第３回インフォメーション・ヘルスアワード『アイデア部門』　応募用紙

○**アイデア名**ニュース多角メガネ ～ニュースの偏りを見抜くカードゲーム～

○**応募者氏名**
または　グループ名　戸田悠豊

○**解決したい情報環境をめぐる課題**

私たちが普段接しているニュースや情報は、中立で公平なものに見えて、実際には「誰が」「どの立場から」発信しているかによって大きく内容や強調点が異なります。さらに近年は SNS や YouTube、TikTok などのアルゴリズムが利用者の好みに合わせて情報を出すため、自分にとって心地よい情報ばかりが目に入りやすくなり、他の視点や意見に触れる機会が減少しています。

このような「フィルターバブル」や「エコーチェンバー現象」によって、利用者は多角的なものの見方を失い、一方的な意見に流されやすくなります。結果として、フェイクニュースや感情的な情報に惑わされやすく、冷静で客観的な判断力を養いにくい状況が生まれています。

特に若い世代にとって、こうした偏った情報環境の中で育つことは、将来的な社会参加や民主主義の基盤に影響を与える深刻な課題だと考えます。

○アイデアの具体的な内容（どんなもので、どんな人が、どう使うと、課題が解決できるのか）

このアイデアは、ニュースを多角的に理解する力を育てることを目的とした「教育用カードゲーム」です。ゲームの中で、プレイヤーは同じニュースを「異なる立場」から見る体験をし、その偏りや強調の仕方を議論を通じて学びます。

＜ゲーム構成＞

- **ニュースカード**
  実際のニュースを簡略化したもの。テーマ、事実関係、発表日などを記載。
- **視点カード**
  政治家、市民、企業、海外メディア、SNS ユーザーなど異なる立場を反映。各立場からのコメント例が書かれている。
- **チェックカード**
  「事実と意見の区別」「感情表現の有無」「偏りのポイント」を判定できるカード。

＜進め方の例＞

1. ニュースカードを 1 枚オープンする。
2. 各プレイヤーに異なる「視点カード」を配布。自分のカードに沿った立場でニュースを読み取る。
3. プレイヤーは順番に「自分の立場から見える偏りや意見」を発表する。
4. 他のプレイヤーと議論を行いながら、どこが事実でどこが意見か、どこに偏りがあるかを「チェックカード」で判定する。
5. 的確に偏りを指摘できた人にはポイント。さらに他のプレイヤーが納得した場合は追加ポイント。
6. 複数ラウンドを行い、最も多くのポイントを獲得した人が「ニュース多角マスター」となる。

＜学習効果＞

- **批判的思考力の育成**：事実と意見を区別する力を身につける。
- **多角的視点の理解**：立場の違いによる見え方の差を体験できる。
- **フィルターバブル体験**：普段自分が接していない情報や意見に触れる。
- **議論・協力スキル**：他者と意見交換をしながら理解を深める。

対象は主に中学生から大学生を想定していますが、社会人研修や市民講座などでも活用でき、幅広い層にとって意義のある教材になると考えています。

○アイデアは未発表のものかどうか。すでに「試作」「試行」している場合は、新たに付け加えたいアイデア（ブラッシュアップするポイント）など

アイデアは未発表で、まだ試作段階にも至っていません。ただし、今後以下のような発展が可能だと考えています。

- **拡張パック**：フェイクニュースを題材にしたカードや、海外ニュースを扱うカードを追加することで、応用的な学習に対応できる。
- **デジタル版の開発**：アプリや Web 版を作成し、カードの自動配布やスコア計算を可能にすることで、学校外でも気軽に利用できる。
- **授業用教材パッケージ化**：教師用マニュアルやディスカッション用ワークシートをセットにし、教育現場ですぐに使える形に整備する。
- **国際比較の学び**：日本のニュースだけでなく、海外のメディア視点を加えることで、国際的な情報リテラシー教育につなげる。

このように、基本のカードゲームとして成立するだけでなく、拡張や応用によって幅広い教育現場で活用できる柔軟性を持っています。

○アイディアを思いついたきっかけ

私は日頃から、ニュースや社会問題を一つの方向だけでなく「さまざまな角度から」見ることが大切だと考えていました。しかし実際には、SNS や動画のおすすめ機能が自分の好みに合う情報ばかりを見せてくるため、他の立場や異なる意見に触れる機会が減っていることを強く感じていました。

特に、政治や環境問題のニュースに接していると、発信者の立場によって全く違う見方がされていることに気づきます。しかしそれを若い世代が自然に理解するのは難しく、冷静に考えるための力が育ちにくいのではないかと不安を覚えました。

そこで、単なる知識として「情報リテラシーを学ぶ」のではなく、楽しみながら自然に「多角的視点」を体験できる方法が必要だと考えました。ゲーム形式にすれば、遊びながら偏りに気づけるし、友達と一緒に楽しみながら学べる。そう思ったときに浮かんだのが、この「ニュース多角メガネ」というカードゲームです。