

開催地： 東京サミット グループ： 3班

2025.11.03

中高年とICT

導入

全国の発表→若年層や高齢者へのアイデアは多い

中高年に対するアイデアは少ない



中高年の皆様にアンケートを実施

アンケート内容

- ① 誹謗中傷をしたことがありますか？
- ② ゲームをする時間はありますか？
- ③ ICTとは何ですか？
- ④ ネットで詐欺にあったことはありますか？
- ⑤ SNSで発信活動をしていますか？

アンケート結果

- ① 誹謗中傷の定義がわからない
- ② ほとんどない
- ③ コミュニケーションツール
- ④ ある
- ⑤ ほとんどしていない

アンケート結果

ここにいる人ですら

ICTやネットへの理解が完璧ではない

ICTの定義

コミュニケーションについて触れている方が多い

ex) 教育関係で多い印象、ITにCが加わってコミュニケーションが重視されている

コミュニケーションとは？

互いの考えや価値観、感情を伝えあう



双方向のやりとり

誹謗中傷もある種のコミュニケーション



私たちの意志で決まるもの

受信者コミュニケーション

受け手側のコミュニケーション



発信せずとも推測や話の理解をすることで
コミュニケーションとなる

ex) 見る専、ショート動画など

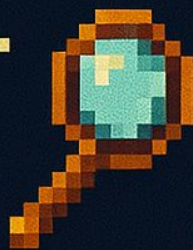
受信者コミュニケーション

考えながら受信すること

そこから考えること



思考力の向上が見込まれるかも！！



情報



加工



情報教育ゲーム

ICTやIT、DXなどの専門用語やネットを使う上で必要なリテラシーを学ぶことができる

ゲームにすることで誰でも簡単に学べる

→小中高、会社を導入

情報教育ゲーム

ゲームをする時間がない社会人や、触れる機会がない人にも簡単に取り入れて欲しい！

知識の格差などが起きている現在、DXやデジタルデバイスなどの、デジタルネイティブ世代を生き抜く上で必要な言葉や情報について学ぶことができる

どこに提言したいか

- ・誹謗中傷の線引き→警察庁
- ・ゲームなどのコンテンツの作成
→ゲーム業界とコラボして文化庁(文部科学省)
- ・コンテンツの導入→総務省

各省庁や企業に限るのではなく、
横断的に実行すべき！