

「噂の跡を追って」——
レイからのメッセージ



「メディア・リテラシー教育って、ほんと退屈」違う国で教育を受けたにもかかわらず、日本人学生たちは同じ感想を持っていました。



大学で、彼らは遊びながら学べるメディア・リテラシー・プログラム『レイのブログ』というゲームを開発することにしました。



『レイのブログ』は謎解きゲームです。

ゲームは、レイという名前の人物からの手紙で始まります。

噂や偽情報で構成されたブログに誘導されます。

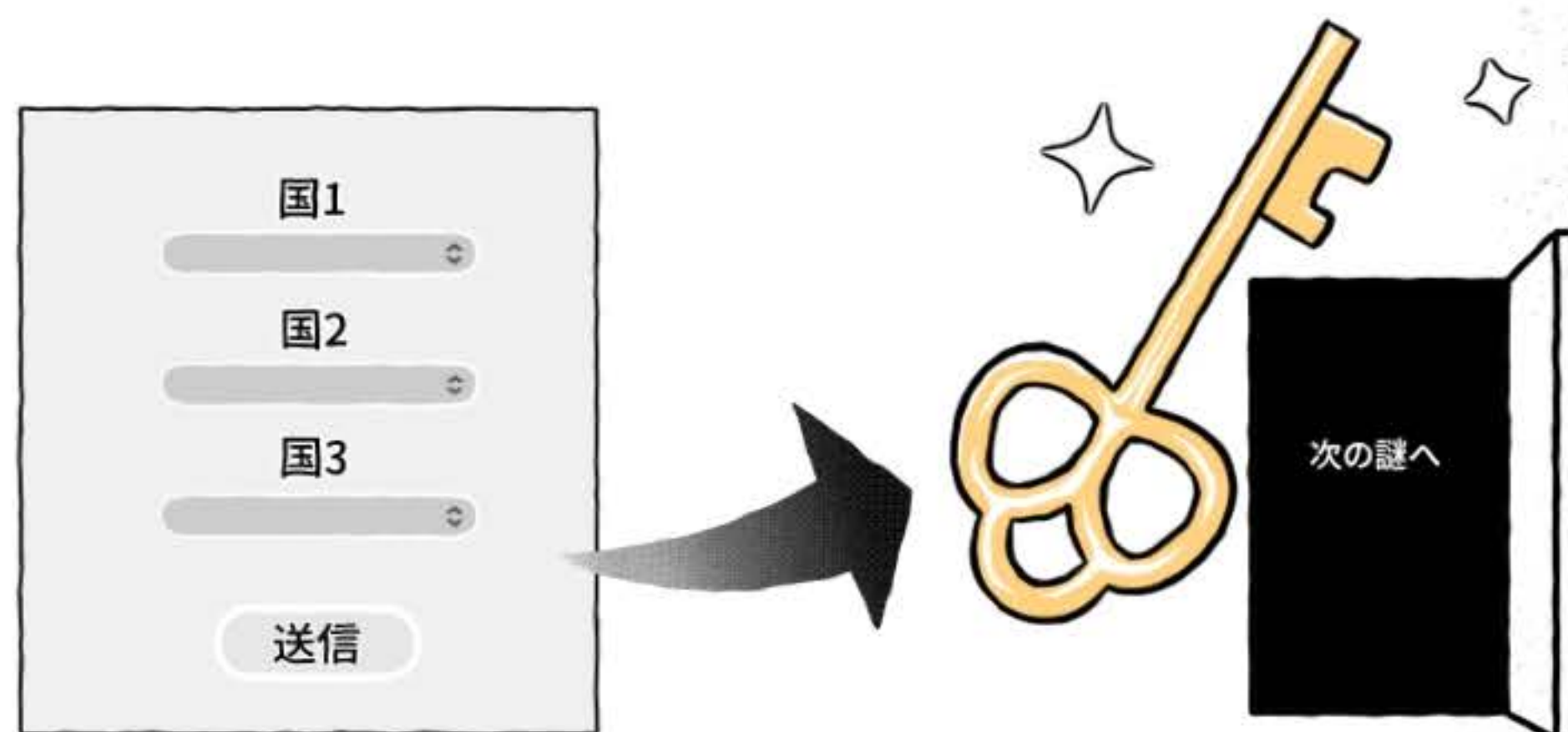


どの記事にもインパクトのある見出しが付けられていて、矛盾する情報や疑わしい情報源が数多く含まれています。まぎらわしい記事がきっかけとなって他の情報源を探しながら進んでいきます。



レイから突然メッセージが届き、別のサイトに招待されます。そこでは、参加者が質問に答え、自分で見つけた正確な情報を入力できるようになっています。

正解すると、次のレベルに進むキーワードがもらえます。



すべてのキーワードを集めると.....



ゲームのキャラクター
から電話がきます

プレイ後は、このような好奇心を刺激する方法が現実世界でのファクトチェックにいかに役立つかについて、講師から説明があります。



プログラムをプレイしている
間、生徒全員が課題に集中し
続けていたので驚きました



高校教師



最初はただゲームで楽し
かった。でも、後になっ
て実際に何を学んでいた
のかに気づきました

ゲームの目的は、参加者の問題解決への自信を高め、
学習内容を覚えやすくすることにあります。

このゲームは、ジャーナリズムとファクトチェック分野の第三者専門家からの助言や意見に基づいて開発されました。

このゲームにより、生徒たちを現実世界の有害な誤情報や偽情報にさらすことなく検証能力を育成できる、安全な空間を作り出せます



鍛治本 正人
ジャーナリズム学の教授

現実世界での誤情報・偽情報



ゲーム内でのシミュレーション



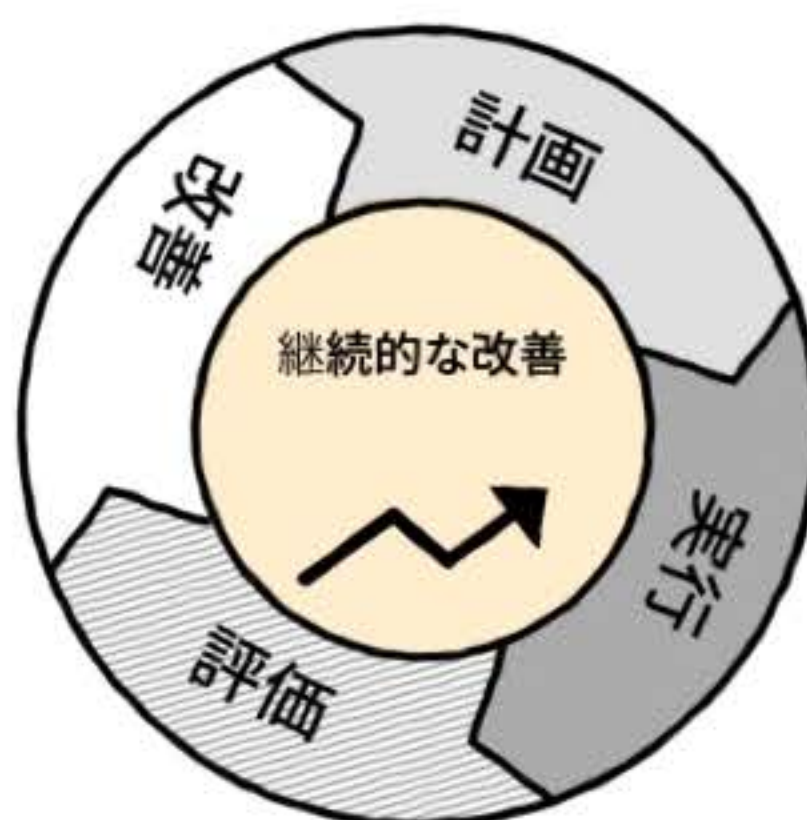
古田 大輔
日本ファクトチェックセンター創刊編集長

このプログラムは、進化するファクトチェックの状況に合わせて内容を更新することで、さらに改善することが可能です

ゲーム開発

変化し続ける社会環境

更新

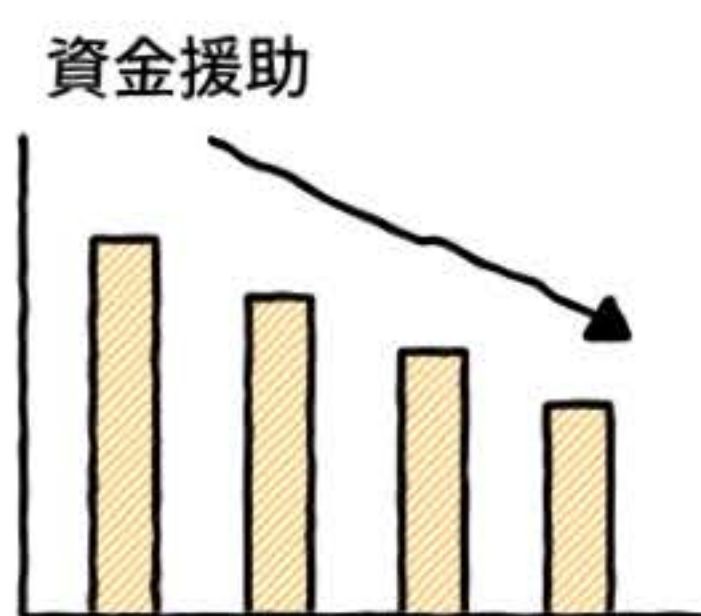
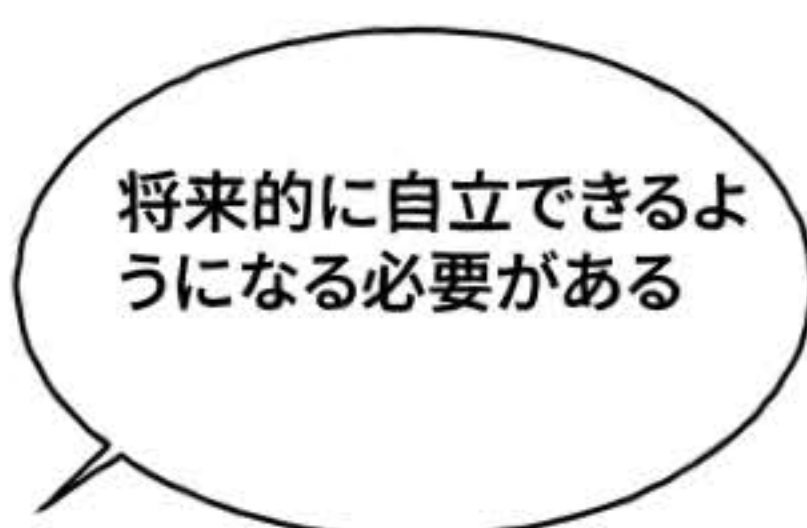


専門家の提案や知見が、プログラムの継続的改善とゲームの信頼性や学習効果の強化に活かされています。

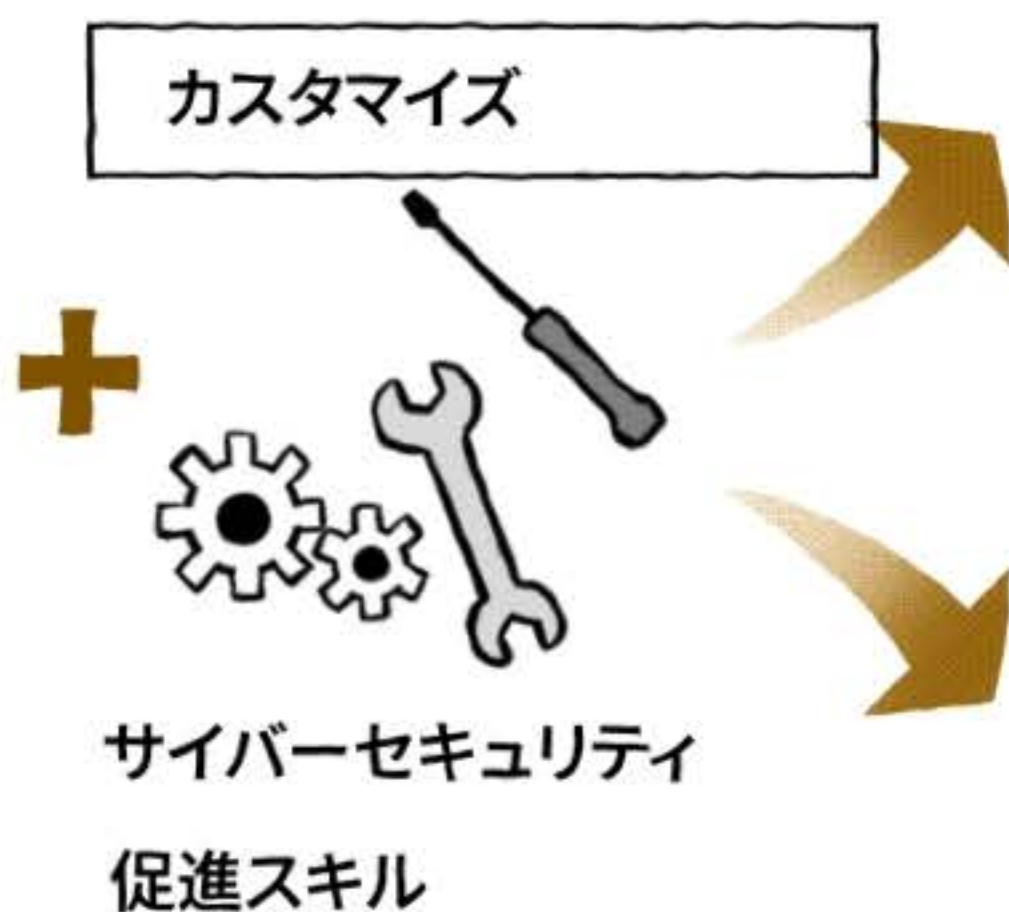
このゲームは効果的に思われますが、『レイのブログ』の開発チームは財政的に実行可能なものにするのに苦労しているといいます。



実際のところ、学校の予算は厳しく、大企業からの資金援助も年々減少する傾向にあるからです。



そこでチームは、教育ツールとして成長させるための新しい方法を試みました。



最終的に、年齢、国籍、職業、社会的背景に関係なく、批判的思考や検証といったファクトチェックに必要なスキルを育成することを目指しています。





**GOETHE
INSTITUT**