

情報リテラシーを鍛える対人型コミュニケーションカードゲームの開発

Development of a Dialogue-Based Game Using Cards to Enhance Information Literacy

安全 22-0071 片懸 涼介

Ryosuke KATAGAKE

指導教員：河野 和宏

This study develops a dialogue-based educational game using cards to foster information literacy. Through interpersonal communication, players investigate information provided by others, engage in questioning and discussion, and determine whether information is true or false. To ensure smooth progression, it utilizes a small number of cards. Experimental results show that the game is enjoyable for participants and has the potential to enhance their interest, motivation, and information literacy skills.

Key Words: information literacy, dialogue-based game, card game

1. はじめに

井田浩之の研究記事^[1]では、情報リテラシーが不足していると、誤情報による様々なトラブルに遭遇する可能性がある」と指摘されている。そのため現代では、誰に対しても十分な情報リテラシーが求められるようになっている。

本研究では、こうしたトラブルを未然に防ぐため、真偽不明な情報を伝聞し、対話と調査を通じて真偽を見極める、情報リテラシーを鍛える教育ゲームを開発する。

2. 情報リテラシーを鍛える教育ゲームの開発

本研究で作成した教育ゲームは、相手の話す情報から自ら調査を行い、質疑応答を通じて得られた情報を基に嘘を見破るという対人型コミュニケーションカードゲームである。この一連のプロセスを通じて、情報リテラシーを実践的に鍛える。全年齢を対象とし、2〜3人で実施する。

本ゲームでは、①準備、②エピソードの提示、③情報検索、④質疑応答、⑤推測、正誤判定、⑥振り返り、という流れで行う。使用するカードは、「嘘の数カード」、「説明サポートカード」、「振り返りカード」の3種類である。

ゲームの準備として、参加者全員に「説明サポートカード」を1枚ずつ配布する。その後、各プレイヤー1人1枚「嘘の数カード」を引き、嘘の数を決める。最後に、配布された「説明サポートカード」を基に、事前に引いた嘘の数カードの内容に従い、テーマを災害とした、2つのエピソードを作成する。テーマを災害とする理由は、自身の経験や既存の知識と結び付けて考えやすく、かつ災害発生時

に誤情報が出回ることが多い題材であるからである。

ゲーム開始後、エピソードの提示フェーズを行う。プレイヤーの1人が、先ほど事前に考えたエピソードを順に、1つのエピソードにつき、1分で話す。

次に、情報検索のフェーズを行う。エピソードを聞いた他のプレイヤーは、聞いた情報について ChatGPT を用いて1つのエピソードにつき1分間、計2分間調査を行う。

続けて、質疑応答のフェーズを行う。ここでは、ChatGPTでの調査内容を基にエピソードを話した人に対して、1つのエピソードにつき1分間、計2分間で質疑応答を行う。

その後、推測、正誤判定のフェーズを行う。エピソードを聞いていたプレイヤーは、ChatGPTや質疑応答フェーズで得られた情報を基にどのエピソードが嘘なのか、あるいはどのエピソードにも嘘がないのかを推測し、根拠とともに、解答する。エピソードを話したプレイヤーは正誤判定を行う。エピソードを話したプレイヤーが引いたカードを当てることができた場合、1点獲得できる。

さらに、どちらかに嘘がある場合、ChatGPTによる調査や質疑応答で得られた情報を根拠として、エピソードの内容との矛盾点を1分以内に説明し、当てることができているなら、ボーナスで、もう1点獲得できる。2つのエピソードがともに本当の場合も同じく、ChatGPTによる調査や質疑応答で得られた情報を根拠として、エピソードの内容との整合性を1分以内に説明し、当てることができているなら、ボーナスで、もう1点獲得できる。

この工程を、プレイヤー全員が行うとゲームが終了し、

終了時に1番多く点数を獲得できた人が勝利となる。

最後に、「振り返りカード」を用いてプレイヤー全員で意見交流を行う。

ここからは、使用するカードの説明を述べる。作成した嘘の数カードを図1、説明サポートカードを図2(左)、振り返りカードを図2(右)に示す。

(1) 嘘の数カード

嘘の数カードは、「全て本当」「1つ目に嘘をつく」「2つ目に嘘をつく」と記載されている3種類ある。このカードはゲーム開始前に引き、エピソードを作成する際にどこで嘘をつくのか、または、全て本当のエピソードを作成するかを決定するカードである。

(2) 説明サポートカード

説明サポートカードは、エピソードを作成する際に使用するカードである。このカードは、「1分で話せ」^[2]を参考にして作成した。このカードを用いることで、エピソードを話す際の会話スキルの差を緩和することができる。

(3) 振り返りカード

振り返りカードは、ゲーム終了後、最後の振り返りに使用するカードである。このカードを用いることで、より詳細かつ、円滑に振り返りを行うことができる。また、ChatGPTを用いた情報探索についても振り返ることで、探索方法の妥当性を検討し、改善につなげることができる。



図1 嘘の数カード

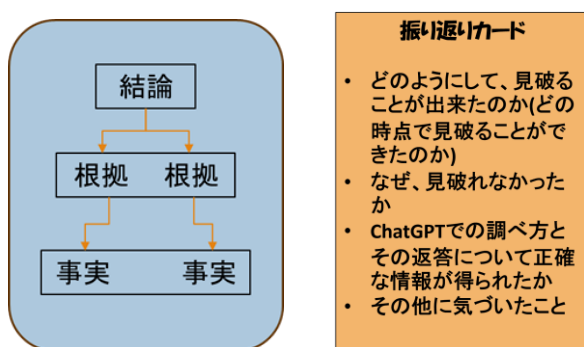


図2 説明サポートカード(左)と振り返りカード(右)

3. 実験結果と考察

3人×2グループ、2人×1グループの合計8人の被験者に対して実験した。その後、「情報リテラシー」という用語とその意味の認知度について、さらに5段階(1:そう思う~5:そう思わない)で、ゲームの面白さ、ルールの難しさ、情報リテラシーに対する関心、意欲、学習効果について評価した。また、自由記述による感想も求めた。

実験の結果、各項目で高い評価を得ることができた。具体的には、「情報リテラシーに関しての関心、意欲が高まったか」と「情報リテラシーが鍛えられたか」の質問に対しては、それぞれ平均1.375、1.750と高評価を得ることができた。この理由の一つとして、相手の情報を見破れなかった被験者が「これからは真偽が分からない時は、鵜呑みにせず、調べようと思った」と回答していることから、相手の話す情報から自ら調査を行い、質疑応答を通じて得られた情報を基に真偽を判断するという一連のプロセスをゲーム設計に組み込んだ効果が発揮されたと考えられる。また、被験者から、「繰り返し行うことで、面白さが増す」といった意見も得られたことから、本ゲームは、継続的に実施可能な特性を有することも示唆された。

これらのことから、本研究で作成した対人型コミュニケーションゲームは、楽しみながら継続して行うことができ、さらには、情報リテラシーに関する関心、意欲を高めながら、情報リテラシーを高める学習効果が期待できる教育ゲームであるといえる。

一方で、「ルールは難しかったか」の平均が3.500となり、「準備のところが分かりづらい」という意見があるなど、ルールが分かりやすいとはいえない点に課題がある。また、被験者の多くが情報リテラシーを十分に理解していなかったことから、本結果には偏りがある点も課題である。

4. おわりに

本研究で開発した対人型コミュニケーションカードゲームは、楽しみながら情報リテラシーに対する関心、意欲を高め、学習効果が期待できることが明らかとなった。

参考文献

- [1] JOSAI☆LAB: 情報リテラシーとは? 身につけ方やメディアリテラシーとの違いを解説, https://www.josai.ac.jp/josai_lab/1047/ (2026年1月10日確認)
- [2] 伊藤羊一: 1分で話せ—世界のトップが絶賛した大事なことだけシンプルに伝える技術, SBクリエイティブ, 2028年3月発行。