

令和 8 年 2 月 16 日
DIGITAL POSITIVE ACTION 事務局

総務省とプラットフォーム事業者などとの官民連携プロジェクトによる初開催 ICT リテラシー向上に資する教材を表彰

「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」大賞・部門賞が決定

大賞は「CyberSafe AI: Dig Deeper (Minecraft で生成 AI を責任を持って使用するためのスキルを身につけよう)」(日本マイクロソフト株式会社)

School・Home・Digital Use・Safety の各部門賞も発表



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 (DPA)」は、2026 年 2 月 16 日、ICT リテラシー向上に資する優れた教材等を表彰する「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」を開催しました。

今回のアワードでは、エントリー総数 71 件の中から「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026 大賞」と、「School 賞」「Home 賞」「Digital Use 賞」「Safety 賞」の部門賞各 1 件が表彰され、「CyberSafe AI: Dig Deeper (Minecraft で生成 AI を責任を持って使用するためのスキルを身につけよう)」(日本マイクロソフト株式会社)が大賞を受賞しました。※情報通信サービス等を適切に活用するための能力

表彰式では、山本龍彦氏(慶應義塾大学法科大学院教授/DPA 会長)、俳優の影山優佳さんらが登壇し、各受賞者に表彰状、トロフィーの授与を行い、大賞を受賞した日本マイクロソフト株式会社 野間豊氏は「テクノロジー、ゲーム、そして教育と、世界的な議論を数多くリードしているこの日本で『DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026 大賞』を頂戴できましたこと、心より光栄に感じております。私たちの使命は、若い世代の方々がデジタルの世界において、安全に学び、成長し、楽しむことができるように、そのスキルと好奇心を育てていくことをサポートさせていただくことだと思っております。この度は、本コンテンツの重要性をご評価いただき、心よりお礼申し上げます。」と受賞の喜びを述べました。さらに、影山さん、教育系クリエイターのあきとんとんさん、教育系スタートアップ企業の株式会社 Classroom Adventure CEO 今井善太郎氏をゲストに迎え、ICT リテラシー向上をテーマに、それぞれの異なる視点から意見を交わすトークセッションも実施しました。

山本 DPA 会長は「ICT リテラシー教材といってもこれだけバリエーションがあって、それぞれまさに作り手目線で創意工夫されているということにとっても感銘を受けました。今回の DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026 で、各社、各団体の努力が可視化されて、それぞれの教材の個性や効果が多く

の方に伝わったということは大変喜ばしいことだと思っています。」とコメントされました。また、ゲストの影山さんは「大賞を受賞された教材は、遊びの中で AI の可能性と ICT リテラシーを主体的に学ぶことができるということで、大人の私たちも学び甲斐のある内容になっていると感じました」とコメントを寄せ、あきとんとんさんも「教育の視点から School 賞についてお話すると、自分がアルゴリズムを考える側に立てるという設計になっているのがすごく面白く感動しました」とコメントを述べました。(詳細は 4 頁目をご覧ください)

偽・誤情報をはじめとするインターネット空間の諸課題に対応するためには、幅広い世代の ICT リテラシー向上が重要です。DPA では、幅広い世代に応じた多様な学びの機会の提供と教材等の利活用を一層促進するため、本アワードを開催しました。今後、受賞教材等の認知向上および利活用を後押しし、より安心できる情報社会の実現を目指します。

■「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」受賞教材

【大賞】

● 大賞

対象教材：ノミネート 16 件の中から大賞を選定

受賞教材：[CyberSafe AI: Dig Deeper \(Minecraft で生成 AI を責任を持って使用するためのスキルを身につけよう\)](#) (日本マイクロソフト株式会社)



プレイヤーがゲームベースの楽しい課題やシナリオを通じて AI 利用を疑似体験し、リスクと可能性、および、安全かつ責任ある利用のために取るべき行動を学べる教材。学校の資金調達イベントを舞台に、AI の出力を鵜呑みにせず、信頼できる情報源と照合する重要性など、現実の AI 課題に即した学びを提供。「Minecraft Education (教育版 Minecraft)」および「Bedrock 版 Minecraft」のマーケットプレイスにて無料で利用可能。

講評 (慶應義塾大学法科大学院 教授/DPA 会長 山本 龍彦 氏)

他の教材も素晴らしいものでしたが、Minecraft を用いた CyberSafe AI: Dig Deeper は、ゲーム性が非常に高く、生徒が楽しみながら主体的に学べるという点が深く印象に残りました。DIGITAL POSITIVE ACTION は、その名のとおり、人々がデジタル技術を過度に恐れるのではなく、究極的にはうまく、positive に使いこなせるようになることを重視しています。本教材によって、生徒が楽しみながら必要なスキルを身につけられる点は、DPA のこうした目標にも合致し、これからのリテラシー教材の一つのモデルになるものとも考えられます。近年急速に普及している生成 AI の使い方にも触れており、最新の知見を取り込んでいる点も評価のポイントになりました。

【部門賞】

● School 賞

対象教材：教育現場で活用したい、学生および教職員向けに役立つ教材

受賞教材：[SNS のアルゴリズムを体験しようーアルゴリズムに「自分になってみる」ー](#) (スマートニュース株式会社 スマートニュース メディア研究所)



児童生徒がアルゴリズムのように情報を取捨選択する体験を通じ、SNS 等で利用されるアルゴリズムについて理解を深め、自分の見たい情報ばかり見てしまいがちになるフィルターバブルのリスクや、物事を多角的にみる必要性についての気づきを促すことを目的とした授業の実践例。対象は小学 5 年生～大学生まで。授業で利用できる投稿選択サイトも提供。スマートニュース メディア研究所 HP より無料でダウンロードが可能。

講評 (兵庫県立大学 環境人間学部 教授 竹内 和雄 氏)

受賞教材以外も、学生に寄り添った内容で大変素晴らしく、どの教材を受賞作品とするのか悩みました。そのなかでも受賞作品である『SNS のアルゴリズムを体験しようーアルゴリズムに「自分になってみる」ー』は、日ごろから利用している SNS 等のソーシャルメディアや検索エンジンの仕組みを実体験することで、多角的な視野を持つことの助けになる良い教材として評価されました。

本教材はインターネットの仕組みについて、「アルゴリズムのように」情報を取捨選択する体験を通して、「フィルターバブル」といった問題点を能動的に学ぶことで、「クリティカルシンキング」を鍛えることが期待されます。私たちの国がめざしている、「主体的で対話的な深い学び」の方向性に位置づいた良い教材だと感じています。

● Home 賞

対象教材：子どもと保護者向けに、家庭での ICT の使い方に役立つ教材

受賞教材：[ニュース健診 2024 \(Yahoo!ニュース・朝日新聞共同企画\)](#) (LINE ヤフー株式会社)



ニュースや情報を正しく理解し、デマや誤情報に対する適切な予防法をクイズ形式で学ぶことができる WEB コンテンツ。「読みとく力」「見分ける力」「発信する力」の3つのコースに分けたクイズを出題し、正解数に応じて3段階の診断結果を表示。診断結果に基づき、情報判断力のレベルや課題などを記事や動画で確認できる。

講評 (慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所 准教授 水谷 瑛嗣郎 氏)

多くの人々にとって、情報に向き合う能力を自分自身で把握する機会はない。その一方で、ダニング＝クルーガー効果として指摘されるように、人間はしばしば自身の能力を過信しがちだ。ニュース健診は、情報に向き合うための3つの能力について、クイズ形式で手軽に確認でき、自分の能力を客観視し、見直すことができる。こうしたツールは、子どもたちはもちろん、大人にとっても有益なものになる。今後は、全問正解したユーザーが、そこで油断（過信）してしまうことなく、さらに自身の能力を高めて挑戦してもらえるように、「ハードモード」のようなより難しい難易度設定を設けてみてはどうだろうか。

● Digital Use 賞

対象教材：スマートフォンや PC 等のデジタル機器・サービスの活用に資する教材

受賞教材：[親子のスマホデビュー安心ガイド “はじめて”の不安は、ここで解消。](#) (ソフトバンク株式会社)



子どもたちが安心・安全にスマートフォンに触れられる社会の実現に向けて、通信教育講座「進研ゼミ」の全面監修で制作した、親子で楽しくスマホデビューについて学べる WEB コンテンツ。保護者向けの「スマホデビュー基礎知識」や、スマートフォンのルールを学べるアニメ、親子で確認できる「スマホデビュー12のお約束リスト」などを公開。

講評 (情報通信消費者ネットワーク 代表 長田 三紀 氏)

この教材の魅力は、“はじめて”の時を迎え、どうすればいいの？何をすればいいの？と、戸惑っている保護者の心に深く寄り添っているところだと思いました。〇〇すべきと、ただ一方的に指示するのではなく、大切にしなければならないことを明示して、その上で、こういう取り組みがある、こういう選択肢があると多数の方々の考え方を紹介してくださっているのが魅力的です。これからも時々に必要な情報を、優しい視点で、的確な手法で伝えていって欲しいと願っています。

● Safety 賞

対象教材：情報空間等におけるリスクから利用者を守ることに資する教材

受賞教材：[ほんとかな？が、あなたを守る。](#) (Google(YouTube))



「ほんとかな？が、あなたを守る。」をテーマに、人気 YouTube チャンネルの協力のもと、YouTube が情報リテラシー向上を目的に展開したキャンペーン。各チャンネルがショート動画を制作し、それぞれの YouTube で配信を行った。

講評 (東京大学大学院工学系研究科 教授 鳥海 不二夫 氏)

受賞作品「ほんとかな？が、あなたを守る。」は動画サイトの最大手である YouTube が動画をよ

く見るユーザーに、そのユーザーに近い人たちから動画によってネット上の様々な問題について注意喚起をしています。ネットに関する教材は必要な情報を発信すればよいわけではなく、適切な人に適切に届くことが重要です。その観点から、本教材は「伝えたい層に届くチャンネル」を活用しており、自然な形で情報が必要なユーザーに伝わる可能性が高く、効果も大きいと期待できる点を高く評価しました。

■「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」総評

(慶應義塾大学大学院法務研究科 教授/DPA 会長 山本 龍彦 氏)

いずれの教材も意欲的で、個性的でした。ゲーム性の高いもの、自分事化できる体験型のもの、「健診」として自らチェックできるもの、ご家庭の実態を踏まえた実用性の高いもの、お気に入りのクリエイターが語りかけてくれるもの、などなど。ひとくちに ICT リテラシー教材といっても、これだけバリエーションがあり、それぞれ受け手目線で創意工夫されていることに感銘を受けました。今回のアワードで、そうした各社・各団体の努力が可視化され、それぞれの教材の個性や“効き目”が多くの方に伝わったことは大変喜ばしいことです。教育現場やご家庭では、今回のアワードをきっかけに、対象や目的に合った教材をぜひお試しいただきたいと思います。教材は「見せて終わり」ではありません。そこからコミュニケーションが生まれ、デジタル技術を、そのリスクを踏まえつつ positive に使えるようになることがゴールです。本日紹介された素晴らしい教材が実際にさまざまな場所で「体感」されることを期待しています。

■「DIGITAL POSITIVE ACTION AWARDS 2026」概要

【選考プロセス】

- ・ エントリー：DIGITAL POSITIVE ACTION 会員企業・団体から自薦・他薦による各部門へのエントリーを受付
- ・ 一次審査：エントリー総数 71 件から、16 件の教材（各部門 4 件ずつ）をノミネート
- ・ 二次審査：大賞及び各部門賞を選定

【審査員】

● 一次審査

- ・ 東京大学大学院情報学環 准教授 澁谷 遊野 氏
- ・ 兵庫県立大学 環境人間学部 教授 竹内 和雄 氏*
- ・ 東京大学大学院工学系研究科 教授 鳥海 不二夫 氏*
- ・ 情報通信消費者ネットワーク 代表 長田 三紀 氏*
- ・ 慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所 准教授 水谷 瑛嗣郎 氏*
- ・ 一般社団法人全国国立大学附属学校 PTA 連合会 会長 宮本 昌尚 氏
- ・ 信州大学学術研究院教育学系 准教授 森下 孟 氏
- ・ 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 准教授 山口 真一 氏*
- ・ 大阪私学教育情報化研究会 早稲田大阪高等学校教諭 米田 謙三 氏
- ・ 一般社団法人ソーシャルメディア研究会（大学生代表メンバー）
- ・ 高校生 ICT カンファレンス（高校生代表メンバー）*

● 二次審査

- ・ 教育系クリエイター あきとんとん 氏
 - ・ 株式会社 Classroom Adventure CEO 今井善太郎 氏
 - ・ 慶應義塾大学法科大学院 教授/DPA 会長 山本 龍彦 氏
 - ・ 「*」のマークが付いている一次審査員 6 名
- ※DIGITAL POSITIVE ACTION 会員企業・団体による互選も実施

■影山優佳さんがクイズに挑戦！ゲストらによるトークセッション



表彰式では大賞のプレゼンターも務めた影山さん。大賞教材の感想を聞かれると「私自身が学生の時も授業でこういう教材があったらいいのに、と羨ましく思いました。大人になってから何回でも学び直しや学び始めができると思うので、AI コンテンツ等の ICT リテラシーを自分で高めていきたいなと思わせていただけるような大賞でした。」と感心しきりの様子でした。また、大災害を予言した書籍が話題となり、SNS 上で偽・誤情報が多く拡散された昨年の事例に司会が触れると、影山さんは「その大災害の話が出た時に私自身がすごく困ったのが、トイレトペーパーなどの生活用品がスーパーからなく

なってしまった瞬間で、不確かな情報の前で踊らされてしまうのではなく、お互いに情報が正しいのかどうかを確認し合えるような人間関係を作っていくことも必要なかなと感じた出来事でした。」とコメント。また、ディープフェイクを目にする機会が増えている感覚があるかとの質問に対し、「個人的な話なのですが、自分の画像が切り抜かれて『影山優佳推薦の情報商材』といった広告が SNS に流れてきて、『あ、私ちょっと有名かも』と思いました。その反面、これに騙されてしまう怖さもあったので適切に取り締まれるようになればいいなと思うと同時に、受け手側としても『そういうのには引っこかかりませんよ』という毅然とした態度を取れるように、普段から準備をしていくことが必要だなと感じています。」とお話されました。続いて、家庭でのスマートフォンの利用ルールに関する調査結果に関するクイズに挑戦した影山さんは、迷いながらも見事に正解。ご自身のスマートフォンや SNS 利用のルールを聞かれると「スマートフォンに変えたのは確か中学 1 年生の時だったのですが、フィルタリング設定についてサイト閲覧や課金額など色々なものが細かく設定できるようになっていて母親と話し合って契約書を書いたというのがすごく印象的です。」と回答。また、あきとんとんさんは、教育の視点から子どもたちがスマートフォンや SNS を使う際のルールや考え方で大切だと感じていることを聞かれ、「完全に禁止ではなくて、うまく使うのが大切かなと思っています。その使い方の部分を先生や企業など教育に携わる人が考えていかないとダメなのだろうなというのはすごく思います。」とコメント。

最後に影山さんは「今日のお話を通じて改めて情報とともに生きていくことの大切さを教えていただきました。飲み込まれたり鵜呑みにしたり依存したりするような関係ではなくて、まさに情報に明るく前向きに向き合っていけるように DIGITAL POSITIVE ACTION の一環として発信していくことができるよう努力していきたいなと思っています。」と感想を述べ、ICT リテラシー向上の重要性を改めて感じられた様子でした。

【「DIGITAL POSITIVE ACTION」とは】

「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、さらなる 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。

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/>



■ 参考 : 「[ICTリテラシー実態調査](#)」 (2025年5月13日総務省公表)

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%でした。さらに、偽・誤情報に接触した人のうち 25.5%の人※が何らかの形で拡散したと回答しています。一方で、ICT リテラシーについて「重要だと思う」「どちらかといえば重要だと思う」と回答した人は 87.8%と高いものの、75.3%が 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」と回答しました。その理由として、50.9%が「取組み方が分からない」ことを挙げています。 ※ 偽・誤情報の接触数に応じた加重平均で算出