティを日本の社会ではどんどんつくっていくという動きが非常に重要なのではないかと考えてお

ります。

ロードマップということは、ポリシーペーパーの枠組みができて、それを誰かに手渡されて動き出すことを意味していると思います。最終的なところで、誰がどう引き継いでいくのかという役割分担が恐らく期待されているところであり、その中で、御指摘にもありましたけれども、「Code for Japan」といった、日本に脈々と根付いている市民社会の力を積極的に取り込んでいくことが一つの重要な方向ではないかと感じております。

ぜひ6月に向けて、積極的な議論と建設的な着地を期待しております。どうもありがとうございました。

【山本座長】 ありがとうございました。

最後に、事務局から何か連絡事項はございますでしょうか。

【関沢新事業支援推進官】 事務局でございます。

次回の検討会は、12月22日木曜日の10時から、ウェブにより開催させていただきます。議事等の詳細につきましては、別途、事務局より御案内差し上げます。

以上でございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

以上をもちまして、ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会の第2回会合を閉会いたします。

本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。