

ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ^o

令和5年6月
ICT活用のためのリテラシー向上に関する検討会

目次

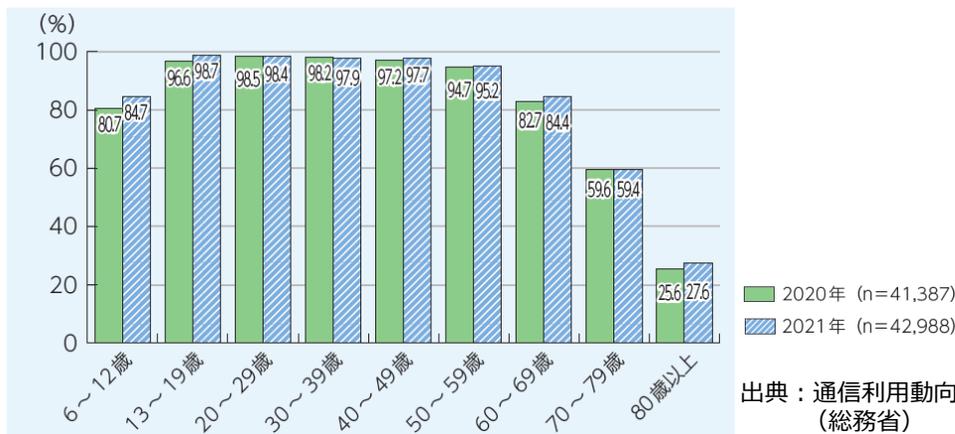
1. 検討の背景
2. ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ

検討の背景

- 幅広い世代におけるインターネットやスマホ利用の普及、ソーシャルメディア等の日常的な浸透、GIGAスクール構想による一人一台端末の実現など、ICTの利用が当たり前の時代に。

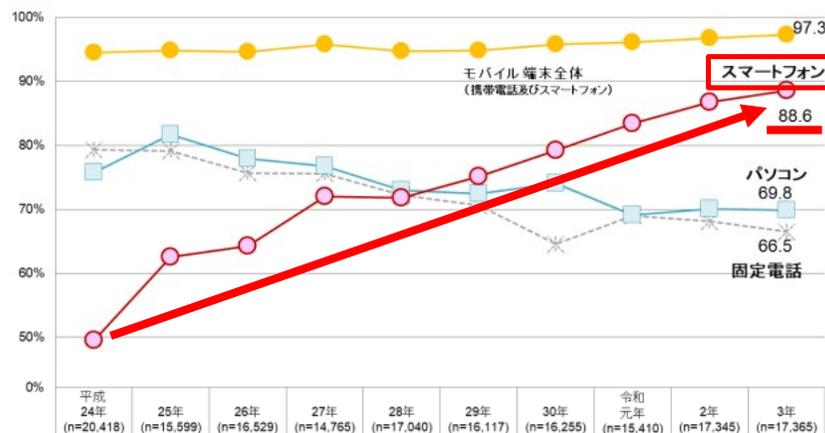
◆ 年齢階層別インターネット利用率

- ・ 13～59歳の各年齢階層で9割を上回る。



◆ 主な情報通信機器の保有状況（世帯別）

- ・ 令和3年度は88.6%の世帯がスマートフォンを保有。



◆ 小中学生におけるスマホの普及

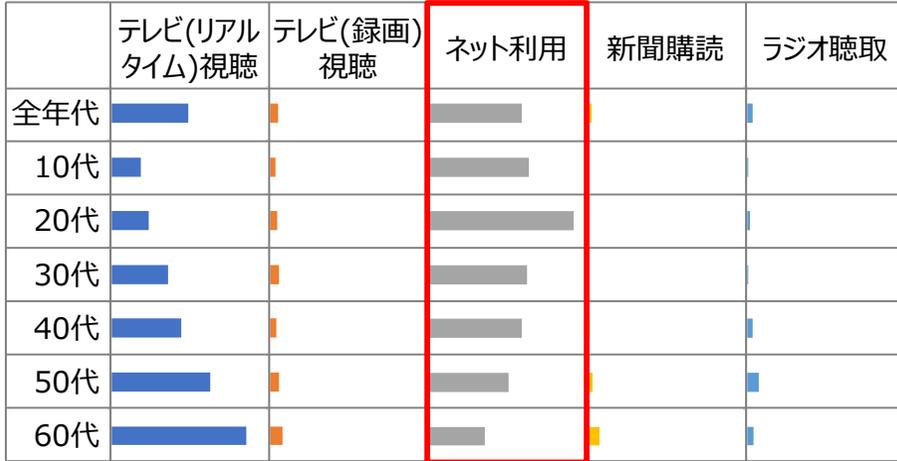
(%)	学校のパソコン	学校のタブレット	おうちの人のパソコン	おうちの人のタブレット	おうちの人のスマホ	自分のパソコン	自分のタブレット	自分のスマホ
小4	18.3	42.6	23.1	28.8	29.0	18.3	36.3	34.4
小5	22.4	46.2	28.4	30.2	28.6	19.0	37.1	43.8
小6	26.8	50.2	27.4	29.4	28.4	23.3	37.9	47.3
中1	26.1	30.9	26.5	24.0	26.2	22.9	33.4	69.7
中2	18.2	28.5	27.7	25.7	26.7	24.0	35.9	74.9
中3	34.0	26.1	28.8	24.8	32.7	27.5	34.6	84.3

中3で84%、小4でも34%が「自分のスマホをいつでも使える」と回答

出典：電通総研・読売新聞社 子ども「ニュースの読み方」調査（令和4年3月7日公表）

◆ 主なメディアの平均利用時間（平日 1日）

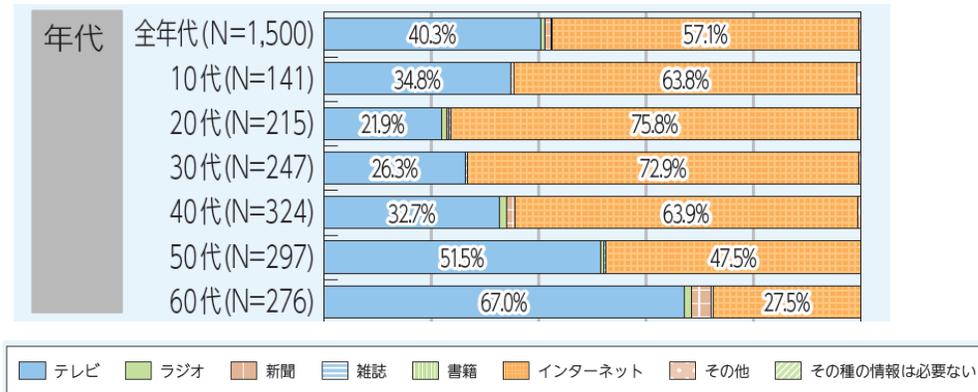
- ・ 全年代及び10代～40代においてネットに費やす時間が最も長い。



参照：通信利用動向調査（総務省）

◆ いち早く世の中のできごとや動きを知るために最も利用するメディア

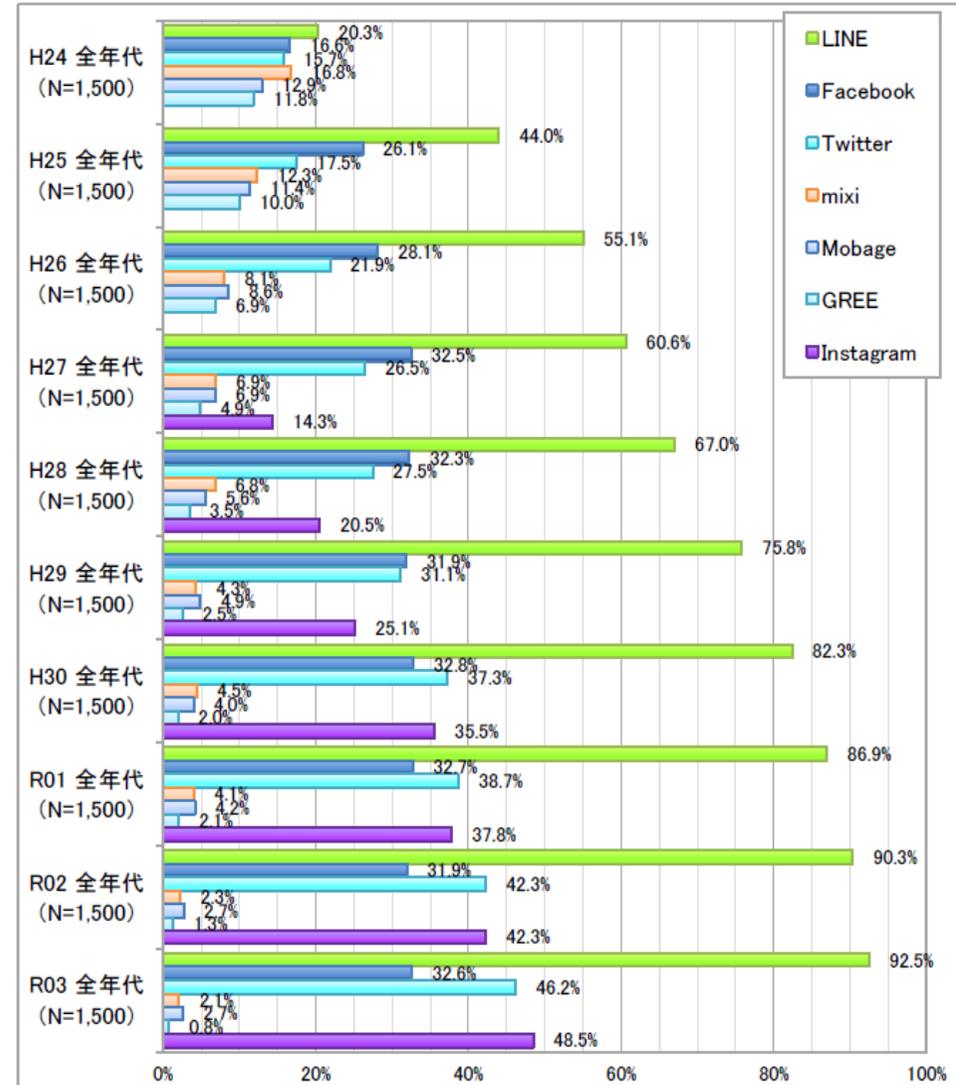
- ・ 全年代及び10代～40代で最も利用するメディアはインターネット。



出典：令和4年度情報通信白書（総務省）

◆ 【経年】主なソーシャルメディア系サービス／アプリ等の利用率（全世代）

- ・ LINE、Twitter、Instagramは一貫して増加。LINEは90%超。



出典：令和3年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書（総務省）

インターネット上での偽・誤情報等の流通の顕在化

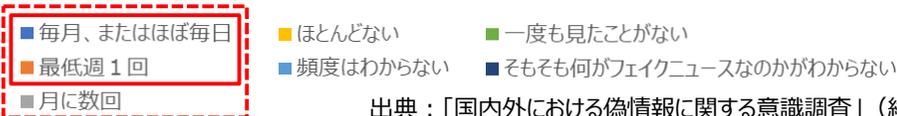
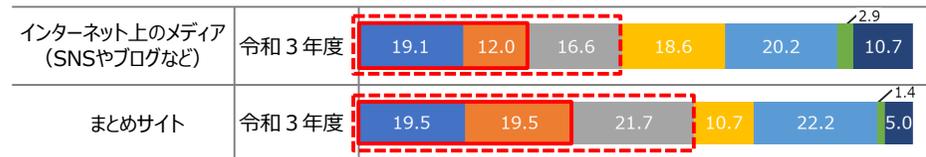
- 多くのインターネット利用者が情報を収集・閲覧するプラットフォームサービス等のインターネット上で流通する情報には、誹謗中傷や偽・誤情報も含まれるなどの問題も顕在化※。

※ 一因として、偽情報は、SNS上において正しい情報よりも早く、より広く拡散する特性があること等が指摘されている。

◆ インターネット上の偽・誤情報への接触頻度

- ・ インターネット上のメディアにおいては、50%弱が月に数回以上、約30%が週に1回以上接触。
- ・ まとめサイトにおいては、約60%が月に数回以上、約40%が週に1回以上接触。

問) 直近の1ヶ月の間で、あなたは次のメディアの中でどのくらいの頻度でフェイクニュース※を見かけますか。 ※ここでは、虚偽又は誤解を招くと考えられる情報/ニュースを指します。



出典：「国内外における偽情報に関する意識調査」（総務省）

◆ 違法・有害情報相談センターへの相談件数の推移



出典：プラットフォームサービスに関する研究会第二次取りまとめ（総務省）

◆ インターネット上での偽・誤情報の拡散事例

・ワクチン不妊「誤情報」拡散 29のSNS投稿が5万件転載

新型コロナウイルスワクチンを否定する投稿がSNSで広がっている。日本経済新聞の調べでは、ワクチンが不妊につながるというTwitter上への投稿が1月から7ヶ月間で約11万件あり、その半数の5万件超がわずか29アカウントの投稿が発端だった。

日本経済新聞（令和3年8月9日）

・ウクライナ侵攻「ウソ」氾濫 SNSで拡散 日本でも

ロシアによるウクライナ侵攻を巡り、ウソや真偽不明の情報が、日本国内のSNSユーザーの間にも広がっている。



読売新聞（令和4年3月19日）

・A I 使い「静岡水害」とデマ画像、5600件以上拡散…投稿者は生成認める

台風15号に関連し、静岡県内で住宅が水没したとする偽画像がTwitter上で拡散。9月26日未明に投稿され、27日午後6時時点で5,600件のリツイートがなされた。



読売新聞（令和4年9月27日）

偽・誤情報に対抗するリテラシーの重要性

- 我が国における偽・誤情報に関する実態調査・分析結果によれば、
 - **メディアリテラシーが高いほど偽・誤情報と気づく傾向。**
 - **メディアリテラシー・情報リテラシーが高いほど偽・誤情報を拡散しにくい傾向。**

＜メディアリテラシー・情報リテラシーと偽・誤情報の真偽判断・拡散行動の回帰分析結果＞

- ※ リテラシーを測る設問への回答状況から4点満点で数値化したリテラシーが、1点上がる時に真偽判断・拡散行動の確率がどの程度変化するかを表す。
- ※ 当該分析におけるメディアリテラシー：メディアあるいはメディアメッセージを読み解く能力。メディアリテラシーの種類を「メディアメッセージの構成性」「メディアによる「社会的現実」の構成力」「メディアの商業的性質」「メディアのイデオロギー・価値観伝達」「メディアの様式と言語」「受け手の非画一的解釈性」としている。
- ※ 当該分析における情報リテラシー：「加工されていない生のデータが何かわかる」「筆者の意見が入った文章かわかる」「文章から確実に言えることが何かわかる」から構成される情報を読み解く能力。

コロナワクチン関連の偽・誤情報の真偽判断に対する効果

- **メディアリテラシーが1点上昇**
⇒ **偽・誤情報と気づく確率が12%増**
- **情報リテラシーが1点上昇**
⇒ **偽・誤情報と気づく確率が1.8%増**

リテラシーが高いほど偽・誤情報と気づく傾向。
特に「メディアリテラシー」はその相関関係が強い。

コロナワクチン関連の偽・誤情報の拡散行動に対する効果

- **メディアリテラシーが1点上昇**
⇒ **偽・誤情報を拡散する確率が9%減**
- **情報リテラシーが1点上昇**
⇒ **偽・誤情報を拡散する確率が2%減**

リテラシーが高いほど偽・誤情報を拡散しにくい傾向。
特に「メディアリテラシー」はその相関関係が強い。

- これまでの総務省のICTリテラシー向上に向けた取組は、**青少年を中心とした若年層を主な対象**として、インターネットを活用する上でのトラブルへの予防法等、**ICTの利用に伴う危険回避のための啓発**が多く、講座を実施する場合は体育館での一斉講座など、**知識偏重型で一方通行の講義形式が中心**。
- ICTの利用が当たり前となる中、適切にICTを活用するためのリテラシーを身に付けるためには、**ICTを活用するなどしながら、主体的かつ双方向的な方法により、オンラインサービスの特性、当該サービス上での振舞に伴う責任、それらを踏まえたサービスの受容、活用、情報発信の仕方を学ぶことが不可欠**。

	【若年層向け施策】	【成年層向け施策】	【高齢層向け施策】
ICTの適切な活用のための施策	※1	※2	デジタル活用支援推進事業
ICT利用時の危険回避のための施策	<p>e-ネットキャラバン(小中高校生等向け出前講座)</p> <p>ILAS (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)</p> <p>インターネットトラブル事例集</p> <p>偽・誤情報に関する啓発教育教材 「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報に騙されないために～」</p> <p>啓発サイト「上手にネットと付き合おう！～安心・安全なインターネット利用ガイド～」</p> <p>青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律</p>	十分にアプローチできていなかった領域	

※1 総務省は、地域で子ども達がプログラミング等ICT活用スキルを学び合う「地域ICTクラブ」を推進。
 ※2 関係省庁において、DXを推進するデジタルスキルの養成に係る取組を実施。

ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ^o

ICT活用のためのリテラシー向上に関するロードマップ概要

- ロードマップの位置付け：検討会の議論を踏まえ、今後の取組の柱を整理した資料であり、短期的又は中長期的に取り組む事項の方向性を整理。主に総務省は、関係主体と連携の上、当該ロードマップに記載した事項を推進。
- 短期的に取り組む事項は、ロードマップ策定後速やかに取り組む事項であり、主に「リテラシーの全体像と指標の作成」、「世代共通課題」に対応した教材の開発、「AIの活用におけるリテラシーの整理」を想定。
- ロードマップについては、最新の技術動向や社会情勢を踏まえて、必要な見直しを行っていくことが重要。

<ロードマップ概要>

検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

目指すべきゴール像

- ① デジタル社会で様々なリスクに対処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を理解・活用し、課題を発見・解決できること。
- ② デジタル社会の構成員として、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こと。（情報の批判的受容、責任ある情報発信、プライバシー・著作権への配慮等）
- ③ ICTやオンラインサービス、社会的規範の変化に的確に捉え、①②ができること。

リテラシーの全体像と指標の作成

- ゴール像実現のために必要な能力や到達すべき習熟度レベルの整理
- 測定方法としてのリテラシー指標の作成

世代共通課題

- 共通課題の深掘り
- 教材開発
- 届け方の整理（プラットフォーム事業者との連携方策など）

AIの活用におけるリテラシーの整理

- AIの特徴及び課題の整理、重点的に取り組むべき能力の検討
- AI向けの教材開発

青少年層

保護者層

高齢者層

対象層の特徴分析

対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

対象層の特徴を踏まえた対策

- 教材開発
- 届け方の整理

教える人材の育成/関係者の取組の連携・協働推進

- 候補者の整理
- 教える人向けの教材のあり方
- 関係者の取組のマッピング
- 関係者の連携方策検討

短期的に取り組む事項

中長期的に取り組む事項

継続的に取り組む事項

青少年層

青少年のインターネット利用環境の整備の推進

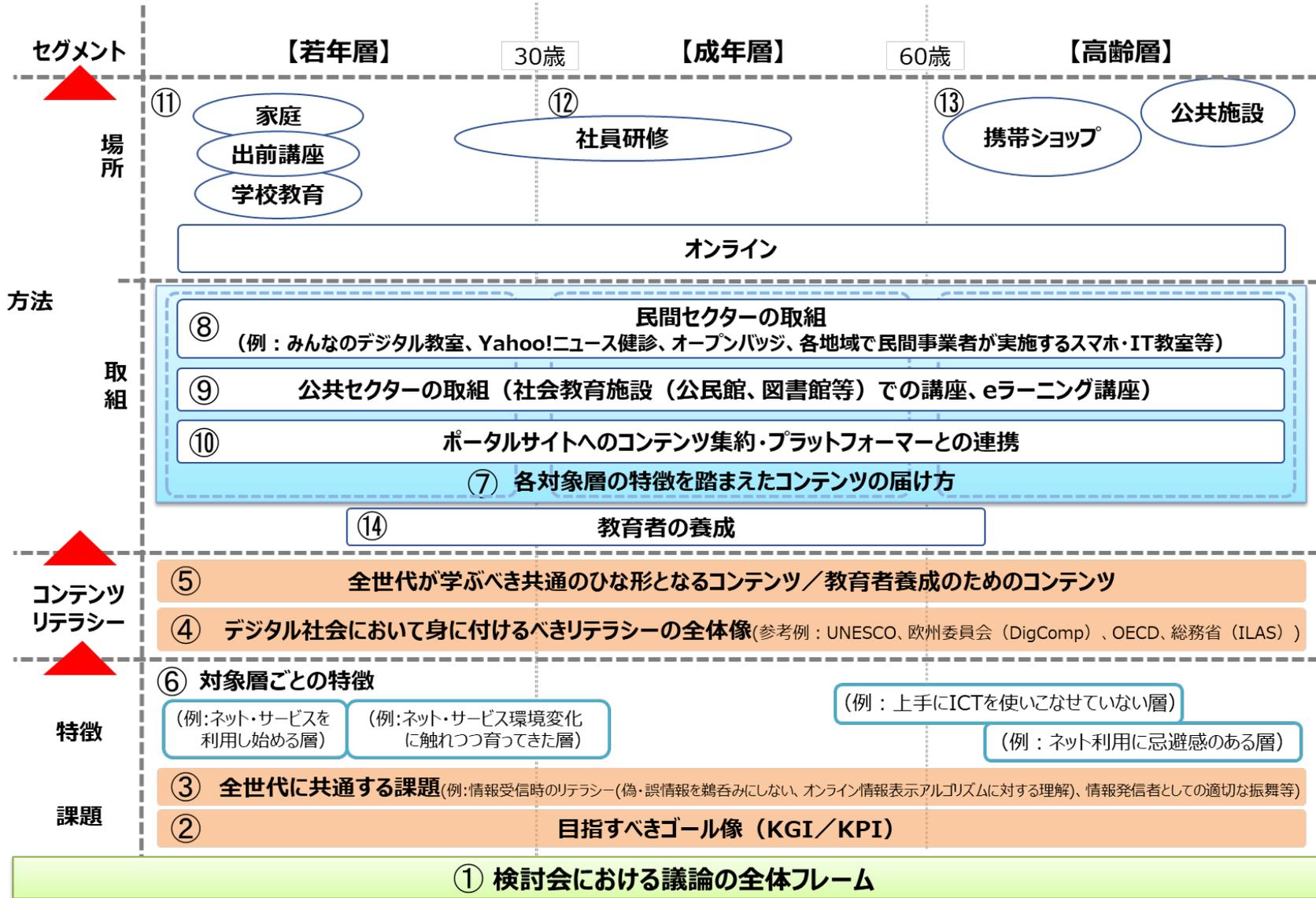
保護者層

青少年のインターネット利用環境の整備の推進

「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

検討会における議論の全体枠組み（フレームワーク）

- 本検討会において、デジタル社会において求められるリテラシーの在り方や、その向上推進方策を検討するにあたり、検討すべき論点や検討の順序、各主体のリテラシー向上に係る取組とその対象の関係性を以下のとおり整理。



目指すべきゴール像①

- 目指すべき社会・状況やその実現のために個人がすべきこと、できるようになるべきことを示すゴール像を設定。
- 当該ゴール像を実現するために「身に付けるべき能力」や「リテラシーに関する指標」を整理するとの関係性を整理。

目指すべきゴール像

【関係法令】

○デジタル社会形成基本法（令和三年法律第三十五号）

（全ての国民が情報通信技術の恵沢を享受できる社会の実現）

第三条 デジタル社会の形成は、全ての国民が、高度情報通信ネットワークを容易にかつ主体的に利用するとともに、情報通信技術を用いた情報の活用を行うことにより、デジタル社会における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ことが可能となり、もって情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会が実現されることを旨として、行われなければならない。

○青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備

等に関する法律（平成二十年法律第七十九号）

（基本理念）

第三条 青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策は、青少年自らが、主体的に情報通信機器を使い、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択して利用するとともに、適切にインターネットによる情報発信を行う能力（…）を習得することを旨として行われなければならない。

【目指すべき社会・状況】

全ての国民がICTを理解した上で主体的に利用し、デジタル社会におけるあらゆる活動に参画し、個々の能力を創造的かつ最大限発揮するとともに、ICTを通じた社会貢献や、ICT活用のためのリテラシーを教える又は学び合うことにより、誰一人取り残されないデジタル社会の実現のための以下の環境が確保されていること。

- ・ 利用者が安全に安心して、オンラインサービスやICTを利用し、課題解決できる環境
- ・ 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を利用できる環境
- ・ 情報空間の健全性を確保できる（利用者が健全に情報空間での活動を実施できる）環境

【目指すべき社会・状況を実現するために個人がすべきこと、できるようになるべきこと】

主体的な方法による、ICTの利用方法や利便性の理解、ICTの特性やその利用に伴う影響や責任、様々なリスクへの対処法の理解。

これからのデジタル社会において身に付けるべき能力

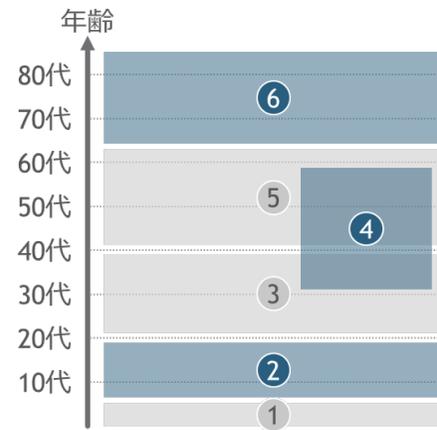
- ① デジタル社会で様々なリスクに対処して安全を確保しつつ、自身の目的に応じて、適切に情報やICTを理解・活用し、課題を発見・解決できること。
- ② デジタル社会の構成員として、他者への影響に配慮し、健全な情報空間確保のための責任ある行動を取ることができること。（情報の批判的受容、責任ある情報発信、プライバシー・著作権への配慮等）
- ③ ICTやオンラインサービス、社会的規範の変化を的確に捉え、①②ができること。

KGI(リテラシーに係る指標により設定(例:メディア情報リテラシー))、KPI(各種リテラシー向上施策の取組状況)

対象層の特徴分析 (短期的取組事項)

- 政策の検討に向けて、限られたリソースの適切な配分の観点から、優先すべきセグメントの設定について検討。
 - メディアへの接触状況などの特徴や、ICT活用に当たっての課題が比較的同一と考えられる世代によって区分。
 - 優先すべきセグメントは青少年層・保護者層・高齢者層とし、これらのセグメントを中心とした啓発を進める必要がある。
- 【短期的取組事項】**各セグメントに関する調査・分析を進め、各セグメントに係る課題や特徴を明確化することが必要。青少年層における発達段階に応じた区分など、さらに細分化したセグメントについて検討を行うことも考えられる。

世代別のセグメンテーション (例)



セグメント定義

【凡例】 優先セグメント

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

第2回検討会 資料2-2
「本検討会の議論の進め方」
(ポストコンサルティンググループ
説明資料) P.6より抜粋

青少年層

- デジタルネイティブとして、新たなデジタル技術を積極的に活用する世代である一方、発達段階に応じた学び方や使い方が必要。また、偽・誤情報を含む違法有害情報をはじめとするリスクを学ぶ必要がある。
- 将来のリテラシー水準の基準となるため、青少年期からの継続した啓発が求められる。

保護者層

- 新たなデジタル技術を抵抗なく活用するデジタルネイティブな子どもとのギャップが生じていると考えられ、デジタルの善き使い手として模範となることや子どもたちの成長段階に応じた適切な利用方法を理解・実施できることが求められる。

高齢者層

- 官民双方のサービスのオンライン化が進むなど、デジタル技術の利用が当たり前となっている中で、日常生活における不利益を生じさせないよう、リテラシーの底上げが必要。
- 安心してデジタル技術を利用できるよう、インターネット上の情報流通の特徴や注意点を正しく理解してもらうことが重要。

優先
セグメント

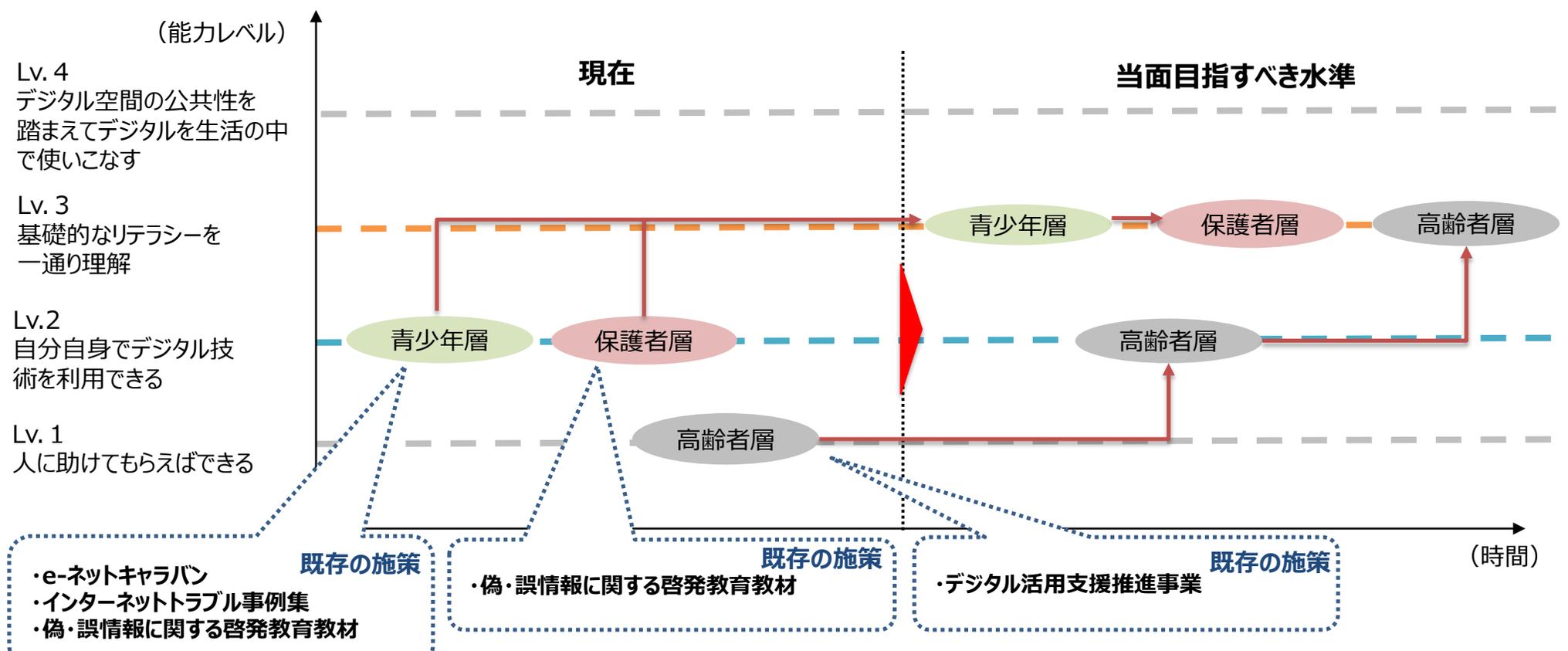
目指すべきゴール像② (短期的取組事項)

【セグメントごとに当面目指すべき習熟度の水準の設定】

- 世代に共通する課題は、最低限デジタルを活用できる者が、SNSを始めとしたインターネット上で情報を受発信する際に直面する課題。従って、自分自身でデジタル技術を利用できる者（保護者層や青少年層の多くが含まれることを想定）は、レベル3（基礎的なリテラシーを一通り理解）を当面目指すべき水準としてはどうか。
- 他人に助けられればデジタルを活用できる者（高齢者層の多くが含まれることを想定）は、まずはレベル2（自分自身でデジタル技術を利用できるレベル）を当面目指すべき水準としてはどうか。

【短期的取組事項】

- これらの目標水準の設定に当たっての前提となる根拠を把握するため、現状の水準がどの程度なのか等の実態調査を令和5年度に実施することにより、当該目標水準の適正性を確保することとする。



世代共通課題①

- 世代に共通するICT活用に当たっての課題について、以下のとおり整理。

世代共通課題

(1) インターネット上の情報流通に関する仕組み・ビジネスモデルの理解

- ・ デジタル空間における様々なシステム・ネットワーク等の技術的な仕組みの理解が不十分であり、従来からの課題と新たな課題とを区別して理解する必要がある。
- ・ 「アテンションエコノミー」では、構造的に偽・誤情報が拡散されやすいため、利用者側もその仕組みや、自身もその中に組み込まれていることを認識する必要がある。
- ・ インターネット上の特性（フィルターバブル、エコーチェンバーなど）は、その存在を知らないと自身が遭遇していることに気づけないが、「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」といった現象の理解度が低い。
- ・ SNSや検索エンジンで表示される情報に関する「アルゴリズム」について、世代を問わず、その仕組みや効果、影響に関する知識が十分ではない。
- ・ 「認知バイアス」により、無意識のうちに合理的ではない行動、偏った判断をすることがある。

(2) 情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）の習得

- ・ 事実の提示、推測、判断、行動の論理の切り分けが理解できないという問題がある。
- ・ 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・誤情報と見分けられなかったという民間の調査結果もあり、偽・誤情報に対する弱さは各世代であまり変わらない。

(3) インターネット上の情報を熟慮する機会の確保

- ・ インターネット上では「アテンション」が重要視されることを背景に、反射的な思考や反応が重視される環境にある。
- ・ 情報過多の時代であるからこそ、情報を熟慮し、十分な分析や検証を行う機会を確保する必要がある。

(4) 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の醸成

- ・ デジタル空間では、誰でも容易に発信ができ、他人を傷つけてしまう機会も増え、責任が発生するようになっており、情報発信者であることの認識が求められる。
- ・ メディアを使いこなした上で、自分のメッセージを届けて、社会に働きかけるトレーニングが必要。
- ・ これまでの情報消費者的な教育から、社会参加や情報構築教育へ転換する必要がある。

世代共通課題② (短期的取組事項)

- 前述した「これからのデジタル社会において身に付けるべき5つの能力」と世代共通課題との関係は下図のとおり。
【短期的取組事項】世代に共通するICT活用に当たっての課題に対応する能力の要素を含めた、全世代が身に付けるべきリテラシーを学ぶためのコンテンツを開発。

世代共通の課題

- (1) インターネット上の情報流通に関する仕組み・ビジネスモデルの理解
- (2) 情報を理解するリテラシー（事実と意見、推測、判断、行動の切り分け等）の習得
- (3) インターネット上の情報を熟慮する機会の確保
- (4) 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の醸成

課題に対応する能力の要素

- インターネットに関する特性の理解・・・a
- 必要な情報を明確にし、見つけて取得する能力・・・a
- 情報源の信頼性の分析・・・a
- デジタル空間の公共性の理解・・・c
- デジタル技術を通じて社会参加し、他者と円滑に交流できる能力・・・c
- デジタルコンテンツを作成・編集する能力・・・d
- ネット上の違法・有害情報のリスクの理解・・・b
- ネット上での不適切な振舞に伴うリスクの理解・・・b
- デジタル技術を用いて課題解決できる能力・・・e

身に付けるべき5つの能力（素案）

- 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
- デジタル空間において安全を確保する能力
- デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力
- デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力
- 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

それぞれの能力の
習熟度の度合いを
Lv.1～4で整理

リテラシーの全体像と指標の作成①（短期的取組事項）

- 検討会における議論や国内外で先行して用いられている指標における定義等も踏まえ、「これからのデジタル社会において身に付けるべき能力（素案）」として、以下の5つの能力領域とそれらを構成する能力要素を定義。
- これらの能力領域の定義に当たっては、4. 世代に共通する課題を中心的に議論した結果を基に抽出。
【短期的取組事項】これらの能力領域をベースとしつつ、習熟度に関する指標などを調査・分析し策定する。

これからのデジタル社会において身に付けるべき能力（素案）

a. 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

- ・ 必要な情報を明確にし、データ、情報、及びデジタルコンテンツを見つけて取得すること。
- ・ ツールの特性を考慮しつつ情報源の信頼性を分析し、比較し、批判的に評価すること。
- ・ 検索結果の表示順の仕組みや、自分の好みの情報や自分と似た意見に触れやすくなるインターネットの特性、検索結果を導き出すために必要な知識を持つこと。
- ・ データ、情報、デジタルコンテンツを保存、管理、整理すること。

b. デジタル空間において安全を確保する能力

- ・ デジタル環境でデバイス、デジタルコンテンツ、個人データ、プライバシーを保護すること。その際、個人データが商業目的で利用されることを理解すること。
- ・ 身体的及び精神的な健康を保つこと。 ・ 先端技術が新しいリスクを伴う恐れがあることを理解すること。
- ・ インターネット上の違法・有害情報や偽・誤情報のリスクを理解し対処すること。 ・ インターネット上での不適切な振舞のリスクを理解し対処すること。

c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力

- ・ デジタル空間の公共性の理解、他者の権利の尊重、文化や世代の多様性及び民主的社会参加の重要性を意識しながら、デジタル技術を活用し、他者との交流やコミュニケーション、共同して作業するなど社会に参加すること。
- ・ デジタル技術が社会的包摂に資することを認識すること。 ・ 自分のデジタル空間での存在感、アイデンティティ、評判を管理すること。

d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力

- ・ デジタルコンテンツを作成、編集すること。
- ・ 著作権やコンテンツの利用許諾等の各種法令の適用に留意しながら新たな情報やコンテンツを既存の知識や資源と統合し新たなコンテンツや知識を創造すること。

e. 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

- ・ デジタル技術の進展に対応しつつ、自身のニーズに応じたデジタルツールを選択すること。
- ・ デジタル技術の活用に当たり課題を特定し、解決すること。 ・ デジタル技術を活用して、課題を解決すること。

リテラシーの全体像と指標の作成② (短期的・継続的取組事項)

- これからのデジタル社会において身に付けるべき5つの能力に対し、4段階の習熟度を設定。
 - 個別施策を検討・実施するにあたり、その施策によって向上させる能力や対象となる能力領域、目指す習熟度レベルを明確にすることが望ましい。
 - 本指標を活用し、社会全体のリテラシーの習熟度を計測する方法として、既存の調査の活用も含め、検討が必要。
- 【短期的・継続的取組事項】習熟度に応じた身に付けるべき能力の具体化の検討、個別施策を検討・実施する際の活用、社会全体のリテラシー習熟度を計測する方法の検討。**

習熟度 身に付けるべき能力	Lv.1 人に助けてもらえばできる (自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない)	Lv.2 自分自身でデジタル技術を利用できる (生活に必要なデジタルサービスを活用できる)	Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解 (主体的に学ぶ、善し悪しを判断、インターネットの特性を理解)	Lv.4 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 (発信者としての責任、公共への貢献)
a. 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				
b. デジタル空間において安全を確保する能力				
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力	※次ページに能力・習熟度ごとの具体例を記載。			
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力				
e. 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				

【参考】リテラシーの全体像と指標の作成②（習熟度ごとの具体例）

習熟度 身に付けるべき能力	Lv.1 他人に助けてもらえばできる（自分自身で生活に必要なデジタルサービスを十分に活用できない） 【他律】	Lv.2 自分自身でデジタル技術を利用できる（生活に必要なデジタルサービスを活用できる） 【自律】	Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解（主体的に学ぶ、善し悪しを判断、インターネットの特性を理解） 【自律】	Lv.4 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（発信者としての責任、公共への貢献） 【他者をリード】
a. 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 【取得管理】	他人の補助があればインターネットで必要な情報を検索して見つけることができる。	必要な情報をインターネットで自分で検索して見つけることができる。	インターネットの特性を理解し、インターネットで検索して得た情報について、事実と意見の区別ができる。	インターネットで検索して得た情報の情報源の信頼性を確認するなどその正しさを確認でき、他者を支援できる。
b. デジタル空間において安全を確保する能力 【安全確保】	他人の補助があれば個人情報などのインターネット上のリスクに注意が払うことができる。	容易に個人を特定できる情報をインターネット上に流出させないなど、基本的なリスクに注意できる。	写真に含まれる位置情報から自宅を特定される、偽情報を信じてしまうなどのリスクに十分に注意してインターネットを活用できる。	先端技術に係る新しいリスクを含め、インターネット上のリスクに十分注意した上で活用でき、他者を支援できる。
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力 【他者・社会とのコラボ】	他人の補助があればSNSなどのデジタルサービスを利用して他者と交流することができる。	SNSなどのデジタルサービスを利用することができる。	他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどのデジタルサービスを利用できる。	他者の権利を尊重し、デジタル空間での自己のプレゼンスに意識しつつ、SNSなどで他者と交流し、支援できる。
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力 【作成編集】	他人の補助があればデジタルコンテンツを作成する方法が分かる。	テキスト入力や画像を用いた簡単な資料作成ができる。	各種法令の適用に留意しながら、動画・音声などを用いたデジタルコンテンツを作成できる。	社会課題の解決のために他者と協力してデジタルコンテンツを作成したり、新たなコンテンツを作るなど創造力を発揮したりできる。
e. 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 【活用】	他人の補助があればインターネットやスマートフォンを使うことができる。	デジタルツールの使い方を自分自身で調べ、使うことができる。 （例）自分でマニュアルを参照し、使うことができる。	デジタルツールを用いて身の回りの課題を解決できる。 （例）自分の業務を効率化するためのツールの選択や使い方を考えることができる。	デジタルツールを活用して他者や社会の課題を解決できる。 （例）業務を効率化するツールの使い方や選択方法を他者に共有できる。

対象層の特徴を踏まえた対策（中長期的取組事項）

【中長期的取組事項】

セグメントによって、よく接触するメディア、強化すべき領域等が異なると考えられることから、各セグメントに固有の特徴に関する調査・分析を行った上で、各セグメントの特徴を踏まえたコンテンツ、届け方について検討を深めることが必要。

構成員からの主な御意見

- ・ 年長者の経験が機能しない世界において、各世代へのアプローチが必要であり、普及啓発の場所・方法について具体的な検討が必要。
- ・ 青少年層に対しては、「小さな世界で失敗できる」環境の確保が必要。
- ・ 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できない。社員研修の活用など、企業との協力が有効ではないか。
- ・ 幼児からインターネットの利用は始まっており、家庭での関わり方が重要。フィルタリングやペアレンタルコントロールなどを知らない保護者もいるので、保護者層に対するリテラシー向上が重要。
- ・ ライフステージと役割、動機づけの問題がある。例えば保護者と子どもの関係や、高齢者にどう学習機会を設定して誘因するかを考える必要。
- ・ 公共図書館や公民館、生涯学習センター等を活用しながら、様々なプログラムをつくっていくことができるだろう。
- ・ 各主体の作成する教材に関して、誰がレコメンドするかという問題がある。
- ・ 適切な行動を促すために、ナッジすることによって、誰もが陥るバイアスをデバイアスするという方策もある。

各セグメントに関する調査・分析

- ・ よく接触するメディアやその利用時間、利用目的、デジタルツールの活用状況といった特徴
- ・ ICTの活用に伴い、遭遇する可能性の高い課題（ネット依存、誹謗中傷、偽・誤情報、フィッシング詐欺 など）

対象層の特徴を踏まえたコンテンツ

- ・ 各セグメントに届きやすいチャネルを想定したコンテンツの在り方（動画、テキスト、e-ラーニングなど）
- ・ 各セグメントの課題に応じた、取扱う領域の強弱

対象層の特徴を踏まえた届け方

- ・ 各セグメントに届きやすいチャネルの活用、連携
 - PF事業者との連携
 - 教育の場の活用（e-ネットキャラバンなど）
 - 社員研修の場の活用
 - デジタル活用支援推進事業の活用
- ・ 双方向的な学び

教える人材の育成/関係者の取組の連携・協働推進 (中長期的取組事項)

【中長期的取組事項】

- 今後、ICT活用に関する環境が変化することに伴い、求められるリテラシーやその向上推進方策が変化し、教える内容や教え方の変化が考えられる。こうした変化に対応できる教える人材や、教える人材が教えるべき内容を学ぶための教材や学ぶための場の在り方を検討する必要があるのではないか。
- 各ステークホルダーの取組が効果的に連携し広く展開するために、それぞれの取組の連携や協働を促進する方策として、例えば受講ニーズと講師のマッチングを行うスキームやコーディネーターの在り方などの検討を進めるべきではないか。

教える人材の育成に関する現状の課題

- 各ステークホルダーや各省庁の「教える人材」が一定数存在するが、リテラシー分野との関係性が不明確
- 「教える人材」が講座を実施するにあたっての知識を習得する場が未整備

関係者の取組の連携等に関する現状の課題

- 関係者様々な取組が行われているが、リテラシーの全体像との関係が不明確
- 様々なコンテンツを届ける方法、対象層へのリーチ手法の検討が必要

教える人材の育成に関する方策

- 「教える人材」候補者と講座に必要とされる能力の整理
- 各省庁、各ステークホルダーが抱える受講ニーズの共有
- 各省庁、各ステークホルダーが派遣可能な「講師」の人数や範囲、持つ知見の共有

⇒受講ニーズと講師のマッチング機能

- リテラシー教育者向けコンテンツの開発

関係者の取組の連携等に関する方策

- 関係者の取組のリテラシー全体像におけるマッピング
- セグメント分析に基づく各主体の主要顧客に応じたコンテンツの開発、届け方の検討
- 関係者の取組をスムーズに連携させる方策の検討
 - 知見、ニーズの共有
 - 関係者の取組の周知、認知度向上に向けた協力

AIの活用におけるリテラシーの整理①（短期的取組事項）

- 既存のAIとは異なり、生成AIは人間の言語による命令で、容易に画像・文章・音声等のコンテンツの作成が可能になった。
- 誰でも生成AIによるコンテンツの取得が容易になったことから、利用者がコンテンツを十分に精査できる能力が必要となることが想定される。（加えて、利用の過程における個人情報の取扱いも課題のひとつ）
- 生成AIのひとつであるChatGPTについては、100万ユーザーを獲得するのに僅か5日間という驚異的な速度で広まりつつあり、その影響力は非常に高い。

【構成員からの主な御意見】

- ディープフェイク技術の民主化という点に注目している。この技術は今では安価なサブスクリプションでも提供されており、専門的な知識がなくても扱えるようになりつつある。これは批判的思考やリテラシーの範疇を超えており、超えてしまっている部分についてはテクノロジーによる対応が必要になってくるのではないかと。（山口構成員 WG第2回）
- AIとして気になっているのはChatGPTであり、大学を含めた学校現場において使っていくのか、あるいは禁止するのかという議論がなされている。これからも続々と出てくるであろう新しいテクノロジーに対して、まず大人の側がどのような姿勢で臨むのか、大人のリテラシーが問われている状況である。またリテラシー全般を扱うにあたっては、総務省としてどこまでをスコープとし、プラットフォーム政策も含めてどのようなポリシーとしていくかを明確化していく必要がある。（中村主査 WG第2回）
- 先端テクノロジーに関するリスクについては、改定OECD勧告のリスクタイプロジーに定義（分類）されていることから、先端技術が新しいリスクを伴う恐れがあることを理解し、それらに対して適切な判断ができるようになることが重要である。（齋藤構成員 検討会第4回）

生成AIを活用するための留意点

- 回答できないケースがある/あいまいな回答しか得られないことがある
- 回答として間違っているケースがある
- 最新の情報が含まれないケースがある
- 倫理的な判断ができない



AIの中でも特に影響力が高い生成AIについて、ユーザーが適切に利用にするに当たり、どのようなリテラシーの在り方が考えられるのかを検討していく必要がある

AIの活用におけるリテラシーの整理② (短期的取組事項)

- 生成AIの特徴・課題を整理し、リテラシーの全体像において、どの能力を重点的に取り組むべきか検討する。
- 生成AIの活用に当たり、重点的に身に付けるべき能力の要素を盛り込んだコンテンツの開発と届け方を整理する。

生成AIの特徴・課題の整理 (案)

・AIが提示する回答は、確率的に最もらしいものである

・AIが取り込むデータや情報によって、回答に偏りが生じる

・最終的にAIの回答の真偽を判断する能力が必要である

→課題を深掘りする必要

習熟度 身に付けるべき能力	Lv.1 人に助けをもらえばできる	Lv.2 自分自身でデジタル技術を利用できる	Lv.3 基礎的なリテラシーを一通り理解	Lv.4 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
a. 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				
b. デジタル空間において安全を確保する能力				
c. デジタル技術を通じて他者や社会と関わる能力				
d. デジタルコンテンツの作成・編集に関する能力				
e. 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				

リテラシーの全体像のうち、重点的に取り組むべき能力を検討

※ AIによる指導、評価、認定等を批判的に捉える視点についても配慮

短期的に取り組む事項

- 生成AIの特徴及び課題を整理し、リテラシー全体像のうち重点的に取り組むべき能力を検討する。
- 生成AIを賢く使うために身に付けるべき能力を踏まえ、コンテンツに盛り込むべき要素を整理する。
- 上記を踏まえ、コンテンツを開発する。併せて、コンテンツの対象者や届け方、効果測定についても検討する。

今後の取組事項①

【短期的取組事項】（2023年度中）

1. 身に付けるべき能力の具体化・精緻化、習熟度に係る指標の策定、当該習熟度の計測方法の検討
2. 世代に共通するICT活用に当たっての課題に対応した能力の要素を引き上げるためのコンテンツの開発
3. 優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメントに関する、現状の習熟度の水準や当該セグメント固有の課題・メディア利用等の特徴の調査・分析の実施
4. 生成AIの特徴、課題の整理により既存の課題と新たな課題とを分析し、重点的に取り組むべき能力を踏まえた上でコンテンツを開発、併せて、コンテンツの対象者や届け方、効果測定についても検討

【中長期的取組事項】（2024年度以降）

1. 優先的にリテラシーの底上げが必要なセグメント向けのコンテンツの開発
2. 当該セグメント固有の課題やメディア利用等の特徴を踏まえた、効果的なコンテンツの届け方の検討
3. 教える人材の育成・確保に関するスキームやコーディネーターの在り方の検討
4. 教える人材の育成のためのコンテンツの開発
5. 関係者の取組の連携・協働の推進

【継続的取組事項】（2023年度以降）

1. 個別施策を検討・実施する際の目標設定（対象能力領域や目指す習熟度レベル）に当たっての活用
2. 開発するコンテンツによる啓発活動の実施・推進
3. 継続的な習熟度等に関する実態調査
4. 「青少年の安心・安全なインターネット利用環境整備に関する新たな課題及び対策」等を踏まえ、フィルタリング・ペアレンタルコントロール等の青少年のインターネット上のサービス利用を前提とした環境整備を引き続き推進

今後の取組事項②

取組事項／時期	RM取りまとめ～2023年度	2024年度	2025年度～
1. 能力の具体化習熟度の指標計測方法検討			
2. 世代共通課題に対応したコンテンツ開発			
3. 各セグメント調査 ・習熟度水準 ・課題・特徴			
4. 生成AIに関する課題整理、能力検討、コンテンツ開発			
1. 各セグメント向けコンテンツ開発			
2. 各セグメント向け届け方検討			
3. 教える人材育成・確保スキーム等の検討			
4. 教える人材向けコンテンツ開発			
5. 関係者の取組の連携・協働の推進			
1. 能力・指標の活用			
2. 教材を用いた啓発			
3. 継続的実態調査			
4. 青少年のインターネット利用環境の整備の推進			