

# 「市民における情報リテラシー／メディア・リテラシーの向上」

## 対象とする社会問題

- COVID-19の影響により市民のICT活用頻度が高まる一方で、情報リテラシー不足がもたらす不利益（例えば災害時の情報共有不足）にかかる格差やテクノストレスが増大
- ICT機器や電子メールといった基本アプリ操作の獲得支援は政策的にも進められている。しかし情報の利活用能力や、メディア・リテラシー（メディアの特性を理解し、送り手の意図を読んで情報を読み解く能力ほか）が諸外国に比べ著しく低い

（下図：日本の中高年齢層における低さが際立つ）

## 政策的課題

- デジタル社会の実現に向けた重点計画「誰一人取り残さないデジタル社会の実現」において、サービスUI・UX、障害者から見たアクセシビリティ、デジタル推進委員など地域での取り組み体制、等の強化を明記
- 更に現場における具体的な支援として、個人の特性に合わせて情報リテラシー／メディア・リテラシー向上を実現する仕組みが急務

## 研究開発要素例（教育心理学、教育工学、認知科学、行動経済学、福祉学、医用工学ほか）

- 市民における情報利活用やセキュリティ対応に係る情報リテラシー、更にメディア・リテラシーの向上を主目的とする研究開発
- Instruction Design研究、社会関係資本といった横断的な知見に基づく、上記リテラシー獲得のモチベーション低下や、苦手意識の形成に係わるメカニズムの分析
- 個別最適化技術、ゲーミフィケーション等の知見を活用した教育設計
- 対面教育のマス対応に必要な研究開発。例えば講師が学習者の得意・不得意といった性質を把握して教えられるといった、対面教育におけるメリットをオンライン教育においても実現するためのIoT/センシング技術
- モチベーション・理解度のモニタリングなどを含む、施策の効能評価方法

## 施策の担い手の例

- 市民の情報リテラシー向上を支援する現場（地域コミュニティとデジタル推進委員、福祉施設、関連する企業、NPO、自治体）。リカレント教育現場
- 教育サービス・コンテンツ提供企業

## 各国1000人に以下アンケートを実施した結果を比較

1. Facebook等において、自分の位置情報を示す機能をオフにする方法を知っている
2. どのような場合に他の人が写っている写真や動画をオンライン上に投稿してよいかがわかる
3. SNSで、自分の情報を誰に見せるかの設定を変える方法を知っている  
（友達の友達まで、友達のみ、自分のみ）
4. 情報の真偽を確かめるために、複数の情報源を比較することができる
5. 情報の発信者を特定でき、その信頼性を判断することができる

	情報リテラシー／ メディア・リテラシー	日本			米国			中国		
		高	中	低	高	中	低	高	中	低
1000	1000	22.9	50.2	26.9	51.8	38.4	9.8	61.8	35.2	3.0
年代	1000	22.9	50.2	26.9	51.8	38.4	9.8	61.8	35.2	3.0
20-29歳	200	43.5	48.5	8.0	63.0	30.5	6.5	56.0	42.0	2.0
30-39歳	200	29.5	56.0	14.5	59.0	35.0	6.0	60.0	37.0	3.0
40-49歳	200	23.0	46.5	30.5	62.5	34.5	3.0	50.0	46.0	4.0
50-59歳	200	13.5	54.5	32.0	43.0	44.0	13.0	64.5	32.0	3.5
60歳以上	200	5.0	45.5	49.5	31.5	48.0	20.5	78.5	19.0	2.5

（参考）みずほ情報総研「ウィズコロナにおけるデジタル利用の実態と利用者意識の変化に関する調査」、p92、2021年3月31日よりRISTEXにて一部抜粋