

I C T活用のためのリテラシー向上に関する検討会（第3回）

1 日時 令和4年12月22日（木）10:00～12:00

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、石田構成員、石戸構成員、上沼構成員、齋藤構成員、坂本構成員、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

（3）発表者

坂本構成員、齋藤構成員、ヤフー株式会社

（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）目指すべきゴール像について

（2）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指標の在り方について

（3）意見交換

（4）その他

【山本座長】 定刻になりましたので、I C T活用のためのリテラシー向上に関する検討

会の第3回会合をウェブ会議にて開催いたします。

本日は、中村座長代理が欠席と伺っております。また、第2回会合において御発表いただきましたボストンコンサルティンググループの桜井様にも意見交換の途中まで御出席いただきこととしております。

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します。よろしくお願いいたします。

【関沢新事業支援推進官】 事務局でございます。構成員の皆様には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等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。

ウェブ会議進行上の留意事項は以上でございます。

続いて、資料を確認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の3-1から資料3-4までとなっております。万が一、お手元に資料が届いていない場合がございます。事務局までお申しつけいただければと思います。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】 ありがとうございます。

それでは、議事(1) 目指すべきゴール像についてに移りたいと思います。資料3-1について、事務局から御説明いただいた後に質疑応答の時間を設けたいと思います。それでは、資料3-1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】 事務局の田邊でございます。それでは、資料3-1に従いま

して、目指すべきゴール像について、素案として御説明をさせていただきます。1ページ目から4ページ目までは、前回の振り返りでございます。どういう議論があったかということをお簡単におさらいしてから本題に入りたいと思います。

まず、1ページ目、議論の全体フレームについては、これは最初のポツにございますとおり、おおむね御賛同が得られたのではないかとございまして。その上で論点になったものとしたしましては、上から3つ目、何がよくて何が悪いかということを理解することが大事だということ、他人の人権や権利を尊重することが重要という御意見、それに伴いましてアナログ時代の倫理、道徳といった観点との関係について議論になりまして、下から3つ目、端的に言うと、アナログ空間とデジタル空間の差分をどう考えるのが重要という御意見が寄せられております。

2ページ目、身に付けるべきリテラシーの全体像について、上から2つ目、個人的なレベルに終始するのではなく、社会に貢献するという観点も大事という御意見がございました。また、豊福構成員からのD i g C o m pについての詳細な御報告があったことを踏まえ、下から3つ目、デジタル・シティズンシップの議論がワールドワイドに行われているので、考え方は踏襲すべき、下から2つ目、欧州ではデジタルスキルのレビューもしっかりなされており、日本もこのような取組が重要ではないか、といった御意見がございました。

3ページ目、各対象層の特徴を踏まえたコンテンツの届け方について、上から1つ目、成年層は教育機関で接点がない世代であり、教育を提供してもなかなかリーチができない、この世代に対しては社員研修でリテラシー向上を図るといった取組もあるのではないかとこの御意見のほか、上から2つ目、民の力も活用することが大事という御意見がございました。方法については、上から1つ目、社会に貢献していくことが重要だという御意見のほか、リテラシーの全体像とも絡んでくる話ですが、古田構成員から、市民参加型のファクトチェックの御紹介があり、非常に大きな教育効果があるのではないかと御指摘もございました。

4ページ目、セグメントについて、幼児からインターネットの利用は始まっているため、家庭での関わり方が重要、学校教育のみではなく、家庭での教育も重要だという、家庭回りのリテラシー教育の在り方をどうするかということも議論になってございまして。それから、下から2つ目、これは再掲でございまして、成年層についてのリーチの仕方ということでございまして。

以上が前回の議論でございます。

この議論を踏まえ、5ページ目と6ページ目は、その全体像、ゴール像を微修正してございます。5ページ目で大きく変えているところは⑤と⑭、リテラシーを教える方の養成も議論になりましたので、その部分を加えております。また、一番上の⑫社員研修と書いているところ、これも先ほど御紹介した御意見を踏まえて修正を施しております。6ページ目、目指すべきゴール像についても、社会貢献の観点も大事という御意見がございましたので、ICTを通じた社会貢献、ICT活用のためのリテラシーを教える、又は学び合うといった点、修正を施してございます。

そして、本日は、7ページ目と8ページ目について御議論いただければと思っております。先ほど6ページ目で、リテラシーで持っていく社会の全体像、あるいは能力のゴール像をお示ししました。リテラシーの全体像の中では、豊福構成員からD i g C o m pの例、ポストコンサルティンググループからは習熟度のレベル感といったお話がございました。

仮に、青少年層をレベル3の基礎的なリテラシーを一通り理解できるところまで持っていくとすると、まずはどういう能力が必要なのかを整理する必要があるのだろうと思っております。資料は、あくまでD i g C o m pの例とリテラシーの習熟レベルの例ということで、前回の御議論を踏まえて置いているだけであり、我々が考えなければならないのは、ゴール像実現のために必要な能力、必要な習熟度レベルをどのぐらいの粒度で整理していく必要があるのかということだろうと思っております。

さらに、そういう整理をするために必要な要因は何かという因数分解をしていく必要があるだろうと思っております。その因数分解の要素はアジェンダにも示させていただきましたが、コンテンツや届け方、方法論、あるいは場所をどうするのか、それから、教える人の育成というところで、今後考えていくT o D oになっていくのではないかという方向感で考えていってはどうかということでございます。もちろん、どのような習熟度レベルまで持っていくのかということから考えていくことかと思っております。

8ページ、青少年向けを例に、こういう考え方になっていくのかなということを示しております。これがいいということではなく、ある程度イメージが湧かないとなかなか具体的な議論に行かないと思っておりますので、形式的にはめてみたということでございます。短期的な目標としてレベル3まで達成するために、基礎的なリテラシーを理解する、主体的に学ぶ能力であるとか、善し悪しを判断する能力であるとか、インターネットの特性を理解できるところまで持っていくというときに、コンテンツがどうあるべきか、届け方はどうあるべきか、教える人はどうあるべきかということを考える必要があります。

コンテンツとしては、例えば共通課題向けの教材の開発、前回、古田構成員から御説明いただいたような課題をクリアする教材を開発するということや、そういったものを教える方向感として、ゲーム形式のコンテンツにしてみる、あるいはプラットフォーマー、YouTuberとの連携というお話もございました。あるいは、教育の場との連携という話もあるかと思います。教える側としては、学校の先生、あるいはe-ネットキャラバンの講師の皆様方にそういうものを教えられるようになっていただく、また、YouTuber、インフルエンサーとの連携といったものが考えられる対応策として考えられるわけですが、こういうものをどのように進めていくのかということで、今後、個別策の検討をしていくことになると思います。

中長期的な目標としては、レベル4まで達成するということで、デジタル空間の公共性を踏まえてデジタルを生活の中で使いこなすようになるためには、単純に情報発信者としての責任を理解するというに加えて、公共性を意識した振る舞いをすることによって情報空間の健全性にも貢献していく意識を持っていただくということだと思っております。そういうレベルまで持っていくとなると、例えばコンテンツや届け方はどうあるべきかといった点を個別の政策として検討していくことになるのだろうと思っております。

7ページ目で申し上げたとおり、まずはどういうレベル感に持っていくのか、それに必要な能力はどのようなものなのかをまず整理する。その上で、そこで必要な要因となるコンテンツ、届け方、教える人といった個別の施策を、今後、T o D oとして考えていく。こういう検討の進め方になるのではないかとということでございます。

事務局からは以上でございます。

【山本座長】 ありがとうございました。

前回の議論を丁寧にまとめていただいたと思います。ただいま御説明のございました検討会の議論の進め方に関しまして、御意見や御質問がありましたら、お願いいたします。

【山本座長】 それでは、石田構成員、よろしく願いいたします。

【石田構成員】 8ページの青少年向けの目標設定の具体例がすごく分かりやすく、方向性が分かりやすくなっているのですけれども、今後、ヒアリング等で御意見を伺った上で、こういうものがセグメントごとに示されていくということでよろしいでしょうか。

【山本座長】 事務局、よろしく願いいたします。

【田邊情報流通振興課長】 石田構成員、ありがとうございます。まさにそういうことだと思っております、セグメントごとにこうしたものを考えていくのだろうと思います。た

だ、8 ページ目に、コンテンツの考えられる対応策として「共通課題向け」と記載しておりますが、これは前回の御議論でもありましたとおり、セグメントごとにも特徴は色々あるの
だろうけれども、その前段として、共通的に理解すべきこと、共通的に留意しなければいけ
ないことがあるだろうという御意見も多々ございましたので、まず、そうしたところが何か
といった点も加味して考えていく必要があるのだろうと思っております。理想形としては、
セグメントごとにこのようなものを整理していくことも必要になってくるのだろうと思っ
ております。

以上でございます。

【石田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

他の構成員の皆様、いかがでしょうか。では、坂本構成員、よろしく願いいたします。

【坂本構成員】 前回出席できなかったもので、議論に参加できていないのですけれども、
少し気になった点として、この議論がまとまったときに、結局、具体的に誰が何をやるのか
という見通しがあまりよく分からないと思います。気になっているのは、恐らく社会教育法
の範囲内でやらなくてはいけないということになると思いますが、我々ができることは限
られていますので、具体的に誰がどう動くのかの見通しがあつたほうがよいのかなと思っ
て聞いておりました。特に社会教育法の原点から言うと、環境を醸成するよう務めるとい
うのが国や自治体の任務、役割となっています。その中で集会を開催したり、施設を運営し
たり、あるいは資料を作成したり頒布したりする。そういったことを我々はやっていくのだ
らうと思うのですけれども、そのあたりの確認ができればよいのではないかと思いました。

【山本座長】 ありがとうございます。事務局、今の点、いかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 坂本構成員にいただいた御意見、まさにごもつともだと思
っております。今、我々が取り組んでいることは、この新しいリテラシーがどうなっていく
のか、どういうことを考えなければいけないのかという全体像もまだよく分からないとこ
ろで、議論を集中しているということだと思えます。その部分の議論をやった後は、それを
どう実装に向けて考えていくのかということになると思いますので、坂本構成員に御指摘
いただき社会教育法との関係も考えていかなければいけないと思っております。またその
際には、坂本構成員や有識者の御意見を伺いながら考えていく必要があるのだろうと思
っております。今時点では、このあたりまでがお答えかなと思っております。

以上であります。

【山本座長】 坂本構成員、いかがでしょうか。今のような形で進めていくということでもよろしいですか。

【坂本構成員】 はい。分かりました。よろしくお願いします。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、議事（２）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指標の在り方についてに移りたいと思います。資料３－２について、坂本構成員から御説明をお願いいたします。よろしくお願いいたします。

【坂本構成員】 それでは、私から御説明したいと思います。私が御説明するのは、ユネスコのメディア情報リテラシー（MIL）のカリキュラムに書かれている基本概念と学習達成度基準でございます。私は法政大学の教員ですが、法政大学は２０１４年にユネスコの「メディア情報リテラシーと異文化間対話」大学間ネットワークのメンバーになっておりまして、東アジアでは北京の清華大学と法政大学がこのネットワークの加盟大学となっております。私は図書館司書課程担当教員ですが、法政大学の図書館司書課程がユネスコのメディア情報リテラシープログラムを担当しております。私が担当しているということでもあります。

ユネスコの他の教育プログラムとの大きな違いは、国連が直接関与しているという点です。２００３年に始まったイラク戦争の背景にはイスラム文化と西洋文化の対立があり、様々なテロなどの問題が生じました。特に、平和のためにはメディアリテラシーの問題が欠かせない、非常に重要だという認識が国連の中にあり、そこから２００５年に国連事務総長の提唱によって国連文明の同盟が設立されました。そしてその中の１つにメディアリテラシーの取り組みでした。それが教育の問題であったためにユネスコと協力してこのプログラムを作ったという経緯があります。

もう一つ、大学のネットワークだけではなくて、NPOや様々な政府組織などが加盟しているのがユネスコのメディア情報リテラシー・アライアンスです。今日お話しするのは、このユネスコのメディア情報リテラシーの新しいカリキュラムなのです。初版のカリキュラムは２０１１年にできておりまして、それが昨年改訂をされました。

ユネスコは、１９７４年に「国際理解、協力、平和のための教育および人権と基本的自由の教育に関する勧告」を出しました。今、この勧告は改訂に向けた作業が進められています。その過程で今日の新しいデジタルに関する教育問題を整理するために出された文書が、今年の夏に出た「グローバル・デジタル時代におけるシティズンシップ教育」です。そこに大事なことが書いてあります。一言で言うならば、デジタル・シティズンシップ教育に投資

しなくてはいけないということです。そのデジタル・シティズンシップの中身がこのメディア情報リテラシーとグローバル・シティズンシップ、そしてデジタルリテラシー、この3つを統合したもののなのです。ユネスコからこうした文書が出されたということは意義のあることだと思えます。このような観点からユネスコのメディア情報リテラシーのカリキュラムを考えると分かりやすいと思えます。

内容を少し紹介しますと、先ほど申し上げたように、MILのプログラムの推進主体は、ユネスコだけではなくて、国連の事務局直下の組織である国連の文明の同盟が関わっているということが1つ目です。また、2011年の初版は教職員の研修用のものとして作られたわけですが、第2版は市民用として作られているところが大きな違いです。そして、その内容には14のモジュールと57のユニットがあります。これは膨大な量と言ってよいと思えます。詳細を見ると、実際にすぐに研修に使えるような内容になっています。まさに研修のための資料集、指導案と言ってよいと思えます。

ユネスコや国連が推進しているので、当然、SDGsを非常に意識されています。SDGsの達成にはMILが寄与する、誰一人取り残さないということが重要、MILフォー・オールと言っておりますけれども、全ての人に関わることが重要で、全ての人のためのMILであり、それが最終的にSDGsに繋がるという考え方です。

そして、誰が担うのかという点では、例えば図書館やアーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信会社などのコンテンツプロバイダー、公共セクター、民間セクターを含んでいます。そして、MILコンピテンシーの学習達成目標が明示されているということになります。「メディア情報リテラシーは、人々が利点を最大化し、不利益を最小化するのに役立つ一連の能力である。メディア情報リテラシーには、コミュニケーション・コンテンツ、それを促進する制度、デジタル技術を批判的かつ効果的に活用するための能力が含まれる。これらの能力は、年齢や背景に関係なく、全ての市民にとって不可欠なものである。」このように全ての人に関係しているということが意識されています。

もう少しそれを詳しくしたのが3ページ目の10の項目なのですが、赤字で大事なところだけピックアップして紹介します。未来の市民となる子供たちや市民がピア・エデュケーターとなる。このピア・エデュケーターという言葉、非常に特別な意味があるように思うのですが、全ての年齢層にとって重要だということであって、大人も子供もお互いに学び合うことが意識されています。そして、先ほど申し上げたように、図書館、アーカイブ、博物館、メディア、デジタル通信企業などのコンテンツプロバイダー、こういったも

の関わるということになっています。また、増大するディスインフォデミック、ユネスコはこういう言い方をするのでけれども、偽情報問題、陰謀論問題、こういったものに対処するための持続可能な方法を提供する。そして、教育にとって大事な点として、グローバル・シティズンシップ教育や、持続可能な開発のための教育（E S D）の前提条件になるのだと言っています。なぜ重要かという、今の日本の学校教育の学習指導要領の基本がE S Dだからです。学習指導要領の前文に持続可能な社会の創り手を育むと書いてあるのですけれども、まさにE S Dが土台となって学習指導要領ができていますので、日本の学校教育の中で、このM I Lが登場することが非常に重要なことだと言えらると思います。そして、プライバシーの問題も書かれています。

7番目には、A I 倫理や進化するデジタル・トランスフォーメーション・プロセスに必ず必要な能力となるとあります。この倫理という言葉も大変多く出てくるのですけれども、道徳と倫理は違うものなので、区別して考える必要があると思います。倫理は社会的なもので、放送局であれば放送倫理があり、新聞社であれば新聞社の倫理綱領があります。図書館であれば、図書館の自由宣言があります。倫理は社会的なものであるということが1つ、それから、倫理は学問の体系があるので、何がいいのか悪いのかということをお教えるのが道徳だとすると、なぜそれがよいのか、なぜ悪いのかを考るのが倫理学です。そのように倫理学、倫理というのは善悪を考るということが含まれるので、非常に重要なことだと思っています。そして、M I Lは全ての人のための、全ての人による、社会のあらゆるレベルに届く、それが重要だということが言われています。その主要な要素として、重要なのは情報リテラシー、メディアリテラシーは当然入っているのですけれども、もう一つ、デジタルリテラシーが非常に大きな項目として登場しているところがポイントです。その内容を見ると、やはりデジタル・シティズンシップをかなり意識した内容が入っているということが分かります。

5ページ目、左側がメディア情報リテラシーの概念図で、先ほど挙げた3つのリテラシー、情報リテラシー、メディアリテラシー、そしてデジタルリテラシー以外にも様々なリテラシーが含まれます。この概念は非常に便利で、色々なリテラシーを色々な団体が主張するので、なかなかまとめるのが大変なのですけれども、メディア情報リテラシーは全てを含むので、これを言えば全てが入ってしまうという位のインパクトがある概念だと思っています。そして、このカリキュラムには19の学習到達目標と6つの社会的価値・態度が書かれ、円になっていますけれども、この具体的なものはこれからする説明にあります。

まずモジュールの話です。14のモジュールの内容を簡単に紹介しますと、全てやると、大学でもやり切れないぐらいたくさんあります。そのため、実際には、対象ごとにモジュールを選んで組み合わせて研修に使うという考え方になると思います。例えば図書館であれば、情報リテラシーのモジュールは絶対必要です。そのように対象によってモジュールを組み合わせるという発想です。

まず、モジュール1が基本的な基礎モジュールに当たるわけで、メディア情報リテラシーとその他重要な概念の紹介をしています。モジュール2が情報と技術の理解、そしてモジュール3が、先ほど申し上げた情報リテラシーに当たる場所なわけですが、特に公共図書館です。研究、情報通信サイクル、デジタル情報処理、知的財産権等々と書いてありますけれども、具体的な内容として大事なものは、学術・科学情報がどのように構築されるのかといった、情報を探索する方法が含まれているということです。

モジュール4が真実の追求と平和を守るための、偽情報や誤情報、ヘイトスピーチに対抗するMILコンピテンシーであり、議論の中でも中心になっていたところだと思います。モジュール5が市民としてのオーディエンス、ここにグローバル・シティズンシップが登場し、市民ジャーナリズムも入ってきます。モジュール6にはジェンダーや多様性の問題が入ってきます。メディアリテラシーの内容もここに入ってきます。

モジュール7は、よりメディアリテラシーに近いわけですが、メディアメッセージや情報テキストを読むといった内容になっています。モジュール8がプライバシーの問題、モジュール9がインターネット、特に若者たちにターゲットを絞った問題、モジュール10に広告が入ってきます。モジュール11がAIで、新しいカリキュラムに登場したものです。モジュール12がデジタルメディアゲームと伝統的メディア、モジュール13がメディア、テクノロジー、SDGsとの関係も入ってきます。学校教育でやらなければいけないと思います。モジュール14には、コミュニケーションと情報、MILと学習、キャップストーン・モジュールとありますが、学習理論なので、学校の先生であれば必ずやらなければいけないとなると思います。

こういったモジュールとユニットの組合せがあるのでありますが、具体的な学習目標は8ページ以下のようになっています。そのほか、目標とする価値観や態度が6つあるので、少し紹介したいと思います。全部読み上げると、とても時間がかかって読み上げられないので、左側の学習到達目標だけを紹介したいと思います。まず、1番目が個人生活や市民生活における情報、メディア、デジタルコミュニケーションの必要性を認識し、明確に述べるこ

とができる。大学のシラバスに学習達成目標を書きますが、それと同じだと思ってもらえればよいと思います。

2番目は、図書館、アーカイブ、博物館、出版社、メディア、デジタル通信などの情報提供者の役割と機能を理解する。3番目は、関連するプロバイダーがその機能を遂行するための条件を理解する。4番目は、個人、教育、政治、文化、宗教、その他の社会的ニーズに関連する情報を探し出し、評価する。5番目、情報、メディア、デジタルコンテンツを批判的に評価する。6番目は、ソフトウェア、コンテンツ、コンタクト、インタラクションに関して、オンライン上のリスクから自分を守ることができる。7番目は、情報、メディア、デジタルコンテンツの分析、共有、整理、保存ができる。8番目は、情報・メディアコンテンツから抽出されたアイデアを合成または操作する。9番目は、倫理的かつ説明責任をもって情報を利用し、自分の理解や知識を適切な形式と媒体で聴衆や読者に伝えることができる。10番目は、ICT技術を応用して、ソフトウェアを利用し、情報を処理し、コンテンツを制作することができる。

11番目は、社会的・商業的に価値のある製品やサービスを生み出すためにICTスキルを活用することができる、起業家精神を養うことができる。12番目は、ICTを批判的な能力で活用できる。13番目は、アクティブでグローバルな市民として、コンテンツプロバイダーと関わる。14番目は、オンライン・オフラインのプライバシー管理ができる。15番目は、ゲーム内でAIを使用する場合など、ゲームとのインタラクションを管理する。16番目は、情報へのアクセス、表現の自由、異文化間対話、宗教間対話、民主的参加、男女平等を促進し、あらゆる形態の不平等、不寛容、差別に反対することを主張するために、メディア機関（オフライン、オンライン、またはその両方）および全てのコンテンツプロバイダーと協力できる。17番目は、MILを他のソーシャルリテラシーの形態に適用する。18番目は、MILを問題解決とコラボレーションに応用できる。19番目は、ヘイトスピーチや暴力的過激派を目的としたコンテンツをどのように認識し、対応するか理解できる。

以上が学習の達成目標になります。そして、これらの学習を通じて促進される6つの価値観と態度が11ページ目の下にあります。1番目が異文化間対話と宗教間対話、2番目が表現の自由、情報形成の自由、参加の自由、3番目が寛容と他者への敬意、4番目が自己の認識と信念に挑戦する価値、5番目が国際的な人権基準への理解、6番目が持続可能な開発、連帯、平和、このようになっております。

私の話は以上で終わりです。ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

M I Lについて詳細に御説明いただいて、大分イメージが膨らんでまいりました。ただいまの御説明につきまして御質問、御意見がありましたらお願いいたします。

まず、私から御質問をさせていただければと思います。モジュールが全部で14あるということで、坂本構成員からも全部はやれないのではないかという話がありました。これは、対象に応じてモジュールを組み合わせていくという方向と伺いましたが、対象ないしセグメントごとの具体的な組合せに関する議論はユネスコなどで進んでいるのでしょうか。また、全ての市民が19の学習達成目標を達成しなければいけないのか、セグメントに応じて達成しなければいけない目標が変わってくるのか、そういった議論がなされているかを伺えればと思います。よろしくお願いいたします。

【坂本構成員】 カリキュラムの初版のときに、その議論はされています。もともとは教員研修用だったものですが、それが新しい問題に対応するようになったということで、今度は対象が拡大されたわけです。去年できたばかりなので、実際にそのモジュールをどう組み合わせるのかは、それを実行する側の問題、特に政府、NPO、学校、あるいは様々な団体、図書館も含まれるのですけれども、その機関ごとに検討して、我々はこれをやろうといったことになり、それがユネスコの議論の中に出てくる。そういう意味で言うと、上で決まるのではなくて下から上げていくというのがユネスコスタイルですので、まさにこれからだと言っていると思います。【山本座長】 ありがとうございます。

続きまして、資料3-3について齋藤構成員から御説明をお願いいたします。よろしく申し上げます。

【齋藤構成員】 よろしく申し上げます。

先ほど、坂本構成員から御説明いただいたメディア情報リテラシーについて、戦争と戦争の勧誘に関して、子供たちに対する勧誘は情報を読み解く問題というのを、ユネスコで大きな問題として取り上げられているということをよく、私も肌感覚で感じました。というのも、2018年にユネスコのメディア情報リテラシーの会合がフィリピンで行われ、私も出席したのですけれども、まさしくイスラム圏に近い地域であればあるほど、この問題は非常に大きな問題であると、ユネスコの担当者の方が強く論じられていました。

私の自己紹介を兼ねて進めたいと思います。私は社会情報学が専門です。行動経済学や、教育工学のアプローチを取りつつも、ベースは社会情報学です。OECDのデジタル環境の子供に関するOECD勧告の策定に加わってきました。4年ほどOECDの国際会議に出

ていて、各国の代表の方々と一緒に議論して策定しました。

今日のアウトラインについて、まずはOECDにおけるデジタル環境整備の概要を御説明し、その次に、我が国の総務省のプロジェクトで、私も関わりましたインターネットリテラシー指標の概要として、どのように能力を測っているのか、その構造を説明させていただきたいと思います。それを踏まえて、そもそもこのプロジェクトはどこに向かうべきなのだろうかということ、政策的なアプローチから教育というものを考えていきたいと思います。

OECDにおけるデジタル環境政策の概説ということで、2021年、OECDのレコメンデーション、先ほど言いましたデジタル環境の子供に関するOECD勧告が策定されています。この会合はチューリッヒ大学で行われ、私も発表しましたが、このような会合が年に3回程度開催されており、コロナ前はリアルで欧州で開催されていましたが、コロナ後はウェブで開催されています。OECDの勧告は、2012年に旧勧告が勧告されたのですが、デジタル環境が変わっているということで、2017年から改訂の作業が始まりました。国連と連携し、子供の権利条約に関する意見も聴取しながら、改訂をしていきました。2021年に勧告が公開されており、この勧告は2021年のG20及びG7における、子供に限らず全てのインターネットユーザー、デジタルユーザーに対する安全大臣宣言策定の基礎となっており、その宣言におけるインターネット原則、安全原則につながっています。

OECDの勧告の策定に際し、最初にデジタルリスクを特定しました。デジタルリスクを左下から右の表の内容に改訂しています。まず、コンテンツ・リスク、振舞に関する行動上のリスク、受け取る側のリスクであるコンタクト・リスク、消費者リスクがあり、その中に、有害情報、違法情報、有害な行動、違法な行動、害を及ぼす遭遇があります。情報を受け取るということです。そこでの判断となってくると思いますが、違法な遭遇や消費者的なリスクを欧州は非常に重要な項目としていまして、昨日もEpic Gamesの問題がありましたけれども、あのような形の問題等も取り上げてられて、大きな問題になっているということです。その中で横断的なリスクとして、先端テクノロジーのリスクやAIの予測、バイオメトリクス、あとは権利意識、幸福に対する意識が高いので、健康上のリスク、幸福に対するリスクに言及されているということです。

9ページ目がOECD勧告の主たる構造です。こちらは子供を対象にして作っていますが、この子供を抜くと全世代向けに考えられると思います。基本的なところは、国連の子供の権利条約と連携しているのですが、子供の最善の利益、置き換えると利用者の最善の利益のためにデジタル環境を整備していきましょうということです。エンパワーメント

と回復力をつけて、自分で対処できる能力を身に付け、利用者の権利を尊重しましょうということ。そして、誰一人取り残さないというインクルージョンです。また、政策的な枠組みとして、国のリーダーシップやデジタルリテラシーの醸成、政策はエビデンスに基づいてやっていきたいと思いますということ。近年、欧州で注目されているキーワードとして、政策的な方向性ですけれども、チャイルドセーフティ・バイ・デザインがあります。これもセーフティ・バイ・デザインに置き換えられるということ。国境を越える問題に対して連携していきましょうということ。

10ページ目、これはOECDが調査していて報告書も出ていますが、OECDはデジタル・ウェルビーイングの指標を策定しています。図のとおり、ICTの活用や教育とスキル、社会とのつながり、市民とガバナンスの問題、セキュリティの問題などがあります。プラスの要因とマイナスの要因があり、プラスの要因は黒字、マイナスの要因は黄色の網掛けにしています。インターネットの利用における不平等、教育ではデジタルスキルのギャップや教員のICTスキル不足、仕事では仕事が自動化されて自分の仕事がなくなる、ワークバランスもありますし、健康では子供たちのデジタル依存、社会とのつながりではネットいじめの問題もある一方で、オンライン・ソーシャル・ネットワークの活用というプラスの要因もあります。要するに、プラスの要因とマイナスの要因をしっかりと見極めていきましょうということ。最後に、デジタル環境における主観的幸福感を指標化していて、各国の比較などもOECDはやっています。

13ページ目、参考までに見ていただきたいと思いますが、DQ Instituteというシンガポール国立大学系の研究所にて、デジタル・ウェルビーイングとデジタル・シティズンシップのマトリックスで、この交わったところを研究するアプローチもあります。

次に、インターネットリテラシー指標（ILAS）の概説をしていきたいと思います。総務省のプロジェクトで2011年からスタートし、2012年から測定しています。もう10年、測定しているのですけれども、立ち上げの際には、インターネットのリスクにどう対応し、よりよく使って彼らの能力をインターネット空間において伸ばしていこうということで、このインターネットリテラシー指標が策定されたのですけれども、まずはOECDレポートや総務省のインターネットトラブル事例集で蓄積された情報を基にリスク分類表を作りました。OECDのリスク分類表に倣って、国内でもリスク分類表を作りました。違法・有害情報リスク、不適正利用リスク、プライバシー・セキュリティリスクといった大項目があり、そして中項目、小項目という形でリスク分類を分類しています。その中でリテラシー

を身につけ、適切に対処して、よりよく使っていくため、発展的に使っていくための能力として、ILASではコンピテンシーを定めています。

大項目に準じたコンピテンシーを1つ挙げますと、インターネット上の違法コンテンツ、有害コンテンツに適切に対処できる能力の下部層として、小項目に各リスク事象を行動、知識の側面から定義リストに定めています。例えば行動では、信頼性等を確認した上でアプリケーションをダウンロードできるということです。この定義に沿った問題を作り、テスト形式でリテラシーを測るとというのがILASの構造になっています。先ほどもお見せしましたように、この大項目、中項目のコンピテンシーから各小項目に対応した定義を策定して、KSAモデルを基にして、テスト形式で測っています。

テスト形式では、実際に機器が操作できるか否かを測定できないので、「S」のスキルは事業者関係に置き換えております。インターネットの利用環境整備は事業者との共同施策で行っていくという枠組みであることから、事業者の取組を認識しているかどうか、社会ではどうやってインターネットのガバナンスが構築されているのかということをお子たちも肌感覚で分かってもらいたいということで、この事業者関係というものが入っています。これを基に、中項目の7×7の49問でテストしてリテラシーの習熟度合を測っています。このことにより、リテラシーを可視化するというフレームであります。

次に、政策フレームワークを再考していきましょう。政策課題と目指すべきゴール像について、このプロジェクトはどこに向かっていくのかということをおなりに考えたのですが、まずは、今年度に限らず、これまでの検討会の歴史的な変遷も踏まえると、デジタル環境をめぐる様々なリスクがあり、従来からのリスクもある一方、新興のリスクにも対応していかなければいけません。先ほども述べましたが、AIのデータ解析の結果に関する問題や、プロファイリングの問題、偽情報、誤情報の問題といったものに対応していく必要があります。なおかつ、それに対応するだけではなくて、デジタル環境を発展的に豊かにウェルビーイングを高めていくためには、人々が積極的に参加できる環境、能力を外的に発揮できる環境、デジタル環境から得られる利益を享受して生活を豊かにできて、市民としての権利を行使し、行動に責任を持つということが大事であるということで、目指すべきゴール像は、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、他者に意識してICTを利用できる環境、情報空間の健全性を確保できる環境であり、今回のプロジェクトで、総務省が現時点での目指すべきゴールとして掲げている項目に繋がるのではないかとことです。

では、そのガバナンスをどうやって構築するのかという点では、大きく分けて、法規制的なガバナンスの方策もあれば、教育的アプローチもあります。今回は、教育的アプローチをとっていくということです。なぜ教育的アプローチが優れているのか。もちろん、法規制的なアプローチが優れて対応できる場所もありますが、法的なアプローチの限界として、法規制には大きく分けて事前規制と事後規制があり、どのタイミングで講じていくのかという話だと思いますけれども、まずはネットワークの中立性の問題があり、規制機関が情報の善し悪しを判断するという事はネット検閲に当たるため、極力それは避けなければならないと言えます。また、表現の自由の問題もあります。なおかつ、法規制する場合は社会的なコストがかかり、立法に多大な時間がかかります。しかしながら、デジタル環境はスピードが速く、それに対応しなければいけないということです。一方、教育的なアプローチは、利用者をエンパワーメントすることで、自ら対処できる予防的な措置であるということです。利用者の対処能力が向上し、利用者が協力、許可することで規制介入を回避できる。なおかつ、利用者が自由にインターネット空間で表現できて、社会的コストの発生を防ぐことができるということです。

教育的アプローチは大きく分けて、学校教育制度で行うフォーマル教育、社会教育や啓発教育で行うノンフォーマル教育、そしてインフォーマル教育、これはとても大事なのですが、家庭教育やOJT、友達同士で学び合う、自然に学んでいく、これは負荷がないのです。一番進めたい方法はインフォーマル教育だと思いますけれども、構造化していくことがとても大変だということです。

これらの教育はどのような方策で社会制度として、今現在提供されているのかということなのですが、フォーマル教育は文科省が管轄しています。他の省庁はフォーマル教育に協力するような形で、学校教育に教材を提供したり、教育の機会を提供していたりします。総務省のプロジェクトでもありますし、ノンフォーマル教育に力を置いて、啓発教育をこれまでやってきたということです。なおかつ、共同規制ですので、民間セクターもノンフォーマル教育として、講師派遣など、e-ネットキャラバンなどはそういう制度ですけれども、教育を提供してきました。そして、インフォーマル教育、ここが課題ですけれども、どうやってその教育を活性化させるのか、人々の学び合いを活性化させるのか、そのための情報の提供の仕方が重要になってくるのかなと思っています。

最後のスライドです。大きく分けて法規制と予防的方策の教育的アプローチがあります。教育的アプローチは、啓発キャンペーンとナッジといった予防的措置です。予防的措置は、

利用者が自らパワーアップしていくということで、啓発キャンペーン、ナッジ、教育的アプローチがあります。先ほど申しましたけれども、ノンフォーマル、フォーマル、インフォーマルがあるということです。定式的に教育を提供していくということは、今回のプロジェクトでありますので、今後の課題として、今は、フォーマル教育に情報提供しているということはやっています。なおかつ、インフォーマル教育をどう活性化していくかということは今後の課題だと思います。ノンフォーマル教育には、教育を提供する場所、対象、学習成果というところがあると思います。あとは、どう評価するのか、何を評価するのか。この総務省のプロジェクトで何を評価するのか、教育効果なのか、教育の普及なのかは、大きな課題であって、どこにフォーカスしてやっていくのかということが大事になってくると思います。

以上です。ありがとうございました。

【山本座長】 ありがとうございます。大変勉強になりましたし、今後の方向性を考える上で非常に示唆的だったと思います。

ただいまの御説明に御質問、御意見がございましたらお願いいたします。

特に発言の御希望ないように見受けられますところ、最後のディスカッションでも総合的に議論できればと思いますので、時間の関係上、次の議題に移りたいと思います。

【齋藤構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

続きまして、資料3-4、リテラシー指標、年齢層に応じたソーシャルメディア等との関わり方の特徴について、ヤフー株式会社の岡田様、佐川様に御説明をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 では、弊社がこれまでICTリテラシーの向上のために活動してきた内容につきまして、御報告をさせていただきます。よろしくお願いいたします。

本日の発表の内容でございますけれども、弊社におけるリテラシー教育に関する取組の事例を幾つか御紹介させていただければと思います。また、リテラシー教育における指標につきまして、世代別の課題等々についても御紹介させていただければと思います。

まず、弊社が長年取り組んでおります代表的な活動としまして、児童向けに「Yahoo!きっず」というサービスを提供しております。こちらは1997年11月4日にローンチし、社会貢献事業の一環としてやっております、今年で25周年を迎える、創業当時から続けているサービスになります。ミッション・ビジョンとして、UPDATE、子供の生き抜く力を育てていくということを掲げておりまして、自分の人生を豊かにするために子供自らが

学んで成長し、主体的に幸せになる力をインターネットを通じて会得して、将来のあらゆる可能性を広げていくことを目指して提供しているものになります。

中身としましては、子供たちの学習支援となる機能を提供しております。代表的な機能を御紹介します。1つは独自の検索システムを提供しております。通常の実検索ではロボット型の検索が採用されておりますけれども、そこに独自のフィルタリングの実検索基盤を構築しまして、検索結果の充実と子供たちの有害サイトへのアクセス防止を両輪で実現する機能になります。もう1つは、学年別のよみがなツールの搭載であり、利用者が何年生かに応じて、難しい漢字にもよみがなをボタン1つで付与できる機能です。また、キーボードのタイピングに不慣れなお子様もいらっしゃるかと思いますが、そういうお子様もマウスで言葉を操作できるソフトウェアキーボードを機能として用意しております。インターネットに最初に触れていただくハードルを低くするような機能を提供しています。

Yahoo!きっずは、現在、全国の小学校の7割で授業に活用いただいております。月間のPV数で言いますと、約9,071万PVとなり、平均UBとしても月に300万を超えるアクセスをいただいております。平日と休日のUBを見比べてみますと、両方ともPCでの利用が圧倒的に多くなっております。平日は学校の授業等々で使われることがあり、コンテンツは検索や学習コンテンツを主に利用されております。休日もPCでの利用は多いのですが、主に使われているコンテンツはゲーム等々、ミニゲームのようなものが多く使われているサービスとなっております。

Yahoo!きっずのリテラシーに関する取組としては、様々なコンテンツを用意しているのですが、基本的なネット利用のルール、そこから情報への接し方、学びの具体的なコンテンツの提供と、3つの流れで用意しております。最初にお子様がインターネットに触れる機会を提供するということもあり、安心・安全なインターネットの利用をするために、まずはすごく大事なルール、他人を傷つけてはいけない、知らない人に個人情報を教えてはいけないといった、本当に基本的なネットの利用ルールを教えた上で、インターネット上で情報を摂取する場合に、どのようなスタンス、態度で臨むべきかということをお子様に教えていきます。具体的なコンテンツとしては、パートナーの皆さん、この場合はNHKから動画を提供いただいたり、ミニゲームを提供したり、最近、力を入れておりますのは、心と体を学べる特設サイト「ココカラ学園」という機能を提供しており、多様性についても子供たちに教えていくようなコンテンツを用意しております。このように、教育現場と家庭で相互に利用できるように設計をしております。

ここまでがYahoo!きっずの御紹介でしたが、続いては全世代向けに我々が取り組んでいることとして、ネット常識力模試というものを提供しております。こちらはSNSの利用やフェイクニュース対策、インターネットショッピング、セキュリティ対策などの幅広いジャンルからインターネットを利用する上で身につけておきたい基本的な知識やトラブルへの対応を学べる問題を全15問用意しております。2021年、2022年と2回実施しております。毎年10月10日と11日のデジタルの日に合わせて公開しておりますが、2年の合計で114万人に受講いただいております。基本的なインターネットの理解を促進する取組となっております。

もう1つ、事業部で取り組んでいるYahoo!ニュース健診というものでございます。こちらはニュースをたくさん扱っているコンテンツになります。インターネットやSNSの普及によって手軽に誰でも多様な情報を得られたり、あるいは発信したりという環境があります。その流れの中で、デマや誤情報などを誰でも目にする可能性がありますので、情報を正しく読み解いていくこと、ユーザー個人の情報判断力を向上する必要性が高まっていると我々としても考えておまして、自らの情報摂取における健康診断ができるコンテンツとして提供しております。延べ受験者数で11万人の方に受講いただき、平均正答率は81%になっております。こうしたコンテンツを多くの方にお届けしたいということもあり、YouTuberを通じて広く認知を広める等の施策も行っております。各世代別の正答率で見ますと、やはり若い方が非常にお使いになられているということで正答率が高いのですが、高齢者になればなるほどだんだん下がっていくということも分かってきて、次回以降、設問上もどのあたりに手当てをしていくべきかという分析を今も行っております。

次に、Yahoo!ニュースのアプリの機能にはなりますが、ユーザー自身がどんな情報に接したのかという閲覧傾向ログ機能を提供しております。ユーザー自身が普段からどんな記事を読んでいるのか、ログを可視化する機能を提供しております。特定ジャンルのみ閲覧していないか、情報健康度を自らチェックできる機能になっております。どのような閲覧行動だったのかをレベルで示し、曜日別で何本の記事を読んだのかなど、コメントなど別機能へのアクションログなども簡単に確認できるようになっており、自らの情報摂取の状況を把握するというのもリテラシーの一助になるということで、提供しております。

また、フェイクニュース対策につきましては、これまで2つの軸で対策を行っております。1つは学校現場での授業の実践として、これまで中学、高校で延べ15クラス、短大、大学等で11校、社会人講座3回でおおよそ2,000人にこれまで受講いただいております。そ

の授業で活用するコンテンツも作っておりまして、専門家の監修を受けてフェイクニュースの基本的な理解と備えに関するコンテンツを制作し、授業で活用して、得られた知見をコンテンツに還元するという構造で取組を進めております。

また、この中で生まれた様々なコンテンツは、1回公開して終わりということではなくて、たくさんの知見やコンテンツはYahoo!ニュースや検索で繰り返し活用できるように整えていっております。また、有識者の方々にYahoo!ニュース個人といったサービスを利用して発信していただいております。また、契約しているパートナーメディアとのリレーション強化も、こういった取組を通じて行っております。

11ページの事例は、2022年の参院選に向けたリテラシー特集です。国民のアクションが伴う機会として国政選挙がありますけれども、意思決定する際に、そもそもネット上の情報に触れることが多くなるので、その際にリテラシーについて気をつけるべき点等々をまとめたものがこの特設サイトになります。こちらの生成物もビジュアル図解で分かりやすく解説する、時世に囚われないものを作り、後にYahoo!トピックスで何回でも表示してお伝えしており、また、情報摂取時のリテラシーについて有識者から解説いただいた動画も作成し、ニュース等で幅広く活用しております。大事なのは、1回作ってそれで終わりということではなくて、何回でも様々な場所で活用可能なように作るようにしております。

そのほかのリテラシーに関する取組では、弊社の地方拠点の従業員が地域の団体と連携し、学校現場で授業を行っております。主に検索の利用や、リテラシー向上のための親子向けの授業を開催しておりまして、インターネットセーフティの授業という形になっております。こちらでインターネット活用のための素地を学ぶ機会を提供しております。こういったベースがあることで、自ら情報収集して興味関心の視野を広げることができるようにサポートすることを目的としております。

ここまでヤフーの代表的な事例についてお話をしてまいりましたが、これらの活動を通じて得られたことの効果測定についての考え等について、弊社の佐川からお話をさせていただきます。

【ヤフー株式会社（佐川氏）】 佐川でございます。ここからは教育啓発の効果測定について、私どもヤフーと有志企業が事務局を務めまして、様々な専門領域の有識者にお知恵をお借りしながら取り組んだ調査研究のプロセス、また、そこで試行錯誤した結果を御紹介させていただければと思います。

私どもが様々な教育啓発をさせていただく中で、ここまで御説明させていただいた各種

の取組もそうですが、その場の反応や学習を測定するために、参加いただいた人数、総合的な実施回数、事後アンケート、また、理解度を測るためのテストなど、様々なツールを用いて私どもが行ったアクションの反応や、その学習成果を測定しています。

ただ、私どもが何らかのアクションを起こす理由といたしましては、受講していただいた皆様に何らかの行動を前に進めていただきたい、または変化させたいという思いがあり実施しておりますので、その行動変容を測定することができないかというところを模索しておりました。今から御紹介する事例は、私どもが取組を開始いたしました十数年前に、当時、我々が注力すべき点、属性や取組領域として子供たちのネット利用を支える保護者の皆様、また、周囲の大人の皆様に対して支援の知識を御提供するに当たって講座を開催し、その成果をどう測っていくべきかという観点で取り組んだ事例となります。

その中から2つだけ御紹介をさせていただきます。測定方法の模索といたしましては、教育啓発等の評価指標モデルということで、我々がお話をした後で御家庭に戻られ、お子さんとお話ができ、そして家庭の中でのルールの方策など実際の行動に移すことがなされたのか。これは事後の追跡調査などをすると測定ができるものではございますが、実際に活動を行っていく中で、なかなか現実的にそこまでできるかというところと難しいところ。そういったところを測っていくための指標として、行動意図を予測するための事後アンケート、受講してみてどうだったか、家に帰ってどうしようと思うか、そういったものを測るための指標作成にチャレンジいたしました。

また、そういった教育啓発の中で必要な力はどうか考えるべきなのか、これは冒頭に申し上げましたとおり、保護者の皆様がお子様の利用を考える、利用に必要な力を考えるための目安として必要な能力のモデル化を行いました。こういった様々な我々の取組の中で、私ども自身で得られた知見、または提供できたのではなかろうかと思う成果といたしましては、教育啓発が目指す効果と我々が軸として持つべき効果の指標、こういったものを普遍的なものとして持つことができたと考えております。こういった軸をベースに時代に合わせた様々な取組を今も展開できていると考えております。

また、子供たちがネット利用の範囲を広げていく際に必要な能力の考え方の一例として、保護者の皆様に分かりやすいツールを提供することができたのではないかと考えている次第です。今後の課題といたしましては、本検討会でもそうですし、私どもの様々な活動の中でもそうですが、インターネットの利用スタイルが多様化しており、また、利用する年代や属性、参加しているコミュニティーなどが様々なユーザーが身につけるべきスキルを改

めて指標化することが必要なのではないかと感じています。私どもとしては、まだここに對して明確な答えが持っているわけではありませんが、これからの時代に必要な力とそれを育むための手法を整理していければと考えている次第です。

では、ここからは岡田さんにお戻しします。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 ありがとうございます。

では、最後にまとめになります。本検討会においても、その世代別にリテラシー向上の施策は分かれるものであるとされておりますけれども、私たちも同様に考えておまして、中でも日本のスマホ利用者を念頭に置きますと、対策の基本はオンライン中心になるのではないかと考えております。世代の分け方については、若年層、成年層、中高年齢層の3つの分類も示されていると思いますが、インターネットの接触度から考えますと、4分類ぐらいになるのではないかと我々は考えています。すなわち、若年層から成年層にかけては、インターネットが当たり前存在するネイティブ世代、その上の親世代である中年層は、ネット誕生以前と以後を知る、仕事でも家庭でも基本的にネットを使える端境期の世代、さらにその上、若年層からすると祖父母世代以降ということになりますけれども、そういった区分があると考えています。このように4世代に分けて考えてみますと、弊社が提供しているYahoo! きっずが若年層のリテラシーの土台になっていまして、それ以降の世代は、現在はオンライン中心の施策になっています。各世代に向けて、そのサービスを利用する動線の中に、先ほどご紹介したようなリテラシーのコンテンツを適切に組み込んでいくことで接触機会を創出し、様々な世代のリテラシー向上のきっかけにつなげるのが重要ではないかと考えております。

さらに申し上げますと、オンライン事業者である我々としては、この4世代のリテラシー向上において、やはり難しいのは高齢層ということになります。我々もオフラインでの高齢層向けの施策は不足しており、別の角度のアプローチが必要だと思っています。1つ解決策があるとすれば、ネットの利用が当たり前になってきている他の3世代が日常的にインターネットを利活用することによって、家庭内での学び合いや教え合いができることが挙げられるかもしれません。例えばですけれども、弊社のグループ企業でもありますLINEや、Yahoo! JAPANでコマースサービスを利用するなど、本当に初歩的なことからだと思いますけれども、インターネットサービスを使うことがリテラシー向上のきっかけになるのではないかと思います。また、高齢層にも使いやすいネットのサービス、利便性を上げること、リテラシー向上のきっかけにつながっていくことは重要であると思います。

我々としては、引き続き事業者の中でできる範囲で、こうした世代別の課題を捉えながら、今後もリテラシー向上施策を続けてまいりたいと考えております。以上です。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。

それでは、ここからフリーディスカッションの時間に入りたいと思います。ヤフー様への御質問、御意見もフリーディスカッションの中で適宜行っていければと思います。

それでは、上沼構成員、よろしく申し上げます。

【上沼構成員】 ヤフー様がネット常識力模試を実施されているとおっしゃっていたと思うのですが、今後のこの検討会で何を重点的に検討するかの参考として、ネット常識力模試の問題を抽出するに当たって、どういう基準で選んでいらっしゃるのか教えていただけるとありがたいです。重要性に鑑みて選択されていると思うのですが、その場合例えばどんな分類に基づいていらっしゃるのかなど、そのあたりをお知らせいただければと思います。よろしく申し上げます。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 ありがとうございます。ネット常識力模試に関しましては、その時々に応じてインターネットの中で課題になっていることや、インターネット授業をやっていく上で、通年で課題になっているようなことについて、ずっと中心に取り組んでおります。有識者の皆さんに監修いただいて、また、事業部の各セクションの人間が質問づくりや校正、校閲にも参加しております。我々が取り組んでおりますコマース事業やメディア事業、この2つの中心的な事業の中でユーザーが接してしまう情報、あるいは我々の社外のサービスにおいても、SNS等、たくさん情報が流通しているプラットフォームがありますので、そういった状況を見ながら設問を作成しております。主にSNS利用、フェイクニュース対策、インターネットショッピング、セキュリティが今掲げているジャンルになりまして、その時々に応じ、どこを手当てすべきかを考えて進めているところでございます。

以上になります。ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

上沼構成員、いかがでしょうか。

【上沼構成員】 はい。ありがとうございます。もし可能であれば、総務省の作っているILASの基準やOECDのリスク分類などをどの程度参照されているのかも伺えるとありがたいです。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 こちらは、総務省発表の「青少年がインターネットを安

全に安心して活用するためのリテラシー指標（ILAS）」（※）を参考にして作成されています。また、我々の提供している事業の中で問題になるようなことを中心に考えておりまして、今後のアップデートの材料にぜひ活用していくべきだという点、現場にもフィードバックしたいと思います。御意見、ありがとうございます。

【上沼構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

では、齋藤構成員、お願いいたします。

【齋藤構成員】 上沼構成員とヤフーの岡田さんのお話を聞いていて思ったのですけれども、例えばILAS、OECDのリスク分類表との共通点、ユネスコのメディア情報リテラシーの分類との共通性などがあると思います。我々のプロジェクトで、相互関係、対応関係を明確にすると、この教材はここを学べる、この教材ではここを学べるといったことを社会として共有できるのではと思いました。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

大変示唆的な御意見をいただいたと思いますが、この点、岡田さんから何かコメントがあればお願いします。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 ありがとうございます。我々事業者が取り組んでいる範囲は、予算とリソースの見合いの中で最大限できることということでやっております。事業者単体でやっておりますと、先ほどの指標の点、あるいは自分たちのやっていることが本当に正しい方向に向かっているのか、なかなか検証する機会もございませんので、皆様の御意見をぜひとも参考にさせていただいて、今後のブラッシュアップにつなげてまいりたいと思います。ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。

本当に色々な機関から非常に貴重なものが出ていますと思いますけれども、その相互の関係をまとめていくことも重要と、お話を伺っていて思いました。ありがとうございます。

それでは、桜井さん、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】 よろしくお願いいたします。

途中からの参加となりますが、拝見した資料、皆様の御議論を踏まえて、非常にいい形で議論が進んでいると認識しております。

指標については、幾つかに分けたほうがよいかもしれないと思っております、1つは、

政策の進捗という観点で、その各セグメントに対してどういった施策がどれだけ打てるのか、あるいは教育者の教育が進んでいる、こういったプロセスがどれだけ進んでいるかという観点での指標。それから、結果指標も2つに分けたほうがよいかもしいと考えており、先ほどヤフー様から御説明いただいた、個別のプログラムに関する成果がどうだったかという類の指標と、最終的には社会全体の構造変容というところになりますので、例えば日本の高齢者の方のリテラシーレベルがどこまで行ったのか、あるいは行政の住民票発行がどれくらいオンライン化しているのか、そういった本当の意味での最終的な成果みたいなどころとを切り分けて、指標の設計をしていくことが大事なポイントになってくるのではという点が1点です。

2点目の最後に述べた、社会全体の成果といったところで言うと、中長期的には、社会全体で、これまで議論したようなゴールが目指すところだと思うのですが、3年、5年の時間軸で見たときに、国としてどこまで持っていくのか、先ほどのユネスコ等々の指標をみつつ、このレベルを一旦のゴールにしようといったことを、まさにこれから数か月かけて議論を進めていくところかなと思っている次第です。

【山本座長】 ありがとうございます。

今の点、非常に重要な御示唆をいただいたと思いますけれども、指標を分けるという話について、齋藤構成員の御報告にありました、教育の効果なのか、普及なのかという話に近いのではと思ったのですが、プロセスが進んでいるかどうかの指標と行動変容等も含む成果に関する指標を少し分けて考えていく必要があるのではないかということ、それから、時間軸の問題について御指摘いただいたと思うのですが、事務局から、これまでのところで何かコメントあればと思いますが、いかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 田邊でございます。桜井さんに御指摘いただいた点はまさにそのとおりだと思っております。事務局資料でお示ししました、個別政策に今後T o D oとして考えていかなければいけない点として、コンテンツがあり、届け方があり、教える人があるというようなところが、恐らく、桜井さんがおっしゃったプロセスの部分に当たってくるのだらうと思っています。そういうことをやった上で、何をどこまでというような、結果の指標というような形になってくると思います。

本日の事務局資料では、その結果の部分まで明確にはお示しできていないということだと思いますが、御指摘はまさにそのとおりだと思っておりますし、個別の政策に落とし込んでいくと、その政策の結果を示すためのK P Iを追っていくということになっていくと思

いますので、その設定の仕方をどうするのかを、これから考えていかないといけないと思います。その設定の仕方をどうするのかというところも、先ほど申しあげました個別の能力と、どこまでの達成度合いを設けるのかという整理が必要だということとも絡んでくると思っておりますので、引き続き、我々も考えていきたいと思っておりますし、次回以降、御議論いただくべきことになってくるのではと感じているところでございます。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

では、他の構成員の皆様、いかがでしょうか。

瀬尾構成員、お願いします。

【瀬尾構成員】 ありがとうございます。ヤフーさんのお話も聞いた上で改めて感じたのですけれども、ポータルサイトで様々な取組をされているということは、とても素晴らしいと思います。この中でも挙がっていましたが、学校教育でリーチできる層は対策を立てやすい一方で、高齢者でネットにそもそも接していない人や、中高年などのネットの摂取に慣れていない層ほど、リテラシー的な偏りを生みやすいという研究もあり、そういう方たちにどのようにリーチしていくのかということは、とても重要な問題だと思っています。その中で、ポータルサイトやプラットフォームといった、一般の方と接点を持っているところをどのようにリテラシー教育のリーチとして使えるか大きなテーマだと思っていますので、このヤフーさんの取組自体は、とても評価できると思います。

その上でお聞きしたかったのは、そもそもそういった観点からすると、例えば、ネット常識力模試について、100万人という大きな規模になっていますが、ここにアクセスしてくる方はリテラシーの関心層でもあると思うのですけれども、普段ヤフーを使っている方との比較で、若年層が多い、よく使っている方が多い、といった層の特徴はあるのでしょうか。あるいは、一般的にヤフーを使っている層と変わらないのかといったことをお伺いしたいです。

もう1つは、効果測定というお話もとても素晴らしいと思うのですが、その効果測定を行う中で、なされている様々な取組のうち、有効な取組、特にこの層にはすごく効いているといったことが結果としてあれば教えていただけますでしょうか。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 まず、ネット常識力模試について御回答差し上げます。まず利用者層について、先ほどお話しさせていただいたとおり、我々がこういったコンテンツを作る際に気をつけているのは、どこに置いてどのように接触していただくかという点

です。最もユーザー数が多いトップページ、あるいはニュースの中にこれらのモジュールやリンクを設置することで御利用いただいております。その上で、弊社の平均的なユーザー像は30代から60代、70代近くまでの層ボリュームゾーンとなっており、その層にたくさん御利用いただいたと思います。また、こういったものをインターネット上で流行らせていくためには、SNS等も活用したマーケティング施策も行っておりますので、それによって若干、若年層も増えたのではと思っております。世代のムラはかなりあるのではないかと思っておりますが、弊社は20代から上は80代位まで、ユーザーがいらっしゃいますので、今後もたくさんの方が往来するような場所でこういったコンテンツを提示していきたいと思っております。

2つ目の質問に関しては、弊社の佐川から回答させていただきます。佐川さん、よろしく申し上げます。

【ヤフー株式会社(佐川氏)】 私から御回答させていただきます。アクションの目的が、気づきを与えることなのか、実際に知ってもらって次にどうすべきかを考えてもらうことなのか。私どもが実施するに当たって設定したゴールによって、使うツールや指標は異なると思っておりますが、先ほど御説明をさせていただきました指標の実践につきましては、子供たちが利用していく中でステップを踏んでいく、それを支える周囲の大人の方に向けて行った啓発で用いた指標でございますので、ある程度の語彙力があり、設問項目の中で行動変容を推察できるような設問を投げ、それに対して御回答いただくところが成り立つ層ということで、大人に向けたアクションとしては、一定の効果が見込めたのではないかと思っております。

【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。

石田構成員、お願いいたします。

【石田構成員】 瀬尾構成員からお話がありましたように、成年層へどのようにアクセスしていくかが課題になっているところ、2021年と2022年の10月の2回だけで114万人の受講というのは本当にすごいと思えました。事業者の御協力がいかに大きいかを感じたところなので、他でも同じようにやっていただけるとよいと思えました。

このネット常識力模試は、検索すると出てきて、実際に使えるという状況にあり、フェイクニュース対策の動画も検索すれば見つかるのですけれども、ホームページのトップページに置くというお考えはないのでしょうか。こうしたなかなか届けられない層に届けられ

るという取組は素晴らしいと思いますので、お伺いしたいと思います。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 こちらのコンテンツは、リリースしました当日等々はトップページや検索等、Yahoo!ニュースの中でも積極的に誘導を拡大して、多くの方に触れていただく取組をしておりました。また、アプリを通じたプッシュ通知等でたくさんの方に、取組のお知らせも出しております。

では、そのリリース期間を過ぎた後でございますけれども、こちらはなかなか探すのが難しいという状況にあると思います。たくさん情報を扱っております、情報流通の流れで言いますと、日々新しいものが出てきますので、固定でずっと設置しておくというのはなかなか難しいという状況にあります。ただ、我々としては、常にユーザーの中で、例えばフェイクニュースの話題に関心があるということであれば、必ずそういった特設サイトやコンテンツがすぐにサジェストされるという機能も提供しております。

例えば、検索で「フェイクニュース」と入れますと、検索結果の一番上にフェイクニュースに関する基本的な情報、あるいは省庁が出している情報をダイレクトディスプレイという形で表示しております、アクセスしやすいように、その都度状況を見ながら判断をしていくという形になっております。ですので、先ほど申し上げたとおり、一度作って終わりではなくて、何度でも使っていけるように、時世に左右されないコンテンツづくりを最初から設計して提供しているというのが現状でございます。【ヤフー株式会社（佐川氏）】 1点補足をさせていただきます。常識力模試につきまして、こちらはデジタルの日の施策の一環として提供させていただいております。デジタルの日を迎えるに当たって、自分たちの力がどうあるべきなのかを見直していただくという意味を踏まえ、訴求期間限定の施策として提供させていただいたところでございます。 以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

それでは、古田構成員、よろしくお願いたします。

【古田構成員】 ありがとうございます。Yahoo!きつず、本当に素晴らしいと思います。平均PVが月9,000万、UBが月300万という実績は、恐らく、このようなコンテンツを置く教育ポータルとして、本当に桁違いのリーチなのではないかと思います。私自身が今、日本ファクトチェックセンターを新しく立ち上げたところで、ファクトチェックのコンテンツ1つ1つに、どうやったら事実の検証ができるのかという方法論まで載せており、その教育効果も考えているのですけれども、リーチを伸ばすのは本当に難しいと日々悩んでいるので、改めてすごいと感じました。

サイトも見せていただいたのですが、2つ質問があります。1つ目は、本当に多様なコンテンツが置いてあり、素晴らしいと思うのですが、逆に、コンテンツが多過ぎて何をどう読めば体系的に学べるのかということが少し分かりにくいのではと感じました。その点、私たちがここで議論しているリテラシー、特に体系的に学ぼうとすると膨大であり、どうやって現場の先生や、自分で学ぼうとする方々に筋道立てて教えることができるのかという点、なかなか悩ましいと思っています。この点について、御社が工夫されていることがあるかどうかというのが1つ目の質問です。

2つ目は、世界的にもこういう取組をしているところはある、その幾つかに実際に話を聞いてみたのですが、彼らも同じ悩みを抱えていて、体系的に学んでもらうことはすごく難しいと言われます。よく対策としてあるのが、オンラインとオフラインを組み合わせるとのこと。最初にオフラインでかなりきちっとしたガイダンスを行い、その後は、オンラインである程度自学自習をしてもらうというのが一番効率的だということを行っているのですが、それを行うためには、最初にオフラインで教えるときに先生になってくれる人の数を揃えないといけないので、まず、いわゆるトレイン・ザ・トレーナー、先生役を育てるプログラムをされているところが多い。御社でも、これだけのコンテンツを活用してもらうために、そうした先生役を育てる取組はされているのでしょうか。

【ヤフー株式会社（佐川氏）】 Yahoo!きっずにつきましては、Yahoo! JAPANという私どもが持っているメインのポータルの子供版のポータルという位置づけで提供させていただいております。コンテンツの1つとして、リテラシー、情報モラルに関するコンテンツもございまして、子供たちが学校で学ぶ、理科や社会等の教科に関する学びをより深めるためのコンテンツなども準備しています。そのため、それぞれのコンテンツにおいて、いかに体系的に、我々が目的とする、生き抜くために必要であろう力を子供たちに身につけさせるためにはどうあるべきかということは考えていますが、ポータル全体として、体系的に何かを整理できているかということ、インターネット社会を、子供たちにとって有益な情報を集めた中で学んでもらうための場として提供しておりますので、その辺りは少し弱くなっているかもしれないと感じました。

また、Yahoo!きっずを活用いただく中で、そのトレーナーの育成ができていくかという点については、オフラインで、どういった思いを持って、どういったところに配慮してサービスを展開しているのか、機会をいただければ先生方にお話をさせていただいたり、一緒に考えたりという場は設けています。ただ、サービス自体がインターネットを通じたオンライン

で提供されるということもありまして、なかなか我々がそこをリーチできていないという点は、正直悩みの種ではあります。

モラルに関しましては、資料の後ろにアペンディックスでつけさせていただきましたが、指導者育成は何よりも大事だと思っております、そのためのプログラムの開発等の支援に参画しているところでございます。まだまだ足りないところ、たくさんございますので、様々な形で御示唆いただければと思います。ありがとうございます。

【古田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございました。

それでは、安野構成員、よろしく願いいたします。

【安野構成員】 本日も大変貴重な御報告、どうもありがとうございました。最後のヤフーさんの御報告に関連して、中央大学でもお世話になりましたので、お礼を申し上げますと同時に、学生の反応など共有できればと思ひまして手を挙げさせていただいた次第です。

今年の夏に、宮本様に中央大学で講義をしていただきました。学生の反応も大変よかったのですけれども、まず、ヤフーの方にわざわざ来ていただいたというところで、学生も喜んでいたということもございますが、ちょうど先週、社会心理学の授業でこういったフェイクニュースの話などしましたのですけれども、以前、この講演をしていただいたときのことを思い出してコメントをする学生もちらほら出ておりましたので、1回限りの講義でも意外と学生には残っているんだなと思った次第です。

一方で、全ての学生がそのように意識が高いわけではないので、継続的に情報のブラッシュアップをしながら、どのようにそういった教育機会を提供するかということ、これが実装する上では1つ課題になってくるのではと思ひました。また、先ほどの古田構成員のコメントとも重なるかもしれないのですが、ある程度学習した人に対しては、さらにグレードアップといたしますか、不足しているところを補うような教材や学習の機会、新しい問題が出てきたら、それに合わせたブラッシュアップ、このような継続的なサポートが必要となってくるかと思っております。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。

今の点につきまして、宮本さん、何かコメントありますでしょうか。

【ヤフー株式会社（宮本氏）】 昨年の春から、中学、高校、大学、社会人に対して、弊社が制作した、フェイクニュースの実例や選挙に向けたリテラシー向上に関する動画、テキ

ストといったコンテンツを基にお話し、余裕があればワークショップ等で学生から発表していただくといった取組を行っている。自分の見たフェイクニュースや、その対策、リテラシーを高めるために自分たちでできること、家族のためにできること、そういったことを発表していただけてますが、課題は継続性だと思います。安野構成員から、1回、話を聞いただけでも印象に残っているようだと言いましたが、継続性をどうするのかということです。この取組では、私1人、時には岡田にも入ってもらって授業を行うのですけれども、民間事業者でできることは非常に限りがありますので、コンテンツなり教材化によって先生が自分でできる仕組みをぜひここにいる皆さんと一緒に考えていけたらなと思っているところです。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、植村審議官、よろしくお願いいたします。

【植村官房審議官】 本日も大変勉強になる有意義な議論をいただき、大変ありがとうございます。国際機関や学会などで議論されている学問的、概念的な体系は、仕掛ける側として極めて重要だということだと思っておりますが、直近の議論でもあったように、実際にそれをそのまま現場で落とし込むのもなかなか簡単ではないということで、その工夫、肌感覚といいますか、あるいは受ける人に得心してもらえる、そういう形でのリテラシー向上の仕組みを、我々は実務的な部分では求めているところでもございますし、事務局資料における目標設定の様々な項目ににじみ出てくるようになるのかなと思っておりますので、本日行われている議論をより深めていくことを今後お願いしていきたいなと思っているのが1点でございます。

また、ヤファーさんのプレゼンテーションの中で高齢者へのアプローチが非常に難しいという部分があったかと思えます。まさしくそのとおりだと思うのですが、実用面では、例えばリテラシーの観点で、結果的に加害側に回りやすい人は使っている人でもあるので、高齢者は、どちらかというとな被害側に回りやすいという文脈が今まで強かったのかもしれないと思っておりますが、そういう意味で成年層にどう働きかけていくかという視点が出てくるのではないかと感じた次第でございます。どうもありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。今のご発言はコメントということで受け止めさせていただければと思います。

次に齋藤構成員、よろしくお願いいたします。

【齋藤構成員】 今の植村審議官からのコメントや皆様方の御議論において、学問的な体

系や、国際的な機関が構築したものを参照して作っていくことも大事だが、運用レベルではどうしていくのかという話があったと思います。私はILASに10年ほど関わらせていただいているので、その経験を申しますと、ILASはその当時の教育工学系の先端にいる有識者が10名程集まって作ったものです。もちろん完璧ではなく、改修しなければいけないのですけれども、その当時のベストを尽くしたものです。ベストを尽くして作ったものを、時代が変わったとって改修しようとしたとき、改修プロジェクトが始まると、これが教育の質保証の観点から、リテラシー指標としての質を維持していくことが求められます。

それは、その質をキープするのが非常に大変になってくるということになります。なので、例えば教育効果の部分をはっきりやろうとすると、これは文科省の範囲になってくる話だと思います。教育、大学関係者の方々は、教育の質保証について御理解いただけると思うのですけれども、言いたいことは、そこに囚われずに、まずは総務省のこのプロジェクトにおいて、啓発、利用者が適切に使えるようになっていくという目標のためのゴール設定が大事であって、なおかつ、そこに対しての運用可能性のレベル感をきちんと整理し、質を保証するのであれば、文科省と連携するなりしたほうがよいのではないかと考えます。

以上です。

【山本座長】 この検討会の射程に関する非常に重要な御指摘をいただいたと思います。この辺りは、今後議論する中でまた出てくる話ではないかと思えます。

ここで私からも、ヤフー様に少し質問をさせていただければと思います。

まず、先ほど出てきた御質問とかなり似ているのですけれども、御発表いただいた模試やニュース健診を受けるためのインセンティブ設計についてです。先ほど、コンテンツを目立つところに置くといった話はありませんでしたが、他にインセンティブとして何か検討されているのか、お伺いしたいと思います。単純に言うと、例えば、受けてもらったら〇〇ポイントを付与する、あるいはヤフコメに投稿するにあたって、これを受けたら投稿資格を与えるなど、そういう形で何かしらのインセンティブを設計していくことも考えられると思うのですけれども、その辺りはどのようにお考えかというのが1点目です。

2点目は、例えば、先ほど御紹介いただいたユネスコのモジュールやILASなどの検討結果を使い、模試の結果だけを見せて終わりではなくて、模試の結果に基づいて、この結果であれば、こういうコンテンツを見るとよいといったフォローができるのかどうか2点目です。

3点目は、高齢者にリーチがなかなか難しいというお話がありましたが、その点について、

政府に望むこと、特に総務省にこういうことをやってもらえるとよいといったことはありますでしょうか。例えば、マイナポイントと連動して、コンテンツを見てもらうとマイナポイントが付くといった形でインセンティブを与えるなど。また、こういった模試やニュース健診は非常に重要な試みだと思うのですが、事業者にとってはビジネスには直結しない、中長期的にはもちろん直結するとは思いますが、そういうときにヤフーさんが取り組むインセンティブをどのように作っていくかということもあると思うのですが、その辺りで政府に望むことといたしますか、褒めてもらうということもあるのかもしれませんが、何かあればコメントをいただければと思います。

以上です。お願いします。

【ヤフー株式会社（岡田氏）】 ありがとうございます。

1点目のインセンティブについて、よくあるパターンとしては、PayPayポイントの付与などはインターネットにおいてよく行われているのですが、原資が必要になり、原資の確保という点で非常に難易度が高いということもあります。弊社だけの取組ではなくて、協賛いただけるようなところを見つけて、こういった取組を継続していくということは今後の検討課題かと思っております。

また、サービスの利用における条件にしていくという点、御示唆いただきましたが、社に戻って、ぜひメンバーに伝えたいと思います。何らかの条件を付与してしまうと利用状態そのものが一般的に下落してしまうということもありますので、かなり慎重にしなければいけないと思いますけれども、ユーザーがより参加しやすい形というものは、今後も模索してまいりたいと思います。

模試の結果に基づいてコンテンツを示唆するのはどうかというアイデアにつきましては、ぜひ今後、我々も真剣に検討したいと思います。現在は、診断結果に基づいてアドバイスが表示されるようになっておりますけれども、アドバイスだけではなく、コンテンツも併せて示すという点では、関連リンク等の設置も行ってありますが、より具体的にマッチングさせたコンテンツを提供するという点、今後、検討してまいりたいと思います。

高齢者に向けてのリーチにつきましては、本当に難しい問題だと思っております、我々のようなネット事業者からすると、インターネットを使ってもらうこと自体がリテラシーを上げていくきっかけになるのではないかと考えております。先ほど、最後の方で申し上げましたが、家庭内で祖父母が孫と連絡をとるのにLINEを使う、あるいはネットショッピングを使うといった簡単なところからでも構わないので、ネットに触れる機会をいかに家

庭内で作っていくかが非常に大事なのではないかと考えております。特に偽情報、誤情報の流通を考えますと、SNSで流通しているというよりも、家庭内で流通していくということが報告されていることもございますので、家庭内でどうやってお互いに助け合ってリテラシーを学んでいくかという点が非常に重要と思います。我々としては、サービスをより利便性高く使っていただけるように研磨していくということが非常に大事だと思っています。

そして、最後にいただいた弊社自身のインセンティブという点につきまして、我々、事業会社としては、こういったものに対して予算やリソースを投下するということは、市況によっては難易度が高くなってくる部分がございます。そのため、ぜひこういった取組を多くの方に知っていただきたいので、その点についての発信に御協力いただければという点もありますけれども、我々としましては、こういうことに取り組むことによって、インターネット全体の信頼度が上がるということが最も必要なことだろうと思っています。インターネットに広告を出す、あるいは情報を摂取するといった場合も、信頼されるインターネットでなければ、恐らく、地盤沈下していくとっておりますので、我々のインセンティブとしては、直接的ではないのですが、中長期的にインターネットは信頼できるものと思っただけの活動に資するというので、その点についての広報、拡散に御協力いただければと思います。【山本座長】 ありがとうございます。

全体の議論を通して、これから検討会を進めていく上で重要な御示唆をいただいたと思います。

それでは坂本構成員、よろしくお願いいたします。

【坂本構成員】 これはヤフーさんではなく、総務省に対しての意見になるかと思いますが、総務省は昨年からのデジタル活用支援事業という施策を展開していて、高齢者向けに、スマートフォンの活用などの講習会を行っており、実は高齢者を対象としたセグメントに関しては既にやられていることがあるわけです。

この間、河野デジタル大臣がたまたまこの話をされていたので思い出したのですが、その一方で、今年の夏に出たデジタル田園都市構想において、4つの取組のうちの1つが誰一人取り残されないための取組で、みんなで支え合うデジタル共生社会という項目が出てきていて、そこと連携すると思います。

それぞれのセグメントごとの取組は異なるものだと思うので、それぞれ分けた上で、既にやられていることをマッピングしておく必要があるのではないかと非常に思いました。その上で、我々はどこに焦点を絞っていけばいいのか、特に若年層や青少年層に関して言えば、

やはり文科省との連携は絶対に必要だと思いますので、その辺りも含めて全体のマッピングをするとよいと思いました。

以上です。

【山本座長】 ありがとうございます。マッピング、非常に重要だと思います。そこでどういうことが進んでいるのか、そこに何が足りないのかということ議論していくことも非常に重要だと感じました。ありがとうございます。

それでは、時間になりましたので、フリーディスカッションはここまでにさせていただきますと思います。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】 ありがとうございます。本当に私も勉強させていただきました。最初に事務局から3つの因数分解といった話があり、6月のロードマップに向けて、こういった視点で考えていくのだろうなと私も思っていたのですが、要するに、事務局資料の7ページ目、コンテンツをどういう届け方で、教える人はどうやって育成するのかといった話です。そういう意味で、教えるときには、フォーマルではなく、ノンフォーマル、インフォーマルだと思うのですが、教育という概念なのかということも頭に引っかかっている、これは多様な主体による学び合いの場なのではないかと思っています。それも形式的な知だけではなくて、体験知といいますか、実際に少し失敗するといったものも含め、教える人をどうやって育てられるのかということが作業的には重たいと思いました。

2つ目に、コンテンツはどんなものかという話の中で、フィッシング詐欺のメールに対してはこう注意しなければいけないなど、リテラシーについては色々あると思います。ただ、シティズンシップを考えたときに、デジタル社会の責任ある構成員としての振る舞い、あるいは情報発信といったものについて、我々はどういう要素で、どういった水準で、セグメントごとのシティズンを育てていこうとするのかという点、これは結構センシティブな部分も含むので、ただ、そういったコンテンツとしてのシティズンシップの育て方について、例えば防災、子育ての助け合いなど、そういった少し課題ベースに落ちたコンテンツも、実体験型のリアルな学びという意味では必要になってくるのではないかと思います。

最後に、届け方について、ヤフーさんでは、実際の行動変容まで測っておられるということもあって、行政の様々な施策が、実際の世の中に対して実効性を持ち得るのかという点で、最初の届ける段階からアウトカムの測定を念頭に置いた届け方、受け手の側がどう評価して、受け手の側のキャパシティなりケイパビリティがどこまで上がるのかを測るといった

ことを届ける段階でも念頭に置くべきではないかということを感じました。

本日は本当に勉強させていただきました。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。

それでは、最後に事務局から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。次回の検討会の日程、議事等の詳細につきましては、別途事務局より御案内を差し上げます。よろしくお願いいたします。

【山本座長】 それでは、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3回会合を閉会したいと思います。本日もありがとうございました。