



escape
misinfo
in the
library

kolekcja gier

edukacja informacyjna i medialna
z wykorzystaniem gier

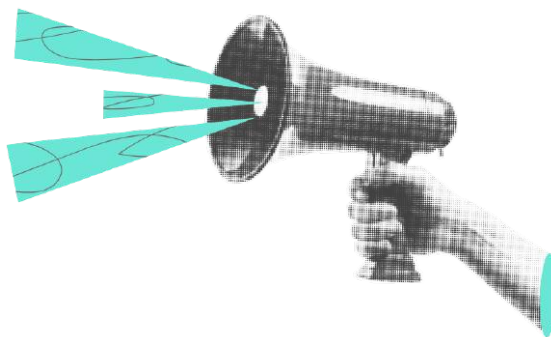
Dofinansowane przez Unię Europejską w ramach Programu Erasmus+ Akcja Kluczowa 2 (KA22 0-YOU, Partnerstwa w współpracy w obszarze młodzieży). Realizatorzy: Public Libraries 2030 (lider), Cultuurconnect, FRSI, PiNA oraz CIP / University of Washington.



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Spis treści

01	Wprowadzenie	3
	0 projekcie ESC-MISINFO	3
	Kompetencje medialne i informacyjne młodych ludzi	4
	Biblioteki jako przestrzeń edukacji pozaformalnej	4
	Jak korzystać z kolekcji	5
	Struktura kolekcji	5
	Kategorie gier	5
02	Symulacje decyzyjne	9
	Harmony Square	10
	Cat Park	12
03	Gry quizowe	14
	Cranky Uncle	15
04	Gry planszowe i karciane	17
	Lizards & Lies	18
05	Gry ucieczkowe	20
	The Euphorigen Investigation	21
	Chronoshift	23
	Escape Fake	25
06	Więcej gier do odkrycia	27
	Bad News	29
	NewsFeed Defenders	31
	Spot the Troll	33
	The Adventures of Literatus	35
	Gry z projektów UE: Follow Me i Anti-Rumour	37
07	Słowniczek	42



01

wprowadzenie

O PROJEKCIE ESC-MISINFO

ESC-MISINFO – Escape misinformation in the library to projekt współfinansowany z programu Erasmus +. Łączy biblioteki i organizacje z Belgii, Polski, Słowenii i Stanów Zjednoczonych wokół jednego z najpoważniejszych wyzwań cyfrowego świata: upowszechniania się dezinformacji. Jego celem jest wyposażenie bibliotek w umiejętności, metody pracy i narzędzia potrzebne do prowadzenia wysokiej jakości działań włączających z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej, skierowanych do młodych odbiorców.

Projekt wykorzystuje gry edukacyjne, które pomagają młodym ludziom rozpoznawać dezinformację, krytycznie oceniać treści online i przyglądać się temu, jak informacje są tworzone, udostępniane i wykorzystywane w celu manipulowania odbiorcami. W ramach projektu powstał praktyczny przewodnik dla bibliotek, obejmujący materiały szkoleniowe, wskazówki dotyczące prowadzenia rozgrywek i dyskusji po grze oraz omówienie wybranych gier i sposobów ich wykorzystania na zajęciach z młodzieżą.

Niniejsza kolekcja gier stanowi aneks do przewodnika. Zawiera opis gier o tematyce dotyczącej edukacji informacyjnej i medialnej. Mogą one zainspirować bibliotekarki i bibliotekarzy, a także inne osoby pracujące z młodzieżą do planowania działań edukacyjnych.

KOMPETENCJE INFORMACYJNE I MEDIALNE MŁODYCH LUDZI

Kompetencje medialne i informacyjne (ang. Media and Information Literacy, MIL) to zestaw umiejętności potrzebnych do wyszukiwania, rozumienia, oceniania, wykorzystywania i tworzenia informacji w różnych formatach i kanałach. Są one szczególnie ważne dla młodych ludzi, którzy aktywnie konsumują, tworzą i udostępniają treści w mediach społecznościowych, społecznościach internetowych i na platformach cyfrowych.



Edukacja poprzez gry wspiera rozwój tych kompetencji, sprawiając, że młodzi odgrywają różne role: podejmują decyzje, testują strategie i doświadczają konsekwencji swoich wyborów w bezpiecznym środowisku. Gry zebrane w tej kolekcji nie są więc pomyślane jako samodzielne aktywności, lecz jako punkt wyjścia do refleksji, dyskusji i rozwijania krytycznego myślenia.

BIBLIOTEKI JAKO PRZESTRZENIE EDUKACJI POZA FORMALNEJ

Biblioteki publiczne to cieszące się zaufaniem, dostępne miejsca, w których młodzi ludzie mogą zdobywać i pogłębiać wiedzę oraz umiejętności poza formalnym systemem edukacji. Instytucje te świetnie sprawdzają się jako przestrzenie edukacyjne rozbudzające ciekawość, zachęcające do dialogu i rozwijające krytyczne podejście do mediów i informacji.

Zebrane w kolekcji gry zostały dobrane z myślą o bibliotekarkach i bibliotekarzach prowadzących zajęcia z dziećmi i młodzieżą. Inspirują one do stosowania grywalizacji w działaniach edukacyjnych i rozmowach z młodymi ludźmi o dezinformacji, kompetencjach cyfrowych i odpowiedzialnym korzystaniu z mediów cyfrowych.

Jedną z największych zalet biblioteki publicznej jest jej zdolność do łączenia ludzi. Biblioteki nie tylko udostępniają przestrzeń do rozgrywki, ale też tworzą środowisko, w którym można stwarzać i moderować doświadczenia grupowe.

Choć większość gier w tej kolekcji zaprojektowano z myślą o jednym graczu, nie trzeba w nie grać w pojedynkę. Zachęcamy osoby prowadzące rozgrywki do kreatywnego tworzenia środowiska edukacyjnego wokół danej gry. Na przykład dwoje uczestników może dzielić jedno urządzenie i razem przechodzić przez kolejne etapy gry, a osoby w większej grupie mogą najpierw grać indywidualnie, a następnie uczestniczyć w moderowanej dyskusji i porównywać swoje wybory, reakcje i osiągnięte rezultaty. W bibliotece gra staje się punktem wyjścia do rozmowy i refleksji sprzyjającej odkrywaniu i uczeniu się.

JAK KORZYSTAĆ Z KOLEKCJI

Kolekcja gier to praktyczne narzędzie dla pracowników bibliotek i edukatorów, którzy chcą włączyć gry rozwijające kompetencje medialne do swojej oferty edukacyjnej. Można z niej korzystać na różne sposoby:

- do odkrywania – by poznać gry, których jeszcze nie znasz
- do przygotowywania zajęć – by zebrać praktyczne informacje potrzebne do poprowadzenia rozgrywki
- do planowania – przy projektowaniu programu edukacji medialnej dla młodych ludzi

Kolekcja stanowi uzupełnienie przewodnika, który zawiera wskazówki dotyczące facylitacji spotkań i prowadzenia rozgrywek oraz opisy technik prowadzenia dyskusji po grze. Tam, gdzie jest to przydatne, w opisach poszczególnych gier odsyłamy do przewodnika.

STRUKTURA KOLEKCJI

Kolekcja została podzielona na następujące części:

- tabela z podsumowaniem wybranych gier
- cztery sekcje tematyczne z podziałem gier według formatu/typu
- sekcja poświęcona dodatkowym grom, ze szczególnym uwzględnieniem gier powstałych w projektach finansowanych przez UE
- słowniczek kluczowych pojęć używanych w dokumencie

KATEGORIE GIER

Gry zostały podzielone na cztery kategorie opisujące ich rodzaj i sposób angażowania graczy. Podział ten ma pomóc osobom prowadzącym szybko znaleźć odpowiednie gry, biorąc pod uwagę dostępne zasoby, warunki pracy i grupę docelową odbiorców. Rodzaj gry (online/stacjonarna) jest także uwzględniony w tabeli podsumowującej, co może pomóc w szybkim znalezieniu odpowiednich gier.

1 Symulacje decyzyjne

Symulacje decyzyjne stawiają gracza w roli osoby podejmującej decyzje w sytuacjach zaprojektowanych w scenariuszu. Nie sprawdzają wiedzy, lecz pozwalają doświadczyć mechanizmów dezinformacji – zazwyczaj poprzez wcielenie się w rolę „złego aktora”. Takie podejście wykorzystuje teorię inokulacji, zgodnie z którą kontakt z osłabioną formą manipulacji oraz wyjaśnienie jej mechanizmów pomaga rozwijać odporność.

Gry te są zwykle dostępne online i można w nie grać indywidualnie na komputerze lub urządzeniu mobilnym. Mają niski próg wejścia (w większości przypadków nie wymagają instalacji ani zakładania konta) i można je włączyć do oferty biblioteki bez większych przygotowań. Dobrze sprawdzają się jako punkt wyjścia do zajęć z edukacji medialnej, gdzie po rozgrywce następuje moderowana dyskusja.

Gry: Harmony Square · Cat Park

2 Gry quizowe

Gry quizowe zawierają pytania wielokrotnego wyboru i zadania sprawdzające wiedzę o pojęciach i zjawiskach z zakresu edukacji informacyjnej i medialnej. Zazwyczaj wykorzystują one konkretne teorie czy modele, jak na przykład taksonomia FLICC służąca do analizy metod i technik dezinformacji dotyczącej nauki – i nagradzają graczy za poprawne rozpoznawanie błędów i manipulacji.

W odróżnieniu od symulacji decyzyjnych gry quizowe koncentrują się na rozwijaniu wiedzy i umiejętności rozpoznawania, a nie na uczeniu się przez doświadczenie. Dobrze sprawdzają się na urządzeniach mobilnych, dzięki czemu nadają się do indywidualnego ćwiczenia przed zajęciami grupowymi lub po nich. Mogą być także przydatnym narzędziem do „budowania słownictwa” przed wprowadzeniem bardziej złożonych zadań.

Gry: Cranky Uncle

3 Gry planszowe i karciane

„Analogowe” gry planszowe i karciane są przeznaczone do rozgrywki grupowej w fizycznej przestrzeni, dlatego dobrze sprawdzają się w bibliotece. Nie wymagają używania narzędzi cyfrowych i można w nie grać w grupach różnej wielkości. Bezpośredni kontakt sprzyja dyskusji, negocjacjom oraz wspólnemu rozumowaniu – umiejętnościom, które bezpośrednio przekładają się na ocenę informacji w prawdziwym życiu.

Gry analogowe wymagają zwykle więcej przygotowań niż cyfrowe (rozłożenie planszy, rozdanie kart, wyjaśnienie zasad), ale ich cechy fizyczne oraz aspekty społeczne z nimi związane mogą wywoływać silne zaangażowanie graczy. Taka rozgrywka może stać się intensywnym przeżyciem i zapadającym w pamięć doświadczeniem edukacyjnym. Moderowanie i dyskusja są w tej kategorii gier szczególnie ważne.

Gry: Lizards & Lies

4 Gry escape room

Gry ucieczkowe („escape room”) stawiają graczy przed serią zagadek lub wyzwań osadzonych w konkretnej historii. W kontekście edukacji medialnej gry te zwykle wykorzystują scenariusze związane z dezinformacją, wymagając od graczy badania, weryfikowania i przekazywania informacji pod presją czasu i zgodnie z konstrukcją fabuły.

Gry ucieczkowe mogą być cyfrowe (rozgrywane online lub w aplikacji) albo analogowe (odbywające się w fizycznej przestrzeni, np. w sali bibliotecznej). Ich przygotowanie i prowadzenie bywa bardziej złożone niż w przypadku innych typów gier, ale w zamian oferują wysoki poziom immersji i zaangażowania emocjonalnego. Faza dyskusji jest po nich szczególnie ważna – gracze potrzebują przetworzyć swoje doświadczenie i osadzić je w kontekście własnego życia.

Gry: The Euphorigen Investigation · Chronoshift · Escape Fake

Gry w pigułce

Przegląd siedmiu gier zaprezentowanych w kolekcji.

GRA	FORMAT	TYP GRY	JĘZ.	CZAS	OMÓWIENIE	GRACZE	WIEK	TRUD.	KOSZT
Harmony Square	Online (przeglądarka)	Symulacja decyzyjna	19	20–30 min	15 min	1 os.	15+	1/3	Bezpłatna
Cat Park	Online (przeglądarka + mobilnie)	Symulacja decyzyjna	11	20–30 min	20 min	1 os.	15+	1/3	Bezpłatna
Cranky Uncle	Tylko mobilnie	Quiz wielokrotnego wyboru	17	10–15 min / technika	—	1 os.	14+	1/3	Bezpłatna
Lizards & Lies	Stacjonarnie	Gra planszowa	3	ok. 2 godz.	Wbudowane	2v2 / 1v1	14+	3/3	Bezpłatna (PnP) / ok. 86 €
Śledztwo (euforigen)	Online + stacjonarnie	Gra ucieczkowa	12	45–60 min	30+ min	1 os.	14+	2/3	Bezpłatna
ReWind	Stacjonarnie	Gra ucieczkowa	4	30–45 min	30+ min	1 os.	12+	2/3	Bezpłatna
Escape Fake	Rzeczywistość rozszerzona	Gra ucieczkowa AR	8	30/60/30 min na pokój	20 min	1 os. / para	12–18	3/3	Bezpłatna

LEGENDA

TRUD. = poziom trudności (1 – łatwy, 3 – złożony) JĘZ. = liczba dostępnych wersji językowych PnP = wydrukuj i graj (print-and-play)

02

SYMULACJE DECYZYJNE



Harmony Square

#Zakłóć spokój za pomocą dezinformacji



TYP GRY

Symulacja decyzyjna

JĘZYKI

19 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

1/3 – łatwy

TEMATYKA

Trolling, manipulacja emocjonalna, teorie spiskowe, polaryzacja, boty

PLATFORMA

[Online – przeglądarka](#)

CZAS TRWANIA

20–30 min + 15 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

15+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra poparta recenzowanymi badaniami: jej skuteczność potwierdzono w badaniu opublikowanym w [Harvard Kennedy School Misinformation Review](#) (Roozenbeek i in., 2020).

OPIS

W „Harmony Square” gracze wcielają się w rolę „głównego specjalisty ds. dezinformacji”, którego zadaniem jest zdestabilizowanie spokojnego dotąd Harmony Square – fikcyjnej społeczności będącej reprezentacją demokratycznego społeczeństwa. Gracze wykorzystują takie taktyki jak trolling, manipulacja emocjonalna, teorie spiskowe, polaryzacja i sztuczne wzmacnianie zasięgów przez boty, by pogłębiać podziały wśród mieszkańców i osłabiać spójność społeczną. Gra opiera się na psychologicznej teorii inokulacji: gracze stają się „złymi aktorami” – doświadczając mechanizmów politycznej dezinformacji „na własnej skórze”, budują odporność na wypadek zetknięcia się z nimi w rzeczywistości.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozpoznawanie technik manipulacji w mediach

Gracze nauczą się identyfikować kluczowe taktyki stosowane w politycznych kampaniach dezinformacyjnych – w tym trolling, manipulację emocjonalną, polaryzację i sztuczne wzmacnianie zasięgów – oraz zrozumieją, w jaki sposób każda z nich wprowadza w błąd.

2 Zrozumienie, jak konstruowana jest dezinformacja

Gracze zyskają wgląd w proces tworzenia i rozpowszechniania fałszywych treści oraz rozumieją, dlaczego mogą one wydawać się wiarygodne i przekonujące nawet dla krytycznych odbiorców.

3 Budowanie krytycznej pewności siebie

Gracze rozwiną umiejętność wykrywania i kwestionowania manipulujących treści podczas poruszania się w internetowych środowiskach informacyjnych i staną się bardziej odporni na wprowadzanie w błąd.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- Bezpłatny zestaw materiałów dla nauczycieli (PDF) jest dostępny do pobrania na stronie Harmony Square
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność World Café dla Harmony Square)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Najszybsza i najprostsza gra dla każdego, kto ma telefon, tablet lub komputer. Wcielenie się w rolę trolla sprawi, że zaczniesz kwestionować swoje wybory i lepiej rozpoznawać podobne destrukcyjne strategie w sieci.” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: Global Engagement Center (GEC) Departamentu Stanu USA, Cybersecurity and Infrastructure Security Agency (CISA) Departamentu Bezpieczeństwa Krajowego USA, studio Tilt oraz University of Cambridge
- Kraj: NL, USA
- Strona internetowa: harmonysquare.game
- E-mail: info@harmonysquare.game

cat park

#Użyj technik dezinformacji, by wzbudzić negatywne emocje



TYP GRY

Symulacja decyzyjna

JĘZYKI

11 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

1/3 – łatwy

TEMATYKA

Manipulacje medialne, sensacja, wywoływanie lęku, polaryzujące narracje

PLATFORMA

[Online – przeglądarka i mobilnie](#)

CZAS TRWANIA

20–30 min + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

15+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Badanie ankietowe przeprowadzone przez Uniwersytet w Cambridge wykazało, że gracze są średnio o 19 punktów procentowych bardziej skłonni rozpoznać dezinformację i o 15 punktów procentowych mniej skłonni ją udostępniać w porównaniu z grupą kontrolną. Źródło: [studium przypadku Tilt Studio](#)

OPIS

„Cat Park” to gra przygodowa, w której gracze przemierzają fikcyjne miasto i spotykają barwną galerię postaci pracujących nad wspólnym celem: negatywnym nastawieniem mieszkańców do lokalnego parku dla kotów. Poprzez serię zagadek i minigier gracze aktywnie symulują tworzenie i rozpowszechnianie dezinformacji – fabrykują treści, manipulują narracjami w mediach społecznościowych i wykorzystują napięcia w społeczności, by wpływać na opinię publiczną. Podobnie jak Harmony Square, Cat Park wykorzystuje teorię inokulacji: doświadczając mechanizmów manipulacji na własnej skórze, gracze budują poznawczą odporność na dezinformację w realnym świecie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozwój kompetencji rozpoznawania manipulacji wizualnych

Gracze nauczą się rozpoznawać treści wizualne zaprojektowane tak, by wywoływać negatywne emocje, a nie dostarczać obiektywnych informacji, oraz zbudują większą odporność na emocjonalnie manipulacyjne obrazy w sieci.

2 Rozpoznawanie strategii clickbaitowych

Gracze nauczą się dostrzegać sensacyjne lub mylące nagłówki tworzone po to, by przyciągać kliknięcia i generować ruch, oraz sięgać poza nie w poszukiwaniu bardziej obiektywnych źródeł.

3 Rozwijanie autorefleksji

Gracze przyjrzą się własnym zachowaniom w sieci i wyrobią nawyk weryfikowania treści przed ich udostępnieniem, zmniejszając ryzyko nieumyślnego przyczyniania się do rozpowszechniania szkodliwych informacji.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- [Scenariusz lekcji](#) z zakresu edukacji medialnej jest dostępny bezpłatnie (PDF) na stronie Cat Park
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Podejście doceniające dla Cat Park)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Rozbudowane doświadczenie podobne do Harmony Square – tu również wcielasz się w internetowego „złego”, ale z dodatkowym wątkiem naprawiania własnych błędów. Płyne z tego cenna lekcja: pomyśl, zanim klikniesz!” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: Global Engagement Center (GEC) Departamentu Stanu USA, Cybersecurity and Infrastructure Security Agency (CISA) Departamentu Bezpieczeństwa Krajowego USA, studio Tilt oraz University of Cambridge
- Kraj: NL, USA
- Strona internetowa: catpark.game
- E-mail: GECth@state.gov

03



GRY QUIZOWE

Cranky Uncle

#Buduj odporność na dezinformację



TYP GRY

Quiz wielokrotnego wyboru

JĘZYKI

17 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

1/3 – łatwy

TEMATYKA

Techniki retoryczne służące wprowadzaniu w błąd; taksonomia FLICC opisująca negowanie nauki

PLATFORMA

Tylko mobilnie

CZAS TRWANIA

10–15 min na technikę + min. 30 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

14+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra oparta na [recenzowanych badaniach](#) kognitywisty Johna Cooka. Jej skuteczność udokumentowano w czasopiśmie Environmental Education Research (Cook, 2022).

OPIS

„Cranky Uncle” to mobilna gra quizowa w konwencji kreskówki, która za pomocą humoru i grywalizacji buduje odporność na dezinformację. Przewodnikiem graczy jest zrzędlawy, palący cygara wujek o spiskowych skłonnościach, który rzuca im wyzwanie: rozpoznajcie techniki retoryczne używane do negowania lub zniekształcania faktów naukowych. Gra opiera się na taksonomii FLICC – Fake Experts (fałszywi eksperci), Logical Fallacies (błędy logiczne), Impossible Expectations (niemożliwe oczekiwania), Cherry Picking (wybiórczość) i Conspiracy Theories (teorie spiskowe) – i na kolejnych poziomach stopniowo wprowadza 14 odrębnych technik negowania nauki. W odróżnieniu od symulacji decyzyjnych Cranky Uncle koncentruje się na zdobywaniu wiedzy i rozpoznawaniu wzorców, dzięki czemu szczególnie dobrze sprawdza się jako narzędzie do „budowania słownictwa” przed bardziej immersyjnymi aktywnościami lub równolegle z nimi.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozpoznawanie retorycznych technik manipulacji

Gracze nauczą się rozpoznawać pięć kategorii taksonomii FLICC i zrozumieją, w jaki sposób każda z nich może być w praktyce wykorzystywana do wprowadzania odbiorców w błąd w kwestiach dotyczących nauki i faktów.

2 Rozwijanie krytycznego myślenia

Gracze wzmocnią umiejętność dostrzegania, kiedy logika i fakty są poddawane manipulacji – zarówno w treściach internetowych, jak i w codziennych rozmowach.

3 Budowanie odporności na dezinformację naukową

Gracze staną się bardziej odporni na schematy dezinformacyjne powszechnie stosowane do podważania konsensusu naukowego, m.in. w takich tematach jak zmiany klimatu, szczepionki i zdrowie publiczne.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- [Przewodnik dla nauczycieli](#) jest dostępny bezpłatnie na stronie gry
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Uczenie się biograficzne dla Cranky Uncle)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

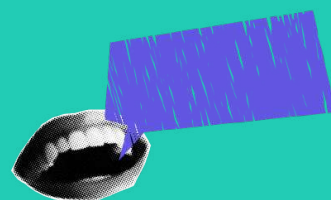
„Świetna gra, by zapoznać użytkowników z różnymi technikami negowania nauki i pomóc im podnieść umiejętności dyskusowania – każdy z nas zna jakiegoś „zrzedliwego wujka”, a wiedza o tym, jak z nim rozmawiać, to cenna umiejętność dla każdej młodej osoby.” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: kognitywista John Cook we współpracy z agencją kreatywną Goodbeast; projekt sfinansowany początkowo w crowdfundingu i rozwijany na George Mason University
- Kraj: USA
- Strona internetowa: crankyuncle.com/game
- E-mail: formularz kontaktowy na stronie

04

GRY PLANSZOWE I KARCIANE



Lizards & Lies

#Zdeinformuj sieć



TYP GRY

Gra planszowa (symulacja decyzyjna)

JĘZYKI

3 języki

GRACZE

4 graczy (1v1 lub 2v2)

POZIOM TRUDNOŚCI

3/3 – złożony

PLATFORMA

Stacjonarnie

CZAS TRWANIA

ok. 2 godziny

GRUPA WIEKOWA

14+

KOSZT

Bezpłatna – [do pobrania i wydruku](#). Gotowy egzemplarz można też zamówić w The Game Crafter (ok. 85–88 €)

TEMATYKA

Teorie spiskowe w mediach społecznościowych, wydarzenia krajowe, algorytmy, rozprzestrzenianie się kłamstw

OPIS

„Lizards & Lies” to rywalizacyjna gra karciano-planszowa, w której gracze przyjmują w mediach społecznościowych przeciwstawne role – jedni próbują rozpowszechniać teorie spiskowe, inni starają się je powstrzymać. Osadzona na tle kryzysu w kraju gra pokazuje, jak dezinformacja zyskuje popularność w sieci: poprzez algorytmiczne wzmacnianie, bańki informacyjne, efekt potwierdzenia i emocjonalną dynamikę cyfrowych społeczności. Zaprojektowana z myślą o rozgrywce grupowej, wywołuje żywe dyskusje i spory, czyniąc abstrakcyjne pojęcia dotyczące manipulacji w sieci widocznymi i namacalnymi dzięki bezpośredniemu doświadczeniu. Forma analogowa sprawia, że gra szczególnie dobrze sprawdza się w bibliotece.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Zrozumienie, jak rozprzestrzenia się dezinformacja

Gracze zyskają wgląd w dynamikę internetowych ekosystemów informacyjnych – w tym w rolę algorytmów, baniek informacyjnych i efektu potwierdzenia we wzmacnianiu fałszywych treści.

2 Rozpoznawanie anatomii teorii spiskowych

Gracze rozwiną umiejętność identyfikowania cech i emocjonalnych „zapalników” narracji spiskowych, zwłaszcza tych, które rodzą się i rozprzestrzeniają w czasach niepewności lub kryzysu.

3 Refleksja nad zbiorową odpowiedzialnością

Gracze przyjrzą się temu, jak indywidualne wybory – co udostępnić, komu zaufać, jak zareagować – kształtują wspólne środowisko informacyjne i wpływają na innych.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- Kompletny [zestaw zasad i materiałów do gry](#) jest dostępny do pobrania na stronie Lizards & Lies
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Myślenie projektowe dla Lizards & Lies)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Jeśli dobrze się czujesz, ucząc się i grając w gry planszowe, to świetna gra karciana, by zrozumieć, jak dezinformacja rozchodzi się w sieci – i kto robi wszystko, by ją powstrzymać. A Twoi użytkownicy – udostępniając treści, są „siewcami” czy „strażnikami”?” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Kompletny zestaw zasad i materiałów do gry jest dostępny do pobrania na stronie Lizards & Lies
- Autor / organizacja: kierownik projektu i główny projektant — Scott DeJong; producent — dr Fenwick McKelvey; główny projektant graficzny — Alexander Bustamante; projektantka — Natalia Balska
- Kraj: Kanada
- Strona internetowa: lizardsandlies.ca
- E-mail: formularz kontaktowy na stronie

05



GRY UCIECZKOWE

Śledztwo w sprawie euforigenu

#Odkryj prawdę i podaj ją dalej



TYP GRY

Gra ucieczkowa

JĘZYKI

12 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

2/3 – średni

TEMATYKA

Zwodnicze informacje, weryfikacja źródeł, mylące wykresy i nagłówki, deepfake, konta botów

PLATFORMA

[Online](#) i stacjonarnie

CZAS TRWANIA

45–60 min + 30 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

14+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra współtworzona przez Center for an Informed Public na Uniwersytecie Waszyngtońskim (UW/CIP) – partnera projektu ESC-MISINFO. W ramach ESC-MISINFO jest tłumaczona na język niderlandzki (flamandzki), polski i słoweński, dzięki czemu będzie dostępna dla odbiorców we wszystkich trzech europejskich krajach partnerskich.

OPIS

Zadaniem graczy jest odkrycie prawdy o tajemniczym suplemencie diety poprawiającym odporność i funkcjonowanie mózgu, który ma być dodawany do batoników w szkolnych automatach z przekąskami. Tropiąc źródła, analizując dane naukowe i oglądając przekonujące nagranie z wypowiedzią znanej osoby, gracze odkrywają, że nie wszystko jest tym, czym się wydaje. Gra pokazuje, jak perswazyjne komunikaty, techniki manipulacji i ludzkie błędy poznawcze kształtują sposób, w jaki interpretujemy informacje – zwłaszcza w sytuacjach „wysokiej stawki”. Gracze natrafiają na sfabrykowane wizualizacje danych i wideo typu deepfake, gdzie każda informacja wygląda wiarygodnie. To czyni ze „Śledztwa w sprawie euforigenu” przejmującą lekcję z pierwszej ręki o tym, jak łatwo każdy z nas może dać się oszukać.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Doświadczenie bycia oszukanym

Gracze przekonają się na własnej skórze, jak przekonujące dowody, emocjonalne reakcje i presja społeczna mogą sprawić, że każdy – nie tylko „inni” – uwierzy w fałszywe informacje i zacznie na ich podstawie działać.

2 Rozpoznawanie mediów generowanych i manipulowanych przez AI

Gracze rozwiną umiejętność rozpoznawania deepfake i sztucznie wygenerowanych nagrań wideo używanych do symulowania wiarygodności lub uwiarygodniania mylących twierdzeń.

3 Wykrywanie manipulacji danymi

Gracze dowiedzą się, jak dane naukowe i wizualizacje mogą być wybiórczo prezentowane lub zniekształcane, by wspierać fałszywe narracje.

4 Refleksja nad praktykami udostępniania

Gracze zastanowią się nad konsekwencjami udostępniania niezweryfikowanych informacji i nad tym, jak ważne jest zatrzymanie się i weryfikacja przed przekazaniem treści dalej.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- Przewodnik organizatora wydarzenia i zestaw do omówienia są dostępne na stronie [Loki's Loop](#)
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Open Space dla Śledztwa w sprawie euporigenu)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Znakomita gra logiczna w typie escape roomu, która „nabierze” Twoich użytkowników i sprawi, że udostępnią w sieci nieprawdziwe informacje. Wykorzystaj ten cenny moment „przyłapania”, by porozmawiać o tym, co każdy z nas może robić online, aby podobne sytuacje nie przydarzały się w prawdziwym życiu.” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: grupa badawcza Loki's Loop, University of Washington
- Kraj: USA
- Strona internetowa: lokisloop.org/games
- E-mail: lokisloop@uw.edu

ReWind – napraw to!

#Odwróć rzeczywistość



TYP GRY

Gra ucieczkowa

JĘZYKI

4 języki

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

2/3 – średni

TEMATYKA

Treści generowane przez AI, narracja o podróży w czasie, rywalizacja szkolna, konsekwencje posta wygenerowanego przez AI

PLATFORMA

Stacjonarnie

CZAS TRWANIA

30–45 min + 30 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

12+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra współtworzona przez Center for an Informed Public na Uniwersytecie Waszyngtońskim (UW/CIP) – partnera projektu ESC-MISINFO. Oryginalny tytuł gry to „ChronoShift”. W ramach ESC-MISINFO jest tłumaczona na język niderlandzki (flamandzki), polski i słoweński, dzięki czemu będzie dostępna dla odbiorców we wszystkich trzech europejskich krajach partnerskich.

OPIS

Niewinny żart z użyciem AI szybko wymyka się spod kontroli: sfabrykowany post, pomyślany jako dowcip, niszczy kampanię kolegi ubiegającego się o reprezentację szkoły na prestiżowym sportowym wydarzeniu. Gracze muszą cofnąć się w czasie, prześledzić drogę dezinformacji i zainterweniować, zanim szkoda stanie się nieodwracalna. Osadzona w bliskim młodym ludziom środowisku szkolnym gra zachęca do refleksji nad niezamierzonymi konsekwencjami korzystania z narzędzi generatywnej AI, nawet w celach zabawowych. Badania sugerują, że wielu młodych ludzi nie w pełni bierze pod uwagę potencjalne szkody wyrządzane przez treści generowane przez AI – gra sprawia, że te szkody stają się widoczne i osobiste. Gra zachęca też do dostrzegania powiązań między znanymi kontekstami społecznymi a szerszymi procesami demokratycznymi, w tym wyborami w skali kraju.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Zrozumienie niezamierzonych konsekwencji AI

Gracze zastanowią się, jak narzędzia generatywnej AI – nawet użyte dla żartu – mogą tworzyć treści wyrządzające realne szkody, gdy trafią do cyfrowego obiegu.

2 Śledzenie drogi dezinformacji

Gracze pogłębią rozumienie tego, jacy aktorzy, kanały i mechanizmy sprawiają, że fałszywe lub mylące treści rozchodzą się w środowiskach internetowych.

3 Łączenie osobistych doświadczeń z procesami demokratycznymi

Gracze dostrzegą związki między znaną im dynamiką konfliktów rówieśniczych a szerszymi mechanizmami dezinformacji w kontekstach demokratycznych, w tym wyborczych.

4 Wzmacnianie odpowiedzialnych zachowań informacyjnych

Gracze będą zachęceni do weryfikowania informacji przed ich udostępnieniem i do brania pod uwagę wpływu swoich cyfrowych działań na innych.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- Kompleksowy przewodnik organizatora wydarzenia oraz przewodnik po omówieniu są dostępne na stronie [Loki's Loop](#)
- Szczegółowy scenariusz pracy z grupą, zaprojektowany z myślą o bibliotekach, znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Akwarium dla ReWind – napraw to!)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Kolejna wciągająca gra escape room, pokazująca, że nawet niewinny żart może mieć katastrofalne skutki. Czy Twój użytkownicy zechcą podzielić się swoimi doświadczeniami? Byli żartownisiami czy ofiarami, a skoro ludzkość nie wynalazła jeszcze podróży w czasie – jak budować empatię, która powstrzyma takie zachowania?” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: grupa badawcza Loki's Loop, University of Washington
- Kraj: USA
- Strona internetowa: lokisloop.org/games
- E-mail: lokisloop@uw.edu

Escape Fake

#Zdemaskuj fake newsy



TYP GRY

Gra ucieczkowa w rzeczywistości rozszerzonej

JĘZYKI

8 języków

GRACZE

1 gracz lub para przy jednym urządzeniu

POZIOM TRUDNOŚCI

3/3 – złożony

TEMATYKA

Demaskowanie fake newsów, zagadki w AR, ocena źródeł

PLATFORMA

AR (escapefake.org)

CZAS TRWANIA

30–60 min na pokój + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

12–18 lat

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra stworzona przez Polycular (Austria) przy wsparciu programu Kreatywna Europa oraz European Media and Information Fund (sfinansowana przez UE).

Escape Fake zdobyła European Digital Skills Award 2025 w kategorii Edukacja – to inicjatywa Komisji Europejskiej wyróżniająca innowacyjne projekty promujące kompetencje cyfrowe w Europie. Skuteczność edukacyjna gry została potwierdzona w [recenzowanym badaniu](#) opublikowanym przez wydawnictwo Springer (Technology, Knowledge and Learning, 2024), które wykazało istotne przyrosty wiedzy i umiejętności rozróżniania informacji.

OPIS

„Escape Fake” to bezpłatna gra w rzeczywistości rozszerzonej, w której gracze przechodzą przez serię cyfrowych escape roomów, rozwiązując zagadki, by odkryć i zdemaskować fake newsy, zanim ukształtują one przyszłość. Za pomocą smartfona lub tabletu gracze skanują fizyczne znaczniki graficzne, odblokowując świat AR, w którym analizują źródła, oceniają twierdzenia i weryfikują informacje, aby przejść dalej. Gra obejmuje obecnie trzy pełne scenariusze escape roomów oraz szereg krótszych, samodzielnych aktywności. Escape Fake łączy cyfrową immersję z bogatym zestawem gotowych materiałów edukacyjnych dostępnych w kilku europejskich językach.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Zrozumienie algorytmów i baniek filtrujących

Gracze dowiedzą się, jak oparte na AI systemy rekomendacji na platformach takich jak Instagram, YouTube czy TikTok przedkładają zaangażowanie nad rzetelność, ograniczając kontakt z różnorodnymi punktami widzenia i wzmacniając polaryzację.

2 Rozwijanie umiejętności weryfikacji danych

Gracze wzmocnią umiejętność rozpoznawania zmanipulowanych treści i weryfikowania źródeł internetowych, m.in. za pomocą takich technik jak wyszukiwanie obrazem.

3 Budowanie świadomości cyberbezpieczeństwa

Gracze poznają praktyczne sposoby ochrony swojej cyfrowej tożsamości i staną się bardziej świadomi tego, jak dane osobowe mogą być wykorzystywane w sieci.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Obszerny zestaw materiałów dla edukatorów jest dostępny na stronie Escape Fake. Obejmuje on:

- materiały ułatwiające przygotowanie gry
- filmy i webinaria
- elastyczny format gotowy do użycia na zajęciach
- trzy edukacyjne gry karciane
- dodatkowe samodzielne aktywności karciane
- warsztaty na zamówienie

Szczegółowy scenariusz pracy z grupą znajduje się w przewodniku ESC-MISINFO (aktywność Odgrywanie ról dla Escape Fake)

SPRAWDZONE W PRAKTYCE — OPINIA

„Zaimponuj swoim użytkownikom tą bardzo efektowną aktywnością w rzeczywistości rozszerzonej (AR). Skorzystaj z wydruków i aplikacji i patrz, jak dezinformacja „wyskakuje” z ekranu telefonu. Podobnie jak ReWind, Escape Fake pokaże użytkownikom, że manipulowanie historią może zmienić teraźniejszość – zwykle na gorsze.” (Vid Sever, PiNA)

KONTAKT

- Autor / organizacja: Polycular (Austria), przy wsparciu programu Kreatywna Europa oraz European Media and Information Fund
- Kraj: Austria
- Strona internetowa: polycular.com — strona gry: escapefake.org
- E-mail: info@polycular.com

06



**WIĘCEJ GIER
DO ODKRYCIA**

więcej gier do odkrycia

Gry zaprezentowane w głównej części kolekcji stanowią nasz podstawowy wybór, ale krajobraz gier wspierających edukację medialną jest bogaty i stale się rozwija. Ta dodatkowa sekcja poszerza kolekcję o gry wartościowe dla edukatorów i osób uczących się, uzupełniając ją o inne perspektywy, tematy i formaty. Zachęcamy do poznawania ich równolegle z grami z głównej części.

Gry w pigułce

GRA	FORMAT	TYP GRY	JĘZ.	CZAS	OMÓWIENIE	GRACZE	WIEK	TRUD.	KOSZT
Bad News	Online (przeglądarka)	Symulacja decyzyjna	29	20 min	20 min	1 os.	14+	1/3	Bezpłatna
NewsFeed Defenders	Online (przeglądarka + mobilnie)	Moderowanie mediów społ.	1	30+ min	20 min	1 os.	13+	1/3	Bezpłatna
Spot the Troll	Online (przeglądarka)	Quiz	1	15–20 min	20 min	1 os.	16+	2/3	Bezpłatna
Adventures of Literatus	Online (przeglądarka + aplikacja na Androida)	Gra przygodowa	7	45–60 min	20 min	1 os.	14+	2/3	Bezpłatna

LEGENDA

TRUD. = poziom trudności (1 – łatwy, 3 – złożony) JĘZ. = liczba dostępnych wersji językowych

Bad News

#Zbuduj imperium fake newsów — i naucz się z nimi walczyć



TYP GRY

Symulacja decyzyjna

JĘZYKI

29 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

1/3 – łatwy

TEMATYKA

Podszywanie się, emocje, polaryzacja, teorie spiskowe, dyskredytacja, trolling

PLATFORMA

Online – przeglądarka

CZAS TRWANIA

20 min + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

14+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Pierwsza gra inokulacyjna: „Bad News” to bezpośredni poprzednik zarówno „Harmony Square”, jak i „Cat Park”, stworzony przez ten sam zespół z Cambridge Social Decision-Making Lab i Tilt Studio. To ona zapoczątkowała podejście „inokulacji przez wcielanie się w rolę”, na którym opierają się tamte gry.

Gra poparta [recenzowanymi badaniami](#): jej skuteczność potwierdzono w badaniu opublikowanym w Journal of Cognition (2019).

OPIS

W „Bad News” gracze budują od zera imperium fake newsów, zdobywając obserwujących i wiarygodność dzięki sześciu podstawowym technikom dezinformacji: podszywaniu się, graniu na emocjach, polaryzacji, teoriom spiskowym, dyskredytacji i trollingowi. Osadzona w symulowanym środowisku mediów społecznościowych gra stopniowo odśłania przed graczami mechanizmy produkcji dezinformacji, nagradzając ich odznakami za każdą opanowaną technikę. Oparta na psychologicznej teorii inokulacji, Bad News była pierwszą grą tego rodzaju: wcielając się w rolę producenta dezinformacji, gracze budują odporność na te same taktyki na wypadek zetknięcia się z nimi w sieci. Krótka, zgrabna gra, która z powodzeniem zastąpi „Harmony Square” lub „Cat Park”, gdy brakuje czasu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozpoznawanie struktury fake newsów

Gracze nauczą się identyfikować sześć podstawowych technik używanych przy produkcji dezinformacji i zrozumieją, jak każda z nich sprawia, że fałszywa narracja wydaje się wiarygodna i warta udostępnienia.

2 Zrozumienie, jak rozprzestrzenia się dezinformacja

Gracze zyskają wgląd w to, jak fałszywe treści zdobywają zasięgi dzięki zaangażowaniu emocjonalnemu, wzmacnianiu przez boty i ukierunkowanym strategiom komunikacyjnym.

3 Budowanie wyprzedzającej czujności krytycznej

Wchodząc w rolę producenta dezinformacji, gracze staną się bardziej wyczuleni na te same techniki, gdy zetkną się z nimi jako odbiorcy treści internetowych.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Na stronie Bad News dostępny jest bezpłatny [przewodnik dla edukatorów \(PDF\)](#). Zawiera on informacje o konstrukcji gry i leżącej u jej podstaw teorii inokulacji, a także propozycje pracy z grupą.

KONTAKT

- Autor / organizacja: Cambridge Social Decision-Making Lab, Tilt Studio, DROG
- Kraj: NL, Wielka Brytania
- Strona internetowa: <https://www.getbadnews.com/>
- E-mail: hello@tiltstudio.co

newsfeed defenders

#Walcz z ukrytymi reklamami, dezinformacją i fejkami



TYP GRY

Moderowanie mediów społecznościowych

JĘZYKI

1 język

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

1/3 – łatwy

TEMATYKA

Clickbait, wiralowa dezinformacja, reklama natywna, wątpliwe źródła, jednostronne teksty publicystyczne

PLATFORMA

Online – przeglądarka i mobilnie

CZAS TRWANIA

30+ min + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

13+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Wyjątkowa gra w tej kolekcji: gracze wcielają się w rolę moderatora platformy społecznościowej odpowiedzialnego za jakość treści docierających do innych użytkowników.

Spersonalizowane doświadczenie: gracze wybierają obszar tematyczny (życie studenckie, zdrowie i dobrostan albo sport i rozrywka), dopasowując grę do własnych zainteresowań.

OPIS

„NewsFeed Defenders” przenosi graczy do Newsably – fikcyjnej platformy społecznościowej poświęconej wiadomościom i informacjom. Zaczynając jako gość, gracze stopniowo awansują – zyskują możliwość dodawania postów, wybierania treści wyróżnionych, komentowania oraz zatwierdzania lub oznaczania zgłoszeń – dbając, by platforma była wolna od clickbaitu, wiralowej dezinformacji, reklamy udającej wiadomość, wątpliwych źródeł i jednostronnych tekstów publicystycznych. W odróżnieniu od gier inokulacyjnych z tej kolekcji, w których gracze uczą się, produkując dezinformację, „NewsFeed Defenders” uczy kompetencji informacyjnych od strony odbiorcy i moderatora: gracze uczą się odróżniać treści rzetelne od nierzetelnych, podejmując w czasie rzeczywistym decyzje redakcyjne, które mają konsekwencje dla rozwoju i wiarygodności platformy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozpoznawanie cech nierzetelnych treści

Gracze nauczą się rozpoznawać różne rodzaje treści wprowadzających w błąd – w tym reklamy udające dziennikarstwo, clickbaitowe nagłówki i stronnicze relacje – oraz sygnały odróżniające je od wiarygodnych wiadomości.

2 Zrozumienie standardów rzetelnego dziennikarstwa

Gracze poznają podstawowe zasady odpowiedzialnego relacjonowania, w tym weryfikację źródeł, dokładność faktograficzną i równowagę redakcyjną.

3 Refleksja nad odpowiedzialnością platform

Wcielając się w rolę moderatora, gracze zyskają wgląd w decyzje kształtujące to, jakie informacje docierają do odbiorców w sieci, i rozwijają bardziej krytyczną świadomość roli platform w ekosystemie informacyjnym.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Obszerny [zestaw materiałów](#) jest dostępny na platformie iCivics. Game Guide zawiera instrukcje, wskazówki, pytania do dyskusji i pomysły na zajęcia. Extension Pack to prezentacja krok po kroku, pozwalająca osadzić grę w szerszej sekwencji edukacyjnej – z aktywnościami przed rozgrywką, w jej trakcie i po niej. Trzy dodatkowe lekcje dotyczą realnych zagadnień, m.in. algorytmów i wzmacniania treści, polityk prywatności oraz rozróżnienia między wiadomością a opinią. → strona gry na [FactCheck.org](https://www.factcheck.org)

KONTAKT

- Autor / organizacja: iCivics, Annenberg Public Policy Center
- Kraj: USA
- Strona internetowa: <https://ed.icivics.org/games/newsfeed-defenders>
- E-mail: kontakt przez iCivics: <https://www.icivics.org/contact>

Spot the Troll

#Prawdziwe czy fałszywe? Instynkt może Cię zawieść.



TYP GRY

Quiz

JĘZYKI

1 język

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

2/3 – średni

TEMATYKA

Fałszywe konta, operacje trollingowe, oszustwa finansowe, zagraniczna propaganda, oszustwa związane ze zdrowiem

PLATFORMA

Online – przeglądarka

CZAS TRWANIA

15–20 min + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

16+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra poparta recenzowanymi badaniami: [badanie](#) z 2023 roku opublikowane w PNAS Nexus wykazało, że rozwiązanie quizu istotnie poprawia zdolność graczy do odróżniania prawdziwych kont społecznościowych od fałszywych.

Jest to jedyna gra w tym zestawieniu, która uczy rozpoznawania nieautentycznych kont, a nie fałszywych treści – to ważna umiejętność w dzisiejszym środowisku informacyjnym.

OPIS

„Spot the Troll” pokazuje graczom osiem profili z mediów społecznościowych – mieszankę kont autentycznych i fałszywych kont trolli – i prosi o ocenę, czy za każdym z nich stoi prawdziwa osoba. Po każdej decyzji gracze otrzymują natychmiastową informację zwrotną wyjaśniającą, jakie konkretne sygnały świadczyły o autentyczności lub podejrzanym charakterze konta. Wszystkie profile w quizie pochodzą z prawdziwej aktywności w mediach społecznościowych, z drobnymi zmianami chroniącymi prywatność osób. Zaktualizowana wersja quizu (2.0) wykracza poza pierwotny temat rosyjskich operacji wpływu i obejmuje szerszy wachlarz kont, w tym oszustwa finansowe, zagraniczną propagandę i oszustwa związane ze zdrowiem.

Uwaga:

Włączyliśmy „Spot the Troll” do kolekcji, ponieważ uważamy tę grę za szczególnie użyteczną i angażującą: korzysta z przykładów z życia i oferuje omówienia taktyk internetowych trolli, dzięki czemu jest wartościowym narzędziem budowania krytycznej świadomości manipulacji.

Jednocześnie osoby prowadzące powinny wiedzieć, że treści gry są silnie osadzone w kontekście amerykańskim. Zwracamy na to uwagę nie po to, by grę wykluczać, lecz by umożliwić bibliotekarkom i bibliotekarzom świadomy wybór: w zależności od grupy i kontekstu można korzystać z gry w obecnej formie, uzupełnić ją lokalną dyskusją podsumowującą albo wybrać inną grę, bliższą rzeczywistości uczestników.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozpoznawanie cech fałszywych kont w mediach społecznościowych

Gracze nauczą się odczytywać sygnały na poziomie profilu – w tym wzorce publikowania, liczbę obserwujących, zdjęcia profilowe i wskazówki językowe – odróżniające prawdziwych użytkowników od skoordynowanych operacji trollingowych.

2 Zrozumienie różnorodności internetowych oszustw

Gracze uświadomią sobie, jak różne cele stoją za fałszywymi kontami: od manipulacji politycznej i zagranicznej propagandy po oszustwa finansowe i dezinformację zdrowotną.

3 Budowanie sceptycyzmu wobec internetowych tożsamości

Gracze staną się bardziej refleksyjni wobec źródeł treści napotykanych w mediach społecznościowych i wyrobią nawyk pytania nie tylko o to, co jest mówione, ale też kto to mówi i dlaczego.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

[Sekcja zasobów](#) na stronie „Spot the Troll” zawiera ponad dwadzieścia artykułów naukowych o rosyjskich operacjach trollingowych i taktykach internetowej dezinformacji, uporządkowanych tak, by rozszerzać informacje zwrotne towarzyszące każdemu z ośmiu profili w quizie. Ponieważ profile zawierają treści dotyczące propagandy politycznej i oszustw, osobom pracującym z młodszymi odbiorcami zalecamy wcześniejsze przejrzanie quizu i przygotowanie krótkiego wprowadzenia. Gra dobrze sprawdza się jako punkt wyjścia do dyskusji o roli fałszywych kont w prowadzeniu kampanii dezinformacyjnych.

KONTAKT

- Autor / organizacja: Media Forensics Hub, Clemson University
- Kraj: USA
- Strona internetowa: <https://spotthetroll.org>
- E-mail: kontakt przez Clemson Media Forensics Hub: <https://www.clemson.edu/centers-institutes/watt/hub/>

The Adventures of Literatus

#Uratuj księżniczkę i po drodze rozpoznawaj fałszywki

TYP GRY

Gra przygodowa

JĘZYKI

7 języków

GRACZE

1 gracz

POZIOM TRUDNOŚCI

2/3 – średni

TEMATYKA

Fact-checking, weryfikacja źródeł, demaskowanie fejków, weryfikacja zdjęć i wideo, dezinformacja

PLATFORMA

Online – przeglądarka + aplikacja mobilna (Android)

CZAS TRWANIA

45–60 min + 20 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

14+

KOSZT

Bezpłatna



OPIS

Gra opowiada o księciu Literatusie, który przemierza dziesięć lokacji królestwa Informii w poszukiwaniu ukochanej księżniczki Veritas, porwanej przez władcę sąsiedniego królestwa Manipulis. Towarzysząc Literatusowi w jego misji, gracze wykonują zadania: rozpoznają dezinformację, demaskują fałszywki i sprawdzają podejrzone zdjęcia i filmy. Każda lokacja przynosi nowe wyzwanie informacyjne – od śledzenia dezinformacji w mediach społecznościowych po ocenę fotografii i składanie faktów w całość – a na końcu gra pokazuje graczom ogólną ocenę ich kompetencji jako odbiorców mediów. Baśniowa otoczka nadaje grze wyjątkowy charakter odróżniający ją od bardziej symulacyjnych tytułów w tej kolekcji, a jednocześnie jej praktyczne zadania wymagają zastosowania umiejętności fact-checkingowych wyćwiczonych w prawdziwym życiu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozwijanie umiejętności weryfikacji informacji

Gracze będą ćwiczyć wyszukiwanie, analizowanie i weryfikowanie informacji z wielu źródeł, budując nawyki przydatne w poruszaniu się po internecie.

2 Rozpoznawanie i demaskowanie fałszywych treści

Gracze nauczą się identyfikować zmanipulowane lub sfabrykowane obrazy, filmy i wiadomości oraz zbudują praktyczny zestaw narzędzi do ich demaskowania.

3 Podejmowanie lepszych decyzji w środowisku bogatym w informacje

Gracze zastanowią się, jak oceniać sprzeczne twierdzenia i działać w oparciu o rzetelne informacje, wzmacniając swoje ogólne kompetencje medialne.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Informacje o materiałach dydaktycznych są dostępne na stronie Media Initiatives Center: [mediainitiatives.am](https://media.am/literatus/#en). W grę można grać w przeglądarce pod adresem <https://media.am/literatus/#en> lub pobrać ją jako aplikację mobilną (tylko Android).

KONTAKT

- Autor / organizacja: Media Initiatives Center (Armenia), przy wsparciu USAID w ramach projektu Media for Informed Civic Engagement oraz dodatkowym wsparciu Deutsche Welle Akademie i mołdawskiego Independent Journalism Center
- Kraj: Armenia
- Strona internetowa: <https://media.am/literatus/#en>
- E-mail: formularz kontaktowy na stronie [mediainitiatives.am](https://media.am/literatus/#en)

GRY STWORZONE W PROJEKTACH FINANSOWANYCH PRZEZ UE

W tej sekcji prezentujemy gry opracowane lub współfinansowane przez europejskie instytucje i inicjatywy. Projekty te wpisują się w zobowiązanie UE do wzmacniania kompetencji cyfrowych i budowania odporności na dezinformację w całej Europie. Wszystkie poniższe gry powstały w ramach partnerstw Erasmus+, łączących edukatorów, projektantów i badaczy z wielu europejskich krajów. Ich tematyka dotyczy bezpośrednio dezinformacji, fake newsów oraz krytycznej oceny informacji.

Warto zauważyć, że jedna z gier prezentowanych już w głównej kolekcji – „Escape Fake” – również należy do tej kategorii: stworzona przez Polycular (Austria) przy wsparciu programu Kreatywna Europa oraz European Media and Information Fund, stanowi dobry przykład tego, co może przynieść finansowane przez UE tworzenie gier w obszarze edukacji medialnej. Poniższe gry uzupełniają ten przykład o inne formaty i ujęcia tematyczne.

Gry z projektów UE w pigułce

GRA	FORMAT	TYP GRY	JĘZ.	CZAS	OMÓWIENIE	GRACZE	WIEK	TRUD.	KOSZT
Follow Me	Stacjonarnie	Gra karciana	2	60 min	60–75 min	3–4 / grupa	12+	2/3	Bezpłatna (PnP) / 24,9 €
Anti-Rumour	Stacjonarnie + online	Hybrydowa gra karciano-fabularna	4	60 min	Wbudowane	5–8	15+	2/3	Bezpłatna

Follow me

#Pomyśl, zanim udostępnisz albo stracisz obserwujących



TYP GRY

Gra karciana

JĘZYKI

2 języki

GRACZE

3–4 osoby w grupie

POZIOM TRUDNOŚCI

3/3 – złożony

TEMATYKA

PLATFORMA

Stacjonarnie

CZAS TRWANIA

60 min + 60–75 min omówienia

GRUPA WIEKOWA

12+

KOSZT

Bezpłatna (PnP) lub 24,9 € (wersja drukowana)

WARTO WIEDZIEĆ

Gra opracowana w ramach projektu Erasmus+ „Games against hoaxes – game based approach to critical thinking education of youth” (współfinansowanego przez Unię Europejską).

Wyprodukowana przez Impact Games (Słowacja) we współpracy z Brodir s.r.o. i Double Quote Studio (2021).

OPIS

W grze „Follow me” gracze stają się użytkownikami fikcyjnej platformy społecznościowej Duckface. Ich celem jest przyciągnięcie jak największej liczby obserwujących, którzy mają jednak wymagania: zainteresowanie tematyką publikowanych treści oraz wiarygodność autorów. Gracze zdobywają obserwujących, udostępniając karty aktualności i tworząc treści, ale udostępnienie fałszywej informacji odbywa się kosztem wiarygodności. Gracze nie zawsze potrafią ocenić, czy karta aktualności jest prawdziwa, czy nie, pojawia się więc konflikt pomiędzy pragnieniem zyskania dużych zasięgów a potrzebą rzetelności. Karty akcji pozwalają na sprawdzanie faktów w postach innych graczy – wykrzycie fałszywej informacji dodaje wiarygodności. Karty wydarzeń wprowadzają nieoczekiwane zwroty akcji – w tym treści generowane przez AI i treści z niewiarygodnych źródeł. Grę wygrywa osoba z największą liczbą obserwujących po 8–9 turach. W rozszerzeniu gry („Make Your Own News”) gracze tworzą własne karty aktualności, dzięki czemu mogą wykorzystywać i rozwijać umiejętności weryfikowania informacji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Zrozumienie ekonomii uwagi w mediach społecznościowych

Gracze doświadczają, jak pogoń za obserwującymi i zaangażowaniem może zachęcać do udostępniania niezwerifikowanych treści, i sprawdzać te zjawiska na prawdziwych platformach.

2 Ćwiczenie fact-checkingu jako przydatnej umiejętności

Korzystając z kart Sprawdź fakty, gracze uczą się, że weryfikowanie informacji przynosi korzyść zarówno im samym, jak i całemu środowisku informacyjnemu.

3 Dostrzeganie długofalowej wartości wiarygodności

System punktacji pokazuje, że krótkoterminowe zyski z udostępniania fałszywych informacji nie równoważą utraty wiarygodności i obserwujących w dłuższej perspektywie.

4 Budowanie świadomości błędów poznawczych i baniek informacyjnych

Podczas dyskusji po grze uczestnicy poznają zjawiska takie jak efekt potwierdzenia, bańki filtrujące i rola algorytmów w kształtowaniu tego, co widzimy w sieci.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Pełny [przewodnik metodyczny](#) jest dostępny bezpłatnie (PDF) na stronie impactgames.eu. Zawiera dwa kompletne scenariusze zajęć (dla edukacji formalnej i pozaformalnej), szczegółowe pytania do omówienia, aktywność rozszerzającą Make Your Own News oraz teoretyczne wprowadzenie do edukacji medialnej, błędów poznawczych i dezinformacji.

Bezpłatna wersja do samodzielnego wydruku (print-and-play) jest dostępna do pobrania na stronie gry. Biblioteki, które wolą gotowy zestaw, mogą zamówić drukowany egzemplarz wydania angielskiego na gamifactory.eu/follow-me-eng.

KONTAKT

- Autor / organizacja: Impact Games (impactgames.eu) i Brodir s.r.o., w ramach projektu Erasmus+ „Games against hoaxes”
- Kraj: Słowacja
- Strona internetowa: <https://gamifactory.eu/follow-me>
- E-mail: formularz kontaktowy na stronie impactgames.eu

Anti-Rumour

#Czy odróżnisz fakt od fałszu, gdy plotka pochodzi z tej samej sali?



TYP GRY

Hybrydowa gra karciano-fabularna

JĘZYKI

4 języki

GRACZE

5-8

POZIOM TRUDNOŚCI

3/3 – złożony

TEMATYKA

PLATFORMA

Stacjonarnie + online

CZAS TRWANIA

60 min (omówienie wbudowane)

GRUPA WIEKOWA

15+

KOSZT

Bezpłatna

WARTO WIEDZIEĆ

Gra opracowana w ramach projektu Erasmus+ „Anti-Rumour” (nr projektu: 2021-2-DE04-K220-YOU-000048336) – partnerstwa Stiftung Digitale Chancen (Niemcy), Citizens in Power (Cypr), Drambllys (Hiszpania) i Challedu (Grecja).

Wyjątkowość gry polega na tym, że łączy ona aktywności realizowane w określonych rolach z wyszukiwaniem informacji w internecie w czasie rzeczywistym. Gracze nie tylko reagują na przygotowane treści, lecz także aktywnie ich poszukują.

OPIS

W „Anti-Rumour” gracze występują jako twórcy treści w wyzwaniu z zakresu edukacji medialnej na platformie społecznościowej. Otrzymują tajne karty roli (spiskowiec lub entuzjasta prawdy) oraz temat i mają 10 minut na wyszukanie informacji w internecie. Kierunek poszukiwań wyznacza ich rola: spiskowcy szukają fake newsów i źródeł wprowadzających w błąd, a entuzjaści prawdy – zweryfikowanych faktów. Następnie każdy gracz prezentuje swoje znaleziska, starając się przekonać pozostałych do zagłosowania na swój temat. Głosowanie jest tajne, a gracze nie znają ról innych osób. Po ujawnieniu ról przyznawane są punkty: spiskowcy otrzymują je za każdy udostępniony fake news i każdy zablokowany prawdziwy fakt, a entuzjaści prawdy – za każdy udostępniony prawdziwy fakt i każdy zablokowany fake news. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Po każdej rundzie karty ról są tasowane i losowane od nowa. Gracze mogą więc wykonać zadania w różnych rolach i doświadczać tego, jak dezinformacja jest tworzona i rozpowszechniana, oraz jak można ją rozpoznawać i zwalczać.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

1 Rozwijanie umiejętności oceny źródeł w czasie rzeczywistym

Wyszukiwanie na czas wymaga od graczy szybkiej oceny wiarygodności źródeł internetowych pod presją – jest to przydatna umiejętność w codziennym korzystaniu z informacji.

2 Zrozumienie, jak sposób prezentacji wpływa na postrzeganie

Obserwując te same lub podobne tematy przedstawiane z przeciwnych perspektyw (fakt kontra fałsz), gracze stają się wyczuleni na to, jak sposób prezentacji, styl i dobór dowodów wpływają na jej wiarygodność.

3 Ćwiczenie krytycznej oceny rówieśniczej

Faza głosowania i debaty uczy graczy oceniania cudzych twierdzeń i zadawania dociekliwych pytań przed podjęciem decyzji.

4 Refleksja nad własnymi uprzedzeniami

Doświadczenie obu ról – spiskowca i entuzjasty prawdy – pomaga graczom dostrzec, jak ich własne zachowania informacyjne mogą być kształtowane przez wcześniejsze przekonania lub bodźce.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- [Przewodnik](#) dla osoby prowadzącej jest dostępny bezpłatnie do pobrania na stronie anti-rumour.eu.
- Folder Google Drive ze wszystkimi materiałami do gry jest podlinkowany na stronie projektu.

KONTAKT

- Autor / organizacja: konsorcjum Anti-Rumour — Stiftung Digitale Chancen (Niemcy), Citizens in Power (Cypr), Drambllys (Hiszpania), Challedu (Grecja)
- Kraj: Niemcy, Cypr, Hiszpania, Grecja
- Strona internetowa: <https://anti-rumour.eu>

07



SŁOWNICZEK

słowniczek

W naszej publikacji pojawiają się poniższe pojęcia. Wyjaśniamy je, by ułatwić przygotowywanie zajęć osobom, które dopiero zaczynają swoją przygodę z edukacją informacyjną i medialną.

RZECZYWISTOŚĆ ROZSZERZONA (AR)

Technologia nakładająca treści cyfrowe (obrazy, tekst, dźwięki) na świat rzeczywisty, zwykle za pośrednictwem kamery smartfona lub tabletu. Wykorzystywana w grach takich jak Escape Fake do tworzenia immersyjnych, interaktywnych doświadczeń.

DYSKUSJA MODEROWANA / OMÓWIENIE

Ustrukturyzowana rozmowa, która odbywa się po zakończeniu gry lub zadania i jest prowadzona przez osobę moderującą. Dyskusja pomaga osobom uczestniczącym przeanalizować doświadczenia z udziału w grze i utrwalić zdobytą wiedzę.

DEZINFORMACJA

Fałszywe informacje tworzone i rozpowszechniane celowo, z zamiarem wprowadzenia w błąd lub wyrządzenia szkody. Od misinformacji odróżnia ją element intencji.

GRA UCIECZKOWA / ESCAPE ROOM

Rodzaj gry, w którym gracze muszą rozwiązać serię zagadek lub zadań w określonym czasie, aby „uciec” z danego scenariusza. Escape gry mogą być fizyczne (prowadzone w pomieszczeniu) lub cyfrowe (rozgrywane online).

BAŃKA FILTRUJĄCA / BAŃKA INFORMACYJNA (ECHO CHAMBER)

Dwa powiązane, lecz odrębne zjawiska ograniczające kontakt z różnorodnymi informacjami w sieci. Bańka filtrująca powstaje, gdy algorytmy platform dobierają treści na podstawie wcześniejszych zachowań użytkownika, stopniowo zawężając zakres punktów widzenia, z którymi się styka. Komora echa opisuje środowisko – kształtowane zarówno przez algorytmy, jak i osobiste wybory – w którym ludzie obcują głównie z treściami i społecznościami wzmacniającymi ich dotychczasowe przekonania. Oba zjawiska mogą zwiększać podatność na dezinformację, ograniczając kontakt z alternatywnymi perspektywami i krytycznymi kontrgłosami.

MODEL FLICC

Taksonomia pięciu kluczowych technik stosowanych w negowaniu nauki i dezinformacji: fałszywi eksperci (Fake Experts), błędy logiczne (Logical Fallacies), niemożliwe oczekiwania (Impossible Expectations), wybiórczość (Cherry Picking) i teorie spiskowe (Conspiracy Theories). Opracowana przez Johna Cooka.

GRYWALIZACJA

Wykorzystywanie elementów projektowania gier (punkty, wyzwania, zasady, narracja) w kontekstach niezwiązanych z grami – w tym w edukacji – w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji.

TEORIA INOKULACJI

Koncepcja, według której ludzkie przekonania można uodpornić na perswazję i manipulację poprzez wcześniejszy kontakt z osłabioną wersją fałszywej informacji wraz z kontrargumentami – podobnie jak działa szczepionka.

MAGICZNY KRĄG

Pojęcie z badań nad grami, oznaczające psychologiczną „przestrzeń” tworzoną przez grę, w której obowiązują szczególne zasady, zachowania i znaczenia. Ważne przy projektowaniu doświadczeń edukacyjnych, w których uczestnicy czują się bezpiecznie, eksperymentując.

MALINFORMACJA

Informacja oparta na faktach lub częściowo prawdziwa, wykorzystywana po to, by zaszkodzić osobie, organizacji lub państwu (np. wycieki, nękanie, mowa nienawiści).

KOMPETENCJE MEDIALNE I INFORMACYJNE (MIL)

Zestaw kompetencji, które pozwalają skutecznie docierać do informacji, analizować je, oceniać, wykorzystywać i tworzyć – we wszystkich mediach i formatach. Definiowana przez UNESCO jako połączenie edukacji medialnej i informacyjnej.

MISINFORMACJA

Fałszywe lub niedokładne informacje tworzone i rozpowszechniane bez intencji wyrządzenia szkody. Mogą je rozpowszechniać osoby, które szczerze wierzą w ich prawdziwość.

EDUKACJA POZAFORMALNA

Zorganizowane działania edukacyjne odbywające się poza formalnym systemem szkolnym lub uniwersyteckim. Uczenie się pozaformalne jest zwykle dobrowolne, elastyczne i skoncentrowane na osobie uczącej się.

PREBUNKING

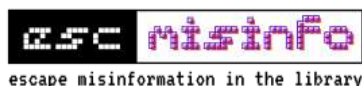
Proaktywne podejście do przeciwdziałania dezinformacji, którego celem jest budowanie odporności, zanim ludzie zetkną się z fałszywymi lub wprowadzającymi w błąd treściami. Zamiast korygować dezinformację po fakcie (debunking), prebunking z wyprzedzeniem pokazuje ludziom techniki i strategię manipulowania informacją – osłabiając ich perswazyjną skuteczność. Prebunking jest ściśle powiązany z teorią inokulacji, która stanowi jego psychologiczny fundament.

KOLEKCJA GIER • DODATEK DO PRZEWODNIKA

dziękujemy za lekturę

Ta kolekcja gier to „żywy” zasób wiedzy. Zachęcamy Cię do adaptowania go, przetwarzania i udostępniania jego treści w kontekście działań Twojej biblioteki. Razem możemy pomóc młodym ludziom uciec przed dezinformacją!

Partnerzy projektu



piła



Dofinansowane przez
Unię Europejską



FRSI

ZASTRZEŻENIE I PRAWA AUTORSKIE

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu Erasmus+ ESC-MISINFO (Escape Misinformation in the Library), współfinansowanego z programu Erasmus+ Unii Europejskiej, Akcja kluczowa 2 (KA220-YOU, Partnerstwa współpracy w obszarze młodzieży). Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej lub instytucji przyznającej dofinansowanie. Ani Unia Europejska, ani instytucja przyznająca dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

LICENCJA CREATIVE COMMONS

Publikacja jest udostępniana na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-ND 4.0). Treść licencji: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>. Możesz wykorzystywać i udostępniać tę publikację lub jej fragmenty, pod warunkiem wskazania oryginalnego źródła.