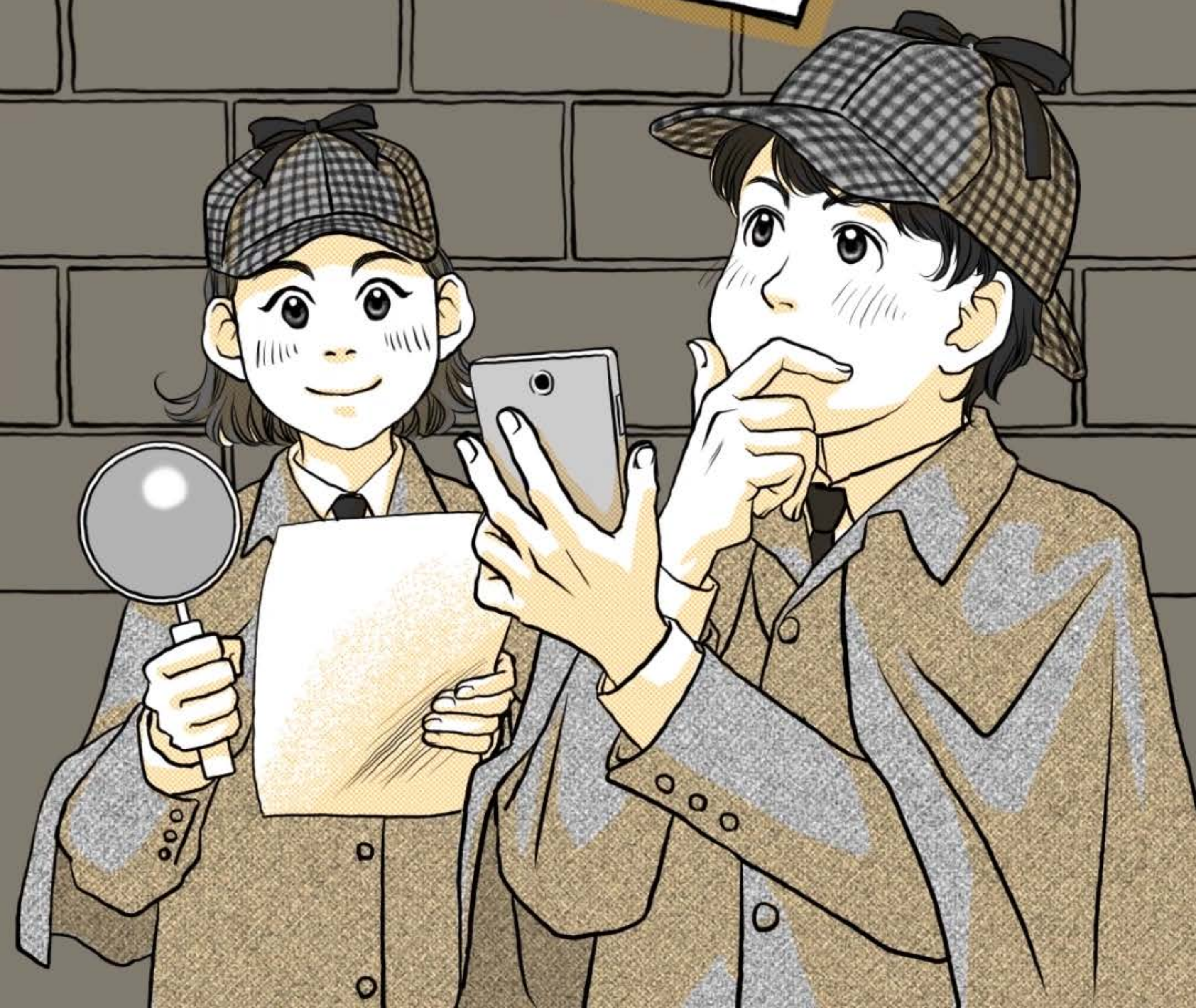


「謠言終結者」 來自 Ray 的訊息



「媒體素養課實在太無聊了」-
即使在不同國家接受教育，這群日本學生卻有相同的感覺。



所以他們在就讀大學期間決定製作一個名為「Ray的部落格」(Ray's Blog)的遊戲，期望媒體素養能達到寓教於樂之效。



Ray的部落格是一款解謎遊戲。

遊戲開始時，你會收到一位名叫Ray 的人寄來的信。

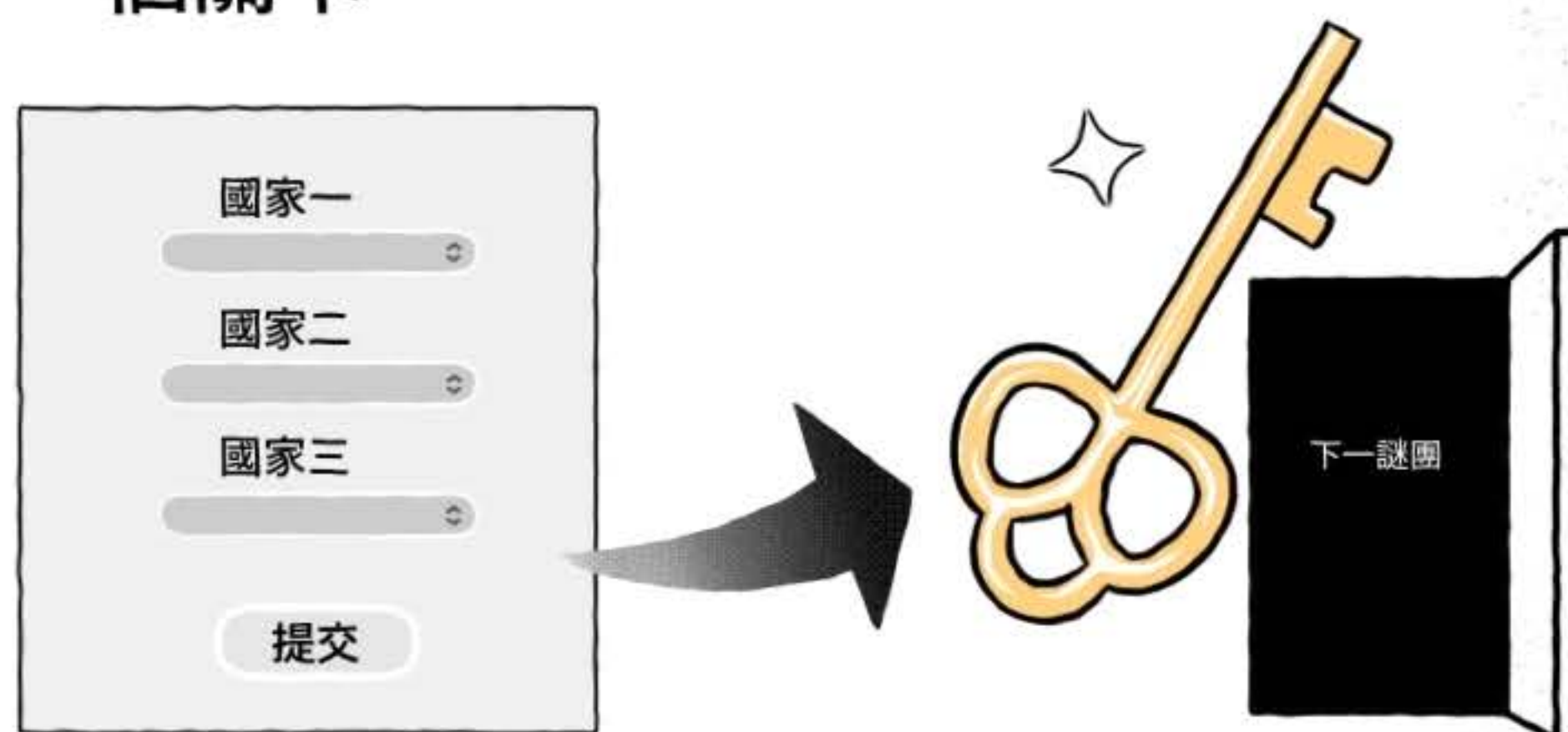


文章標題吸睛聳聽，內容包含了許多矛盾的資訊和可疑的來源，使得玩家不得不尋找其他來源求證。



突然間，Ray與玩家聯絡，邀請玩家進入一個可以回答問題，並輸入玩家找到的正確資訊的網站。

如果回答正確，玩家將獲得一個關鍵詞，引導玩家進入遊戲的下一個關卡。



當玩家收集到所有關鍵詞後…



將會接到一通遊戲
角色打來的電話。

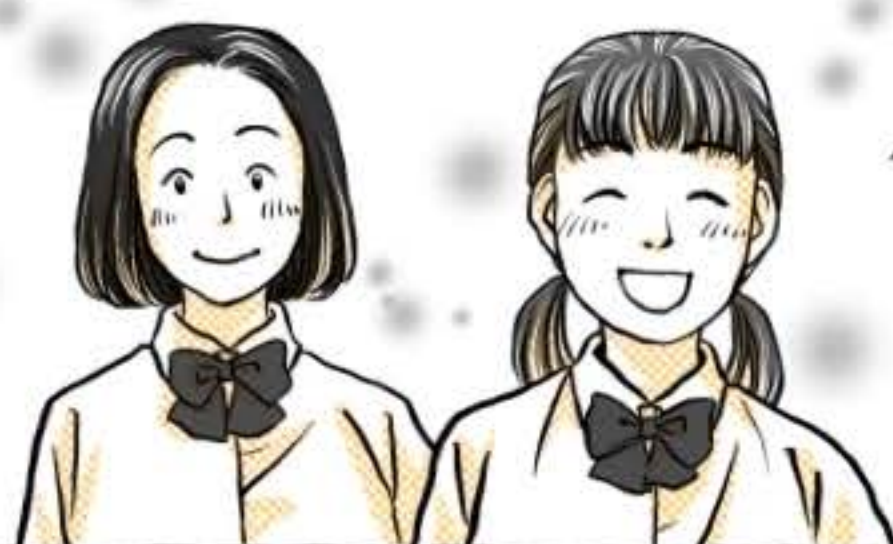
遊戲結束後，指導老師會解釋這種好奇心方
法如何幫助我們在現實世界中查核事實。



我很驚訝所有學生都在
課程中全神貫注完成了
任務。



高中老師



一開始覺得遊戲只
是單純好玩，但後來我
意識到實際上
好像學到了什麼。

該遊戲旨在增強學生解決問題的信心，
並幫助他們記住課程內容。

這款遊戲是根據新聞和事實查核領域的第三方專家的建議和反饋開發的。

這款遊戲創造了一個安全空間，讓學生得以在不需直接面對現實世界中假消息的情況下，培養他們的事實查核技能。



鍛治本正人
新聞系教授

現實世界中的假消息和假新聞

詐欺

虛假

假消息

虛假

仇恨

詐騙

遊戲模擬



古田大輔
日本事實查核中心主編

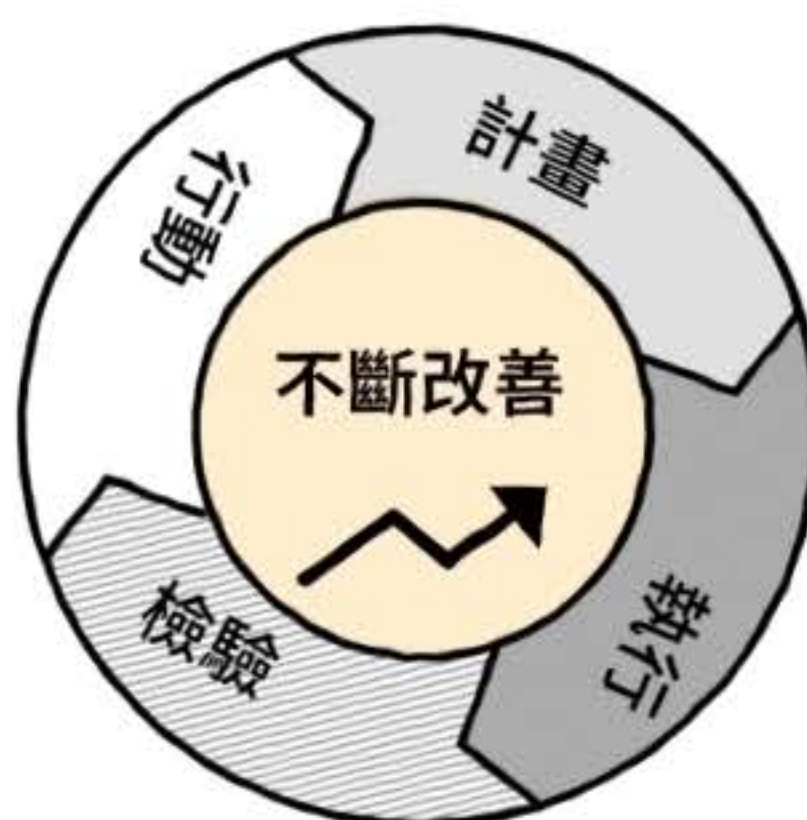
可透過更新內容，並配合不斷演進的事實查核環境以進一步改善遊戲。

遊戲開發



瞬息萬變的
社會環境

更新

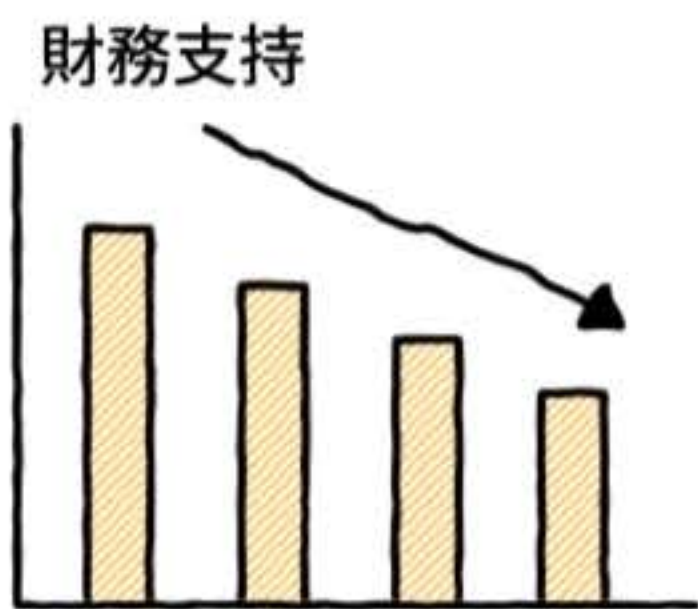


多虧了專家建議，遊戲內容得以不斷改進，並強化了遊戲的可信度與教育效果。

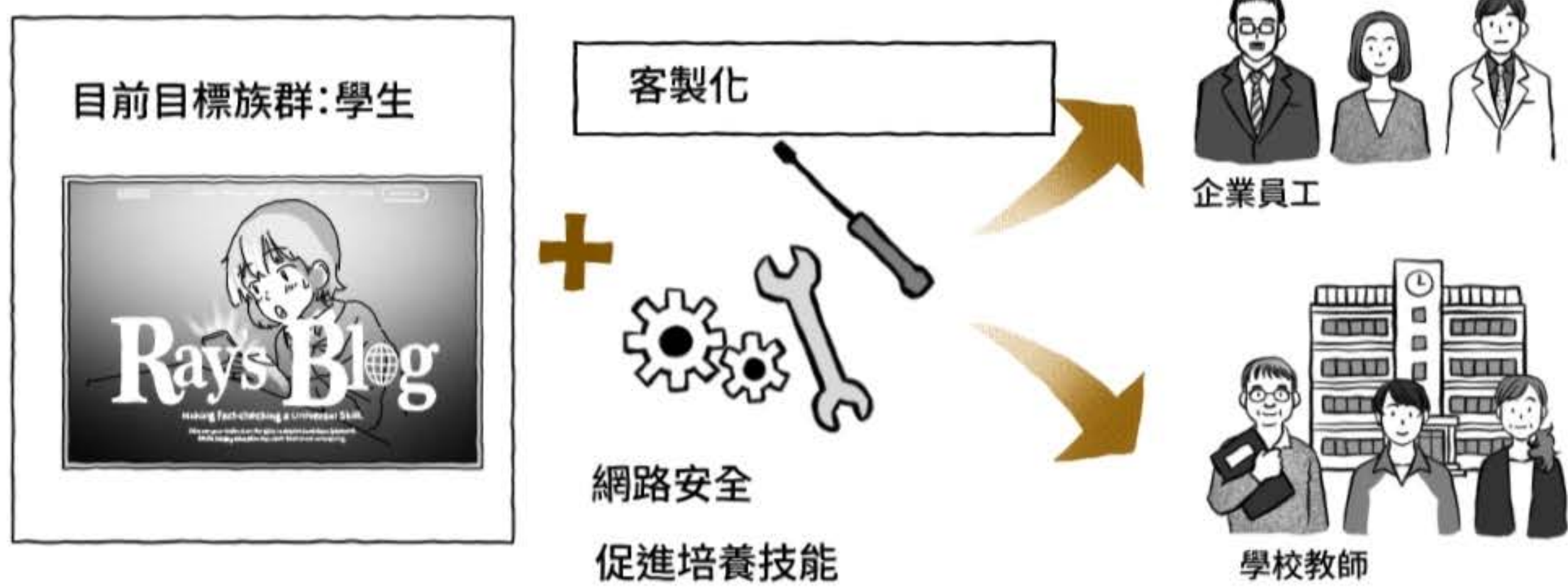
雖然這款遊戲似乎有效，但「Ray的部落格」的開發團隊卻面臨財務方面的考量。



根據他們的經驗，學校的預算緊張，而大公司的資助則會逐年減少。



因此，他們嘗試不同方法將「Ray的部落格」開發為教具。



遊戲開發的最終目標是培養無論年齡、國籍、職業或社會背景，人人都能具備事實查核所需的技能、如批判性思維和驗證能力。



我們相信遊戲的打假體驗
可以幫助社會大眾提高對
錯誤資訊的警覺性。



謠言終結者

