台灣媒體觀察教育基金會 媒體素養桌遊發表記者會新聞稿

**選戰開打！【選情風向球】寓教於樂玩出媒體素養力！**

選戰將至，訊息滿天飛！

台灣媒體觀察教育基金會（後稱媒觀）開發媒體素養桌遊【選情風向球】，希望透過寓教於樂的方式，提升大眾媒體素養。透過遊戲，玩家可以了解到自己在接收、點閱、分享訊息的同時，都可能影響民主社會的運作，藉此讓大眾重視不實訊息與新聞的影響，對於帶風向的訊息與新聞有所警覺，並從中反思自己如何對媒體訊息作出選擇。

**不僅是桌遊更是媒體素養教材大補帖**

媒觀致力於媒體監督與倡議工作，並推廣全民媒體素養教育，因應時事，今（2022）年開發【選情風向球】桌遊，為社會提供多元的、有趣的、生活化的媒體素養素材。桌遊還原選舉過程中，社會上充斥著關於「多元人權」、「經濟建設」、「民生社福」、「外交兩岸」等議題的各式訊息，玩家可以決定要查證或分享哪些訊息，而這些選擇會影響選情的風向，遊戲最後自己支持的候選人當選就算獲勝。

遊戲中有「訊息卡」與「查證卡」兩種卡牌，其中包括電視、網站、社群媒體⋯⋯等不同平台的訊息。玩家可以在資訊卡中，從訊息在不同平台呈現的樣貌、訊息合理性、是否有資料來源等，練習評估訊息的可信度，並從查證卡中學習識讀訊息的技巧，認識查證的方法與工具。

進一步鑒於108課綱教學現場對媒體素養教材需求若渴，媒觀將同時提供【選舉風向球】桌遊的教師手冊，方便教師帶領學生討論在遊戲中的選擇、造成的影響以及相關案例，讓學生『玩中學』，寓教於樂把經驗帶到日常生活之中實踐。

**媒觀董事長羅世宏**表示，【選情風向球】是媒觀開發的第一款桌遊，相當老少咸宜，初衷是將媒體素養透過寓教於樂的方式傳達給更多人。遊戲設計上以選舉為背景，主要是因為選舉是公民參與民主社會運作最直接的方式，在選舉中能不能夠選賢與能、團結台灣，將會是選舉最大的挑戰。

羅世宏表示，有些勢力為了在選舉中勝出，透過不當資訊的操作，傳達虛假、不實或抹黑的訊息，企圖影響選民判斷。這會讓民主社會蒙上陰影，讓選舉為人詬病。對於這些資訊的判讀，是社會當中每一個人共同面對的課題。並表示，歡迎社會各界關心媒體素養教育的朋友，把遊玩過後的想法提供給媒觀，作為未來開發桌遊或其他教材的參考。

**台灣事實查核中心總編審陳慧敏**表示，查核中心陪伴台灣社會走過多場選舉、公投，已經累積出了一套對於假訊息的觀察，可以說假訊息是有劇本的，爭議議題以及選舉特別容易成為假訊息附生的切口。

陳慧敏提到，在爭議性議題的討論中，社會各界會有不一樣的看法、價值觀，這些都是好的。但假訊息的目的是激起辯論當中兩造雙方的情緒對立，讓議題失去討論空間。選舉就很容易竄出許多荒謬的假訊息，但在選舉前、中、後的情緒激昂氛圍中，民眾特別容易相信假消息。

長期以來，台灣事實查核中心或媒觀辦的工作坊，參與都非常的踴躍，陳慧敏表示，能夠感受到公民社會的一股熱情與力量，社會各界很想知道媒體素養該如何推廣與教學。媒觀所推出的【選情風向球】桌上型遊戲，把事實查核的概念與方法隱含在遊戲中，就是非常好的方式。

**訊息滿天飛，真真假假，查證、應用全民一起來**

參與試玩的內湖高中周維毅老師表示，遊戲內的訊息都非常擬真，呼應了社會的某些現象，在玩的過程中非常有感覺。遊戲結束後，這些案例也可以運用在教學上。另外遊戲中也可以感受到訊息擴散的效果，分享某些訊息可能會害到某些候選人，非常有趣。

社區大學全國促進會議題組組長柯穎瑄指出，桌遊的卡牌很細膩，提供線索讓玩家判斷訊息的真假，對於教學者來講是非常好的資源。遊戲過後玩家也可以討論過程中的感受，這款桌遊兼具實用性與趣味性。

學生翁歆媃認為桌遊的議題相當豐富，在遊戲過程中，感受到新聞訊息的流通會導致候選人支持度的上升或下降。他表示：「這讓我去反思，平常一個順手轉傳的小動作，都會對社會有所影響。」

社區大學全國促進會議題組專員左孟平表示，查證卡上都會有查證的歷程和結果，但是在遊戲過程中，即便知道訊息是假的，但為了讓支持的候選人能夠獲勝，還是會選擇去分享。在遊戲中模擬選舉時的感覺，會讓玩的人更意識到，實際社會訊息的流的影響。

媒觀希望透過持續研發媒體素養教材、辦理教師共備工作坊及推廣全民媒體素養，桌遊【選情風向球】將搶先於8月22日-8月24日舉辦的媒體素養營隊【媒想過的事】讓學員們體驗，並將於九月初發行、展開後續教材推廣工作，全國民眾於8月後可以透過媒觀官網、臉書與桌遊通路取得【選情風向球】桌遊。