

## 2026 年度 ICT リテラシーに係る実態調査の結果公表

### リテラシーテストの全問不正解者の割合、偽・誤情報の拡散経験有無で 2 倍差 拡散抑制の鍵は認知バイアスを「知っている」ではなく「持っている実感がある」こと

総務省は、利用者の ICT リテラシーに関する認識や偽・誤情報の拡散傾向の実態把握を目的に「ICT リテラシー実態調査」を実施しましたので、その概要を公表します。

調査の結果、偽・誤情報を拡散した人の中で、ICT リテラシーに関するテスト（※1）に全問不正解であった人の割合は 48.9%に上り、拡散していない人の全問不正解の割合（24.7%）の約 2 倍であり、ICT リテラシーと偽・誤情報の拡散行為の間に一定の相関が見られました。

また、SNS 上で見かけた情報・ニュースに対して拡散前に「立ち止まって考える」意向を尋ねたところ、79.2%が「立ち止まって考えると思う」と回答しました。さらに、認知バイアス（※2）を知識として知るだけでは十分ではなく、持っている実感があることが、偽・誤情報の拡散抑制につながる可能性が示唆されました。

※1 ICT リテラシーテスト：「インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報にだまされないために～第 2 版」を参照し、制作。（[https://www.soumu.go.jp/use\\_the\\_internet\\_wisely/special/nisegojouhou/](https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/nisegojouhou/)）

※2 認知バイアス：私たちが情報を見て判断するときに、無意識に起こる「考え方のくせ」のこと。例えば、自分の考え・好み・不安に合う情報だけを信じてしまう等

#### 【調査の背景】

本調査は、総務省とプラットフォーム事業者・通信事業者等が官民連携で推進する、インターネットや SNS における ICT リテラシー向上のための意識啓発プロジェクト「DIGITAL POSITIVE ACTION」の一環として、インターネットや SNS 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し、ICT リテラシー向上の取組の推進に活用するために実施しました。

※ICT リテラシー：情報通信サービス等を適切に活用するための能力

#### 【調査結果のポイント】

- 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」と回答した割合は 48.4%。他方、偽・誤情報に接触した人のうち、何らかの手段を用いて拡散した人の割合は 20.3%。
- ICT リテラシーに関するテストにおいて、5 問中、全問正解した人の割合は 5.6%、全問不正解は 39.5%だった。偽・誤情報の拡散経験別の正答率では、拡散した人の中で全問不正解であった人の割合は 48.9%であり、拡散していない人の全問不正解した人の割合（24.7%）の約 2 倍であった。

3. ディープフェイク<sup>※3</sup>を「自分は見破ることができる」と回答した人は、ICT リテラシーテストの全問不正解の割合が他の回答をした人と比べて群を抜いて高かった（61.5%）。
4. 自分の ICT リテラシーについて、平均的または平均より高いと思うと回答した人は、83.0%であった。
5. SNS 等での投稿・拡散前に一度立ち止まって考えることは偽・誤情報等の拡散抑制に有効とされているが、SNS 上で見かけた情報・ニュースに対して立ち止まって考える意向を尋ねたところ、79.2%が「立ち止まって考えると思う」と回答。
6. 「認知バイアス」を知っている人は 40.3%で、持っている実感がある人は 46.8%であった。「認知バイアスを知っている」人の割合は、拡散経験がある人の方が高い（拡散経験のある人 66.5%、拡散経験のない人 52.3%）が、「認知バイアスを持っている実感がある」人の割合は、拡散経験がない人の方が高かった（拡散経験のある人 54.3%、拡散経験のない人 59.3%）。このことから認知バイアスは知識として知るだけでは十分ではなく、自身にも起こり得るものとして理解・自覚することが、慎重な情報判断や拡散抑制につながる可能性が示唆された。
7. インターネットや SNS 利用時に「偽・誤情報等に触れている可能性がある」と回答した人は 80.6%で、「偽・誤情報等を信じてしまう・騙されてしまう可能性がある」と回答した人は 56.4%であった。
8. 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」人は 65.8%であった。取組を実施しない理由としては、「取組み方が分からない」（50.4%）が最も多かった。

※3 ディープフェイク：「ディープラーニング（深層学習）」と「フェイク（偽物）」を組み合わせた造語で、本物または真実であるかのように誤って表示し、人々が発言または行動していない言動を行っているかのような描写をすることを特徴とする、AI 技術を用いて合成された音声、画像あるいは動画コンテンツのこと

#### 【調査概要】

|        |                                  |
|--------|----------------------------------|
| 調査期間   | 令和 8 年 5 月 8 日～令和 8 年 5 月 13 日   |
| 対象地域   | 全国 47 都道府県                       |
| 調査対象属性 | 15 歳以上の男女                        |
| 調査対象数  | 5,640 名                          |
| 調査事項   | 利用者の ICT リテラシーに関する認識、偽・誤情報の拡散傾向等 |
| 調査方法   | インターネット調査                        |

#### 【「DIGITAL POSITIVE ACTION」について/調査結果を踏まえた今後の取組】

「DIGITAL POSITIVE ACTION」は、インターネットや SNS における幅広い世代の ICT リテラシー向上を目指し、官民連携での意識啓発プロジェクトとして発足しました。趣旨に賛同するプラットフォーム事業者、通信事業者、IT 関連企業、関連団体等が参画しています。

プロジェクトでは、「世代に応じた多様な普及啓発」「SNS・デジタルサービスにおける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」の方向性の下、普及啓発教材の作成やセミナー・シンポジウムの開催、広報活動等、更なる ICT リテラシー向上に向けた取組を推進しています。取組内容は、Web サイトを通じて随時公表しています。今回の調査結果も踏まえて、ICT リテラシー向上に資する施策や認知バイアスに着目した周知啓発等の取組を引き続き実施してまいります。

生活を楽しく便利にしてくれるインターネットですが、偽情報や誤情報、フェイク動画や詐欺広告、誹謗中傷などによって、正確な情報が手に入らなかったり、惑わされてしまったりすることもありま

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、情報社会を支える企業・団体とともに、安心できる情報社会づくりを進めてまいります。

つくろう！守ろう！安心できる情報社会



■ 「DIGITAL POSITIVE ACTION」 公式サイトURL : <https://www.soumu.go.jp/dpa/>

