

## I C T活用のためのリテラシー向上に関する検討会（第4回）

1 日時 令和5年2月6日（月）15:00～17:00

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、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、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

Facebook Japan 株式会社、LINE 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、関沢情報流通振興課新事業支援推進官

### 4 議事

（1）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

（2）プラットフォーム事業者による利用者のリテラシー向上に関する取組について

（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4回会合をウェブ会議にて開催いたします。

本日は、石戸構成員が欠席と伺っております。

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ければと思います。

【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く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おります資料の4-1から資料4-3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。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が公開されておりますので、そちらから御覧ください。

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）「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」に移りたいと思います。資料4-1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4-1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】 事務局でございます。資料4-1「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（叩き台）」について、御説明をしたいと思います。

前回、年末の第3回会合では、必要な能力と、その習熟度レベルの考え方について、事務局よりお示しさせていただきました。それに対して、教育政策なのか、それとも社会政策なのかという御意見や、その粒度についての御意見をいただきました。いただいた御意見を踏まえ、事務局として、リテラシーの全体像の叩き台を作成いたしましたので、ぜひ皆様方か

らの御意見をいただければと思っております。

1 ページから 3 ページ目は、第 3 回会合での御意見でございますので、詳細な御説明はいたしません。それぞれ、リテラシーの全体像、コンテンツの届け方、国に対する期待について、御意見をまとめさせていただいております。

本日、主に御議論いただきたいのは、リテラシーの全体像、それから 4 ページ目以下、世代共通の課題について今まで御議論いただいております、事務局にて、今までの御意見を基にまとめてございます。以上、大きく分けてこの 2 点を御議論いただければと思っております。

まずは、世代共通課題の整理ということで、4 ページ目と 5 ページ目に分けて記載をさせていただきます。今までいただいた主な御意見の中で、幾つかのカテゴリーに分けられると思っております。

まず 1 つ目は、インターネット上では自分の好みの情報、あるいは自分と似た意見に触れやすくなるといったインターネットの特性や仕組みを理解すること。2 つ目は、情報を理解するリテラシーということで、事実と意見の区別、あるいは推測、判断、行動、こういったものの切り分けが大事であるということ。3 つ目は、インターネット上の情報を熟慮する機会を確保すること。4 つ目は、デジタル空間における情報発信者としての意識や社会参加への意識を醸成していくこと。こういったものがカテゴリーとして分けられるのではないかとと思っております。

4 ページ目のインターネットの特性については、例えば、山本座長からもご指摘いただいておりますとおり、アテンションを集めることがビジネス上重要になっており、フェイクニュースが跋扈する一因となっていて、これに対する免疫を獲得することが大事だという御意見がございました。また、フィルターバブルという言葉を知らない人が結構いるという御意見もございました。古田構成員からは、ユーザーに表示される順番についてのアルゴリズムに関して、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御意見がございました。安野構成員からは、認知バイアスに関する御意見をいただいております。

情報を理解するリテラシーについては、古田構成員から、民間の調査報告では、かなりの人が間違った情報に触れており、そのうち 2 割程度しか、偽情報・誤情報が見分けられなかったという御意見がございました。また、大学の講義でのアンケートで、約半数の学生が、実際に流通した偽情報の一つを信じてしまっていたといった事例を御紹介いただいた上で、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のことをご意見をいただきました。特に事実と意見の見極めが基礎的なリテラシーではないのかと

いう御意見でございます。

5 ページ目、インターネット上の情報を熟慮する機会の確保については、インターネット上の情報に接した際に反射的に動いてしまうことが多いのではないかと、そのため、反射的に動かずに熟慮し、スローな意思決定が大事ではないかということが山本座長の御意見でございます。

情報発信者としての意識、社会参加への意識の醸成については、デジタル空間において、誰でも発信者になって容易に参加できるようになった分、他人を傷つける機会、あるいは責任も発生するようになってきていて、こういうものを意識する必要があるのではないかと御意見がございました。また、豊福構成員からは、情報消費者的な教育から社会参加や情報構築教育にいかにか転換するかが大事であるという御意見をいただいております。

これらを踏まえまして、どういう能力が必要になってくるのかということを考察いたしました。今申し上げた4つのカテゴリーの課題に対応するためには様々な能力が必要だと思われませんが、例えばインターネット上で自分の好みの情報に触れやすくなるといったインターネットの特性を理解するためには、例えば検索結果の表示順の仕組みや必要な情報を明確にして見分ける能力が必要になると考えられます。

また、情報を理解するリテラシーの習得のためには、情報源の信頼性の分析や、ネット上の違法・有害コンテンツのリスクを理解すること、ネット上での不適切な振舞に伴うリスクを理解することが必要になってくると考えられます。

また、インターネット上の情報を熟慮する機会を確保するためには、情報の信頼性の分析や、違法・有害情報に対するリスクを判断する能力が必要になるのではないかと考えられます。

情報発信者としての意識、社会参加への意識の醸成のためには、デジタル空間には公共性があるということ、デジタル技術を通じて他者と交流や社会参加する能力、デジタル技術を用いた課題解決ができるようになる必要があるのではないかと考えております。

まとめますと、6 ページ下部に示す5つの能力が必要になってくるのではないかと考えています。1つ目は、データや情報、デジタルコンテンツを検索、評価、管理する能力。これは情報の取扱いみたいなものです。2つ目は、デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力。他者への情報発信、コミュニケーションといったようなものです。3つ目は、デジタルコンテンツの作成・編集に関わる能力。4つ目は、デジタル空間で安全を確保する能力。これはセキュリティーやプライバシー、デバイスそのものの安全といったものが入ってく

と思います。5つ目は、デジタル技術の利用に当たっての課題解決やデジタルツールを用いた課題解決に関する能力。こういったものが必要な能力として挙げられるのではないかと考えております。

7ページ目は、今申し上げた能力を幾つか定義立てにブレイクダウンしたものでございます。1つ目について、データ、情報、コンテンツを見つけて取得する。その際に情報源の信頼性を分析し、批判的に評価する。情報の出所、検索結果の表示順の仕組み、検索結果を導き出すために必要な情報に関する知識を持つ。データ、情報、コンテンツを保存、管理、整理することであると考えています。

2つ目について、コミュニケーションに関する能力でございますが、これはデジタル空間の公共性を理解すること、他者の権利の尊重、あるいは文化や世代の多様性や、民主的社会的参加の重要性を意識しながら他者と交流、コミュニケーションをすることができるということ。そして、デジタル空間における自分のプレゼンス、アイデンティティ、評判を管理することであると考えています。

3つ目について、デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力でございますけれども、著作権、コンテンツの利用許諾がどのように適用されるのかを理解することであると考えています。

4つ目について、デジタル空間の安全を確保する能力でございますが、デバイス、コンテンツに関する安全、個人データのプライバシーを保護するということ。その際、社会のウェルビーイング、あるいは社会的な包摂のためのデジタル技術を認識すること。また、インターネット上の違法・有害情報のリスクを理解し対処するということであるとっております。

5つ目について、デジタル技術の利用に当たって、ニーズや問題を特定し、解決できること。デジタルツールを利用して、その利用のプロセス、あるいはサービス、製品の革新ができること。そして、デジタル技術の進化の最新の状態についていくことであるとと考えています。これらの能力の定義について御意見をいただければと思っております。

8ページ目、縦軸に5つの能力、そして横軸に習熟度レベルを取ったマトリックスを示しております。本日は、このような考え方でよいのか、まさに構成員の皆様方に御議論いただきたい。縦軸は今申し上げました能力があります。それに対して、習熟度レベルとして、レベル1から4まで設定ができるのではないかと考えております。

レベル1については、人に助けてもらえば様々なサービスを活用できるということ。レベ

ル2については、自分で、必要なデジタルサービスを最低限活用できるということ。レベル3は、基礎的なリテラシーを一通り理解することであり、主体的に学ぶということや、善し悪しを判断する、あるいはインターネットの特性を理解した上で活用できるということ。レベル4については、デジタル空間の公共性を踏まえて、生活の中で使いこなすということ。発信者としての責任や、公共への貢献、あるいは他者、自分の知り合い等々にそういったものを教えることができるということが入ってくるのではないかと考えております。縦軸の1から5までの能力に対して、このようなレベル感を設定していくことが考えられるのではないかと考えております。

9ページ目以下に、それぞれの能力を習熟度レベルにブレイクダウンしたものを記載しております。この場では詳細な御説明をいたしません。例えば、9ページ目では、上から2つ目の例えばデータの信頼性の場合、レベル1では、自分1人ではデータの信頼性の判断が難しいとなります。レベル2の場合は、データや情報、デジタルコンテンツの信頼性に気づくことができ、レベル3では、データや情報、デジタルコンテンツの情報源について分析、比較、評価ができるようになります。レベル4では、必要な情報を明確にし、データや情報、デジタルコンテンツの閲覧、検索、フィルタリングにおいて、他者を指導することができるようになります。このようなレベル感になっていくのではないかと考えております。

14ページ目以下は、国内外の主な指標との比較ということで、一番左側にたった今御説明した事務局案、その隣にEUのDi g C o m pを示しています。その隣にUNESCO、こちらは前回、坂本構成員に御紹介いただいたものです。そして齋藤構成員が加わっておりますILAS、一番右にISTEを参照しております。領域としては、これらの主な指標と大体同じようなところをカバーできているのではないかと考えております。こちらは御参考までにつけてございます。

私の説明は、以上でございます。特に資料の7ページ目、8ページ目といったところを御議論いただけるとありがたいです。

**【山本座長】** 御説明いただきましてありがとうございます。だんだんとこれまでの議論が整理されてきたかと思えますけれども、まだいろいろな御意見があろうかと思えます。まず今の御説明について、御質問、コメントをいただければと思います。

それでは上沼構成員、よろしく願いいたします。

**【上沼構成員】** 非常に広くにわたる論点の整理、どうもありがとうございました。

まず7ページ目について、この1、2、3、4、5という順番は何らかの理由があつてこ

の順番になっているのでしょうか。この順番になっている背景などがありましたら、お知らせ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。事務局、よろしくお願いいたします。

【田邊情報流通振興課長】 この順番は何か明確な意図があってということではありません。こちらで参考にしておるものとして、14ページ以降に、いろいろな指標を記載してございますけれども、特に我々はD i g C o m p が非常によくまとまっているという理解がありまして、そういうものを参考にしてこの順番になっているということでございます。事務局にて、論理、必然性があるの順番ということではなく、こういったものが必要だろうということと並べているものと御理解いただければと思います。以上です。

【上沼構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 石田構成員、よろしくお願いいたします。

【石田構成員】 消費生活では、ネット上での契約に関するトラブルが多いのですが、例えば、クレジットカード番号を打ち込むときに安全性が確保されているか、フィッシングサイトといった問題はこの中に含まれていると思うので、そうした契約関係などについても含まれるような形で書いていただけたらよいと思いました。

【山本座長】 御意見かと思いますので、次に坂本構成員のコメントを伺ってから事務局にお答えいただければと思います。坂本構成員、よろしくお願いいたします。

【坂本構成員】

2つあります。まずは、レベル1が、「何々できない」と否定的な表現になっているので、肯定的な名前のつけ方がよいだろうと思いました。1つは広報活動、つまりアウェアネスです。つまり、全ての人が必要な資質や支援に関する知識を持つということをレベル1にしたらいいのではないかと考えています。

レベル2からレベル4に関しては、そのとおりでいいと思いますが、既に総務省で実施されている色々な事業と紐付けるということであると、レベル2では、デジタル活用支援推進事業として、高齢者向けの取組をやられていると思います。全ての人デジタルを活用した行政・民間サービスを受けることができるということや、セキュリティーの問題、プライバシーの保護の問題です。

レベル3では、ここで中心的に議論されているオンライン情報の信頼性やヘイトスピーチ、よりよいデジタルウェルビーイングを追求するということ、生涯学習にM I Lを活用するということが入っているので、恐らくe-ネットキャラバンやe-ネットキャラバンP

I u s で既にやられていることと、そのバージョンアップではないかと思ひます。

レベル4は、実はこれも既に実施されているもので、地方発デジタルコンテンツコンテストや、デジタル映像祭、グローバルコミュニケーション計画など、社会の課題の解決や、民主的な社会の発展にデジタル技術を活用するというようなことです。つまり、既に取り組んでいるものをマッピングしながら我々がやるべき部分を位置づけていくということをやらなければならない、その土台となっている政策、法律がデジタル社会形成基本法であるということを確認して、昨年出た重点計画に合わせて、「誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化」のを追求を共有していくことが重要であり、予算獲得のためにも必要なことだと思ひています。

【山本座長】 ありがとうございます。齋藤構成員、よろしくお願ひいたします。

【齋藤構成員】 石田構成員が御質問されたことに関連して、事務局の素案は、情報の読み取りや発信に重きが置かれていると思ひます。例えば、先ほど坂本構成員の御意見にもありました、e-ネットキャラバンの教材や、I L A S など、インターネットのオールラウンドの包括的なリスクへの対策があり、それらをどう活用していくのか、今回我々が指標をどう設計していくのかということです。

そこで大事だと思ひるのが、情報の発信・受信だけではなく、商業ベースの広告などをきちんと読み取って、適切な判断ができるということも大事になってくるだろうと思ひます。例えば、デジタルサービス法がE U で施行されていますけれども、そこで注目しているところは、デジタルマーケティングや、ターゲティングマーケティング、レコメンデーションのアルゴリズム、ダークパターンの問題などがあります。

国連のジェネラルコメントNo. 25で指摘されているのですが、過度に説得的な広告や、勧誘的、誘導的な広告に対して、このI C Tリテラシーという枠組みで言うのであれば、それを批判的に吟味して、そのサービスを契約するかしないかというリテラシーも必要になってくるのかと思ひます。

【山本座長】 ありがとうございます。貴重な御指摘を皆様からいただいたと思ひます。それでは、事務局いかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 石田構成員と齋藤構成員がおっしゃった、経済的な脅威に対するリテラシーも入ってくると思ひております。我々が思っているところでありますと、4ポツの安全等々の文脈でも読めるのではというところではありますが、もう少しはっきりと分かるようにということだと思ひておりますので、検討したいと思ひます。

また、坂本構成員に御指摘いただいた点について、今まで何をやってきたかということも踏まえて打ち出しができるように検討を進め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。恐らく齋藤構成員からの御指摘についても、1から5までのところで受け止められるかと思っておりますけれども、具体的にどこまで書けるかどうかということかと思っております。

それでは、議事（2）「プラットフォーム事業者による利用者のリテラシー向上に関する取組について」に移りたいと思っております。資料4-2について、Facebook Japan株式会社から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。

【Facebook Japan株式会社（小俣氏）】 Metaの日本法人であるFacebook Japan株式会社で公共政策部長を務めております小俣と申します。本日は、Metaのデジタルリテラシー向上に向けた取組について、御説明したいと思います。

本日3つの点にフォーカスしてお話をしたいと思っております。1つに「みんなのデジタル教室」、2つ目に「インスタANZENカイギ」、最後に「大人のためのFacebookガイドブック」、この3つに関してお話をまいります。

まず弊社のミッションを御紹介いたします。弊社のミッションは、「コミュニティづくりを応援し、人と人がより身近になる世界を実現する」というものでございます。一昨年に、弊社はコーポレートブランドをMetaに変更いたしました。社としてのミッションに変わりはありません。

最初に、「みんなのデジタル教室」でございます。こちらは、利用者の皆様が責任あるデジタル市民として、グローバルなコミュニティを構築するために、デジタル世界で求められるスキルを身につけられるように、各種のリソースを提供したり、または、学校で授業を提供したりするプログラムでございます。こちらで提供しているリソースは、アジア太平洋地域の専門家の協働に基づいてございます。ここでキーワードがございます。それが「デジタル・シティズンシップ」というものであります。こちらの会合でも1つのキーワードだったかと承知しております。

デジタル・シティズンシップについては、人々がデジタルという新しい空間、社会で生きていくために個人ができることは何か、また、そこで果たすべき義務は何かということを考えながらデジタル社会を渡っていく、そのための基本になるものだと考えております。デジタル・シティズンシップを形成、確立していくためには、テクノロジーを適切に、責任ある形で、かつ主体的に使用することができる、こういったスキルを継続的に身に付けていくこ

とが重要であると考えてございます。

そのスキルは、4つほどあるのではないかと考えております。1つ目は、批判的検討スキルであると考えています。オンライン、または実世界において、そのどちらにおいても、自身がどのように社会に貢献していくことができるのか、または、協力し合うことを通じて、どのようによりよい社会をつくっていくことができるのか、これを批判的に検討するというものでございます。

2つ目が、ウェルビーイングに関するスキルだと考えています。健全な人間関係を築き、そして、より大きな幸福、ウェルビーイングをどうしたら追求していくことができるか、これを探っていくスキルです。

3つ目が安全です。危険だと感じることなく、オンラインデジタルで時間を過ごし、また事実とフィクションを見分けて、レジリエンスを高めるためのスキルが必要であると考えています。

最後は、他人を尊重するスキルです。ダイバーシティー・アンド・インクルージョンという言葉がありますけれども、これを培っていくスキルです。共感を持って行動しながら、多様な文化を超えてコミュニケーションをしていく。他人の、自分とは違う人たちの視点を尊重する、そういったスキルとなり、これら4つが求められていくと考えています。

ところで、デジタルリテラシーという言葉がございます。かつてはコンピューターやインターネットの使い方を学ぶこと、すなわちどのように情報を得たり、どのように仕事をしたたり、または、どのようにビジネスを立ち上げたりするか、こういったスキルがデジタルリテラシーだと考えられてきたと思います。今日では、人々がどのようにグローバルコミュニティーに参加する、また情報だけではなく、デジタルの空間において出会う、その相手方とどのようにつながって、さらに接していくべきか、こういったことを考えていくことが求められるかと思っております。

ここまで話してきて、なぜMetaという一企業がこのような活動が重要だと考えているかと申しますと、先ほど冒頭に弊社ミッションで申し上げました通り、インターネットを通じて、様々なものやこと、人がつながっていくことによって、そのつながりが社会や経済を大きく動かしていく力を持つわけですが、そういった力は我々の生活、人々の人生と言ってもいいかもしれませんが、それにすばらしい利益をもたらしていくと我々は考えており、この弊社のミッションを遂行していくに当たって、同時に新たな課題が生じてくるだろうと考えています。その課題を解決するのが、先ほど申し上げた4つのスキルであり、

それを培っていくためのアシストというものが、この「みんなのデジタル教室」を我々が展開している一つの大きな理由であるということでございます。

続いて、日本でどのようなことを行っているのかを御紹介いたします。日本では、2020年12月、このプログラムを開始しております。本日の会合にもオブザーバーとして参加していただいている、NPO法人企業教育研究会とパートナーシップを交わさせていただきまして、共同で日本に合わせたコンテンツを作成した上、展開をしております。

全国の中高生を対象にいたしまして、現在は2つのテーマを展開してございます。これまでに、延べ2万4,000の学生に受講いただいております。コロナ禍の影響もあり、オンライン授業をメインに展開しておりますが、災い転じてではないですけれども、複数のクラスに同時に授業を展開することが可能というポジティブな受け止め方を我々はいたしております。チャット機能を通じて、まず講師の先生方が生徒からダイレクトな質問を受けるなど、非常にインタラクティブな形で授業を進めていくところに特徴があるかと思っております。

これまでは、体育館に一同に会してもらって、フィジカルに行っていたのですが、その頃と比べて、よりインタラクティブ、ライリーなやり取りが可能になっているのが特徴的かと思っております。授業の終わりにサーベイを行うのですが、実に86%以上の学生から、インターネットのアプリやソーシャルメディアの利用の仕方に関して考え方が変わったといううれしい反響を得ているところでございます。

また、日本語の特設サイトを用意してございまして、そちらには様々なりソースを掲げてございます。例えば、弊社が展開しておりますインスタグラムはプライバシーの保護、セキュリティに関する機能がございしますが、それらをどのように活用したらよいかを簡単にまとめた、クリップ動画を掲げております。

具体的に提供している2つのコンテンツを御紹介いたします。1つは「デジタルアイデンティティを考える」というものでございます。ソーシャルメディアなどのオンライン上で公開されている個人情報に関して検討するというプログラムですけれども、例えば、個人情報だけではなくて、蓄積された履歴情報であるとか、シェアしたコンテンツの内容、こういったものからも、その人のデジタルアイデンティティが形成されるということを知っていただく、そういったことをメインの内容としてございます。

次に、「偽ニュースの見分け方」というプログラムです。誰かをだます、または冗談、ジョークのような投稿、情報は瞬く間に拡散される可能性があり、多くの人に影響を与えかね

ないものです。こういった偽ニュースはなぜ発信されるのか、また、情報の受け手として、どういった点でそれら进行处理、消化していくべきなのかといったことに関して検討を深めていくというプログラムになってございます。

どちらのプログラムにも共通して言えることですが、講師側からの一方的な、こうすべきだという形での座学ではなく、受講者の間で対話を重視していく、アクティビティを通じた学び、こういった学習の機会に仕立てていくというのが特徴であると考えています。

次に御紹介するのが「インスタANZENカイギ」でございます。若年層の利用者の皆様と一緒に、オンライン上の安心・安全なインスタグラムの使い方を学んでいく、考えていくというプロジェクトでございます。若年層の利用者の多くは、インスタグラム上でクリエイターをフォローしていて、そのクリエイターがつくるコンテンツを日常的に楽しんでいるわけですが、そのようなクリエイターと、そのフォロワー、ファンである利用者が、インスタグラムの安心な使い方、安全の確保に関して一緒に考える、そういった場を提供するというものでございます。

こちらは日本独自の取組でございまして、2020年3月にスタートさせております。例えば、2022年の3月に、国内のクリエイター5名の方々と協働いたしまして、Reelsという、我々のプロダクトの1つですが、これをどのように作成するのか、また、コミュニケーションする中で嫌がらせだと感じるコメントが来た、ついついアプリを使い過ぎてしまうといった、利用者によくある悩みに関して、若年層の利用者に目線に近いクリエイターからのアドバイスや、自己の体験に基づいた考え方を披露していただきました。

また、そういった悩みを解決するためには、実はインスタグラムにはこういった機能があるということを紹介していただきました。手前味噌になりますけれども、大変好評を得た企画でございまして、そのクリエイターがつくったものは、過去に幾つかあるのですが、100万回以上の再生をいただくなどの反響を得ております。今後も、利用者の方々と、彼らの目線に近いクリエイターと共に、オンラインにおけるリテラシーの向上に努めていきたいと考えてございます。

最後に御紹介いたしますのが、「大人のためのFacebookガイドブック」でございます。こちらは青少年以外の、とりわけシニア層を対象にしたデジタルリテラシーの向上に関する取組でございます。Facebook Japanといたしましては、2017年から、このシニア世代を含む幅広い世代に、安心して我々の提供しているプラットフォームを使っていただき、楽し

んでいただく、そういった環境づくりをするためにはどのようにしたらよいかということを考えてきております。

そして、この、『大人のためのFacebookガイドブック』では、その活動の取組の一環として、Facebookを活用して、コミュニケーションを楽しむ、またどのようにコミュニティづくりをしていったらよいのかという方法を御案内し、安全・安心に我々のプラットフォームを使っていただきたい、そのために、気をつけるべき点などを、イラストを交えて分かりやすく御案内しているというものでございます。

こちらは、先ほど御案内いたしました、「みんなのデジタル教室」の特設サイトからダウンロードしていただくことが可能でございます。改訂も重ねておりまして、最新の改訂では、詐欺や悪徳商法、そういった類いのものに対する啓発や、偽ニュースの見分け方でも御案内したとおり、事実と真実を見極めるためにはどのようにしたらよいかといったポイント、ティップスを盛り込んでございます。

最後に、事務局から幾つかいただいているお尋ねの中で、これまでの説明の中で触れていなかった点に関してカバーできればと思います。

まず、リテラシー啓発の対象とされている利用者が抱える課題に関して、利用者へ、これまでのように頭ごなしに「何々してはいけない」という形で御案内するのではなく、安心・安全なネットの利用に関して、学生自身が考えて、その考えをうまく講師とインタラクティブに話を展開する、こういったインタラクティブ性が重要ではないかと考えております。

次に、取り組んでいるリテラシー向上方策は具体的に何かという点について、「みんなのデジタル教室」で提供しているリソースは、冒頭に申しあげましたとおり、APACにおける専門家が提供しているものです。これをそのまま日本に展開するのではなくて、企業教育研究会と共に議論をして、日本のニーズに合わせたものにローカライズしていくという点に特徴が一つあるかと思えます。

また、企業教育研究会のサイトから全国の学校に希望を募り、その希望に応じて、本プログラムを展開しているのですが、その成果については、サーベイは、生徒、学生からはもとより、先生にも何うなどして、改善点を常に見い出し、それ以降の展開に活かしていくということもしております。

リテラシー向上方策に取り組む中で感じている課題は何かという点につきましては、伝えたい点はたくさんあるものの、限られた時間の中で、どれを取捨選択し、プライオリティをつけて展開していくか、これは常に悩ましい点と思っております。例えば、インスタグ

ラムに関しては、様々な機能を御用意しているわけですが、そうした機能の説明に関しては、後からリソースを参照していただければ学んでいただけるものであると思います。その授業内でしかできない、インタラクティブな中で、生徒、学生の考える機会を重視する中で、どのポイントでトピックを選んだか、これは常に課題であると考えております。

最後に、検討会への期待について、デジタル・シティズンシップの育成は社会全体での責任と言ってもよい、我々世代の責任と言ってもよいのではと考えております。また、これは我々プラットフォームだけが担うことではなく、本検討会にお集まりの方々、政府をはじめ我々のような産業界、シビルソサエティーの方や教育者、また、専門家はもちろん、こういった様々なステークホルダーが協力して築いていくものだと考えております。

その協力をしていくに当たって、明確にゴールがセットされ、そのゴールがステークホルダーみんなに共有されて初めて同じ方向に歩いていけるかと思っております。お互いに共有できるゴール設定をするためには、予算年度や人事年度はあるものの、そういった制約に過度に拘束されずに必要な議論を行っていく必要があるのではないかと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。続いて資料4-3について、LINE株式会社から御説明をお願いします。Facebook株式会社のご説明に対する御質問、コメントについては、LINE株式会社からの御説明の後に併せて受け付けたいと思っております。それでは、LINE株式会社様、よろしく願いいたします。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 LINE株式会社、西尾でございます。それでは、私よりLINEみらい財団の情報モラル教育活動についての御説明をさせていただきたいと思っております。本日の御説明は、2ページ目記載の6つの流れで、皆様に御紹介をさせていただきたいと思っております。

1つ目の、LINEが情報モラル教育に取り組んできた理由について、現在、LINEが提供するサービスユーザーは、全国で約9,300万人いらっしゃいます。こちらは人口の約70%という状況となっております。LINEはサービス提供者として、社会課題に対応する責任があると考えまして、我々は2012年から、主にコミュニケーション領域の情報モラル教育という分野に着手させていただいております。

そして現在、LINE株式会社が2012年より行ってまいりました、青少年に向けてのインターネット利用環境の整備、さらには、これまで学校や企業様、自治体様、政府機関等と連携を取りながら行ってきた情報モラル教育の展開を、2019年に設立いたしました、LINEみらい財団にて、現在はこの活動を継続して続けております。

LINEみらい財団では、これら一連の教育活動から得られたノウハウ、知見を我々のLINE個社に留まることなく、LINEの個社としてのCSR活動もちろんですが、より広く永続的な活動をする目的で設立した非営利団体でございます。現在、この取組はLINEみらい財団として行っている取組となりますので、ここからは、LINEみらい財団の行っております情報モラル教育について御共有させていただきます。

主な取組としては4つございます。1つ目が教材開発、2つ目が出前授業、3つ目が調査・研究、そして4つ目が教育機関との取組となっております。特にこの中で教育現場との接点となっております活動として、出前授業と、教育機関との取組にスポットを当てて御紹介をさせていただきたいと思っております。

まず、出前授業になりますけれども、この活動は、我々は既に累計して1万回以上の授業を実施させていただいております。全国の小学校、中学校、そして高校、さらには教員の皆様に対しての研修や保護者様に向けての情報、モラルの御紹介など、こういったものも合わせて累計1万回以上の実績となっております。コロナ以降に関しましては、オンラインを使った対応とさせていただいておりますが、2022年においては1,000回を超える授業実施をさせていただいております。ここでは、みらい財団にて、現在無償で展開しております情報モラル教材を使いまして、各世代やテーマに応じた内容に切り替えながら、無償で実施させていただいている状況でございます。

教育現場との取組については、自治体様との連携というところになるんですが、9ページ目に挙げております「SNS東京ノート」や、そのほかの自治体様と連携をしました教材、これは我々がこれまで培ってきた知見を生かし、さらにその地域の全ての学校様の中で、この教材を公式的に御利用いただく取組をさせていただいております。我々は教材開発のお手伝い、さらにはこの教材を使った研修などのサポート、こういったものを無償で実施させていただいております。

我々は、主に2014年から積極的にこの教材開発や出前授業、さらには自治体様との連携を実施させていただいておりますが、我々から見ますと、近年、大きく教育現場の中における変化が2つございました。1つ目が、コロナによって学校現場でやむなくオンラインで授業をしなければいけない環境が出てきて、さらに、ちょうどタイミング的に重なることになりました、GIGAスクール構想ができたことで、実質1人1台の端末での学びが本格化しました。このコロナとGIGAスクール構想によって、我々がこれまで実施してきた取組に関しても、かなり影響といたしますか、対応が求められることになりました。

それらのタイミングと合わせるように、9ページ目は、我々が直接、財団として調査した結果からデータを取ってきたのですが、小学校、中学校の教職員の方の中でも、さらに管理職の方に取らせていただいたアンケートから抜粋しております。学校の中だけではなく、ネットトラブルについて、ここ1年間でどんなトラブルがありましたかという設問の後に、そのトラブルはどこで起きていると認識されていますかという設問をしたときに、御家庭だけではなく、授業時間外、さらには授業中という形で、学校外だけではなく、学校の中でも実際にネットトラブルが発生してきているというアンケート結果も、このタイミングに重なる形で我々が調査した結果の中で見えてきたものでございます。

教育現場における変化ということで、今3つの変化を挙げさせていただきました。その対応の中でできたのが、コロナによるオンラインへの移行、GIGAスクール構想による1人1台端末での学びの本格化、そしてネットトラブルは学校の中でも問題になっている、ということです。こういった課題や変化から、実際に学校現場や教育現場の中では、情報モラルもそれに沿った対応が求められるようになってきています。特に、実際に我々も多くの出前授業や、自治体様と連携をさせていただきますと、現場からは非常にいろんなニーズが出てまいります。例えば、主なところでいうと、子どもたちのトラブルを回避したいというところからの情報モラル、さらにはトラブルだけではなく、情報活用能力の育成や、最近ではデジタル・シティズンシップ等、様々なニーズが出てきております。

ただ、そのニーズに対して実際の現場では、先ほどもMeta様からの御報告もありましたが、学びを行う学校の中で時間を確保することがまだまだ難しいこと、学校現場の中で教えることのできる指導者の育成がなかなか追いついていないといった現状も、我々が今サポートさせていただいている中で見えてくるものでございます。

改めて、この教育現場の変化から、実際にどんなニーズと課題があるのかを整理させていただきました。1つ目は、まず学校様も含めた現場が求めるテーマが非常に多岐に渡ってきたということ、ただその中でも、強く御要望として出てくるのはトラブルベースのものがやはり多く出てきます。最新のトラブルがどんなものなのか、我々であれば、コミュニケーション領域のトラブルについての御相談もたくさん出てまいります。さらには、GIGA端末もあることで、いかにこの端末を上手に使うかといった活用のお話をいただけないかといったものも出てまいりますし、トラブルの中でもコミュニケーショントラブルだけではなくて、セキュリティや消費者教育、さらには性被害対策と、本当に多様なニーズが現場からは出てまいります。ただ、それぞれの現場のニーズに合わせたものを均一化することは、我々もな

なかなか難しいとは思っているのですが、その中で我々ができることとして、現場の皆様が使いやすい教材の作成が必要と考えています。

2つ目は時間の確保、ここが本当に常に学校現場の中では課題として挙げられる点かと思いますが、非常に意識が高い先生がいらっしゃるとしても、教科化されていない取組を現場に持ち込む難しさは、学校様とお付き合いさせていただく中で我々も非常に感じる部分でございます。

3つ目に、指導はしたいけども、なかなか指導ができる先生がいないということです。教員様に向けての育成も、我々にニーズとして上がってくることもありますし、もちろん、教員様の代わりに我々に対応いただけないかという声も上がってまいります。ニーズは上がってきているけれども、実際に現場で取り組むだけのリソースや人員が不足している問題を見逃して、我々の取組を実施、継続することは、当然難しいと思っておりますので、この現場のニーズは非常に重視させていただいております。

こういった教育現場の変化と、実際に現場から上がってくるニーズに合わせて、2022年の7月に、我々がこれまで培ってきました教材をアップデートすることで、より現場の皆様に扱いやすい教材を、静岡大学の塩田准教授と共に共同開発という形で作成させていただいております。

もともとは2017年に完成しております、東京都様と連携させていただいた「SNS東京」もをベースにしている部分ではあるのですが、オンライン対応やGIGAスクール対応、さらには、多く広がる現場のニーズに対して、なるべくお声に沿うようなことができないかということで、この教材開発を進めさせていただきました。

実際に、この教材は、例えば紙ベースで実施することもできますけれども、GIGA端末にこのPDFデータを展開することで、タブレットを使いながら授業を進行するということも初めの使い勝手のところの例示を付け加えたところがございます。

では、新しいこの教材のポイントを、簡単ですが、挙げさせていただきます。

1つ目のポイントは、情報モラルだけではなく、情報活用とセットで学ぶような教材をコンテンツとして拡充させていただきました。2つ目のポイントにも関連しますが、この教材は、実際にICTの活用場面に沿った形で8つの分類を設けております。使う前に、調べる、交流する、共有するなど、ICT端末を活用する場面に合わせた教材、そしてこの場面に対して、情報モラル、セキュリティーに対する視点、そして活用に対する視点と、8つの場面に対して3つの側面の教材として、8場面×3つの視点で、まずは24のコンテンツを

拡充させていただいております。

3つ目のポイントは、消費者、市民、つくり手、これをConsumer、Citizen、Careerの頭文字のCを取ることによって3Cとしておりますが、小学校低学年、小学校高学年、そして中高校向けと、それぞれの世代に合わせて、この3Cのバランスを組み替え、カリキュラムを年齢に合わせたものに変えることで、3冊の教材を用意させていただいております。特に、年齢が上がってきますと、新しい情報社会をつくっていくようなデジタル・シティズンシップのようなニーズも高まってまいりますので、教材の中身も、この3Cのバランスを少し意識しながら、この教材を学校現場に持ち込ませていただいております。

ただ、提供される教材を現場の中で全てコンプリートいただくことが目的ではございません。もともと現場によって活用・利用のニーズが変わってまいります。トラブル一つ取っても、例えば写真に関するトラブルについての学びがほしい、トラブルベースではなく、あくまでも活用場面に即した授業を展開していきたい、といったいろんなニーズがあるかと思いますが、それらのニーズに合わせて、ポイントの2つ目にも書かせていただきましたが、一つ一つのコンテンツは15分でも学べるようなミニマムなものを用意させていただいておりますので、ニーズに沿った形で、ここから教材をチョイスできるような、そんな仕掛けを用意させていただいております。

既に現在、2県2市に御利用いただいております、14ページ目に、兵庫県様と鎌倉市のものをお示ししておりますが、2023年度に導入予定の自治体様を含めると、既に40自治体以上でこのGIGAワークブックという教材を、無償のものになりますが、導入の御希望をいただいております。我々は、さらにこの教材を使ったオンラインでの教員様向けの研修も考えております。

我々がオンラインを含めて出前授業をさせていただきましても、なかなか全国の学校の皆様にお時間をいただくことは、リソースも含めて難しい状況でございます。ただその中で、広く多くの子供たちに向けて、その学びを我々がサポートできることを考えますと、自治体様との連携を無視することは難しいと考えております。引き続き、我々から行うオンライン出前授業やオンライン研修は継続させていただきますが、その中で、2023年に向けては、多くの自治体様とそれぞれの連携を組ませていただき、自治体様から教員様に向けて、この教材の展開を行い、さらにその地域の教員の皆様がこの教材を使って、すぐに情報モラルの授業を実施できる、そんな連携を我々がサポートさせていただき取組を進めさせていただ

いております。

最後に、今後の予定に少し触れさせていただきます。我々は、2022年からこの取組を新たにスタートさせていただいておりますが、年度ごとに、現場の声を聞きながら教材をよりよいものにしていく、さらには、ただ単に中身を増やすだけではなくて、教材をより使いやすいものにしていくことが重要かと思っております。その中で、既に予定しているものでは、現在、和歌山県警様と和歌山県教育委員会様と連携をさせていただきながら、自画撮り被害をテーマとした教材開発を進めており、間もなくの完成を予定しております。このコンテンツをさらに次年度のGIGAワークブックにも、コンテンツとして追加させていただく予定となっております。

我々もこの取組はまだまだスタートして間もないものではあるのですが、スタート時から多くの自治体様にこれらの教材を御利用いただけることとなりましたので、ここからさらに自治体様との連携も取りながら、この教材において、子供たちや教員の皆様の意識がどのように変わっていくかなどの調査も実施していきたいと考えております。

そして最後に、これらの取組はLINEみらい財団単独で実施しているものではあるのですが、より、他社様、他団体様との連携を図りながら、さらには学校現場だけではなく、御家庭が抱えるネットリテラシーの課題についてもさらに応用できるような教材と取組を目指して、2023年のこれからの活動をより広げていく予定でございます。

現在、LINE株式会社から始まり、現在はLINEみらい財団で活動しております情報モラル教育について御紹介をさせていただきました。ぜひ、御不明な点や御質問がありましたら、この後お聞きできればと思っております。

**【山本座長】** ありがとうございます。それでは、ここから意見交換の時間とさせていただきます。プレゼンいただきましたLINEみらい財団様、Facebook Japan様への御質問、コメントを受け付けたいと思います。それでは上沼構成員、よろしく願いいたします。

**【上沼構成員】** 詳しい御説明をありがとうございました。まず、それぞれの会社の方に、説明資料に基づいて質問です。Facebook Japan様の資料の5ページにおいて、この86%の受講者がインターネットやアプリ、SNSの利用の仕方について考えが変わったと回答しているということは、数値的に結構大きいかと思いましたが、どう変わったのか、もしその具体例があれば教えていただきたい。

また、LINE様の資料の13ページにて、8つの活用場面×3Cという御説明をいただき、

場面と視点で分けるというのは分かりやすいと思ったのですが、「よきづくり手」という視点は具体的にどういうものなのでしょう。本日の事務局資料にも、例えば「デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力」があり、「づくり手」というものが今までの考え方と発想が違うような気もするので、御説明いただけるとありがたいと思いました。

【山本座長】 それでは、まず、Facebook Japan様、よろしく願いいたします。その後、LINE様からお答えいただければと思います。

【Facebook Japan株式会社（小俣氏）】 御質問ありがとうございます。手元にアンケート資料のデータがないので、網羅的に御案内することはできませんけれども、例えば、偽ニュースの見分け方で面白いと思った反応は、我が意を得たりみたいなどころもあるのですが、シェアする前に間を置くことにしたということです。「これ面白いな」と思って、誰かに知らせたいからすぐシェアするのではなく、少し待つということを行う必要があるという点で、考え方が変わったということは、まさに授業を行う中の対話で出てきたということです。それが、誰かから教わるのではなく、そういったコメントを行ったクラスメートがいたということで、SNSでの学び合いの成果が出てきたということです。考え方が変わったという点で、私が覚えている中で印象的な言葉でありました。

また、これは1つ目のプログラム、デジタルアイデンティティに関してだったと思うのですが、個人情報だけではなく、シェアする内容でどう見られるのか、それが自分の見られ方をつくっていくという点も、新たな学びを得たということです。知らなかったことを知るようになったという点で、変化が出たという意味で強烈な印象を残せたのかと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。それでは、LINE様からお願いいたします。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】

御質問いただいた点について補足をさせていただきますと、3つの視点に関しては、実はポイントの1つ目になりまして、活用スキル、情報モラル、安全トラブルの対応という、この3つの視点で場面を見ていくところでの24という御紹介をさせていただきました。これがさらに世代別に、小学校低学年向け、小学校高学年向け、中高校生向けとありますので、さらに×3となるのですけれども、こういったものを用意しております。

その中で、3つ目の視点の「新しい情報社会をつくる」に関して、クリエイターの視点が多様なものかという点については、もちろん教材としてもっと情報を更新していかなければいけないと考えている部分ではあるのですが、その学んだ知識を使って、例えばビジネス

としてどういうことに生かせそうなのかを考える、今ある社会の中でその技術や考え方がどのように生かされているのか、こういった部分を意識づけするものを教材の中に盛り込んでいるという状況でございます。

【山本座長】 ありがとうございます。齋藤構成員、よろしくお願ひいたします。

【齋藤構成員】 LINE様の資料13ページ、3つの視点について、よき消費者、よき市民、よき作り手と3つありますが、これはコンピテンシーマネジメントの観点からいうと、この教材を学ぶことで、どこまでどう能力が身につくか、要するに、何を学んでどこまで到達できるのかというラーニングアウトカムのところまで明確にすると、学校の先生も、この教材で学んで子どもたちはここまで到達できるということをイメージできると思います。もちろん個人差はありますけれども、この教材で学んだ子供たちが、学習した後にどのように変化しているのかという理想像を掲げると使いやすいのではないかと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。LINE様、何かコメントございますでしょうか。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 まさに、これから更新していく中での課題とまさに一致するお話をいただけたと思っております。まずは多くの方々に使っていただく中で、今後課題になっていくことが使い勝手も含めて見えるということかと思っております、そういった中で指標や基準値がない中で走ってしまうのは危険かと思っておりますので、齋藤構成員からいただいた視点をぜひ今後の活動に生かしていきたいと思っております。ありがとうございます。

【山本座長】 ありがとうございます。それでは石田構成員、よろしくお願ひいたします。

【石田構成員】 LINE様に質問ですけれども、9ページのネットトラブルに関する記載を見て驚きだったのが、中学生では授業時間中にネットトラブルが63%発生しているという状況ということでしたが、ここで言うネットトラブルはどのようなトラブルを言っているのでしょうか。

また、感想になりますが、先生方への研修も開始したということで、これはとてもいいことであると思ひました。

それと、これも質問になりますが、トラブルベースから活用ベースへということで書かれていますが、現在行っているところで、例えば端末の利活用など、活用ベースで何か行っていることがありましたら教えてください。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 ありがとうございます。まずは1つ目の御質問について、みらい財団のホームページの中で、この調査結果のデータを無料でどなたで

も見ていただけるような形で展開しており、画面共有させていただいておりますが、御質問いただいた設問の前に、過去1年間に子供たちに向けてどういったトラブルが発生していますか、ということをお教職員の皆様に聞いている設問があります。こちらにコミュニケーショントラブル、長時間利用、さらには不適切サイトの閲覧、個人情報、プライバシー関連、このようなトラブルが主に起きているというデータが出ております。これらのトラブルがどこで発生していますかという設問に対しての回答がこちらのデータでございました。

【石田構成員】 授業時間中というのは、ネット環境は、スマホを使っているといったことでしょうか。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 そこまで掘り下げた設問ではなかったので、今後実施する際には、より現場の中での状況を把握していかなければいけないと考えております。

【石田構成員】 ありがとうございます。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 2つ目の御質問の情報の活用に関してですが、実際の教材の中身のコンテンツから挙げさせていただきますと、例えばインターネットで調べるときに、検索窓にどういったキーワードを入れていくと効率的な検索ができるか、写真を扱うときに気をつけることだけではなく、どういった写真を撮ると、それが相手に伝わりやすくなるのだろうか、こういった形で、各年代によっても難易度といえますか、学ぶべき内容はだいぶ変わってくるころではありますが、活用場面に応じた利用の促進を御案内させていただいております。

そのほか、情報モラルというよりは、本当に活用する場面の一歩目として、小学校1年生などの低学年では、支給されているG I G A端末を静かに閉じるなど、I C Tの機器を上手に使うための学びもまずは御紹介するカリキュラムも入っております。

【石田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 それでは中村構成員、よろしく願いいたします。

【中村座長代理】 事務局が素案としてまとめてくださった5つの能力、これは分かりやすいと思います。「探す」、「交わる」、「つくる」、「守る」、「使う」、分かりやすいと思います。4つのレベルの分類も分かりやすくとてもよいと思うのですが、この5つの能力×レベル4で20点満点を取れる人、つまりコミュニケーション力が高くコンテンツ制作力も高い人は、めったにいないと思うので、タイプによってばらつきが出るのだと思います。

だとすると、最低限、どの辺りを持っておくことを私たちは望むのか、あるいはどのくら

いであれば社会人として及第点なのかという見極めというか、線引きというか、その辺りを持っておきたいと思うんですけども、なかなか難しいと感じて見ておりました。

もう一つ、さらにこれをどのように身につけてもらうのかということが政策だと思うのですが、今の2社のご説明もとても参考になります。青少年向けには、民間を含め、過去20年にわたって既に様々な取組があり、学校でも行われるが、それでも不十分であると。さらに今回、私たちは、それを全世代で実装していくということがゴールだと思うのですが、超難問だと思うんです。

この辺り、事務局として、どのくらいをどのようにという、ざっくりとした考えがあれば、あらかじめ共有いただければと思うのですが、いかがでしょうか。

【田邊情報流通振興課長】 まさに御指摘のことを今後考えていかなければいけないということだと思っております。このマトリックスの全てでレベル4まで到達するということが難しいということはまさにおっしゃるとおりであります。

参考になるものとして、第2回会合でBCG様からいただいたプレゼンがございます。例えば青少年であれば、大抵の方はレベル2のところにいるのではないかと、ただ、その方々がインターネットの特性を理解しているかということ、恐らくそうではないということは、明確な調査をしているわけではありませんが、この会議の中でもそのような御意見はいろいろ出ておりますので、青少年についてはレベル2からレベル3に持っていくことを目指すという考え方はあり得ると思っております。

高齢者については、まずはレベル2を目指す、あるいは子育て世代については、現在は大体レベル2であるものをレベル3まで到達できるようにするという点について、この検討会の中で御意見をいただきながら進めていきたいと思っておりますが、事務局のイメージとしては、そういうものが考えられると思っております。

その上で、それを政策としてどのように落とし込むのかというところもいずれかのタイミングでお諮りをしつつ、お示しをしていきたいと思っております。まさに今日お話にありましたMeta様、あるいはLINE様などは、それぞれのコンテンツを持って取り組んでいらっしゃる中で、そうした方々と連携し、そのコンテンツの中で、例えばインターネットの特性がどう扱われているかなどといったことも引き続き意見交換させていただきながら、リテラシーの全体像を示し、その中で、各プレイヤーの皆様方にどういうことがお願いできるのか、あるいは総務省が独自にどこまでやるのかというようなことを今後検討する必要があると思っております。

この時点では中途半端なお答えになってしまって恐縮ですけれども、このようなことが政策面として考えられるのではないかと考えております。

【中村座長代理】 とてもよく分かりました。どうもありがとうございます。

【山本座長】 瀬尾構成員、お願いいたします。

【瀬尾構成員】 2つお伺いしたいのですが、1つ目は、Facebook Japan様のお話の中で、これを日本に導入するに当たって、日本の教育現場や社会に合わせて大きく変えた部分、あるいは工夫した部分があれば教えていただけますでしょうか。また、日本で講座を実施した上で、反応が違ったという部分もあれば教えていただけるとありがたいです。

2つ目は、LINE様にお伺いしたいのですが、ご説明の最後に、他団体との連携に関する話がありましたが、その期待値、要するに他団体との連携などによってどう可能性が広がるのか、あるいはどういう課題が解決するとお考えなのか教えていただけますでしょうか。

【山本座長】 まずはFacebook Japan様より、お願いできますか。

【Facebook Japan株式会社（小俣氏）】 御質問ありがとうございます。例えば2つ目のコンテンツ「偽ニュースの見分け方」に関しては、日本の文脈に沿った事例を出すようにしました。分かりにくい事例を出しても仕方がないので、分かりやすい事例にシーンを置き換えるといったことを行っております。このほか、パートナーシップを結んでおります企業教育研究会の方々には弊社とだけパートナーシップを結んでいるわけではなく、様々な経験と蓄積がありますので、それを存分に生かしていただいているというのが、ローカルライズの例となります。

【瀬尾構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 続いて、LINE様、お願いします。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 他社、他団体さんとの今後の連携について、これは希望的なものではなく、既に連携の御相談をさせていただいている企業様があるということもあり、情報共有させていただきました。

その中で、先にはまだまだいろいろ考えられるものはあると思うのですが、これまで当財団でよいコンテンツを準備できているのではないかと考えておりますが、マンパワーが足りない部分があるかと考えております。特に、教育現場様との接点を持たせていただいている、例えば面の部分、インターネットを通じて御家庭に広げていくところで、まだまだリソースもコンテンツも足りない状況かと考えております。我々のマンパワーではでき

なかった、より多くの接点を広く皆様に届けるといった連携を図っていきたくてと思っています。

ただその先には、当然、Facebook Japan様や皆様との連携をもっと図りながら、これらの活動をより、それぞれのいいところや強みを皆様と連携できるような取組に広げていきたいと考えております。

【山本座長】 安野構成員、よろしくお願いたします。

【安野構成員】 本日は大変貴重な御報告をありがとうございました。大変勉強になりました。私からは、LINE様の御報告について、少し御質問したいことがございます。

まず1点、ご説明の最後に、家庭が抱えるネットリテラシーの課題に言及されておられまして、これは非常に重要だと思えました。保護者とも連携した、保護者に対するリテラシー向上の取組も併せて行うということが非常に重要だと思っているので、これは非常に重要な御指摘だと思ったのですが、もし具体的に考えている方策がありましたら、御教示ください。

もう一つ、1人1台端末の環境の調査報告書を拝見いたしました。大変詳細なまとめであり、本当に貴重なデータで勉強になりました。ありがとうございます。ここで伺いたいのは、これは1人1台端末の環境を現状で構築できているのは、意識がある程度高い方や学校ではないかと思えます。もっとも、コロナ禍で、学校もかなり情報化が進んだので、ある程度広い範囲になっているかと思うんですけども、情報提供の実験や研究をしていると、意識の高い人に効果があって、そこまでではない場合には限定的になってしまうということもあるようです。例えば、もう少し包括的な環境での調査がありましたら、御教示いただければと思います。ご紹介いただいた様々な教材は、公立小学校とも連携して取り組んでいらっしゃるということで、そういったところでは、どのような取組になっているのかということも教えていただければ幸いです。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 1つ目の御家庭に向けての取組について、既に現在展開しております教材の中にも、保護者様向け、御家庭向けの内容、コンテンツも一部含まれております。特に御家庭の中で抱える問題として重視されるところと申しますか、ニーズがあるところで申しますと、子供たちの長時間利用についての問題でございます。

長時間利用の問題については、御家庭の課題に対する向き合い方の一つに、ルールを設けるということがあります。ただ単純にどんなルールを設ければよいのかという端的な話になりがちですけれども、そうではなく、どういう形で子供と一緒にルールをつくるのか、例えば一緒に話し合っつけていくのか、そういった課題に向けてのコンテンツも用意し

ております。

として我々が検討している今後の取組として、現在提供している教材は、あくまでも学校の中での利用で、指導者がいて、子供たち同士が意見交換をするワーク形式のコンテンツが中心になっているのですけれども、eラーニングのようにウェブ上でも学べるものも一部では必要ではないかと思っておりますので、そういった展開も広げられればと思っております。

全てにeラーニングが適切かという点、教材の中身を見るとそうではなく、他者との意見交換などが重視されるものも多くありますので、我々としては、御家庭に向けて、抱えるトラブルだけではなく、これからはニーズについても、もっと掘り下げて調査をしていかなければいけないと思っておりますし、そこに対してどのような取組が適切なのかということも、併せて知っていきたいと思っております。

2つ目に、調査に関する御質問について、御覧いただいた調査結果は、御覧いただくと分かる通り、コロナ禍の非常に大変な意識の調査データとなっており、刻一刻とその状況や意識も変わってきているのではないかと思っております。

私どもの今後の予定にも挙げさせていただいてますが、2022年は教材の準備に特化した部分が大きかったところ、2023年に向けて、より広く、これらを皆様に広げるだけではなく、現場の声や調査をしながら、もっと我々が現場の状況を把握していかなければいけないと思っておりますし、なおかつ、これからどのように意識が変わっていくのか、あるは変わっているのかについても、継続的に追う必要があると思っております。

現段階で共有できる調査結果は、本日御照会させていただいたデータとなりますが、当財団としては、今後、我々が教材に生かすだけではなく、より市場の状況を把握するような調査も継続して実施していく方向で取組を進めており、こういった調査をさらにより広く、継続的に実施していきたいと考えております。

**【安野構成員】** どうもありがとうございました。

**【山本座長】** 古田構成員、お願いします。

**【古田構成員】** ファクトチェックなどに関して、今までいろいろなトレーニングに取り組んできたので、それに絡めた質問です。ファクトチェックは、ICTリテラシーの一部に入ってくるような、どの情報が怪しいか見分ける、正しい情報の検索能力を高めるといった、重要なスキルの一つであろうと思うのですが、僕が、こういう問題に関心を持って勉強している大学生向けに、一通りのスキルを伝えるワークショップを開く場合、大体5時間ぐらい

の時間をかけて教えるようにします。

どういう情報を怪しいと見極めるのか、検索にはどんなツールが使える、検索以外でも、例えば画像や動画にはこんなツールを使うと検証がしやすい、と言った内容を教えるのに、大体5時間が必要になると思っています。ただし、ここから先、本当に難しいものを検証しようと思ったら、僕も、数か月に1回勉強し直しているぐらいのレベルで、底はないわけです。

質問としては、LINE様やFacebook Japan様でも、こうした取組において、どのくらいの時間をかけて、どこまでをスコープに入れていらっしゃるのか、ということを知りたいです。

【山本座長】 Facebook Japan様、よろしくお願いします。

【Facebook Japan株式会社（小俣氏）】 御質問ありがとうございます。明確な答えになるか分からないのですが、その1回の授業で終わりということではなく、むしろ始まりであり、「今後気をつけなければいけないと思った」といった反響もあります。まさにそこから、日々の生活の中で、「これはどうなんだろう」、「あれはどうなんだろう」という形で学びが深化していくというものかと思っております。御質問に対する回答としては、終わりはないものであり、我々はきっかけを与えるのみであるということです。1つ課題があるとするのであれば、それをどうやって継続したものにしていくのか、この点は課題かと思いました。

【一般財団法人LINEみらい財団（西尾氏）】 LINEみらい財団からの考え方としては、本日、共有させていただいた資料の中にも挙げておりますが、まずは学校現場や地域によって、取り組める時間も違えば、課題として挙げているものも違うので、我々から一律でお示ししているものではありません。ただ、まず目指したところとして、各現場において求めるものが手に取りやすくなるか、というところからスタートしています。

ただ、2023年度には、例えばこの部分とこの部分とこの部分を使うとこれぐらいまでのもができますよ、といったパターンといいますか、教材がより使いやすくなる使用例のようなものを拡充させていきたいと考えております。こちらの希望を述べさせていただくと、先ほど申し上げたとおり、天井がないといいますか、底がないものになってしまうので、現状としてできるものとして、15分からできるということがその考え方の違いかとは思っています。その15分からできるものを、学年やテーマに合わせて、例えばこういう計画であれば、こんな学びができるのではないかと、という提案型のサンプルは設けたいと思っています。この部分に関しては、自治体様それぞれのお考えもあつたりしますので、同じ教材を提供している自治体様の中でも、学年に応じてこれを学びましょう、というところまで教

育委員会様が設定しているところもあれば、そのまま教材を提供しているケースもありますので、御活用いただいている現場の実際の利活用状況を拝見させていただきながら、一緒に考えていければと思っております。

【古田構成員】 ありがとうございます。もしよろしければ、総務省からもご回答いただければと思います。2社からご回答いただいたように、かなり臨機応変に対応するしかなくて、一つのかっちりしたカリキュラムをつくることは非常に難しく、終わりがありませんが、その中で総務省のスコープはどこまでとなるか、お考えはありますでしょうか。

【山本座長】 先程から企業教育研究会様に挙手いただいておりますので、先にコメントを頂戴できればと思います。

【NPO法人企業教育研究会（市野氏）】 Facebook Japan様の教材と一緒に作らせていただいております企業教育研究会の市野と申します。事実関係をちゃんとファクトチェックするには、かなり手厚くやらなければならないという点は非常に理解しておりまして、教材づくりの際に意識したことを2つ、お伝えしたいと思います。

1つ目は、あくまでも学校の授業時間が取れるのは50分単位なので、50分で完結できるようにしようと思って作成しました。Meta様がもともとワールドワイドに展開されている教材には10個のチェックポイントがあり、それを1つずつ、1つの事例で幾つか当てはまるように、こちら側で偽ニュースをつくり、見破ってもらうというワークをやらせていただいております。解説する中で、他の事例にも応用が利くようなポイントを織り込んでいて、情報に当たったときに、見破る姿勢として、一歩立ち止まって、本当に拡散してよいものか、批判的に物事を捉えるにはどうしたらよいかということを考えてもらっているのがまず1つ目です。

2つ目は、多くの学校に展開する中で、幾つかの学校からは、調べ学習について、例えば中学校でも高校でも探求学習を始めるときに、その一番最初の授業として、これから情報を自分たちで調べていく前に、情報を正しく検証する能力を身につけさせたいという意図で、中学校から社会科の授業の一環として御応募いただいて実施したことがあります。

そうすると、実際の活動は学校の教育課程の中で行われていくのですが、その一番最初の授業として、この偽ニュースの見分け方をやっておくことによって、何かあったときには、その知識が入った上で自分の実践活動が行われていく、そのときに学校の狙いとしてぴたっとはまるので御応募いただいたという場合があります。

その際は、学校の先生方も一緒に聞いてくださって、子供たちが実際にいるいろなものを

調べていくときにファクトチェックをするということにも役に立っているのではないかと個人的には考えております。単発の授業ですが、普段、実施する探求学習に非常に結びついていくというところがすごく大きいと実感しております。

【山本座長】 ありがとうございます。先程、古田構成員から総務省のスコープについて、事務局からも一言あればお願いします。

【田邊情報流通振興課長】 これは非常に大事な質問だと思っております、どのぐらいの時間をかけて、どこまで持っていくことを目指すのかということだと思います。まず我々の現在の認識を申し上げておきますと、先程事務局から御説明したように、これからの新しいリテラシーで必要になる能力の全体像がそもそもまだ明確ではないのではないかと考えておまして、それを明確にした上で、何をどこまで取り組むのかというフェーズになってくるのではないかと考えております。

そのフェーズは、先ほどFacebook Japan様からもお話がございましたけれども、始まりはつくるが、なかなか終わりが無い、ということが答えなのかもしれませんが、何をどこまで持っていくのかというゴール像については、一定程度お示しをする必要があるだろうと考えております。この点については、まだ明確にお示しをし切れていないですが、今後考えていく必要があるだろうと考えております。

その際、本日の2社、それから前回会合のヤフー様といった、近しい領域で活動されている民間企業の皆様方のお取組をインプットしていただくことによって、古田構成員がおっしゃっていたように、なかなか終わりを明確にすることは難しい作業であるということも認識しながら、検討していく、こういうフェーズになっているのかと考えております。

古田構成員からの御質問に対しては、このタイミングでは明確にお答えし切れていないと思いますけれども、そういった問題意識を持ちながら検討を進めてまいりたいと思っております。

【古田構成員】 ありがとうございます。

【山本座長】 齋藤構成員、よろしく申し上げます。

【齋藤構成員】 今の話に少し関連していることですが、Facebook Japan様の御発表の中に、教材を日本版に焼き直したという話がありました。企業教育研究会様からも補足がありましたが、日本の文脈、生活習慣に合うように変更したという御説明があったと記憶しておりますが、逆に、重要視されているリスクが違っているといったことなどはあったでしょうか。

重要視されているリスクや活用能力が、日本と国際バージョンではどう違うのかということの比較は非常に意義があり、日本が先導している素晴らしいところ分かるはずですし、日本がもっと勉強しなければいけない、改善しなければいけないところも分かってくるはずだと思います。そういう意味でも、いいアピールをするためにも比較は大事だと思いますので、その情報をいただけたらと思います。

私も国際会議の場に出させていただいておりますが、日本と国際会議とでは議論していること、インターネットの環境にそれぞれ違いがありまして。例えばOECDに私は出させていただいておりますけれども、ここでは、ユーザーの保護ということで、個人情報の取扱いや、ターゲティング広告が重要視されています。例えば、個人情報の取扱いのリスクについての議論は、商業ベースだけではなく、eラーニング教材や学校の教材でも個人情報保護をちゃんとしなければいけないということがすごく熱く議論されているという、日本との違いがあります。そのようなことを明らかにして、そういう情報も共有していくことが大事だと思っています。

そのため、Facebook Japan様に、日本と国際バージョンで、リスクや活用力の、違い、包括している部分の濃度の違いなどがあるか、お伺いしたいです。

【山本座長】       ありがとうございます。それでは、Facebook Japan様、よろしくお願ひします。

【Facebook Japan株式会社（小俣氏）】       少しお時間をいただきたいのですが、市野さん、ご対応いただけますでしょうか。

【NPO法人企業教育研究会（市野氏）】

情報の使い方に関する国際的なコンテンツは、インターネットの使い方から始まる膨大な資料でした。日本の中高生に向けた教材として落とし込んだ場合には、ほとんどの子どもが活用しているという前提で、その先に何を発信するべきか、また、情報を発信した先に「いいね」などでシェアされていくことによって広がっていくということについて、かなり重要視して教えていく、ピンポイントで教えていく、もしくは考えてもらうということを取り組みました。

偽ニュースに関して申し上げますと、一般的なセンセーショナルなニュースが拡散しやすいということも、国際的なコンテンツではありましたが、日本の場合は、それに加えて、消費者教育にもつながるような部分にフォーカスを入れて取り組んできた部分があるので、良し悪しの比較は分からないのですが、日本の方がやや消費者教育寄りに偽ニュースはつ

くってあるかという印象を持っています。

【齋藤構成員】 政治情勢が絡んでいるんだと思います。テロや過激派の問題などが非常に重要な問題になっているということもあると思います。ありがとうございました。

【Facebook Japan株式会社（栗原氏）】 もともとフェイクニュース対策など、デジタルアイデンティティ周りのプライバシーの情報リテラシー教育は、日本では他社様でもお取組がない領域ということも背景にございまして、そういったコンテンツを企業教育研究会の皆様とも開発させていただいたということがございます。1点補足させていただきました。

【山本座長】 ありがとうございます。それでは、石田構成員、よろしくお願ひいたします。

【石田構成員】 事務局資料について、例えば10ページ目では、レベル2、レベル3ですと、InstagramやYouTubeを利用しているということを想定されていると思います。利用できているのだけれども、それが例えば、行動規範としてはきちんとした行動が取れていない場合は、レベル2になるのか、それともレベル3になるのか、そこをどう考えるのが分かりにくいかと思いました。

また、12ページ目の「デジタル空間において安全を確保する能力」について、セキュリティーは安全に関するものとして入るであろうというご説明がありましたが、かなり問題になっていますフィルターバブルについては、一体どの辺りに入ってくるかが分かりにくいと思います。どういうものがここに入ってくるのかというイメージがしにくいということがあります。15ページ目にUNESCOの例が載っているんですけども、例えばここにオンライン上のリスクから自分を守る、有害コンテンツを共有しない、ヘイトスピーチ、偽情報への対抗など、具体的な内容になっているので、事務局の素案においても、言葉の説明や例示を書いて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。それでは、引き続き上沼構成員からお願いいたします。

【上沼構成員】 事務局資料7ページ目の能力の定義について、参考にされたDigCompも見たのですが、DigCompは円になっていて、各項目の順番はあまり意識しなくてもよい印象です。これが1、2、3、4、5と示すと、何となく順番が重要という感じがします。

順番で言うと、1、4、2、3、5になるのではないかと思います。その辺のあたりにつ

いてあまり議論ができないかとは思いますが、議論できるといいかと思いました。

というのは、デジタルコンテンツの作成・編集は、割と積極的な、打って出る部分です。安全を確保する能力は、今まで、従来までやってきた安心・安全のレベルなので、そうすると、安全を確保する能力がまずあって、その上で、どう使っていくかということになると思いますので、その方が、違和感なく読めるかと思います。

最後の課題解決もそうですけど、デジタルツールを使ったほうが便利ですよというのは当然として、一方で、不便でもいいから使いたくないという人が仮にいたときに、それはある意味その人の勝手ではないかと思います。そんな人がいるかどうか分かりませんが、それを必要なものとして位置づけることにも違和感があるので、そういう意味でも、後ろの順番でもよいのではないかと思います。

デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力の中に、著作権やコンテンツの利用許諾がどのように適用されるかという内容が入っていますけれども、これはどちらかというところではないかと思います。デジタルに関わる法律回りの話として理解しておくべき話で、そうすると、コンテンツの作成・編集には著作権しかないという話になってきがちな感じがします。なので、3の範囲が狭くなってしまっている印象があり、その意味でも下の順番でもよいのではないかと思います。

【山本座長】 ありがとうございます。いずれも重要な御指摘かと思います。今回、この5つの能力について重点的に見ていただいたのですけれども、その内容について、概ね御理解、御賛同いただけたのではないかと思います。ただ、上沼構成員から御指摘がありました、表題と中身との対応関係や、石田構成員から御指摘いただいた、それぞれのレベルに分けたときの習熟度については、もう少し事務局と中身を詰めていかないといけないと思います。

いずれにせよ、中村構成員からも御指摘があったように、どのレベルまでを誰がやるのかという、アクターとの役割分担や、そういった関係性については、ある程度コーディネートをしていく必要性もあるかと思いますので、この点も引き続き検討していく必要があると感じました。

それから、大人や高齢者にどのように接触していくのかも重要な課題かと思いますので、引き続き、本日御提示いただいた5つの能力をベースに、議論を続けていければと思います。本日も活発な御議論をいただきまして、ありがとうございました。

最後に本日御出席いただいております、総務省参与の川島様から御感想、コメントをいただければと思います。よろしくお願いたします。

【川島総務省参与】 活発な御議論ありがとうございます。上沼構成員の御指摘と同じように、私もこの5つの能力について、ある種のグレーディングがあると感じていて、特に5です。中村構成員にまとめていただいた、「探す」、「交わる」、「つくる」、「守る」、「使う」の最後の「使う」である問題解決に資する能力が、まさにデジタル・シティズンシップに一番関わってくるのではないかという印象を持ちました。

ですから、ここが今回のスキルの中では全体を牽引する、僕が方向感を示すのは変ですけども、ここをどう定義するかという点が一つの目玉になるのではないかという感じがしました。

また、皆様が御議論されているように、社会にどうやって具体的なアウトカムを結実させていくのかということがこの検討の成果であり、具体的な価値ですので、それをどう表現するのか、特にこういった多様なステークホルダーが協力しながら、Facebook Japanの方からもおっしゃっていただきましたけれども、政府、自治体だけではなくて、企業、市民、社会、専門家を交えて、同じビジョンなり目的、ゴールを持つということは非常に重要なことですので、それをどう表現するのかというのが2つ目に感じたところです。

最後に、そういった方々が協力して進んでいくためのロードマップが今後、夏に向けてできると思うのですが、それをつくった後にどうやって維持して発展させ、チューニングして進めていくのかという、ロードマップを取りまとめた後の仕組みづくりについても検討する必要があるのではないかという感想を持ちました。本日は本当に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。それでは、最後に事務局から連絡事項があればお願いします。

【関沢新事業支援推進官】 次回会場につきましては、3月3日金曜日の10時から、ウェブにて開催予定でございます。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。

【山本座長】 ありがとうございます。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、第4回の会合を閉会いたします。本日もありがとうございました。