

# 泡泡城的真相之戰

~用 Playreal 製作媒體識讀線上遊戲



研究者：郭方鴻

指導老師：吳妮真



泡泡城的真相之戰-遊戲 Qrcode

# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機

我發現班上許多同學在段考中，分數都不是很理想，而他們卻很喜歡玩電腦上的遊戲。而我在一次偶然的機會發現 Playreal 這個平台，讓我覺得很有趣。我想，既然他們這麼喜歡玩電腦上的遊戲，那我應該可以把假新聞的議題用 Playreal 製作成一款遊戲，讓他們在玩遊戲時可以一邊學習媒體識讀這個議題。

我選假新聞當作學習主題的原因是之前曾經有親友被詐騙，我也曾經看到很多不實的新聞，或者是新聞媒體利用聳動標題來增加流量，年紀幼小的我當時也信以為真。直到年紀逐漸增長，見過世面，也曾經參加資優班的媒體識讀專題講座等活動，才了解他們的話術與做法。

進入高年級，發現很多同學有了手機，有了 IG、抖音等社群平台的帳號後，有時候卻會因為一些短影音過度剪輯的特性，把許多部分剪輯掉，就經常變成假訊息及假影片，而他們經常渾然不覺，還興致勃勃地討論著。讓我覺得原來大家對不實消息包含假新聞及詐騙的認識這麼淺薄，因此我想用 Playreal 做一個媒體識讀線上遊戲，來試著提升大家對此議題的學習與重視。

## 第二節 研究目的

- 一、 了解議題遊戲的概念與內涵。
- 二、 了解媒體識讀辨別方式。
- 三、 了解 Playreal 遊戲平台。
- 四、 試玩其他 Playreal 遊戲作品並分析優缺點。
- 五、 用 Playreal 平台製作一款媒體識讀線上遊戲。
- 六、 遊戲試玩與修改。
- 七、 設計遊戲回饋問卷。
- 八、 發放及回收問卷。
- 九、 整理遊玩後的回饋與建議。

## 第二章 文獻探討

### 第一節 議題遊戲介紹

#### 壹、 議題遊戲介紹

議題遊戲指不以娛樂為主要目的之遊戲設計，旨在透過遊戲歷程，使玩家對特定議題產生理解或態度轉變。所謂態度，可分為認知、情意與行為三個面向，以下分別介紹：

##### 一、 情意

透過遊戲歷程，使玩家體驗原先未察覺之感受。例如迷走工作坊所製作之「臺灣大空襲」桌遊，使玩家在遊戲中感受戰亂時期臺灣社會緊張氛圍，並進一步理解相關歷史背景。

##### 二、 行為

藉由遊戲機制，引導玩家進行平時不易出現之行動。例如聚樂邦之「這不是死了一個人的問題」，讓玩家於遊戲中模擬法官進行判決，進而體會誤判與冤獄之困境，以及司法角色所承受之壓力。

##### 三、 認知

透過遊戲過程，使玩家獲得原本未知之知識。例如大富翁遊戲，隱含使玩家理解炒房與壟斷可能帶來之社會問題。

## 貳、 議題遊戲的面向與要領

議題遊戲有議題、故事和玩法三個面向，有很多製作順序，如果要避免議題變成只是包裝用的內容，可以用議題、故事、玩法的順序製作，見下圖 2-1 議題遊戲的製作順序。以下為議題、故事、玩法的分別介紹。

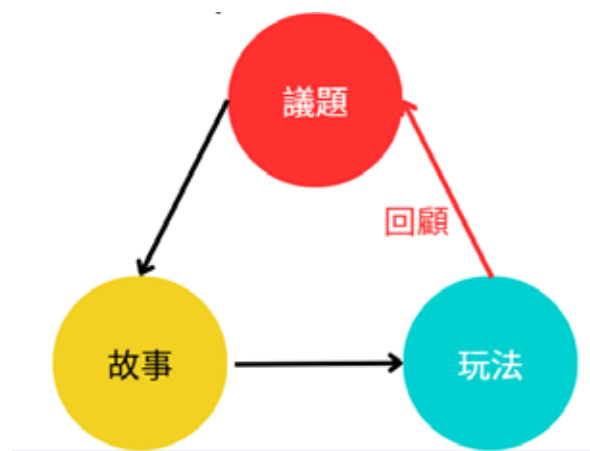


圖 2-1 議題遊戲的製作順序

- 一、 議題：分為社會議題或知識主題。
- 二、 故事：故事在遊戲中做為一個配角，包裝這個遊戲。故事可大可小，但有了故事，才能夠賦予議題一個具體情境。故事除了主題，還有世界觀、背景設定、玩家角色、角色目標... 等等。
- 三、 玩法：玩法指的是遊戲機制，桌遊的規則、實境遊戲的謎題、闖關的任務等都算是玩法。任務最好從故事結構中抽取適合改造成遊戲機制的段落來創作，能大幅提升玩家的沉浸感。

### 參、 設計議題遊戲的理由

設計動機一般遊戲的設計動機多半是為了賺錢、娛樂或自我實現；但也可能來自製作理念，例如將較枯燥的知識轉化為有趣的體驗、營造身歷其境的感受，或結合社會議題、商品、提案等目的。開發者需要誠實面對自身動機，才能讓相關單位了解投入資源的原因，以及此決策可帶來的效益。在開發過程或完成後，也能回頭檢視是否偏離初衷，確保遊戲達成原先設定的目標，見下圖 2-2 設計動機整理圖。

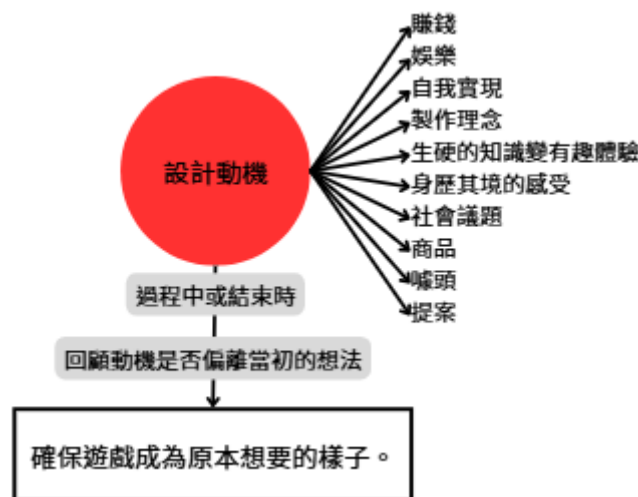


圖 2-2 設計動機分類

### 肆、 目標客群：不同年齡層的製作要領

許多遊戲開發者常抱持一個不切實際的想法：我希望遊戲能讓八到八十八歲都能遊玩，然而實際上無法。以議題實境解謎遊戲為例，年長者可能在操作手機或瀏覽器時較不熟悉；而年紀較小的孩

童，則可能因文本資訊較多而缺乏耐心或興趣。這就是目標客群。

因此，在開發遊戲前，應先明確設定目標客群。以實境解謎遊戲為例：小學以下玩家可降低難度，並增加操作與探索元素，以提升成就感；國中生較缺乏耐心，可加入競爭機制；高中至四十歲族群具備較多知識與經驗，可提供較多資訊內容；六十歲以上玩家則需降低難度並簡化操作流程，如表 2-1 所示。

表 2-1 對於不同年齡層的目標客群製作遊戲的要領

年齡	小學以下	國中	高中~四十歲	六十歲以上
製作要領	難度降低、安排操作、多探索	缺乏耐心、競爭	可給予較多資訊	降低難度、簡化步驟

### 伍、 玩家的動機

在設計遊戲時，可先從玩家角度思考：目標玩家的年齡、職業、遊戲經驗，以及偏好的遊戲類型為何？同時也需進一步探討玩家的動機，例如打發時間、旅遊時增加樂趣、沉浸於故事情境，或是在輕鬆的過程中獲得知識等。

然而，若遊戲是由教師設計並提供給學生使用，學生未必具有選擇是否參與的自由。在此情況下，設計者更應思考如何提升遊戲的吸引力，使原本被動參與的學習過程轉變為令人期待的體驗，而這樣的設計概念即為價值主張。

## 陸、 價值主張及示例說法

在確立設計動機與目標客群後，接著需要思考價值主張，也就是這款遊戲對玩家而言的意義與定位。以目前常見的實境解謎遊戲為例，多設置於觀光景點。這些地點雖然原本就具備觀光資源，但可能較少深入文史或議題內容。對二十幾歲的年輕族群而言，容易流於走馬看花、不知如何深入體驗。

若透過解謎遊戲的設計，引導玩家探索地點並安排遊玩內容，則可將其視為「為特定族群設計的旅遊引導工具」。例如可表述為：「這是一款為目標客群設計的……」。總體而言，價值主張即是吸引該族群參與的核心概念。

## 第二節 媒體識讀辨別方式

大家最常接觸到的資訊來源通常是新聞媒體或文章報導，也會有社群平台的貼文內容，但很多時候大家沒有仔細查證及辨識，就很容易被誤導或是帶風向，在閱讀相關文獻資料時，我將媒體識讀的辨識方法整理如下。

### 壹、 平衡報導介紹

若要追求完全客觀的新聞，理論上需納入所有關係人的觀點，但實際上難以做到，因為關係人眾多，且在整理資訊時難免加入主觀判斷。因此，絕對客觀的新聞並不存在，只能不斷接近。

我們應轉而追求「平衡報導」。可將討論比喻為一張桌子：桌面是對話空間，桌腳是不同觀點，若只有少數觀點支撐，整體將不穩定。因此，除了對立立場外，也需納入中立或多元觀點，並建立在共同事實基礎上，才能做出較全面的判斷。

有時看似對立的二元立場，實際上可能忽略其他觀點。例如事件中，除了受害者與加害者，也可從目擊者、民眾或不同專業角度理解情境。不同立場背後，也可能有多種原因與解釋。因此，我們應跳脫單一的「二選一」思維，將觀點視為一個光譜，而非非黑即白的對立。例如不同教育政策之間，並非絕對好壞，而是呈現多元取向，屬於「多選一」的概念。

## 貳、 蒐集說服力高的資料

臉書貼文是在被動且不經思考的情況下接收到的，就像一隻魚等著上鉤，在臉書上不會看到較不吸引人的長篇的研究或深入討論；但是如果是用搜尋引擎尋找，會知道要找什麼，搜尋引擎才會給和關鍵字有關的資料。就是「主動且有意識地蒐集資料」。

至於觀點要怎麼呈現，以下比較長榮航空公司員工罷工為主題的觀點寫法以及它們的可信度。

- 「我非常不認同長榮罷工，於是蒐集所有反對罷工的資料，其他都不看。」---這樣的觀點在證明我對你錯，甚至拿來攻擊別

人，這種觀點的可信度通常很低！

- 「抱著不認同長榮罷工的心情蒐集資訊，同時鬆動既定的二選一，敞開心胸自我辯證，再建立觀點。」---此時可信度升高，但仍無法達到最高，因為要鬆動先入為主的印象不容易。
- 「不抱持任何立場，多方面蒐集各種討論，結合各種討論，再建構觀點。」---這樣才有憑據、禁得起辯證。



圖 2-3 觀點可信度

在蒐集資訊時，應先了解事件的基本發展，可從報導著手，再觀察輿論，以避免過早受到影響。接著需評估事件的嚴重性，並釐清相關利害關係人與可能損失。也應持續觀察事件走向，包括決策者與影響力社群。決策者可參考當事人的社群平台或聲明，有政府介入，則可關注監察單位的說法；影響力社群包括讀者、專家等。

### 參、主觀與客觀的面向

在解讀訊息時，不宜過早進行價值判斷或情緒投射，以免受到主觀影響，因此應先區分主觀與客觀面向。

## 一、 主觀面向，含個人觀點與感受：

- 部分事實描述：呈現經選擇的資訊，如只提「所有的玫瑰花都是紅色的」，但其實也有粉色、白色等品種。
- 價值判斷：如「玫瑰花很美」，但這是個人判定內容，並不是所有人都認同。
- 情緒投射：在言論或觀點中含有情緒用詞，如「為什麼他不喜歡玫瑰花？」，因他人不認同自己的想法而產生不滿。

## 二、 客觀面向，較具依據的資訊：

- 資料數據：如「去年年均溫為二十六度」，訊息本身不具任何解釋意義
- 資訊整理：將數據比較後形成結論，如「地球暖化仍在持續，今年年均溫為二十六度，為台灣史上最高。」
- 整合應用：進一步提出建議或做法。

需注意的是，有些內容看似客觀，實際上可能帶有主觀選擇；

反之亦然，因此主觀與客觀並非絕對區分。

## 肆、 資訊辨別

在資訊辨別的部分大家可以從下面幾個方向與角度來進行辨識和查證，以下分別進行介紹。

- 調查目的

避免資訊誤導的第一步就是檢查資訊，檢查這個資訊的調查目的是否與你的目的相同？例如下圖 2-4 女性婚姻統計圖中間的並不是女性親密關係，所以如果我要問的是「有配偶但是分居的人」或是「未婚但同居的人」，就必須疊加其他資訊進行比較。

項目名稱	複分類項目	複分類別	107年底	106年底
女性人口數 (人)	婚姻狀況別	總計	11,876,019	11,851,647
		未婚	4,694,696	4,711,616
		有偶	5,145,304	5,145,304
		離婚	928,430	903,740
		喪偶	1,107,589	1,090,987

圖 2-4 台灣女性婚姻統計圖

- 調查時間：資訊的調查時間是否時間太久遠，如下圖 2-5 離現在已經是 25~15 年前的事，通常 10 年前的資訊年代就太久遠了。

: 1992-2007 台灣低收入變化 (數量、比例)

	戶數	家戶比例	人數	人數比例
1992	43,780	0.82	115,284	0.55
1993	46,279	0.84	117,603	0.56
1994	48,182	0.85	115,748	0.55
1995	48,580	0.83	114,707	0.54
1996	49,307	0.82	115,542	0.54
1997	49,780	0.80	116,056	0.53
1998	54,951	0.86	125,426	0.57
1999	58,310	0.89	136,691	0.62
2000	66,467	0.99	156,134	0.70
2001	67,191	0.99	162,699	0.73
2002	70,417	1.02	171,200	0.76
2003	76,406	1.08	187,875	0.83
2004	82,783	1.15	204,216	0.90

圖 2-5 192~2007 台灣低收入戶與低收入人數統計圖

- 調查對象：在上圖「台灣女性婚姻統計」中，未婚女性大約是469萬人，那未達適婚年齡的人是多少？必須要另外找資料解答。說不定連剛出生的嬰兒也算進去了。
- 調查定義：詞的定義是什麼？例如遭到家暴的人數是指鄰居通報的，還是已經解決的？
- 調查方法：是全國調查還是抽樣調查？民調用家用電話還是社群網站？

## 伍、 避免資訊誤導

為了避免資訊誤導可以分成下面幾個項目進行檢視。

### 一、 解讀者的意圖

如下圖 2-6 可以發現美國有四成的身心障礙人口入獄，這時有一個記者說身心有問題的人比較容易犯罪，但是事實可能是身心障礙者在被告時得到幫助的機率比較小，所以比較容易入獄。

障礙類型	入獄比例	一般人口比例
任何身心障礙	39.9% <sup>a</sup>	9.3%
視覺障礙	7.3% <sup>b</sup>	1.7
聽覺障礙	6.5% <sup>b</sup>	1.9
行動障礙	9.5% <sup>b</sup>	3.7
認知障礙	30.9% <sup>b</sup>	4.7
自我照護困難	2.8% <sup>b</sup>	1.7
獨立生活困難	8.7% <sup>b</sup>	3.4

圖 2-6 美國身心障礙者入獄占比

## 二、 數據的代表性

有些資料因為數據的基準量太小，所以不見得可信。例如「我們公司今年的業績翻倍了」聽起來很厲害，但如果去年只有 200 的話，今年也只有 400。

## 三、 關聯性與因果關係

偽關係：下圖 2-7 紅黑線感覺很吻合，但其實黑線是尼可拉斯凱吉演出的電影數量，紅線是因為掉進游泳池而溺水的人數，兩者並沒有任何關係。

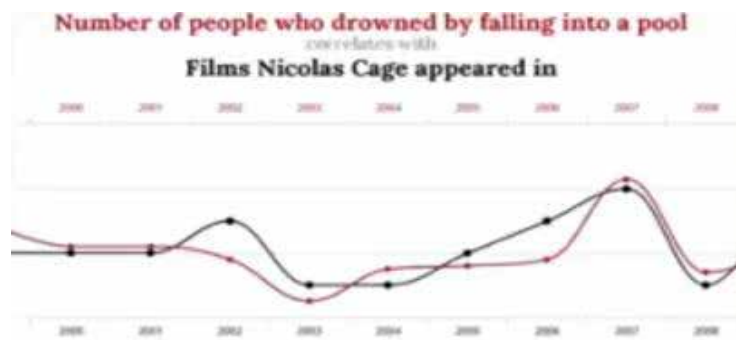


圖 2-7 偽關係

## 陸、 影像、圖表的風險

同一個畫面因為攝影方式不同，或是有心人裁剪的方式不同，可能會造成誤導。



圖 2-8 照片重點

## 柒、 價值判斷的訊息

主觀的訊息無法用資料的方法查證，只能與不同的說法比較，而尋找資料時，必須同時尋找主流和非主流的觀點。主流是指強勢的觀點、決策影響力的意見、或情緒性的渲染。Google 搜尋會把越多人觀看的資料排在前面，見下圖 2-9 Google 搜尋的排列示意圖。

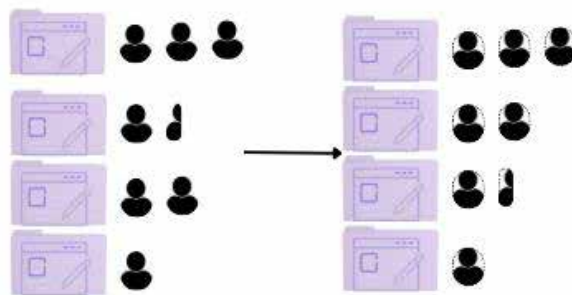


圖 2-9 Google 搜尋的排列示意圖

同時也要搜尋非主流的訊息，包括：邊緣的聲音、受忽視的核心利害關係人、和可能重要但無人聞問的觀點，但是網路上很難找到非主流的訊息，因此我們不能太執著於主觀訊息。

### 第三節 線上遊戲的平台介紹

線上議題遊戲的平台多元，這類平台能滿足不同玩家的需求，無論是想在電腦或手機上隨時遊玩，還是渴望與朋友線上合作，都能找到合適的選擇。常見的平台有 Playreal、Holiyo、Gather Town，以下分別介紹。適合製作線上議題遊戲的平台非常多元，可以依照個人喜好和遊玩方式選擇適合的平台和遊戲。

#### 壹、 Playreal

Playreal 是一個高自由度的互動腳本編輯器，不論要製作實境遊戲、解謎遊戲、互動導覽、互動小說，或是創意體驗互動，Playreal 都能做到，見下圖 2-10 Playreal 遊玩介面圖。



圖 2-10 Playreal 遊玩介面圖

## 貳、 Holiyo

Holiyo 是一個以教育為目的、利用密室逃脫遊戲形式進行的創新學習工具。臺灣的免費線上密室逃脫編輯平台，主軸為玩中學，透過解謎激發學習，見下圖 2-11 Holiyo 遊戲 看風者。



圖 2-11 Holiyo 遊戲 看風者

## 參、 Gather Town

一個結合遊戲化和 Meet 的線上虛擬空間平台，它使用 2D 且低像素，使用者能建立自己的角色和地圖，並在其中自由移動、即時視訊交流。



圖 2-12 Gather Town 活動畫面

## 第四節 Playreal 平台介面介紹

Playreal 是一個互動體驗設計工具，它讓使用者可以線上免費編輯實境遊戲、敘事遊戲、解謎遊戲、行銷遊戲或互動體驗。該工具最初是為了降低實境遊戲開發門檻而打造，現在已廣泛應用於教育、展覽、行銷等領域。

### 壹、 Playreal 的主要功能與特色

- 提供線上、免費的編輯介面，使用者可以透過組合不同的頁面模組（如字卡、對話、影片、圖文按鈕）來設計遊戲或互動體驗。



圖 2-13 Playreal 頁面模組類型

- 後台提供遊玩時間、人數等數據，方便開發者持續優化遊戲或體驗。
- 透過模組化工具，創作者只需透過簡單步驟，就能將構思的遊戲快速實現，不需撰寫程式碼。

## 第三章 研究方法

### 第一節 研究架構圖



圖 3-2 研究架構圖

### 第二節 研究工具

#### 壹、 ChatGPT

用於發想遊戲主題、設計關卡內容及文字稿，提升創作效率。

#### 貳、 Playreal

主要用來製作媒體識讀遊戲的製作平台。

#### 參、 Canva

用於製作遊戲所需圖片，提升整體畫面呈現效果。

#### 肆、 SurveyCake

用於設計問卷，蒐集玩家回饋以分析遊戲成效。

# 第三章 研究結果與分析

## 第一節 Playreal 操作說明

新增專案後，按+將會有各種形式的功能，如下圖 4-1 所示，有字卡、對話、影片、聲音、文字驗證、選擇驗證、條件驗證、按鈕、目錄、AR 相框、外掛頁面等。

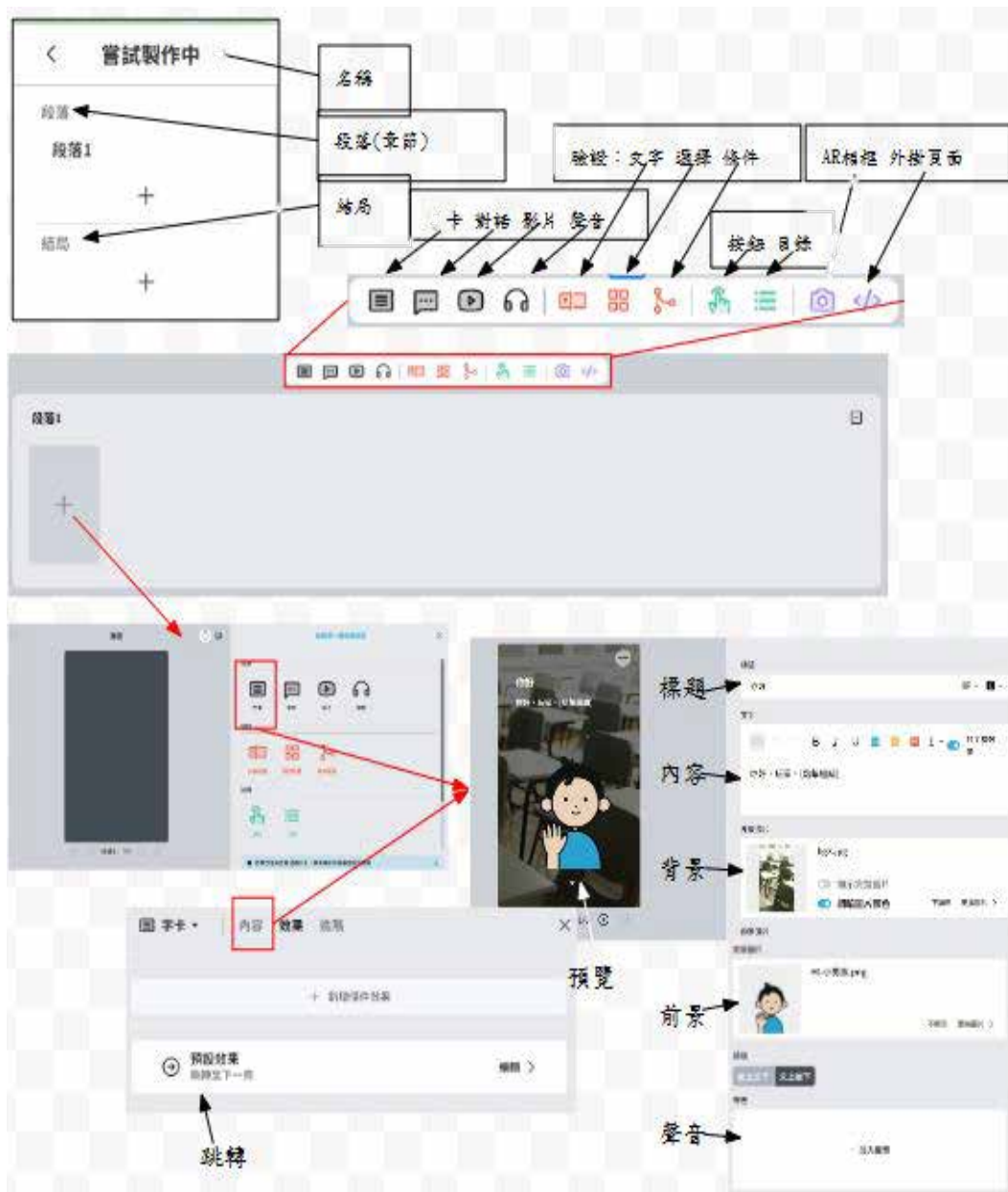


圖 4-1 Playreal 操作說明

## 第二節 遊戲故事背景

這是一個被巨大透明罩遮住的「泡泡城」，城內居民因為長期處於「回聲室效應」，只聽得到自己想聽的聲音。某天社群平台上開始瘋傳各種假訊息：詐騙簡訊、錯誤用藥建議、恐嚇訊息，現實生活中也有人買網軍來散布這些假訊息，而民眾沒有查證，反而在口述的方式下加快散布假訊息。資訊小偷開始散布幻覺病毒，利用 AI 散布看似專業但內容錯誤的新聞，甚至利用深偽影像製作假消息，引發市民恐慌，假訊息在現實與網路之間交織！

## 第三節 玩家角色

你是一名真相調查員，隸屬於守護城市資訊安全的行動小組。在泡泡城中，你要穿梭於現實世界與網路空間，蒐集不同來源的訊息，查證真假新聞、詐騙訊息與 AI 產生的錯誤內容，並協助市民打破資訊泡泡與回聲室效應。你要運用媒體識讀能力，判斷資訊的可信度、找出情緒操弄與錯誤關聯，最終修復城市中的資訊秩序，讓多元且正確的資訊重新流通。

## 第四節 遊戲設計內容

### 壹、 各關佈題

先讓玩家經由三題可自由選擇的題目增加信任值，博取居民們的信任，再正式開啟第四、五題任務(較難)。

#### 第一關：真假新聞

● 問題：請找出哪個新聞比較可信。

● 選項：

A：市立圖書館延長暑假...

B：泡泡城空氣品質惡化...

C：使用平板學習可提升...

D：驚悚！捷運踰人事件！！

答案：A



前情提要	詳解與知識
<p>泡泡城中的報紙-「泡泡報」忽然出現許多新聞，有些內容不實。市民互相轉傳，你必須在混亂中判斷哪些可信、哪些可疑，阻止不實新聞擴散！</p> <p>● <b>新聞一：市立圖書館延長暑假開放時間</b> 市立圖書館於2026年7月1日宣布，暑假延長開放至晚上10點。館方指出去年暑假入館人數增加35%，因此試辦兩個月。教育局已證實此政策，並將於8月底評估是否持續。</p> <p>● <b>新聞二：泡泡城空氣品質惡化，與購物中心有關？</b> 泡泡城新開購物中心後，有居民反映空氣變差。今年5月空氣品質不良天數為8天，較去年同期增加3天。部分網友認為與車流增加有關，但環保單位尚</p>	<p>疑點： 第2~4則新聞具有過多主觀內容，且官方尚未確認。</p> <p><b>媒體識讀小知識</b> 辨別方式有：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 新聞觀點是否平衡</li><li>2. 資料來源是否有公信力</li><li>3. 觀點的說法是否具有強烈的情緒性</li><li>4. 新聞撰寫的時間</li><li>5. 新聞撰寫者的意圖</li></ol>

未公布正式報告。

● **新聞三：使用平板學習可提升專注力**

一項研究指出，學生使用平板後專注力提升 50%。研究者認為數位工具能增加參與感，部分家長也表示孩子作業完成更快。有專家認為未來紙本教材可能被取代。

(資料來源：教育新知觀察網)

● **新聞四：驚悚！捷運踹人事件**

昨日下午捷運車廂內發生疑似踹人事件，一段 15 秒影片在網路流傳。原因疑為讓座糾紛，有目擊者稱現場一度混亂。影片 3 小時內破 8 萬觀看。捷運公司尚未回應，另有匿名人士指當事人可能有精神問題。

6. 數量增加 20%，原來是多少

7. 照片拍攝的重點與角度

8. 圖表的顏色、比例、面積與體積

9. 記得檢查非主流的主觀訊息喔！

**本題重點：篩選新聞的方式**

**第二關：訪談市民**

● 問題：請問：以下哪項敘述正確？

● 選項：

A：政府已經頒布政策

B：大多數的家長以及學生皆贊同此政策

C：正式政策通常會經過公聽會等程序

D：AI 分析得很清楚，可信度頗高

答案：C



前情提要：	詳解與知識
最近社群平台流傳一張截圖，市民們都很恐慌，請詢問慌張的市民、具有媒體識讀能力的老師、以及無論大小事接上網找 AI 的學生，再做出判斷。	疑點： 陳跡插父親： 1. 用應該代表的推論 2. 把研議當成確定

新聞內容：

「近日社群平台流傳一張疑似市府內部會議簡報截圖，內容提到『為提升青少年專注力與心理健康，將研擬每日上網 1 小時限制政策』。

該貼文在 6 小時內突破 12,000 次分享，不少家長表示支持，但學生族群則強烈反彈。

截至目前，市政府尚未發布正式新聞稿說明此政策是否屬實。」

同學：

1. 假設未澄清=是真的
2. 過度依賴 AI 分析

### 媒體識讀小知識

要注意：

1. 研議≠定案
2. 未澄清≠真實
3. AI 分析≠內容正確
4. 有研究≠政策存在

**本題重點：追溯資訊來源與交叉查證，達到平衡報導。**

### 第三關：網路新聞

- 問題：以下哪一則新聞最值得相信？

- 選項：

- A. 新聞 1
- B. 新聞 2
- C. 新聞 3

答案：C



前情提要：	詳解與知識
<p>許多家長擔心孩子過度使用 3C 產品，於是打開泡泡城的 elbbub 新聞網，搜尋「青少年使用 3C 與學習成效」。搜尋結果出現三則新聞，看似合理但內容不同。你的任務是找出最可信的一則，並檢查來源、數據、調查對象與方法，避免被誤導。</p> <p><b>調查一：學生每日使用手機 4.5 小時</b> 泡泡城青少年發展協會於 2012 年發布調查，顯示學生每日使用手機平均 4.5 小時。</p>	<p>疑點：</p> <p><b>新聞 1：</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 時間偏舊</li><li>2. 未說明對象年齡</li><li>3. 方法為「線上問卷」</li><li>4. 有數據但代表性不一定高</li></ol> <p><b>新聞 2：</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 沒有時間、地點、樣本數、年齡、科目</li><li>2. 「提升 15%」本來是多少</li><li>3. 可能把相關當因果</li></ol>

調查以線上問卷進行，回收約 1,200 份樣本。研究指出長時間使用可能影響睡眠與專注力。

**調查二：限制上網可提升學習表現**

一項研究指出，限制每日上網時間後，學生學習表現提升。

研究比較兩組學生，限制組成績平均高出約 15%。研究人員表示，適度控制使用時間可能有助提升學習效率。

**調查三：2025 年國中生上網 3.2 小時**

泡泡城教育局於 2025 年調查全市國中生，共抽樣 3,500 人。

結果顯示每日平均上網 3.2 小時，平日 2.5 小時、假日 4.6 小時。

調查採分層隨機抽樣，並蒐集性別與年級資料分析。教育局表示，此數據可供政策參考，但不直接代表學習成效。

**新聞 3：**

1. 時間新
2. 對象清楚
3. 方法明確
4. 數據完整
5. 沒過度推論

**媒體識讀小知識**

可以注意的地方：

1. 資料的調查時間
2. 資料來源是否具公信力
3. 調查對象、內容是否完整
4. 調查方法為何
5. 資訊是否過度推論
6. 是否有區分事實與解釋
7. 是否只引用單一研究

**本題重點：客觀訊息的可信度**

**第四關：捉拿犯人**

● 問題：以下哪一則貼文最值得相信？

● 選項：

A. 泡泡城生活分享社

B. 泡泡城交通觀察者

C. 城市警示速報

**答案：B**



前情提要：	詳解與知識
<p>泡泡城的社群平台「泡泡訊」突然出現大量轉傳貼文，其中包含健康建議、公共安全提醒與各種消息，疑似是資訊小偷惡意散布，想誤導市民。</p> <p>果不其然，許多市民在沒有查證的情況下快</p>	<p>疑點：</p> <p>A：只有個人經驗，沒有醫學研究或專家資料。</p> <p>B：有明確來源，可信度高。</p>

速轉傳，導致資訊真假難辨。你必須瀏覽這些新聞，判斷是否應該進一步查證、閱讀來源，或避免轉傳。

### 貼文

#### BLOG1：泡泡城生活分享社

最近很多人感冒，其實只要每天喝一杯「檸檬鹽水」就能預防病毒。我家小孩每天喝整個冬天都沒有生病，真的有效！大家可以試試

❤ 1248    💬 352    📩 610

#### BLOG2：泡泡城交通觀察者

最近捷運常常因設備檢查延誤，有些上班族其實很困擾，但好像很少人討論這個問題。

雖然官方會公告，但實際影響可能比公告上寫的更大。

或許相關單位可以再評估班次安排，減少對通勤族的影響。

❤ 184    💬 62    📩 15

#### BLOG3：城市警示速報

聽說最近有人在超市停車場隨機破壞汽車，朋友的鄰居好像也遇到。大家最近停車要特別小心！

目前還不確定是真是假，但多注意總是好的。

❤ 2003    💬 1102    📩 1540

C：資訊來源不明，為傳聞。

### 媒體識讀小知識

可以注意的地方：

1. 資訊是否有明確來源
2. 是否為個人經驗分享
3. 內容是否有科學或專業依據
4. 是否出現「聽說」、「朋友說」等不確定訊息
5. 是否明確標示資料來源
6. 資訊是否已說明真實程度
7. 按讚、留言、轉傳數多，不代表正確
8. 內容是否可能造成恐慌或誤導
9. 應先查證，而不是直接相信

**本題重點：主觀訊息"主流與非主流"的可信度**

## 第五關：最終難題

本題問題結構可見下圖 4-2 議題分析樹狀圖。

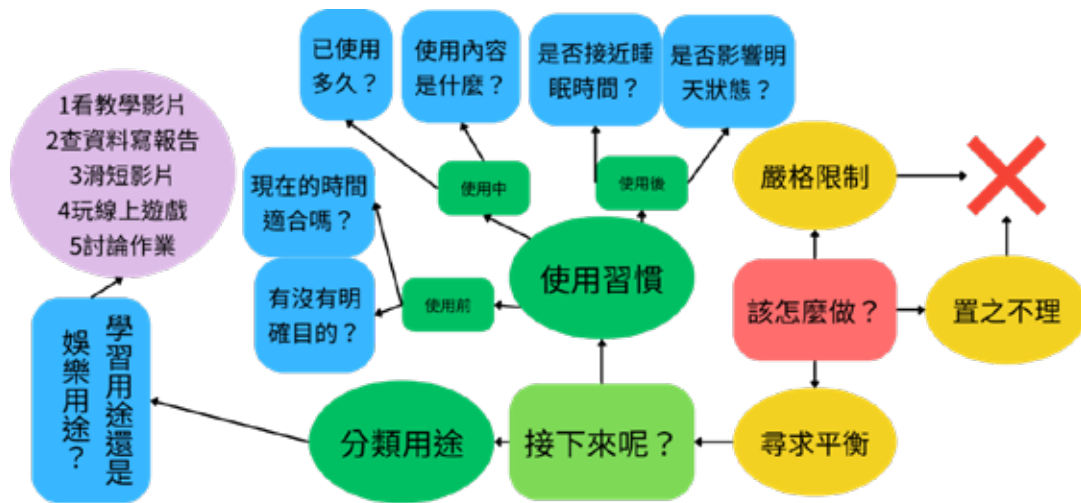


圖 4-2 議題分析樹狀圖

### 前情提要：

YA！你終於率領警察你終於率領警察逮捕資訊小偷！

不過家長在看完 elbbub 新聞網中的新聞之後，激進的想要限制小孩使用網路的時間，而學生們則表示他們需要在線上交流和學習，也有專家顯示數據和觀點，政府也會有政策考量。

大家陷入了爭執，而大家說的都很有道理，你的任務就是整理各方觀點，找出對大家都有利的方法，而你將會跟大家一步一步循序漸進的討論。

小心！目前整個泡泡城居民都非常信任你，當然，如果你解出對大家都有利的做法，你將獲得警政署真相調查組的榮譽勳章，和全泡泡城居民的信任，但假如你提出錯誤的做法，有機會引起眾怒！