

最優秀賞

## フェイクニュースを作ろう

若松 竜亀 (大学院修士2年生：千葉県)

SNSが発達した現在では、アプリを一つで世界中の様々なニュースが飛び込んでくる。日々私たちは、フェイクニュースによる危険にさらされているのである。その一方で、私たちはフェイクニュースに加担する加害者にもなりうる。例えば、2016年熊本地震の直後、動物園からライオンが逃げ出したというデマ情報のツイートが2万人以上の人が拡散するという事態が起こった。このようなことが起こらないためにも、情報を鵜呑みにするのではなく、正しい情報を自ら考えて判断する力が必要になってくる。

そこで、私が考えたゲームはフェイクニュースを作るアプリゲームである。

プレイヤーは「フェイクニュースを投稿すること」、「他プレイヤーが投稿したニュースを本当かフェイクか回答すること」の二つの行動ができる。投稿されたニュースは、他のプレイヤーのタイムラインに表示される。タイムラインには、運営側が用意したニュースが流れており、その中にプレイヤーが投稿したニュースがまぎれることになる。他プレイヤーはタイムラインのニュースに対して、本当かフェイクかを判断し、どうしてそう判断したのかを必ず理由をつける。「誤りの情報があるからフェイク」とか「不確かな情報が一つもないから本当」とか「ミスリーディングさせるような文章だからフェイク」とか、自分の頭で考えることを強制する。このようなルールの中でプレイヤーはいかに、「フェイクニュースを本当であると思わせるか」または、「本当を本当、フェイクをフェイクと判断できるか」の二つで競う。成績によってレベルアップし、それに応じて景品がもらえ、楽しくニュースを読むことができる。このゲームによって、プレイヤーがよりニュースに関心を持ち、フェイクニュースを見分ける力を鍛えられれば、情報を反芻してから飲み込むことのできる、問題解決力を持った人が多くなり、社会がよりよくなっていくのではないだろうか。