

偽・誤情報等の現状を踏まえた 総務省の取組について

2025/11/21

「SNS時代のICTリテラシー」向上セミナー
～偽・誤情報が氾濫するSNS情報への向き合い方を考える～
2025 in 広島

つくろう！守ろう！安心できる情報社会



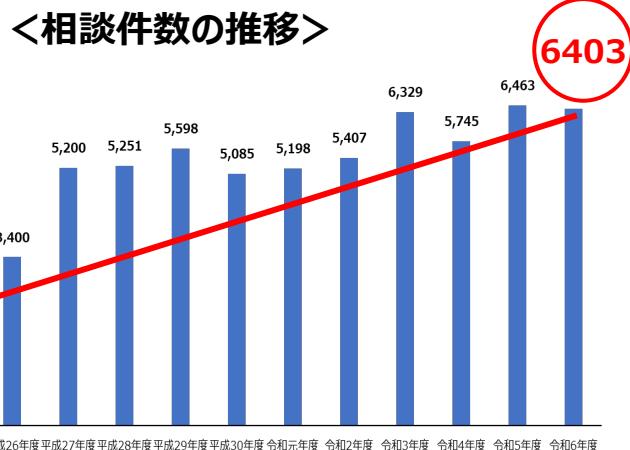
-
- 1. インターネット上の情報流通を巡る課題**
 - 2. インターネット上の違法・有害情報等への対応**
 - 3. 総合的なリテラシー対策**

1. インターネット上の情報流通を巡る課題

デジタル空間における情報流通に関する課題

◆ インターネット上の誹謗中傷等の流通事例

- 誹謗中傷をはじめとするインターネット上の違法・有害情報の流通は依然深刻な状況。
- 総務省の運営する違法・有害情報相談センターで受け付けている相談件数は高止まり傾向にあり、令和6年度の相談件数は、6,403件であった。



(例) 試合中に失点につながるミスをしたスポーツ選手に対して、当該選手の人格を否定するような投稿

→ 名誉権等の侵害の可能性

(例) リアリティ番組の出演者に対して、当該出演者の個人情報を暴露するような投稿

→ プライバシー等の侵害の可能性

◆ インターネット上の偽・誤情報の流通・拡散事例

- イーロン・マスクが偽の仮想通貨投資を宣伝するディープフェイク動画が流通
- 生成AI（人工知能）を利用して作られたイーロン・マスクの偽動画がネット上で拡散。



(出典) <https://gigazine.net/news/20220524-elon-musk-deep-fakes-bitvex-cryptocurrency-scam/>

- 「能登半島地震と偽る過去の津波映像や人工地震説など」の言説は誤り

2024年1月1日に発生した能登半島地震に関して、SNS上で過去の映像や無関係な映像を能登半島地震と結びつける投稿が多数拡散した。



日本ファクトチェックセンター（2024年1月3日）

- 著名なりすまし偽広告の99%がLINEに誘導…メタのSNS掲載、詐欺被害相次ぐ

メタが提供するフェイスブックやインスタグラムなどのSNSを巡っては、実業家の前澤友作氏らが自身になりすました広告が多数表示されていると訴えた。



読売新聞（2024年7月22日）

違法・有害情報と偽・誤情報

情 プ ラ 法 の 透 明 化 規 律 の 対 象

違法・有害情報

権利侵害情報

- ・ 詹謗中傷等の名誉毀損情報 等

A

その他違法情報（法令違反）

- ・ わいせつ画像（刑法） 等

B

有害情報

- ・ 青少年有害情報（青少年の健全な成長を著しく阻害する情報（暴力、アダルト等））
- ・ その他公共の安全・善良な風俗を害する情報

C

偽・誤情報

偽情報

- ・ 誤りが含まれる情報のうち、発信者が事実でない事項を事実であると誤認・誤解させる意図を持って発信したもの

誤情報

- ・ 誤りが含まれる情報のうち、発信者が事実でない事項を事実であると誤認・誤解させる意図を持たずに発信したもの

種類

具体例

A

権利侵害情報である偽・誤情報

- ・ 虚偽の事実の摘示による詹謗中傷（名誉毀損）
- ・ 他人の著作物を無断で複製・加工等して生成した偽情報（著作権侵害） 等

B

その他違法情報（法令違反情報）である偽・誤情報

- ・ 虚偽・誇大広告（景表法・特商法等違反）
- ・ 有価証券等の相場変動目的をもつてする風説の流布・偽計（金商法違反） 等

C

違法ではないが有害な偽・誤情報

- ・ 感染症流行時に健康被害を生じさせ得る医学的に誤った治療法を推奨する情報
- ・ 災害発生における救命・救助活動の妨げとなる実在しない住所を摘示しての救助要請等

2. インターネット上の違法・有害情報等への対応

- デジタル空間における情報流通の健全性確保に向けた今後の対応方針と具体的な方策について検討するため、有識者会議（※1）で令和6年9月に取りまとめ公表。その後新たな有識者会議（※2）で検討の深掘りを継続。
(※1) デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（座長：宍戸 常寿東京大学大学院法学政治学研究科教授）
(※2) デジタル空間における情報流通の諸課題への対処に関する検討会（座長：同上）
- 提言を受けた具体的な方策として、**制度的対応**、**リテラシー向上**、**技術開発**を含む総合的な対策を、様々な関係者の連携・協力の下で**推進**。

① 制度的対応

- 訹謗中傷等のインターネット上の違法・有害情報に対処するため、**大規模プラットフォーム事業者**に対し、**①対応の迅速化**、**②運用状況の透明化に係る措置**を義務付ける法改正（**情報流通プラットフォーム対処法**）
(令和7年4月1日施行)。
- **デジタル広告**について、①なりすまし型偽広告への対応に関する事業者ヒアリング等を実施し取りまとめを公表。
②偽・誤情報を掲載する媒体への広告配信によるリスクへの対策として、**広告主等へのガイダンス**を策定

② リテラシー向上

- 利用者のリテラシー向上に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。
- 官民の取組を集約したWebサイトの拡充、多様な関係者によるセミナー・シンポジウム等のイベント開催、動画広告やチラシ・ポスターを活用した広報活動等を実施。



③ 技術開発

- 生成AI等による偽・誤情報の流通・拡散に対応するため、**対策技術の開発・実証及び社会実装を推進**。



- デジタル空間における情報流通の健全性確保に向けた今後の対応方針と具体的な方策について検討するため、有識者会議（※1）で令和6年9月に取りまとめ公表。その後新たな有識者会議（※2）で検討の深掘りを継続。
(※1) デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（座長：宍戸 常寿東京大学大学院法学政治学研究科教授）
(※2) デジタル空間における情報流通の諸課題への対処に関する検討会（座長：同上）
- 提言を受けた具体的な方策として、**制度的対応**、**リテラシー向上**、**技術開発**を含む総合的な対策を、様々な関係者の連携・協力の下で**推進**。

① 制度的対応

- 訹謗中傷等のインターネット上の違法・有害情報に対処するため、**大規模プラットフォーム事業者**に対し、**①対応の迅速化**、**②運用状況の透明化に係る措置**を義務付ける法改正（**情報流通プラットフォーム対処法**）
(令和7年4月1日施行)。
- **デジタル広告**について、①なりすまし型偽広告への対応に関する事業者ヒアリング等を実施し取りまとめを公表。
②偽・誤情報を掲載する媒体への広告配信によるリスクへの対策として、**広告主等へのガイダンス**を策定

② リテラシー向上

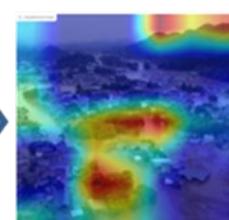
- 利用者のリテラシー向上に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。
- 官民の取組を集約したWebサイトの拡充、多様な関係者によるセミナー・シンポジウム等のイベント開催、動画広告やチラシ・ポスターを活用した広報活動等を実施。

つくろう！守ろう！安心できる情報社会



③ 技術開発

- 生成AI等による偽・誤情報の流通・拡散に対応するため、**対策技術の開発・実証及び社会実装を推進**。



インターネット上の誹謗中傷等による被害への対応策

インターネット上で、自分に関する誹謗中傷等を 他人から書き込まれた場合



そもそも、誹謗中傷等を
自ら書き込まないために

誹謗中傷等の
投稿を削除したい

書き込んだ相手に
損害賠償を求めたい

どうしたらよいか
分からぬ

1 ユーザの ICTリテラシー向上

2 事業者に投稿の 削除を申請

3 発信者情報開示 請求

4 相談窓口への 相談

総務省の取組

- 誹謗中傷等の発信をさせ
ないため、**ICTリテラシーを
高める活動**として、
 - ・ 教材冊子の作成公表、
 - ・ 啓発講座
 - ・ 専用特設サイトの拡充
等を継続的に実施。

総務省の取組

- 情報流通プラットフォーム対処法
による、削除に関する責任制限
制度の運用。
- 令和6年の法律改正**により、
**大規模なプラットフォーム事業
者に削除対応の迅速化等を義
務付け。**

総務省の取組

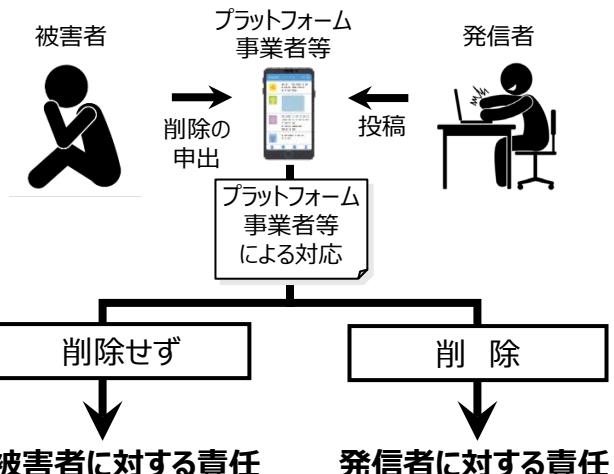
- 情報流通プラットフォーム対処
法による、発信者情報開示請
求制度を継続的に運用。
- 令和3年に法律改正等によ
り、対策を強化**（新たな裁判
手続の創設）。

総務省の取組

- 対応方法を案内できるよう、
**総務省等が運営する相談
窓口**（違法・有害情報相
談センター）等における体
制や相互連携について、継
続的に強化。

インターネット上の違法・有害情報の流通が社会問題となっていることを踏まえ、「被害者救済」と発信者の表現の自由という重要な権利・利益のバランスに配慮しつつ、プラットフォーム事業者等がインターネット上の権利侵害等への対処を適切に行うことができるようにするための法制度を整備するもの。

①プラットフォーム事業者等の免責要件の明確化



第3条第1項

- ①権利が侵害されているのを知っていたとき
又は
- ②これを知りえたと認めるに足る相当の理由があるとき
以外は免責

第3条第2項

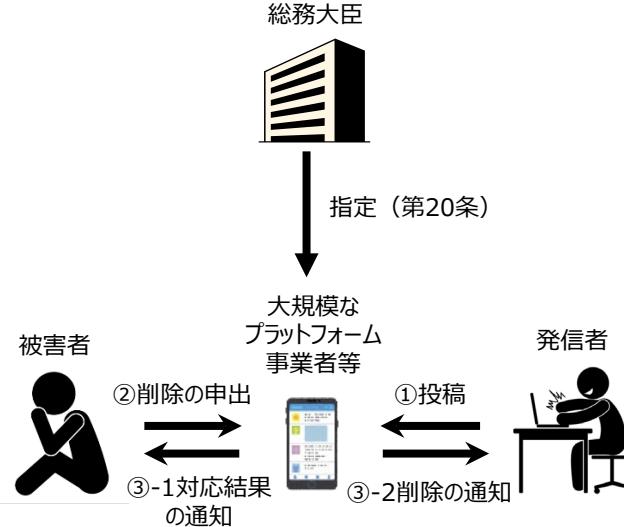
- ①権利が不当に侵害されていると信じるに足る相当の理由があるとき
又は
- ②発信者に削除に同意するか照会したが7日以内に反論がないときは免責

②発信者情報の開示



- 権利侵害情報の発信者を特定して損害賠償請求等を行うことができるよう、発信者情報開示請求権を規定（第5条）
- 元来2回の手続を要する発信者情報の開示を一つの手続で行うことを可能とする裁判手続（非訟事件手続）を規定（第8条～）

③大規模なプラットフォーム事業者等の義務



削除対応の迅速化

- 削除申出窓口の整備・公表（第22条）
- 削除申出への対応体制の整備（第24条）
- 削除申出に対する判断・通知（第25条）

運用状況の透明化

- 削除基準の策定・公表（第26条）
- 削除した場合、発信者への通知（第27条）
- 運用状況の公表（第28条）

- 情報流通プラットフォーム対処法では、削除対応の迅速化や運用状況の透明化に係る義務の対象となる事業者を、「**大規模特定電気通信役務提供者**」として**指定**するものとされており（法第20条）、下表の9事業者を指定。
- 指定事業者は、3か月以内に、申出窓口及び削除基準の策定・公表（法第22条、第26条）、侵害情報調査専門員の選任（法第24条）を行った上で、「大規模特定電気通信役務提供者」の届出を行う義務を負う。
- 8月末までに、**指定事業者全9社から届出**（法第21条）**があり、迅速化規律や透明化規律の適用が開始。**

	指定事業者	指定日	(参考) サービス名
主要SNS事業者	Google LLC	4/30	YouTube
	LINEヤフー株式会社	4/30	Yahoo!知恵袋、Yahoo!ファイナンス、LINEオープンチャット、LINE VOOM
	Meta Platforms, Inc.	4/30	Facebook、Instagram、Threads
	TikTok Pte. Ltd.	4/30	TikTok、TikTok Lite
	X Corp.	4/30	X
掲示板等事業者	株式会社ドワンゴ	5/29	ニコニコ（※）
	株式会社サイバーエージェント	5/30	Amebaブログ
	株式会社湘南西武ホーム	5/30	爆サイ.com
	Pinterest Europe Limited	5/30	Pinterest

（※）特定電気通信による情報の流通によって発生する権利侵害等への対処に関する法律施行規則（令和4年総務省令第39号）第8条第6項各号に定めるものを除く。

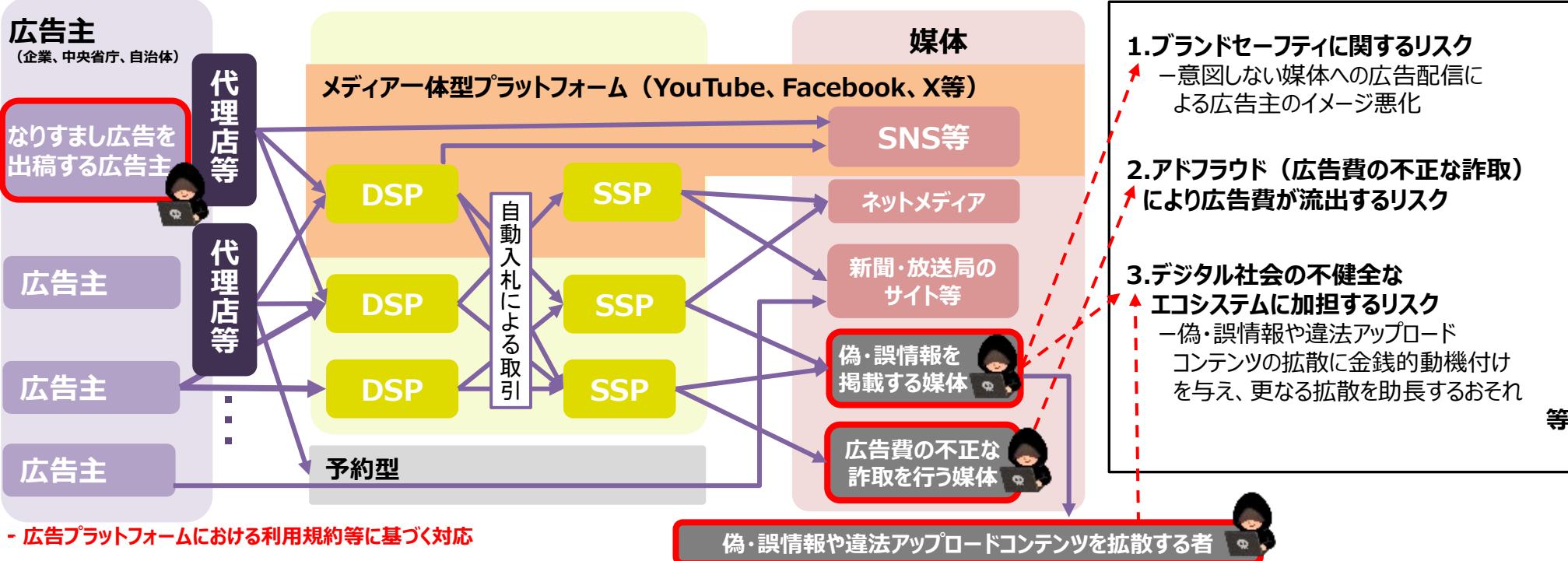
デジタル広告を巡る諸課題への対応

デジタル広告では、出稿したい広告主・代理店から提示される広告素材と、ウェブサイト上の広告が掲載可能なスペースが、自動入札による取引を経て、高速かつ大量に決定され、掲載されている。

1. 著名人等のなりすまし型「偽広告」を端緒とした投資詐欺等が問題であり、プラットフォーム事業者の対応が重要。
2. デジタル広告の配信は、関係企業が多く複雑であることから、広告主が、自らの広告がどの媒体に表示されているか十分に把握できないことが多い。このため、意図せずに偽・誤情報に広告を配信し、その拡散を助長してしまうリスクがあり、広告主・代理店等の対応が重要。

デジタル広告配信の全体像

広告主等が考慮すべきリスク



※ デジタル広告取扱事業者：広告会社・代理店、EC代行事業者等、広告主から直接の依頼を受け広告の配信等を行う事業者。

DSP (ディマンド・サイド・プラットフォーム)：広告主の広告目的や消費者に関するデータ等に基づいて広告出稿の管理・最適化を行うサービス。

SSP (サプライ・サイド・プラットフォーム)：広告枠の販売の効率化や収益の最大化を図るために用いるサービス。

- 広告主において、自身のデジタル広告の配信先である媒体等を十分に把握できない場合が多く、広告配信による、ブランドの毀損や、広告費の流出のみならず、偽・誤情報等の拡散を助長してしまうリスクが指摘されている。
- 上記リスクに対応するための主体的な対策を推進する観点から、経営層関与の必要性や、広告主等が実施することが望ましい取組（体制構築や具体的な取組、配信状況の確認）について、2025年6月9日に広告主等向けのガイダンスを策定。

ガイダンスの内容

広告主等が考慮すべきリスク・課題

1. ブランドセーフティに関するリスク

意図しない媒体への広告配信による広告主のイメージ悪化

2. アドフラウドにより広告費が流出するリスク

広告費の流出等

3. デジタル社会の不健全なエコシステムに加担するリスク

偽・誤情報や違法アップロードコンテンツの拡散に、金銭的動機付けを与え、更なる拡散を助長するおそれ

経営層が対策に関与することの必要性

1. (ミクロ視点)広告主自身のリスク対策の必要性

広告費の不正な流出の防止、ブランドの毀損の防止

2. (マクロ視点)広告主の社会的責任の重要性

コンプライアンスリスクの防止、広告主の社会的責任
(CSR)

3. 経営層・管理層の関与の必要性

- ① 現場担当者のみでリスクを防止することの限界
- ② 全社的な広告管理・内部統制の必要性
- ③ 対策のための経営リソース確保の必要性

- デジタル広告の配信を巡るリスクへの対策として、体制構築、具体的な取組、配信状況の確認の各段階における広告主等が実施することが望ましい取組を例示し、広告主のリソースの範囲内での対策の実施を推奨。

- **青少年インターネット環境整備法**及び**青少年インターネット環境整備基本計画**(こども家庭庁とりまとめ)等に基づき、関係各省庁において取組を推進。
- こども家庭庁を中心に、青少年が安全に安心してインターネットを利用する環境の整備等について検討。

青少年インターネット環境整備法 (平成20年6月18日公布(議員立法) /平成21年4月1日施行/平成30年2月1日改正法施行)

基本理念 (第3条)

青少年の適切なインターネット活用能力習得

青少年の有害情報の閲覧機会の最小化

民間主導 (国等は支援)

青少年インターネット環境整備基本計画 (第8条) ※3年を目途に見直し

第6次基本計画 (令和6年9月9日こども政策推進会議決定)

- ① 青少年が自立して主体的にインターネットを活用できる能力の向上の促進
- ② フィルタリングを始めとする技術的手段による青少年保護の推進
- ③ 「親子のルールづくり」や教育・啓発など教育的手段による青少年保護の推進

青少年インターネット環境の整備等に関する検討会

(平成20年9月12日内閣府特命担当大臣決定)

事務局：こども家庭庁成育局

オブザーバー省庁：警察庁・**総務省**・法務省・文部科学省・経済産業省

青少年インターネット環境整備推進課長会議

(平成22年4月1日子ども・若者育成支援推進本部長決定)

議長：こども家庭庁成育局

構成員：内閣府・警察庁・**総務省**・法務省・文部科学省・
厚生労働省・経済産業省

インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関するワーキンググループ

(令和6年11月25日青少年インターネット環境の整備等に関する検討会決定)

事務局：こども家庭庁成育局

構成員省庁：公正取引委員会・警察庁・消費者庁・こども家庭庁・**総務省**・法務省・文部科学省・経済産業省



- デジタル空間における情報流通の健全性確保に向けた今後の対応方針と具体的な方策について検討するため、有識者会議（※1）で令和6年9月に取りまとめ公表。その後新たな有識者会議（※2）で検討の深掘りを継続。
(※1) デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（座長：宍戸 常寿東京大学大学院法学政治学研究科教授）
(※2) デジタル空間における情報流通の諸課題への対処に関する検討会（座長：同上）
- 提言を受けた具体的な方策として、**制度的対応**、**リテラシー向上**、**技術開発**を含む総合的な対策を、様々な関係者の連携・協力の下で**推進**。

① 制度的対応

- 訹謗中傷等のインターネット上の違法・有害情報に対処するため、**大規模プラットフォーム事業者**に対し、**①対応の迅速化**、**②運用状況の透明化に係る措置**を義務付ける法改正（**情報流通プラットフォーム対処法**）
(令和7年4月1日施行)。
- **デジタル広告**について、①なりすまし型偽広告への対応に関する事業者ヒアリング等を実施し取りまとめを公表。
②偽・誤情報を掲載する媒体への広告配信によるリスクへの対策として、**広告主等へのガイダンス**を策定

② リテラシー向上

- 利用者のリテラシー向上に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。
- 官民の取組を集約したWebサイトの拡充、多様な関係者によるセミナー・シンポジウム等のイベント開催、動画広告やチラシ・ポスターを活用した広報活動等を実施。



③ 技術開発

- 生成AI等による偽・誤情報の流通・拡散に対応するため、**対策技術の開発・実証及び社会実装を推進**。



- 生成AI等による偽・誤情報の流通・拡散に対応するため、対策技術の開発・実証及び社会実装を推進。

令和6年度

R5補正予算

令和7年度

R6補正予算

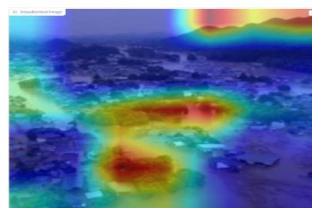
1. コンテンツの真偽判別支援技術

画像・映像を判別対象とした検知技術を開発。様々な判別対象に対応していくため、判別対象を音声・テキストに拡大



2022年9月静岡水害時に拡散されたAI生成画像

判別技術を適用



生成AIを利用した疑いがある範囲を黄・赤色等でマッピング

出典：NABLAS株式会社提供資料

2. 真正性保証・信頼性判断・改ざん検知支援技術

なりすましによる情報発信等を防止するべく、情報発信者の真正性・信頼性保証技術を開発

○○市
り災証明書の発行・申請
重要なおしおり
白治体HP

発信者情報確認マークを確認し、発信者の実在性・信頼性を確認可能

発信者情報確認マークがなく、発信者の実在性・信頼性を確認不能

項目	詳細情報
所在地	〒000-0000 ○○市○○町 ○○1丁目1番地
法人番号	0000000000 000000
電話番号	000-0000-0000
URL	https://www.jichi-ta/index.html
情報ジャンル	白治体

3. 情報流通状況の可視化・分析技術

偽・誤情報の流通状況を可視化し、問題が生じる分野等を分析

4. 偽・誤情報の拡散抑止に資する技術

情報の受け手の側の偽・誤情報への対応能力をあらかじめ強化

3. 総合的なリテラシー対策

- デジタル空間における情報流通の健全性確保に向けた今後の対応方針と具体的な方策について検討するため、有識者会議（※1）で令和6年9月に取りまとめ公表。その後新たな有識者会議（※2）で検討の深掘りを継続。
(※1) デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（座長：宍戸 常寿東京大学大学院法学政治学研究科教授）
(※2) デジタル空間における情報流通の諸課題への対処に関する検討会（座長：同上）
- 提言を受けた具体的な方策として、**制度的対応**、**リテラシー向上**、**技術開発**を含む総合的な対策を、様々な関係者の連携・協力の下で**推進**。

① 制度的対応

- 訹謗中傷等のインターネット上の違法・有害情報に対処するため、**大規模プラットフォーム事業者**に対し、**①対応の迅速化**、**②運用状況の透明化に係る措置**を義務付ける法改正（**情報流通プラットフォーム対処法**）
(令和7年4月1日施行)。
- **デジタル広告**について、①なりすまし型偽広告への対応に関する事業者ヒアリング等を実施し取りまとめを公表。
②偽・誤情報を掲載する媒体への広告配信によるリスクへの対策として、**広告主等へのガイダンス**を策定

② リテラシー向上

- 利用者のリテラシー向上に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、官民が連携した意識啓発プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。
- 官民の取組を集約したWebサイトの拡充、多様な関係者によるセミナー・シンポジウム等のイベント開催、動画広告やチラシ・ポスターを活用した広報活動等を実施。



③ 技術開発

- 生成AI等による偽・誤情報の流通・拡散に対応するため、**対策技術の開発・実証及び社会実装を推進**。



総務省では、国民一人一人の意識啓発に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、**官民連携プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。**

1. プロジェクトの推進体制

- プラットフォーム事業者、通信事業者、IT関連企業、関連団体と、総務省が連携して推進。
意識啓発のための取組を継続的に実施し、社会的機運の醸成を図る。

<ロゴ・スローガン>

つくろう! 守ろう! 安心できる情報社会



2. 取組の方向性

世代に応じた多様な普及啓発

- 多様な関係者の取組を集約した
総合的なWEBサイトの開設
- 多様な関係者によるセミナー開催と、
普及啓発教材の活用に向けた周知
- 幅広い広報活動

SNS・デジタルサービスにおける サービス設計上の工夫

画面上での注意・警告等、事業者による
自主的なサービス設計上の工夫

信頼性の高い情報にかかる 表示上の工夫

信頼性の高い情報が偽・誤情報に埋もれな
いよう、事業者による自主的な表示上の
工夫

<参加企業・団体>

Google LINEヤフー

※参加する事業者・団体の順次拡大を目指す。
Meta TikTok X



安心ネットづくり促進協議会
Japan Internet Safety Promotion Association (JISPA)

SMAJ
Social Media Association of Japan

一般財団法人 日本ケーブルテレビ連盟
Japan Cable and Telecommunications Association

一般社団法人 日本トラスト & セーフティ協会
Japan Trust & Safety Association

一般社団法人 日本新聞協会
Japan News Publishers Association

SIA
Safer Internet Association

一般財団法人 マルチメディア振興センター
Foundation for MultiMedia Communication



「DIGITAL POSITIVE ACTION」
のWebサイト
<https://www.soumu.go.jp/dpa/>

「DIGITAL POSITIVE ACTION」これまでの取組

- リテラシー向上の官民連携プロジェクト「DIGITAL POSITIVE ACTION」(DPA)は、2025年1月の開始から、①周知広報、②教材作成・実態調査等、③企業・団体による取組の促進を実施。

①周知広報

- Webサイトの開設及び官民の取組集約。
- 社会的機運醸成に向けたTV・WebCMの展開。
- SNS等でのプレバンキング広告展開。
- ネット討論番組のタイアップ配信。



②教材作成・実態調査等

- 新教材を3月に公表。
- トラブル事例集の改訂。
(オンラインカジノを追加)
- 事業者・団体による、自主的な教材のマッピング。
- 「ICTリテラシー実態調査」の実施、公表。



③企業・団体による取組の促進

- セミナー・シンポジウム等の意識啓発を目的とした取組。
- プラットフォーム事業者等DPAに参加する事業者等による、サービス設計上の工夫等自主的な取組の促進。



■Webサイト

- 本年2月12日に、セーファーインターネットデーに合わせて、Webサイトを公開。
- 5月、Webサイトを大幅にリニューアルし、コラム新設による更なる幅広い取組の掲載など、内容を拡充。
- 6月、教材マップを公開し、利用者の教材を選びやすい環境を整備。

■TV・WebCM

- 5～6月にかけて、「DIGITAL POSITIVE ACTION はじめよう編」のTV・WebCMの放映を実施。
- 企業・団体、利用者一丸となって取組を進めていく必要性を訴求。



■プレバンキング広告

- 6月下旬～7月中旬にかけて、プレバンキング動画広告の配信を開始。

- DPA推進パートナーの企業・団体が作成した既存の教材を一覧化（計82教材）。
- 目的別に色分けし、マウスをかざすと「教材名(略称)・事業者名」が表示され、①「分野別マップ」、②全分野横断した「一覧マップ」の2種類あり、マップから各教材の詳細ページへ遷移。



教材マップ～まなびパレット～
<https://www.soumu.go.jp/dpa/efforts/mapping/>

分野別の教材一覧



- 令和3年度に、偽・誤情報に関する留意点や対策について記載した啓発教育教材として「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～」とその講師用ガイドラインなどを開発、公表。
- 令和6年度は、災害時に広まる偽・誤情報など最新事例や生成AIの影響、民主主義への影響等を踏まえて改訂。

概要

【対象者】 若年層～成年層の幅広い年齢層

【内容】 ①ニセ・誤情報の概要、具体例 ②ニセ・誤情報が拡散する背景 ③だまされないためのチェック項目

【所要時間】 60分程度の講義を想定。

【形式】 編集が容易なパワーポイントで、講師の裁量により事例を追加することも可能（オンライン実施可）。

【教材と共に】 ○講師用ガイドライン：各スライドの説明内容を詳細に記載。どなたでも講師が可能。

○講座実施の手引き：講師の準備項目、受講生用の事前テスト、事後の意識調査の様式も掲載。



二セ・誤情報
にだまされないために

PART 01
二セ・誤情報ってなに？

災害時に広まるニセ・誤情報

1. 偽の災害情報
2. 偽の救援情報
3. 偽の犯罪情報
4. 偽の募金詐欺
5. 偽の科学情報

PART 04
だまされないためには？

ここまで学んだ
だまされないためのチェック項目

問題1
次のうち、正しいものをすべてお選びください。

a. 情報源はある？
b. その分野の専門家？
c. 他ではどう言われている？
d. その画像は本物？

応用
「知り合いでだから」という理由だけで信じていないか？
表やグラフも疑ってみた？
その情報に動機はある？
ファクトチェック結果は？

3. 講座の進め方・効果検証・カスタマイズ
3-1. 講座の進め方の例

本講座は、講師用ガイドラインに沿って進めることで、さまざまな受講者層に対応できる構成となっている。以下に、講座の時間に応じて3つのパターンの進行例を紹介する。

コース	時間	内容
60分コース（基本コース）	50分	講義 質疑応答
90分コース（効果検証テスト付き）	15分	ニセ・誤情報の事例紹介+事前テスト
90分コース（効果検証テスト付き）	50分	講義 質疑応答+事後テスト
120分コース（アクティブラーニング型）	30分	ニセ・誤情報の事例紹介+事前テスト 講義 グループディスカッション

4. 効果検証テストの詳細（1）
問題1
次のうち、正しいものをすべてお選びください。

a. 次のうち、正しいものをすべてお選びください。
b. ニセ・誤情報は、内容の正確性よりも感情を刺激する要素が強いため、真実・事実よりも拡散されやすい
c. 趣味や興味をひく情報はニセ・誤情報と呼ぶ
d. 人々の善意や正義感を利用して事例を広めることで、ニセ・誤情報は広まりやすくなる
e. この中に正しいものはない

解答
b, d
学習目標の対応
ニセ・誤情報の特徴を理解する



③教材等 世代別ICTリテラシー啓発教材

24

- 青少年、保護者、シニアのみなさまを対象に、これからの中のデジタル社会において必要となるICTリテラシーを身につけるための教材を開発、公表。教材に加えて、学習の成果を確認できるチェックテストも提供。
- 今後、ICTリテラシーについて教える講師の方や教材制作者向けに、リテラシー全体像の解説書や、講師用ガイドラインなどについても公表予定。

啓発教材(世代別)
デジタル空間の特徴やトラブルへの対処法、
便利な使い方を学ぼう

青少年 保護者 シニア



〇×クイズで自分のリテラシーを
チェックしよう

全世代共通



啓発教材の一部を紹介します！

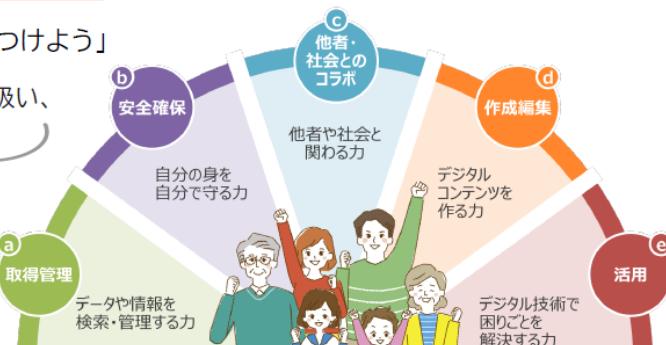
● 「5つのICTリテラシーを身につけよう」

各世代に合わせた最新事例を扱い、
分かりやすく解説

- ✓ 開バイト
- ✓ なりすまし詐欺
- ✓ ロマンス詐欺
- ✓ ニセ・誤情報
など

● 「デジタル空間の特徴を知っていますか？」

情報の保存性 一度投稿した 情報は残り続ける	情報の匿名性 年齢・性別などを 出さなくともよい	パーソナライズ 興味を持ちそうな 内容が表示される	エコーチェンバー/ フィルターバブル 受け取る情報が かたよっているかも	アテンション・ エコノミー 極端な情報ほど 注目される
------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	---	--------------------------------------



QRコード

「ICTリテラシー実態調査」(実施概要)

調査の目的

ICTリテラシー向上に資する取組の更なる推進のため、利用者のICTリテラシーに関する認識や偽・誤情報の拡散傾向等、ICTリテラシーに係る実態を把握する。

調査対象

調査対象：2,820サンプル、全国47都道府県×15歳以上（10・20・30・40・50・60代以上）×男女

調査方法：全国インターネット定量調査

調査期間：2025年3月31日～2025年4月2日

調査協力：山口 真一准教授（国際大学グローバル・コミュニケーション・センター）

調査項目

ICTリテラシー、偽・誤情報の拡散に関する「利用者の認識に関する実態把握」

ICTリテラシーに関する認識の実態把握等

ICTリテラシーに関する認識
ICTリテラシーに関する認識の回答理由
ICTリテラシー向上のための取組の必要性
ICTリテラシー向上のための具体的な取組
ICTリテラシー向上のための取組理由

偽・誤情報の拡散に関する認識の実態把握等

偽・誤情報の拡散経験
拡散時の偽・誤情報に対する認識
偽・誤情報の拡散理由
偽・誤情報の拡散手段/拡散した情報のジャンル
SNS・ネットの情報に対する正誤判断の基準
拡散した情報が偽・誤情報だと気付いた経緯

集計について

総務省統計局「令和2年国勢調査」の人口構成比を基にウェイトバックを行い調整

- 過去に流通した偽・誤情報を見聞きした人に対して、その内容の真偽をどのように考えるか尋ねたところ、「正しい情報だと思う」、「おそらく正しい情報だと思う」と回答した人の割合は47.7%。
- 偽・誤情報に接触した人のうち、25.5%の人が何らかの手段を用いて拡散した。
- 87.8%がICTリテラシーを重要だと思っている一方、75.3%は、ICTリテラシー向上に向けた具体的な取組を行っていないと回答した。

結果の要点

1 偽・誤情報の認識・拡散状況	<ul style="list-style-type: none"> 過去に流通した偽・誤情報を見聞きした人に対して、その内容の真偽をどのように考えるか尋ねたところ、「<u>正しい情報だと思う</u>」、「<u>おそらく正しい情報だと思う</u>」と回答した人の割合は<u>47.7%</u>^{※1}。 <p>※1 偽・誤情報の接触数に応じた加重平均で算出</p> <ul style="list-style-type: none"> 偽・誤情報に接触した人のうち、<u>25.5%</u>の人^{※2}が何らかの形で<u>拡散</u>した。若い年代において拡散した割合が多かった。 <p>※2 偽・誤情報15件のうち、1件以上見聞きした人の中で、1件以上家族や友人などの周囲に伝えたり、不特定多数の第三者に対して発信したと回答した人の割合</p>
2 偽・誤情報の拡散理由と手段	<ul style="list-style-type: none"> 拡散した理由として最多のは、「<u>情報が驚きの内容だったため</u>」(27.1%)。情報に価値があると感じて拡散したと思われる回答が多かった。 拡散した手段として多いのは、「<u>家族や友人など周囲の人へ対面の会話</u>」(58.7%)、「<u>家族や友人など周囲の人へメールやメッセージアプリ</u>」(44.3%)など、<u>身近な人に拡散する回答が多かった</u>。不特定多数にインターネットを用いて拡散する者も存在した(44.4%)。
3 SNS・ネット情報に対する正誤判断の基準など	<ul style="list-style-type: none"> SNS・ネット情報を「正しい」と判断する基準として最多のは、「<u>公的機関が発信元・情報源</u>」(41.1%)。 偽・誤情報と気づいた経緯は、「<u>テレビ・新聞(ネット版含む)</u>」(39.6%)、「<u>テレビ・新聞以外のマスメディア(ネット版含む)</u>」(30.4%)^{※3}、「<u>ネットニュース</u>」(28.8%)という<u>ネット版を含めたテレビ・新聞、ラジオ・雑誌などから偽・誤情報の可能性があると気づいた</u>人が多かった。 <p>※3 「マスメディア」を「<u>テレビ・新聞(ネット版含む)</u>」と「<u>テレビ・新聞以外のマスメディア(ネット版含む)</u>」(雑誌、ラジオなど)として調査</p>
4 ICTリテラシーに関する認識	<ul style="list-style-type: none"> 「自身のICTリテラシーが高いと思う」という回答は<u>35.2%</u>に留まった一方、「ICTリテラシーが重要だと思う」、「どちらかといえば重要だと思う」との回答が<u>87.8%</u>と高い割合を示した。 87.8%が ICTリテラシーが重要だと回答した一方、<u>75.3%</u>は「ICTリテラシー向上に向けた具体的な取組をほとんど行ってない」、「全く行ってない」と回答した。

偽・誤情報の認識・拡散状況

- 過去に流通した偽・誤情報を見聞きした人に対して、その内容の真偽をどのように考えるか尋ねたところ、「正しい情報だと思う」、「おそらく正しい情報だと思う」と回答した人の割合は**47.7%**。
- 偽・誤情報に接触した人のうち、**25.5%**の人が何らかの手段を用いて**拡散**していた。特に、**10代～30代による拡散傾向が顕著**。

偽・誤情報の真偽判断

- 「正しい情報だと思う」「おそらく正しい情報だと思う」
- 「どちらともいえない」
- 「誤った情報だと思う」「おそらく誤った情報だと思う」

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

全体

47.7

25.6

26.7

n=844

偽・誤情報の接触数に応じた加重平均で算出

(各情報ごとに、見聞きした人の中で「正しい情報だと思う」と「おそらく正しい情報だと思う」/「どちらともいえない」/「誤った情報だと思う」「おそらく誤った情報だと思う」と回答した人数をそれぞれ合計したものに対して、各情報について「見聞きした人数」の合計値で割る形式)

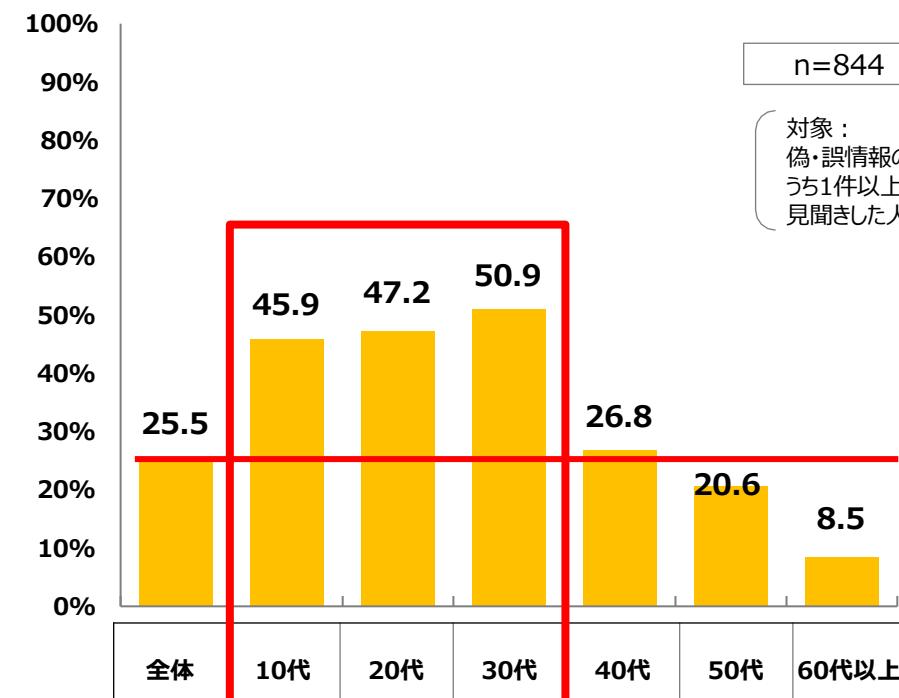
対象：
偽・誤情報のうち
1件以上見聞きした人

偽・誤情報を何らかの形で拡散した人の割合

- 偽・誤情報15件のうち、1件以上見聞きした人の中で、1件以上家族や友人などの周囲に伝えたり、不特定多数の第三者に対して発信したと回答した人の割合

n=844

対象：
偽・誤情報のうち
1件以上見聞きした人



※本調査で用いた偽・誤情報は、国内において実際に流通・拡散したことがあるものを用いている

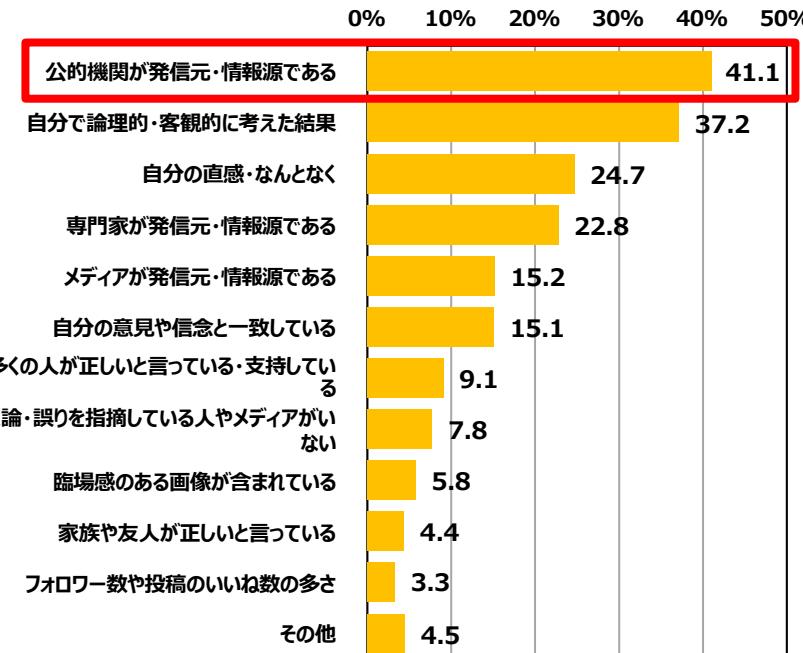
※「令和2年国勢調査」の人口構成比を基にウェイトバックを行い調整をしている

SNS・ネット情報を「正しい」と判断する基準

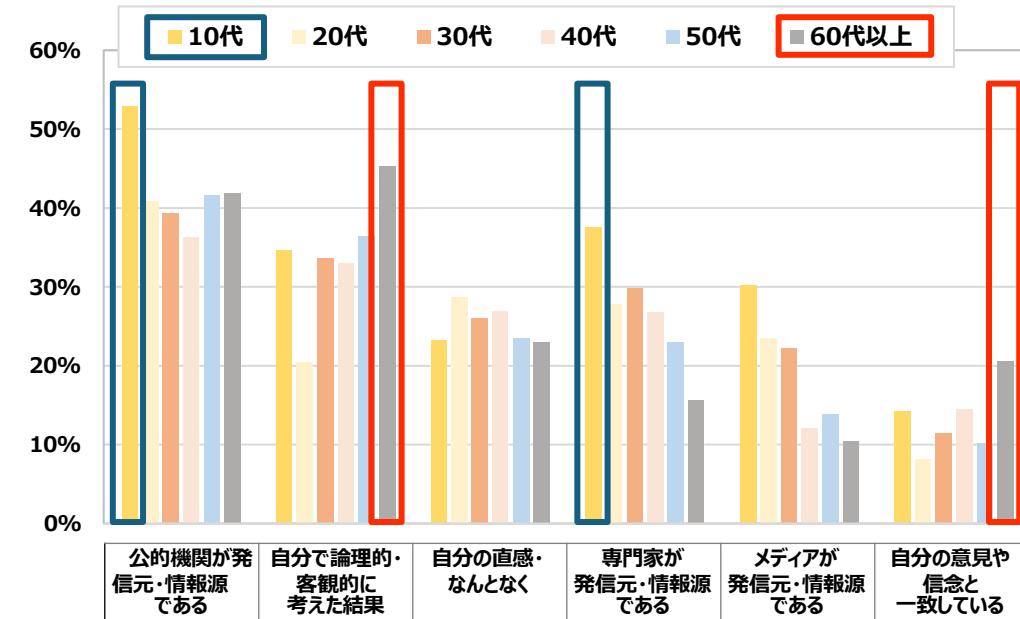
- SNS・ネット情報を「正しい」と判断する基準は、「**公的機関が発信元・情報源である**」(41.1%)という回答※が最も多かった。
※偽・誤情報の接触有無を問わず全員に質問
- 10代では「公的機関」、「専門家」などの回答が多く、**60代以上**では、「**自分で論理的・客観的に考えた結果**」、「**自分の意見や信念と一致している**」などの回答が多かった。

ネット情報を「正しい」と判断する基準 (複数回答)

全体



年代別 (回答率上位など一部抜粋)



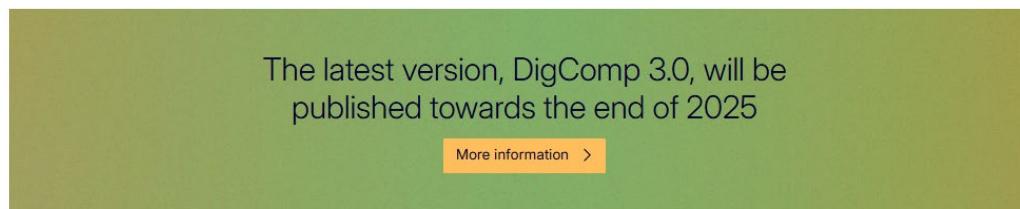
そもそも、ICTリテラシーとは？

「ICTリテラシー」ってなに？

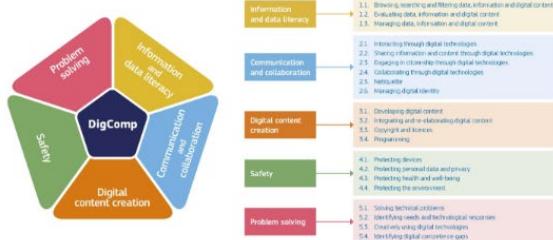
○ 欧州委員会 DigComp (デジタル・コンピテンシー)

2013年 欧州委員会・共同研究センターJRCが、今日 欧州で生活し 働くすべての市民に 関連する デジタルコンピタンスを 特定し 定義する ために 開発。2025年末に Digital Competence の 最新版3.0が リリースされる 予定。

Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)

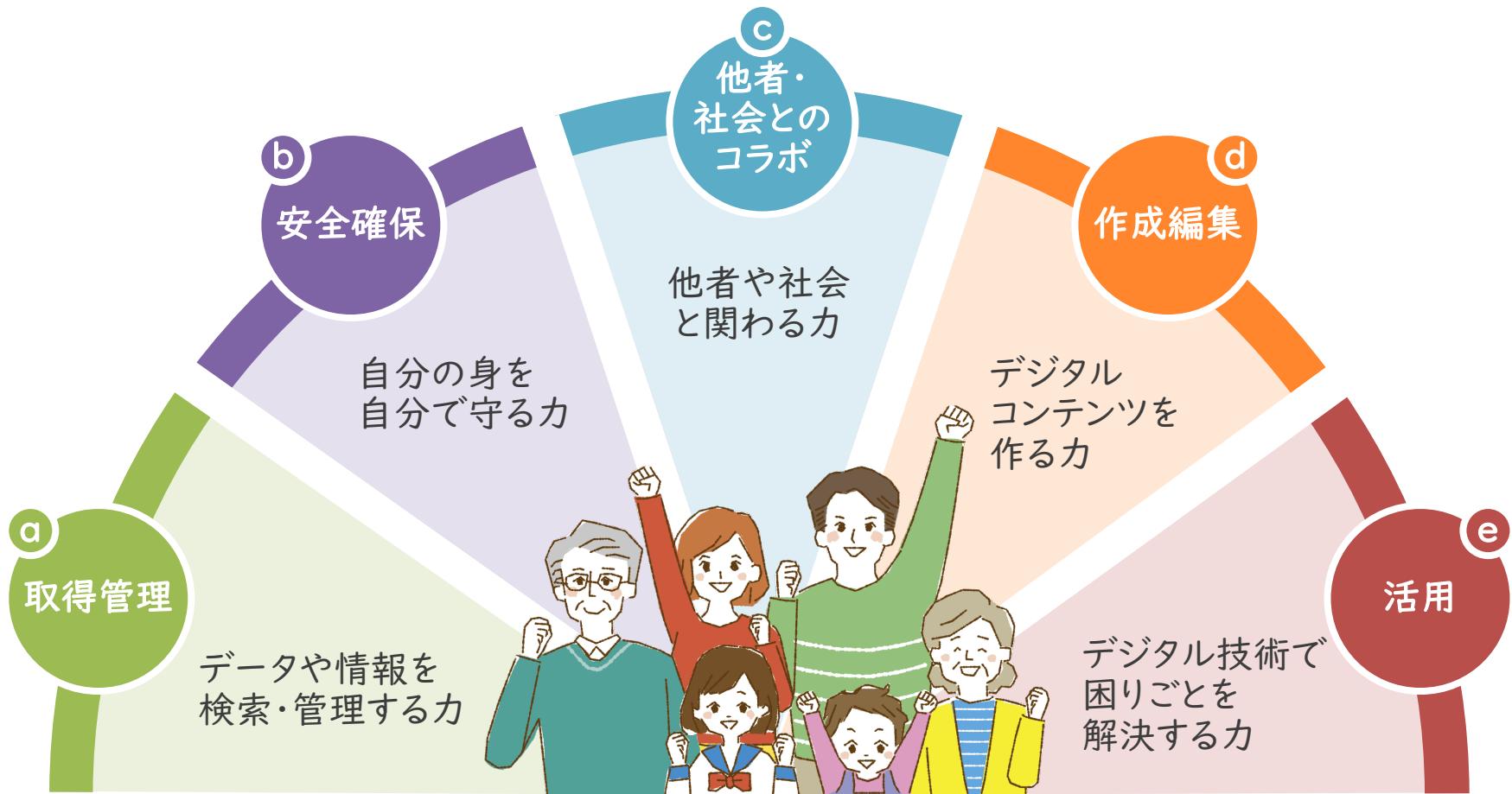


DigComp, the Digital Competence Framework for Citizens, identifies the key components of digital competence in five areas and 21 specific competences. It also describes eight proficiency levels, examples of knowledge, skills and attitudes, and use cases in education and employment contexts.



See the [DigComp Framework](#) document for the description of the 21 competences and this [infographic](#) to read about the key features of the eight proficiency levels.

5つの分野のICTリテラシーを身につけて、
安心・安全にもっと自由にインターネットを使いこなそう！



ICTリテラシーの5領域・22能力

5の能力領域

22の能力

a 取得管理	データや情報を検索・管理する力	<ul style="list-style-type: none"> a-1 インターネット検索の仕組みを知って、必要な情報を探すための方法を理解する a-2 インターネットでは自分が好きな情報や同じ意見に触れやすいことを理解し、本当に信頼できる情報かを確認する a-3 見つけたデータや情報を保存し、整理して管理する
b 安全確保	自分の身を自分で守る力	<ul style="list-style-type: none"> b-1 商売目的で自分の個人情報が使われることがあるから、スマホ・PCや情報を守る方法を知っておく b-2 インターネットにある違法・有害情報やニセ・誤情報に気をつけて、どう対処するかを学ぶ b-3 インターネットでの振る舞いが問題になることがあるから、どうしたらトラブルにならないかを考えながら使う b-4 インターネットやスマホ・PCを使うとき、体や心の健康を保つ方法を知る b-5 デジタル技術が環境にどう影響するかを考え、環境を守るためにできることを理解する
c 他者・社会とのコラボ	他者や社会と関わる力	<ul style="list-style-type: none"> c-1 デジタル技術を使って、他の人とコミュニケーションを取ることができる c-2 デジタル技術を活用して、他の人と情報やコンテンツを共有できる c-3 デジタルツールやサービスを使って、社会の問題を解決したり、役立つことをする c-4 デジタルツールを使って、他の人とインターネット上で一緒に作業を進める c-5 インターネットで交流するとき、いろんな背景を持った人々がいることに気をつけ配慮する c-6 自分や他の人の個人情報を理解し、大切に管理する
d 作成編集	デジタルコンテンツを作る力	<ul style="list-style-type: none"> d-1 デジタル技術を使って、絵や動画、音楽などを作って、自分を表現する d-2 いろんな情報を組み合わせて、新しい知識やコンテンツを作る d-3 自分や他の人の作ったものを使うとき、ルールや法律を守る大切さを理解する d-4 コンピュータをうまく動かすために、必要な指示を出す
e 活用	デジタル技術で困りごとを解決する力	<ul style="list-style-type: none"> e-1 デジタルツールを、自分がやりたいことに合わせて調整して使う e-2 デジタル技術で問題が起きたとき、その問題を見つけて解決する方法を考える e-3 デジタル技術を使って、自分や社会の問題を解決する方法を学ぶ e-4 自分や周りの人のデジタル技術を使う力を見直し、さらに良くする方法を考える

ICTリテラシーの5領域・22能力

33

5の能力領域

		22の能力
a	取得管理 データや情報を検索・管理する力	<ul style="list-style-type: none">a-1 インターネット検索の仕組みを知って、必要な情報を探すための方法を理解するa-2 インターネットでは自分が好きな情報や同じ意見に触れやすいことを理解し、本当に信頼できる情報かを確認するa-3 見つけたデータや情報を保存し、整理して管理する
b	安全確保 自分の身を自分で守る力	<ul style="list-style-type: none">b-1 商売目的で自分の個人情報が使われることがあるから、スマホ・PCや情報を守る方法を知っておくb-2 インターネットにある違法・有害情報やニセ・誤情報に気をつけて、どう対処するかを学ぶb-3 インターネットでの振る舞いが問題になることがあるから、どうしたらトラブルにならないかを考えながら使うb-4 インターネットやスマホ・PCを使うとき、体や心の健康を保つ方法を知るb-5 デジタル技術が環境にどう影響するかを考え、環境を守るためにできることを理解する
c	他者・社会とのコラボ 他者や社会と関わる力	<ul style="list-style-type: none">c-1 デジタル技術を使って、他の人とコミュニケーションを取ることができるc-2 デジタル技術を活用して、他の人と情報やコンテンツを共有できるc-3 デジタルツールやサービスを使って、社会の問題を解決したり、役立つことをするc-4 デジタルツールを使って、他の人とインターネット上で一緒に作業を進めるc-5 インターネットで交流するとき、いろんな背景を持った人々がいることに気をつけ配慮するc-6 自分や他の人の個人情報を理解し、大切に管理する
d	作成編集 デジタルコンテンツを作る力	<ul style="list-style-type: none">d-1 デジタル技術を使って、絵や動画、音楽などを作って、自分を表現するd-2 いろんな情報を組み合わせて、新しい知識やコンテンツを作るd-3 自分や他の人の作ったものを使うとき、ルールや法律を守る大切さを理解するd-4 コンピュータをうまく動かすために、必要な指示を出す
e	活用 デジタル技術で困りごとを解決する力	<ul style="list-style-type: none">e-1 デジタルツールを、自分がやりたいことに合わせて調整して使うe-2 デジタル技術で問題が起きたとき、その問題を見つけて解決する方法を考えるe-3 デジタル技術を使って、自分や社会の問題を解決する方法を学ぶe-4 自分や周りの人のデジタル技術を使う力を見直し、さらに良くする方法を考える

01 情報の保存性

一度投稿した情報は残り続ける

02 情報の匿名性

年齢、性別、属性などを詐称
投稿内容にも嘘や誇張が多い

03 パーソナライズ

興味を持ちそうな内容が表示される

04 エコーチェンバー フィルターバブル

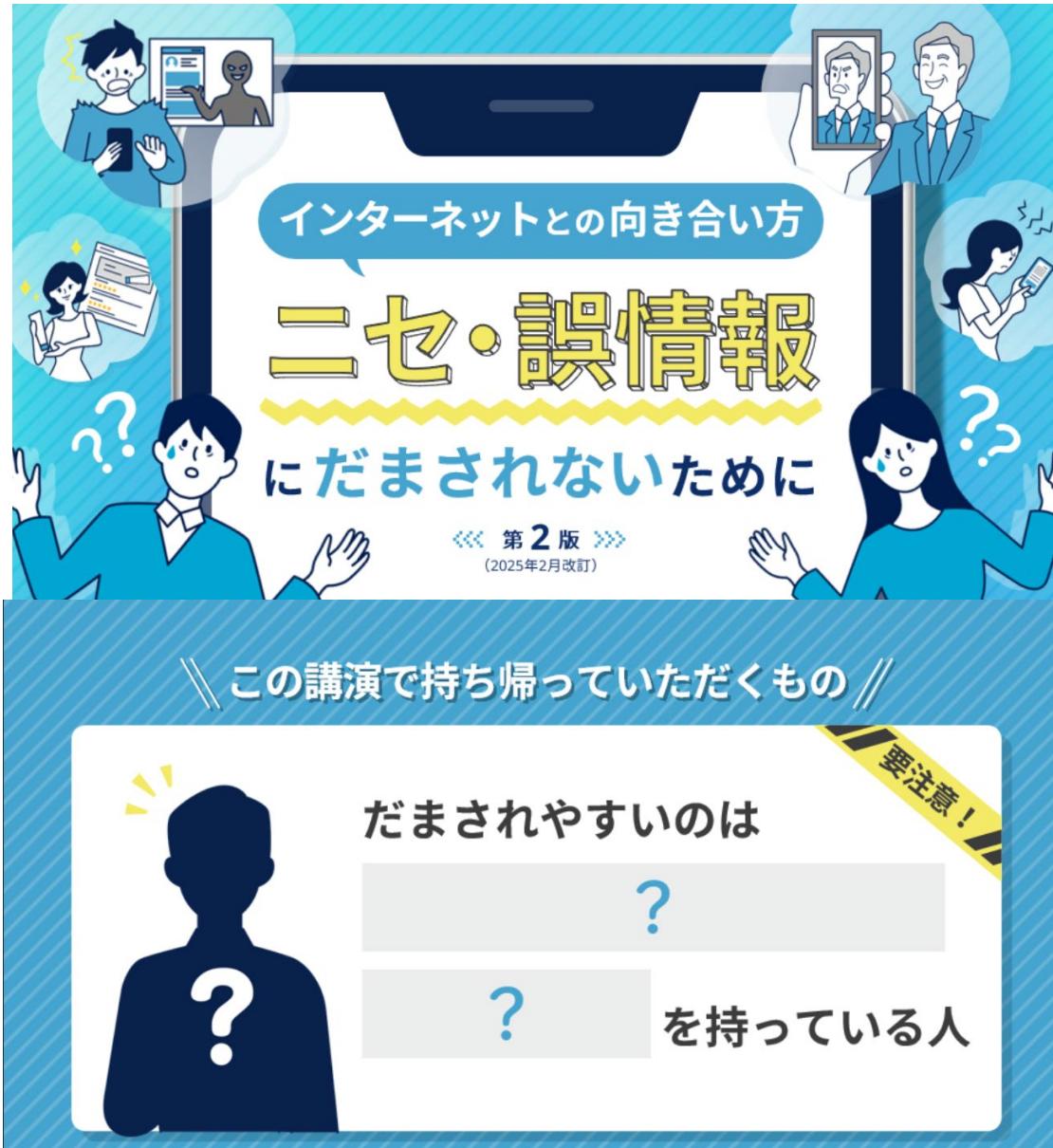
受け取る情報がいたよっているかも

05 アテンション・エコノミー

極端な情報ほど注目される

デジタル空間の特徴を知ることで、
新しいトラブルにも、どう対応すればいいか自分で考えられる、
新しい技術も便利に使いこなせる





PART 01

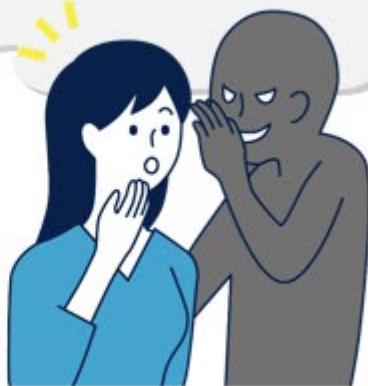
ニセ・誤情報 ってなに？

種類は **2** つ

1

ニセ情報

ディスインフォメーション



2

誤情報

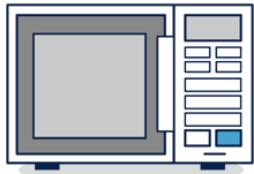
ミスインフォメーション



PART
02

私たちなぜだまされるのか？

心理現象「認知バイアス」のせいかも？



人は、自分の願望や経験、思い込み、周囲の環境によって、
無意識のうちに合理的ではない、かたよった判断をすることがあります。
「認知バイアス」と呼ばれるこの現象は、私たちの生活の様々な場面で起きています。

この現象を別の言葉で表現すると ... ?

PART
02

私たちなぜだまされるのか？

「認知バイアス」を別の言葉で表現すると...

人は 信じたいもの を信じる

誰かの役に
立てそう

みんなに
広めたい

意外だ

許せない！

やっぱり正しい！

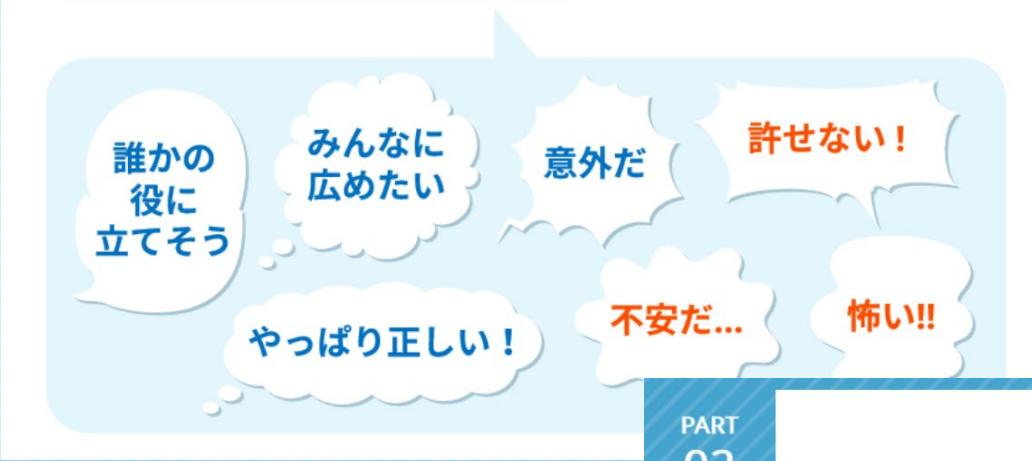
不安だ...

怖い!!

PART
02

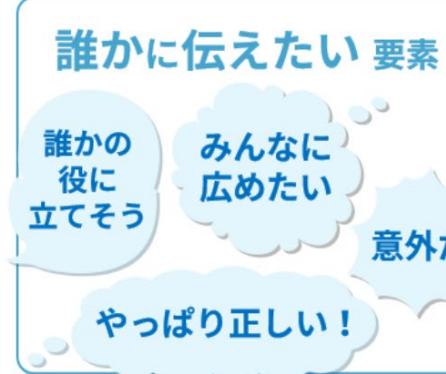
私たちなぜだまされるのか？

私たち 興味・不安・怒り で情報を拡散させる

PART
02

私たちなぜだまされるのか？

「ニセ・誤情報」には、
誰かに伝えたい要素、感情に訴える要素 があるため
共感・拡散されやすい



「ニセ・誤情報」に気付かない人は 「フィルターバブル」に囮まれている可能性も…



ネットニュース、SNS、検索サービスなどには、
その人が欲しがりそうな情報を分析し
同じような情報を表示する「アルゴリズム」
と呼ばれる機能があります。

「アルゴリズム」によって知らぬ間に
かたよった情報にばかり接する現象を
「フィルターバブル」と言います。

その結果、それらの情報が
世の中の標準だと誤解する恐れあります。

「フィルターバブル」は気付けない！



アルゴリズムは考え方、好みを分析し、その人が
心地よいと感じる情報ばかり洪水のように
 流し込んでいます。その結果、
「物事を極端にとらえ、狭い視野で考える人」
 となっていきます。

そして心地よい情報ばかり読むことになっても、
 フィルターバブルは泡のように透明なので
本人はそれに気が付けません。

そんな状況に「ニセ・誤情報」が入り込めば...
 何が起きるか分かりますよね？

1 社会や経済が混乱することも…



新型コロナに関するニセ・誤情報の一つに
「携帯の5G電波がコロナを広める」
というものがあり、
海外では**「携帯の基地局が破壊される」**
事例が発生しました。
通信インフラの破壊は、社会の混乱を招く
重大な犯罪です。

39

2 消費活動に影響する可能性も…



- タレントにこっそり商品を宣伝させる
- 企業が個人のふりをしてクチコミを投稿する

これらは**ステマ**（ステルスマーケティング）と呼ばれ、
法規制されています。
サクラが「実際よりも著しく良い商品、お得なサービス」
と**誤解させる違法な宣伝**事例も…。
ステマは消費者の判断を誤らせるだけでなく、
横行すると皆が疑心暗鬼となり、消費が冷え込む
という指摘もあります。

40

3 「ニセ・誤情報」を信じて行動した結果 損害賠償責任を負うケースも…



あおり運転に関する事件で、
無関係にもかかわらず、ある人物が加害者の
関係者であるという誤った情報がSNSで拡散
され、**多くの中傷被害**を受けました。
その人物は**投稿者や拡散者の特定**を進め、
裁判を通じて**損害賠償を命ずる判決**が
下されています。

41

4 世の中があらぬ方向に進んでしまう可能性も…



2020年の米大統領選では
「ウィスコンシン州の投票率が
200%を超えた、バイデン氏による
不正が行われた証拠だ」などの
ニセ・誤情報拡散がきっかけとなり、
のちにトランプ氏支持者が
ワシントンの連邦議会を襲う
という前代未聞の事件につながったと
指摘されています。

42

ここまでまとめ

だまされないためのチェック項目



基本

- 情報源** はある？
- その分野の **専門家**？
- 他ではどう言われている？
- その画像は **本物**？

応用

- 「**知り合いだから**」という理由だけで信じていないか？
- 表やグラフも疑ってみた？
- その情報に**動機**はある？
- ファクトチェック**結果は？

それでもだまされる。だから...



- わからなければ拡散しない
- 誰かを傷つけるなら拡散しない
- 医療・健康情報は安易に
拡散しない



- 転送前にひと呼吸
- 手を止めて「間違いでは？」
- 異なる情報が
出でないかチェック

＼＼この講演で持ち帰っていただくもの／＼



だまされやすいのは

「自分はだまされない」

という自信を持つている人

注意！

DPAの今後について

総務省では、国民一人一人の意識啓発に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、**官民連携プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。**

1. プロジェクトの推進体制

- プラットフォーム事業者、通信事業者、IT関連企業、関連団体と、総務省が連携して推進。
意識啓発のための取組を継続的に実施し、社会的機運の醸成を図る。

<ロゴ・スローガン>

つくろう! 守ろう! 安心できる情報社会



<参加企業・団体>

Google LINEヤフー

※参加する事業者・団体の順次拡大を目指す。
Meta TikTok X



安心ネットづくり促進協議会
Japan Internet Safety Promotion Association (JISPA)

SMAJ
Social Media Association of Japan

JCTA
一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟
Japan Cable and Telecommunications Association

Japan Trust & Safety Association
一般社団法人トラスト & セーフティ協会

一般社団法人日本新聞協会

SIA
Safer Internet Association
一般社団法人セーファーインターネット協会

MMIC
マルチメディア振興センター
Foundation for MultiMedia Communication



「DIGITAL POSITIVE ACTION」
のWebサイト
<https://www.soumu.go.jp/dpa/>

2. 取組の方向性

世代に応じた多様な普及啓発

- 多様な関係者の取組を集約した
総合的なWEBサイトの開設
- 多様な関係者によるセミナー開催と、
普及啓発教材の活用に向けた周知
- 幅広い広報活動

SNS・デジタルサービスにおける サービス設計上の工夫

画面上での注意・警告等、事業者による
自主的なサービス設計上の工夫

信頼性の高い情報にかかる 表示上の工夫

信頼性の高い情報が偽・誤情報に埋もれな
いよう、事業者による自主的な表示上の
工夫

総務省では、国民一人一人の意識啓発に向け、官民の幅広い関係者による取組を推進するため、令和7年1月より、**官民連携プロジェクト「デジタル ポジティブ アクション」を始動。**

1. プロジェクトの推進体制

- プラットフォーム事業者、通信事業者、IT関連企業、関連団体と、総務省が連携して推進。
意識啓発のための取組を継続的に実施し、社会的機運の醸成を図る。

<ロゴ・スローガン>

つくろう! 守ろう! 安心できる情報社会



<参加企業・団体>

Google LINEヤフー

※参加する事業者・団体の順次拡大を目指す。
Meta TikTok X



安心ネットづくり促進協議会
Japan Internet Safety Promotion Association (JISPA)

SMAJ
Social Media Association of Japan

一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟
Japan Cable and Telecommunications Association

一般社団法人日本トラスト & セーフティ協会
Japan Trust & Safety Association

一般社団法人セーファーネット協会
Safer Internet Association

一般社団法人マルチメディア振興センター
Foundation for MultiMedia Communication



「DIGITAL POSITIVE ACTION」
のWebサイト
<https://www.soumu.go.jp/dpa/>

2. 取組の方向性

世代に応じた多様な普及啓発

- 多様な関係者の取組を集約した
総合的なWEBサイトの開設
- 多様な関係者によるセミナー開催と、
普及啓発教材の活用に向けた周知
- 幅広い広報活動

SNS・デジタルサービスにおける サービス設計上の工夫

画面上での注意・警告等、事業者による
自主的なサービス設計上の工夫

信頼性の高い情報にかかる 表示上の工夫

信頼性の高い情報が偽・誤情報に埋もれな
いよう、事業者による自主的な表示上の
工夫

DPAサイトにおけるサービス設計上の工夫等について

- サービス設計上の工夫・情報表示上の工夫に関する取組についてもDPAサイトに掲載されているところ。

安心安全の取り組み

SMAJ
Social Media Association of Japan

SNS等のプラットフォームを安心・安全に利用いただくため、SMAJ会員企業が提供するサービスにおける自主的な取り組みを集約し、掲載しています。

SNS サービス設計上・情報表示の工夫

一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構

第一回T&S Social セッション「Trust & Safety実務の知見共有」

Japan Trust & Safety Association
一般社団法人トラスト&セーフティ協会

「オンラインの安心・安全」に携わるトラスト&セーフティ実務担当者同士がリアルに語り合う知見共有の場をスタートしました。

全世代向け サービス設計上・情報表示の工夫
サービス設計上・情報表示の工夫
Trust & Safety

一般社団法人トラスト&セーフティ協会

第二回T&S Social セッション「AIとTrust & Safety」

Japan Trust & Safety Association
一般社団法人トラスト&セーフティ協会

OpenAI様から安心・安全なサービス設計ポリシーなどをご紹介いただき、「AIサービスの信頼性と安全性」について議論しました。

全世代向け サービス設計上・情報表示の工夫
偽情報・誤情報 AIリテラシー

一般社団法人トラスト&セーフティ協会

Xコミュニティノートガイド



ユーザーがより正確な情報を入手できるようにすることを目指し、誤解を招く可能性があるポストに、Xユーザーが協力して役に立つノートを追加できる、コミュニティノートのガイドです。

全世代向け SNS
サービス設計上・情報表示の工夫
偽情報・誤情報

X

LINEヤフー 情報空間の健全性確保のための取り組み



LINEヤフーの情報空間の健全性確保のための取り組みについて説明を防ぐ!「偽・誤情報の拡散を防止する」「詐欺行為などの犯罪を抑止する」「情報リテラシー向上をサポートする」に分けて紹介しています。

偽情報・誤情報
なりすまし広告/詐欺広告
サービス設計上・情報表示の工夫

LINEヤフー株式会社

詐欺対策ポータル

Meta

詐欺対策やサイバーセキュリティに関する取り組み、アカウントアクセス、知的財産(IP)、ブランド権利保護、なりすまし等を報告するための情報を公開しています。

SNS
なりすまし広告/詐欺広告
サービス設計上・情報表示の工夫

Meta

フィードも広告も、自分好みにカスタマイズ 仕組みを知ろう!パーソナライズ広告



パーソナライズ広告の仕組みやFacebookやInstagramのフィードで表示されるコンテンツにAIが与える影響、体験を管理するための広告の透明性ツール・機能などについて解説しています。

SNS サービス設計上・情報表示の工夫

Meta

みんなはどうしてる?我が家のインスタ ANZENルール



保護者向けに、Instagramのティーンアカウントについて解説とともに、クリエイターと連携し、家庭でのSNS利用に関する話し合いのコツをまとめています。

保護者向け 青少年向け SNS
サービス設計上・情報表示の工夫

Meta

間バイト関連キーワードでの検索結果への注意喚起の表示

Meta

Facebook、Instagram、Threadsにおいて、ユーザーが間バイト関連の検索を行った際に、注意喚起画面が出る仕様にしています。

青少年向け 全世代向け SNS
サービス設計上・情報表示の工夫

Meta

保護者向けガイド

TikTok

保護者の方向けにおよびが安心してTikTokをご利用いただくためのガイドです。

保護者向け サービス設計上・情報表示の工夫

TikTok Japan

(参考)企業・団体による取組の促進

- SNS事業者をはじめとするプラットフォーム事業者は、利用者に対する注意喚起などのサービス設計上の工夫を行い、偽・誤情報の拡散防止や誹謗中傷の抑制を目指している。
- DPAにおいては、事業者のこのような自発的な取組を促すこととしている。

LINEヤフーでは、Yahoo!ニュースコメント欄において、「不快と感じる可能性のある表現」に対して、コメントを投稿完了前にAIが表現の見直しの提案をする機能（コメント添削モデル）を導入



出典：newsHACK,
https://news.yahoo.co.jp/newshack/information/comment_20240909.html

Tiktokでは、検索結果において「情報が正確でない可能性がある」旨を伝えるガイドを表示し、ユーザーにコンテンツの正確性を慎重に確認することを促している。

偽・誤情報の防止 信頼できる情報源へのアクセスと、慎重なアクションを呼びかけるガイド

紛争に関連する用語を検索すると、検索結果にガイドが表示される。

- 情報が必ずしも正確でない可能性があることを伝える
- 慎重なアクションを呼びかける
- 公式の情報源を確認することを促す



出典：「デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（第14回）」資料14-3-3

https://www.soumu.go.jp/main_content/000938011.pdf

ご清聴いただき、ありがとうございました。

つくろう！守ろう！安心できる情報社会



みんなの生活を楽しく便利にしてくれるネットの中に、
いつの間にかまぎれ込む、偽情報や誤情報、フェイク動画、
詐欺広告、SNS上の誹謗中傷、奪われる個人情報...。
正確な情報が手に入らないことも。
複雑に入り混じる情報に、惑わされてしまうことも。

さあ、今こそみんなで、
“つくろう！守ろう！安心できる情報社会”

ここにいる、あなたとともに。
情報社会を支える、企業・団体とともに。
DIGITAL POSITIVE ACTION、スタートです。

日常と隣り合わせになったデジタル空間を、
誰もが安心できる場所にするために。
人をつなぎ、社会を変えるデジタル技術で、
この世界の可能性がもっとゆたかに広がるために。

ポジティブな未来へ、アクションを。
いっしょに始めませんか？