**【新聞稿】《抓誑新聞》桌遊發表記者會**

**「台少盟」與「阿普蛙」合作開發《抓誑新聞》桌遊**

**全球第一款培養新聞報導「媒體識讀」能力**

**讓玩家邊玩桌遊邊習得新聞識讀的技能**

**不再被新聞惹到「抓狂」，更能「抓」誑新聞！**

台灣少年權益與福利促進聯盟（下簡稱「台少盟」）長期關注兒童與少年的閱聽環境與隱私權益，亦致力於推動兒少新聞監看媒體識讀教育。今（2018）年適逢台少盟15週年，台少盟特別與新創團隊「阿普蛙工作室」合作開發一款老少咸宜的媒體識讀桌遊──《抓誑新聞》，將新聞報導重要識讀概念融入其中，期望藉由輕鬆、趣味的桌上遊戲，發揮寓教於樂的功能，引發玩家們反思我們習以為常的新聞報導內容，進而習得媒體識讀概念，成為具備媒體素養的公民。

《抓誑新聞》，桌遊是全球第一款培養新聞報導「媒體識讀」能力的桌遊，為讓各界瞭解此款桌遊的獨創性與教育意義，特別於2018年10月14日華山文創園區中7A館舉辦此款桌遊的首發發表記者會，並邀請到知名人士林祖儀、范雲、黃益中、柯萱如等人，為大家搶先體驗此款桌遊！

**捍衛兒少閱聽權益，台少盟攜手阿普蛙工作室共同開發、邀請Nagee操刀美術設計──**

**兼具教育性與趣味的桌上遊戲《抓誑新聞》**

台少盟長期以來與兒少及媒改團體持續監看兒少新聞報導，有鑑於過去媒體報導時常針對情殺、傷害、性侵害、偏差行為等事件進行侵入式報導，除了曝露當事人與關係人的隱私及身分，造成當事人二度傷害，甚至引起肉蒐與公審；此外以文字、影片或模擬動畫詳盡地描繪犯罪過程及手法，有如犯罪教科書以及俯拾即是的血腥照片，更是令人怵目驚心……如此種種皆可能對影響兒童與青少年的身心發展及社會化。尤其近年來媒體環境在數位匯流衝擊下，網路即時新聞及各式社群媒體或自媒體交互作用下，三器新聞當道、假新聞流竄、媒體公審效益日熾、網路霸凌現象惡化。不僅悖離了我們對於媒體的期待，更可能危及兒童與青少年的身心健康。

因此，台少盟與阿普蛙工作室共同研發**《抓誑新聞》**桌遊，並請到知名圖文創作者Nagee操刀美術設計，希望透過有趣且互動性十足的遊戲，推廣新聞媒體識讀教育，藉此增進社會大眾對於新聞的敏感度與識讀新聞的能力，培養民眾監看新聞媒體的習慣，進而督促媒體自律，讓兒少的閱聽環境更加美好。

**《抓誑新聞》**是一款透過播報加味新聞，讓玩家可以辨識出新聞的問題，進而透過行動去改善媒體環境的桌上型遊戲；在這款桌遊中，玩家將體會到與現實情境相似的媒體亂象，玩家們必須仔細運用眼睛、耳朵等感官，去判斷新聞的品質，並思考身為公民應如何與媒體進行良好的互動，進而促成一個更健康的閱聽環境！

記者會開始，**台少盟秘書長葉大華**首先向大家說明台少盟開發這款桌遊的理念與動機：今年是台少盟15周年在這個重要時刻，全球首發台少盟與阿普蛙工作室合作開發、知名圖文創作者Nagee操刀美術設計的媒體識讀桌遊《抓誑新聞》。這款桌遊中融入了四個新聞媒體在競爭的環境下，為了吸引閱聽人的眼球、提升點閱率而時常產生的問題：誤導、刺激、置入與標籤，如果閱聽人沒有採取申訴或檢舉，媒體環境便會劣化、狂化，新聞媒體則會逐漸抓狂、失控，尤其現今網路新聞或自媒體過度添加、失真的報導及假新聞資訊流竄，影響閱聽環境愈來愈糟。台少盟在這十五年來，一直相當關心媒體環境，不僅關心與兒少切身相關的新聞，更希望能給兒少一個健康的成長環境；除了督促媒體自律、讓閱聽人熟悉申訴不當新聞的管道，並持續進入高中職與大專院校，推動新聞監看、媒體識讀教育，更希望發展出更有趣、更能吸引人的方式，讓更多閱聽人擁有識讀媒體能力。這款桌遊結合了台少盟在媒體識讀的專業、阿普蛙的社會教育觀點及Nagee的創意，並蒐集、改寫了近日發生在臺灣的四十則新聞，發展出相當具臺灣特色的《抓誑新聞》，強烈適推薦給公民老師、社政人員、媒體利害關係人，與所有願意了解媒體識讀的人。

**阿普蛙工作室專案經理李庭欣**接著說明合作開發《抓誑新聞》的理想與遊戲規則：《抓誑新聞》從「閱聽人」的角度出發，偏重探討媒體如何加工一篇原本正常的新聞，使之變成一篇有問題的新聞，玩家必須扮演監督者去找出有問題的報導方式。《抓誑新聞》的遊戲機制有時間壓力，不只要在短時間內辨識出新聞的問題，這部分比喻在現實中媒體發布新聞的速度，如果閱聽人無法即時作出反應的話，這個媒體效果就擴散出去，而媒體環境也會受到相對應的影響。《抓誑新聞》呈現了閱聽人、媒體、社會環境三者互相影響的關係，閱聽人除了需要對媒體有積極監督的意識之外，還要能夠注意自己在這個媒體生態裡面，扮演著舉足輕重的地位。

**知名圖文創作家Nagee**說明參加《抓誑新聞》設計的原因與想法：Nagee從2014年開始長期關注主流媒體沒有關注到或報導不實的事件，用圖文創作做一些平衡，並嘗試挖掘事實。Nagee表示，《抓誑新聞》的主題跟他長期在做的社會倡議行動與理念相當契合，傳達理念的方法不一定只有一種，像他平常在做的平面漫畫，桌遊讓玩家能夠藉由實際操作，去了解、感受媒體如何影響閱聽人的判斷與價值觀。Nagee將《抓誑新聞》推薦給想關心社會事務但不知道如何判斷真偽的公民們。

**臺灣大學社會系教授、社會民主黨召集人范雲**體驗《抓誑新聞》後驚呼這款桌遊真的很好玩！不只適合青少年，也適合成年人。范雲表示，原先她以為自己對識讀新聞相當有把握，但玩過兩輪之後，發現自己的「胃口」真的被媒體養大了！她也強烈推薦這款桌遊，可以讓更多兒少、家長與教師，一同來學習判讀新聞的技巧，增進媒體識讀能力。

**沃草創辦人林祖儀**也表示：原本以為自己很擅長新聞媒體識讀，但玩過了《抓誑新聞》後才發現自己胃口被養大了！他也強烈推薦大家一起玩這個遊戲，並相信透過這個遊戲可以增進玩家的媒體識讀能力，避免受到假新聞的傷害。林祖儀表示：在這個自媒體的時代，能夠做假新聞的已經不只是傳統媒體，包括網路紅人、直播主、youtuber等都可以帶起風向，這其中最大的問題是：發布假新聞的人並不知道自己在做假新聞；媒體習以為常、不覺得自己是在做錯誤的報導，反而認為這些偏頗、誇大的報導才是正確的，因此林祖儀鼓勵所有閱聽人：「自己的新聞自己救！」因此推薦大家《抓誑新聞》桌遊。

**青春發言人主持人柯萱如**認為《抓誑新聞》讓玩家可以很明確地判斷出新聞報導的問題、仔細去聆聽新聞，她表示：一般大眾聽到「媒體識讀」會覺得很抽象、很學術，但她一直都認為教育必須從感受出發；平常看新聞時，大家可能會覺得這則報導很誇張、令人感到不舒服，但不知道問題出在哪裡，柯萱如認為《抓誑新聞》有一般版本的報導可以讓玩家做比較，使玩家知道新聞除了常見的那些報導方式，還能如何比較正常地被報導。柯萱如還表示：她本身比較喜歡玩合作遊戲，《抓誑新聞》的設計讓大家知道作為閱聽人是能有力量的，閱聽人多做一個步驟：去檢舉、申訴，對社會能夠造成實質的影響。

**公民教師行動聯盟發言人、「熱血教師」黃益中**則表示：身為公民老師的他原本就很熟悉媒體識讀，沒想到玩過《抓誑新聞》後發現還有很多觀念須要提升。他認為人性原本就有喜愛刺激、娛樂的一面，因此新聞媒體今日的面貌不能只責怪媒體記者，黃益中甚至說：「『小時不讀書，長大當記者。』這句話非常不公平！」當媒體製播了優質的報導，閱聽人卻不買單，導致報導點閱低、瀏覽人次低，媒體當然只能愈來愈「重口味」，以吸引閱聽人。因此，黃益中表示：透過公民教育與媒體識讀教育，讓兒少與一般閱聽人知道媒體有其公共性、社會教育的責任，媒體應該揭露真相、避免標籤、矯正歧視，讓閱聽人願意自主支持優質新聞，善盡公民責任。因此推薦大家《抓誑新聞》這款桌遊。



