

## 第2回インフォメーション・ヘルスAWARD『アイデア部門』 応募用紙

### ○タイトル 知ることに楽しさを

### ○応募者氏名

または グループ名 木田直斗

### ○解決したい情報環境をめぐる課題

偏った情報のみを受け取るフィルターバブルの環境  
知っておくべき社会問題が知られていない現状  
政治に対する関心の低さ

### クイズ形式

#### ① 1つ目のコンテンツ 目的:ニュースを理解する

##### 概要

- 新聞社と提携したツールである。
- 一週間ごとに、その日までの一週間で起こったタイムリーなニュースや知っておくべき出来事についてのクイズを作成する。
- クイズは、そのツール内の記事を読むことで簡単に正解できるような問題である。
- 正解の報酬はキャラクターの育成、コレクション要素など。(既存の人気キャラクターを用いる)

##### システムの詳細

- 問題の作成は生成系 AI に記事を読み込ませて作成させ、それが適切なクイズであるかを記事作成元の新聞社が確認する。
- 読んだにも関わらず不正解のケースも想定されるが、読んで理解しようとしたことにも価値があるため、正答を表示して理解しなおさせたいので、小規模の報酬を得られるようにする。
- 月単位で正答率を計算し、85%以上であれば次の月の報酬をアップグレードできる。下回れば元の報酬に戻る。(ツールリリース後の平均正答率によって基準は前後する)
- ユーザー間に問題の相違はない

#### ② 2つ目のコンテンツ 目的:偏った報道について認識する

- 過去に話題となった対極的な報道の2つの記事を読ませて①と同じようにそれぞれクイズに答えさせる
- 焦点はニュースを理解することではなく、偏った報道や伝え方で受け手の印象が変わってしまう事に気づいてもらい、あくまで読者は情報を鵜呑みにせず、事実を受け入れ自ら態度を構成してもらうため。

悪い事は、報道に偏りがあることではなく、受け手がそれを鵜呑みにすることである。

#### ② の要素は①のツール内のサブ要素として組み込む。

このアイデアによって、知っておくべき最低限の情報をゲーム感覚で手に入れられるようになり、政治に対する興味、関心も向上すると考えられる。

フィルターバブルの現状を打破し、中立的立場からの情報を得て自分の意見、立場を形成できる。

- 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）
- 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

未発表のものである。

- アイデアを思いついたきっかけ

ページを開くことで報酬を得られる従来の形態では、大半が内容を理解せずに進んでしまうため、クイズ形式を採択した。  
ポケモンスリープでは、ポケモンをコレクション、育成する要素によって睡眠時間を確保しようと行動する人が増えたこと。