

ΚΑΤΑΡΡΕΩ

ΠΡΟΚΑΛΩ

ΚΑΤΑΣΤΡ

ΔΙΑΤΑΡΑΣΣΩ

ΤΡΟΜΑΖΩ ΚΡΑΥΓΗ

BAD NEWS

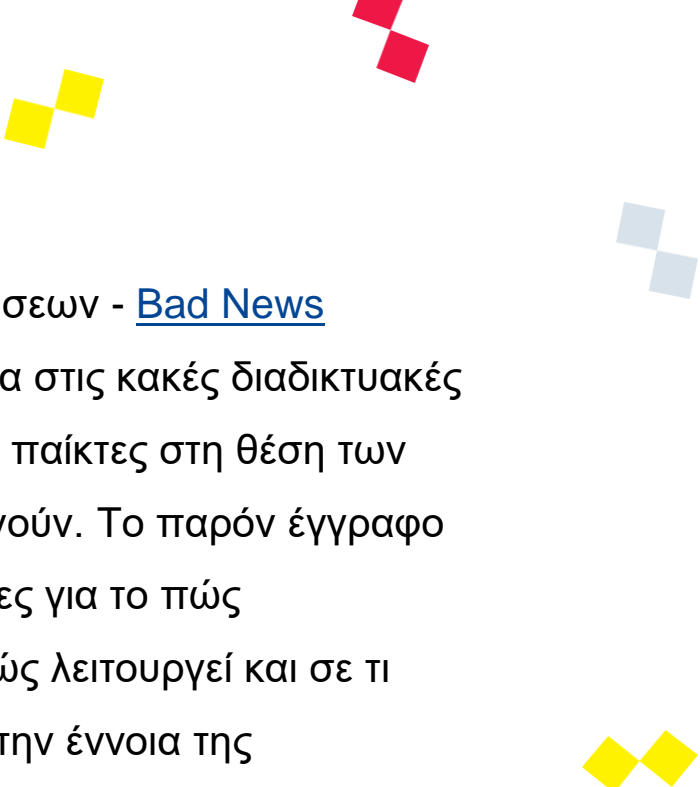
ΕΠΙΘΕΣΗ

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ

ΕΞΑΠΑΤΩ

ΠΑΡΑΠΟΙΩ

ΕΚΔΙΚΗΣΗ



Το παιχνίδι των Κακών Ειδήσεων - [Bad News](#) προσφέρει αντίσταση ενάντια στις κακές διαδικτυακές πληροφορίες βάζοντας τους παίκτες στη θέση των ανθρώπων που το δημιουργούν. Το παρόν έγγραφο παρέχει βασικές πληροφορίες για το πώς αναπτύχθηκε το παιχνίδι, πώς λειτουργεί και σε τι βασίζεται. Μπαίνει επίσης στην έννοια της παραπληροφόρησης με μια ευρύτερη έννοια και εξηγεί πώς το παιχνίδι καλύπτει τις διάφορες πτυχές του. Αυτό το έγγραφο προορίζεται ως επεξήγηση για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι Bad News ως εργαλείο διδασκαλίας. Παρέχει επίσης συνδέσμους για πρόσθετες πληροφορίες, χρήσιμες για τους εκπαιδευτές.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Πώς αναπτύχθηκε αυτό το παιχνίδι;	3
Τι είναι η παραπληροφόρηση;	3
Γιατί είναι πρόβλημα η παραπληροφόρηση;	3
Τι λύσεις υπάρχουν;	4
Θεωρία εμβολιασμού	5
Το παιχνίδι των κακών ειδήσεων: πώς λειτουργεί;	5
Ανάλυση συμβόλων/καρτών	6
Χρήση στην τάξη ή την ομάδα	12
Προειδοποίηση περιορισμών ηλικίας και ευαισθησίας	12

ΠΩΣ ΑΝΑΠΤΥΧΘΗΚΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Η πρώτη έκδοση αυτού του παιχνιδιού γράφτηκε στα Ολλανδικά και κυκλοφόρησε τον Νοέμβριο του 2017. Αυτή η έκδοση στην ολλανδική γλώσσα μπορεί να παιχτεί στη διεύθυνση www.slechtnieuw.nl. Το περιεχόμενο τόσο της ολλανδικής όσο και της αγγλόφωνης έκδοσης του Bad News γράφτηκε από την DROG (www.aboutbadnews.com), μια ολλανδική οργάνωση που εργάζεται ενάντια στη διάδοση της παραπληροφόρησης, σε συνεργασία με ερευνητές στο Πανεπιστήμιο του Κέμπριτζ στο Ηνωμένο Βασίλειο. Ο οπτικός και γραφικός σχεδιασμός έγινε από την Gusmanson (www.gusmanson.nl).

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ;

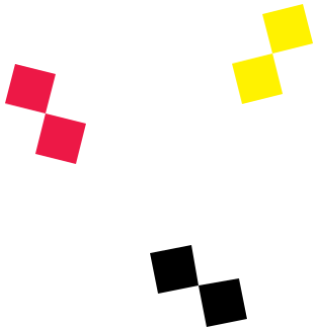
Ο όρος «ψευδείς ειδήσεις» είναι ευρέως διαδεδομένος στην κάλυψη των μέσων ενημέρωσης. Αν και σίγουρα έχει τις εφαρμογές του, δεν κάνει πολύ καλή δουλειά στην περιγραφή του πλήρους εύρους της έννοιας. Αυτό που ονομάζουμε «ψευδείς ειδήσεις» αναφέρεται σε ειδήσεις που έχουν κατασκευαστεί ή «επινοηθεί» εξ ολοκλήρου. Το [Snopes](#) είναι ένας από τους ιστότοπους που παρακολουθεί ιστορίες όπως αυτή. Παραδείγματα δεν είναι δύσκολο να βρεθούν: τίτλοι όπως «Η Αυστραλία θα [εμβολιάσει](#) αναγκαστικά πολίτες μέσω χημικών αεροψεκασμών», «Η Μελάνια Τραμπ [απαγορεύει](#) στο προσωπικό του Λευκού Οίκου να κάνει εμβόλιο γρίπης» και «Μουσουλμάνος γιατρός [αρνείται](#) να θεραπεύσει χριστιανή κοπέλα κατά τη διάρκεια μιας πτήσης» δεν είναι παρά μια αναζήτηση στο Google μακριά.

Ωστόσο, μια ειδηση δεν χρειάζεται να είναι εξ ολοκλήρου κατασκευασμένη για να είναι ύπουλη ή παραπλανητική. Για να κατανοήσουμε το ευρύτερο πεδίο των διαφόρων τρόπων παραπλάνησης του κοινού, προτιμούμε να χρησιμοποιούμε τον όρο «παραπληροφόρηση». Σε αντίθεση με την «λανθασμένη πληροφόρηση», η οποία είναι απλώς μια πληροφορία που είναι ανακριβής, η παραπληροφόρηση περιλαμβάνει την πρόθεση εξαπάτησης. Προπαγάνδα, λοιπόν, είναι παραπληροφόρηση με άμεση ή έμμεση πολιτική ατζέντα.

ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑ Η ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ;

Η παραπληροφόρηση χρησιμοποιείται συνήθως από διάφορα κόμματα, συμπεριλαμβανομένων ορισμένων κυβερνήσεων, για να επηρεάσουν την κοινή γνώμη. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ένα ιδιαίτερα γόνιμο έδαφος για τέτοιες απόπειρες. Για να δώσουμε ένα παράδειγμα: περίπου 47 εκατομμύρια λογαριασμοί Twitter (περίπου 15%) είναι [bots](#) (λογισμικό το οποίο εκτελεί προγραμματισμένες και αυτοματοποιημένες διεργασίες). Πολλά από αυτά τα bots χρησιμοποιούνται για τη διάδοση πολιτικής παραπληροφόρησης, για παράδειγμα κατά τη διάρκεια προεκλογικών εκστρατειών.

Πρόσφατα παραδείγματα εκστρατειών παραπληροφόρησης με επιρροή περιλαμβάνουν τα MacronLeaks κατά τη διάρκεια των γαλλικών προεδρικών εκλογών το 2017, τη διαμάχη για την Pizzagate κατά τις εκλογές του 2016 στις ΗΠΑ, τις διάφορες «εναλλακτικές» εξηγήσεις σχετικά με την κατάρριψη της πτήσης MH17 της Malaysia Airlines τον Ιούλιο του 2014 και τις φήμες που κυκλοφορούν στη Σουηδία σχετικά με τη συνεργασία της χώρας με το NATO. Η παραπληροφόρηση λειτουργεί επειδή πολλοί άνθρωποι αποτυγχάνουν να αναγνωρίσουν τις ψευδείς πληροφορίες όταν τους παρουσιάζονται.



Για παράδειγμα, μια πρόσφατη βρετανική μελέτη έδειξε ότι μόνο το 4% των συμμετεχόντων ήταν σε θέση να [ξεχωρίσει τις ψεύτικες ειδήσεις από τις πραγματικές](#). Κατά κάποιο τρόπο, αυτό δεν προκαλεί έκπληξη: οι άνθρωποι βομβαρδίζονται με υπερβολικές ποσότητες πληροφοριών καθώς περιηγούνται στις ροές ειδήσεων ή στη σελίδα τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πολλές από αυτές τις πληροφορίες κοινοποιήθηκαν από φίλους, τους οποίους οι άνθρωποι τείνουν να εμπιστεύονται ότι τους λένε την αλήθεια. Ένα ψεύτικο ή παραπληροφοριακό άρθρο ειδήσεων που κοινοποιείται και εμφανίζεται σε κάποιον από έναν φίλο είναι μάλλον πιο πιθανό να θεωρηθεί αξιόπιστο.


ΤΙ ΛΥΣΕΙΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ;

Η παραπληροφόρηση μπορεί να αντιμετωπιστεί με πολλούς τρόπους: αλλάζοντας τους αλγόριθμους αναζήτησης και εμφάνισης των μηχανών αναζήτησης ή των ιστοτόπων κοινωνικής δικτύωσης, βελτιώνοντας τα εργαλεία ελέγχου δεδομένων, μέσω κανονισμών ή μέσω εκπαίδευσης.

Πρώτον: Η [Google](#) και το [Facebook](#) ανακαλύπτουν πώς να τροποποιήσουν τους αλγόριθμους τους για να εμποδίζουν τους ψεύτικους ή αναξιόπιστους ιστότοπους ειδήσεων και να αποτρέψουν την εμφάνιση ψεύτικου περιεχομένου στις ροές ειδήσεων των ανθρώπων με τον ίδιο τρόπο όπως οι αξιόπιστοι ιστότοποι ειδήσεων. Αν και αυτό θα μπορούσε ενδεχομένως να είναι ένα πολύ αποτελεσματικό εργαλείο, οι αλγόριθμοι δεν είναι ποτέ 100% αποτελεσματικοί για τον εντοπισμό αναξιόπιστων πηγών ή κομματιών αποτελεσμάτων. Υπάρχει πάντα ο κίνδυνος ψευδών θετικών (που σημαίνει ότι ο αλγόριθμος λέει ότι κάτι είναι ψεύτικο που δεν είναι) ή/και ψευδών αρνητικών (επισήμανση ως πραγματικό για κάτι που είναι ψεύτικο).

Ένα δεύτερο παράδειγμα είναι τα εργαλεία ελέγχου γεγονότων. Οι πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης [πειραματίζονται](#) με τον έλεγχο γεγονότων σε πραγματικό χρόνο. Τα άρθρα που κρίνονται αναξιόπιστα παίρνουν μια ετικέτα που λέει " υπό αμφισβήτηση " ή κάτι παρόμοιο. Ο έλεγχος γεγονότων είναι απαραίτητο στοιχείο για την καταπολέμηση της παραπληροφόρησης, αλλά το μεγαλύτερο μειονέκτημά του έγκειται στο γεγονός ότι οι περιορισμένοι πόροι οδηγούν σε ένα αποτέλεσμα «σιωπηρής αλήθειας»: δεδομένου ότι είναι αδύνατο να ελεγχθούν όλα τα ειδησεογραφικά άρθρα, κάποια κακής φήμης αποτελέσματα θα παραμείνουν ανεξέλεγκτα και, επομένως, δεν θα αποκτήσουν μια ετικέτα «υπό αμφισβήτηση». Η έρευνα δείχνει ότι οι άνθρωποι αξιολογούν ακόμη και ολοφάνερα ψευδή άρθρα ως πιο αξιόπιστα αν γνωρίζουν ότι θα μπορούσαν να τους δοθεί μια ετικέτα, αλλά δεν τους δόθηκε.

Τρίτον, ορισμένες κυβερνήσεις και άλλοι φορείς επεξεργάζονται τρόπους για να ρυθμίσουν τη διάδοση των ψευδών ειδήσεων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο «[Νόμος για τις ψευδείς ειδήσεις](#)» της Γαλλίας, ο οποίος κατά τη διάρκεια των εκλογών θα έθετε αυστηρότερους περιορισμούς στα μέσα ενημέρωσης ως προς το περιεχόμενο που επιτρέπεται να δημοσιεύουν στο διαδίκτυο. Σε ορισμένες χώρες, όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες, νόμοι όπως αυτός δεν είναι πιθανό να ψηφιστούν λόγω των συνταγματικών πλαισίων που προστατεύουν την ελευθερία του λόγου. Σε χώρες χωρίς τέτοια συνταγματική προστασία, δεν είναι σαφές ποια μορφή θα λάβουν τελικά νόμοι σαν αυτόν, και ορισμένοι εκφράζουν ανησυχίες για τον πιθανό κίνδυνο για την ελευθερία του λόγου και της έκφρασης.



Η πιο αποτελεσματική μέθοδος καταπολέμησης της παραπληροφόρησης είναι η ενθάρρυνση [κριτικών και καλά ενημερωμένων καταναλωτών ειδήσεων](#). Η γνώση και η εκπαίδευση είναι μακράν τα καλύτερα όπλα κατά της παραπληροφόρησης. Ωστόσο, τέτοιες λύσεις είναι δαπανηρές, καθώς απαιτούν ατομική (ή τουλάχιστον σε επίπεδο τάξης) προσέγγιση.

ΘΕΩΡΙΑ ΕΜΒΟΛΙΑΣΜΟΥ

Η [θεωρία του εμβολιασμού](#), η οποία έχει τις ρίζες της στην κοινωνική ψυχολογία, δηλώνει ότι οι άνθρωποι είναι σε θέση να αναπτύξουν αντίσταση ενάντια σε ψευδείς ή παραπλανητικές πληροφορίες, αν τους παρουσιάσουν μια εξασθενημένη εκδοχή ενός παραπλανητικού επιχειρήματος πριν εκτεθούν στην «πραγματική» πληροφορία. Κάποιος μπορεί να δει ότι αυτό δίνει στους ανθρώπους ένα είδος «εμβολίου» ενάντια στις παραπλανητικές πληροφορίες. Αν μπορείς να το αναγνωρίσεις, μπορείς να του αντισταθείς. Το παιχνίδι Bad News (Άσχημα Νέα) βασίζεται στη θεωρία του εμβολιασμού λόγω της θεωρητικής της αιτιολόγησης.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΕΙΔΗΣΕΩΝ ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

Το παιχνίδι των Κακών Ειδήσεων παρέχει ανθεκτικότητα ενάντια στην παραπληροφόρηση βάζοντας τους παίκτες στη θέση των ανθρώπων που τη δημιουργούν και ως εκ τούτου αποκτούν γνώση για τις διάφορες τακτικές και μεθόδους που χρησιμοποιούν οι «πραγματικές» ψεύτικες ειδήσεις για να διαδώσουν το μήνυμά τους. Αυτό, με τη σειρά του, δημιουργεί ανθεκτικότητα. Το παιχνίδι λειτουργεί με απλό και άμεσο τρόπο: στους παίκτες εμφανίζεται ένα σύντομο κείμενο ή εικόνα (όπως ένα μιμίδιο ή ένας τίτλος άρθρου) και μπορούν να αντιδράσουν σε αυτά με διάφορους τρόπους. Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους μετράται η βαθμολογία τους: «ακόλουθοι» (followers) και «αξιοπιστία». Η επιλογή μιας εναλλακτικής που συνάδει με αυτό που θα επέλεγε ένας «πραγματικός» παραγωγός παραπληροφόρησης, αποκτά περισσότερους οπαδούς και αξιοπιστία. Εάν, ωστόσο, λένε υπερβολικά κραυγαλέα φέματα στους οπαδούς τους, επιλέγουν μια επιλογή που είναι απροκάλυπτα γελοία ή ενεργούν υπερβολικά σύμφωνα με τις βέλτιστες δημοσιογραφικές πρακτικές, το παιχνίδι είτε αφαιρεί τους followers (ακόλουθους) είτε μειώνει την αξιοπιστία τους. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσει όσο το δυνατόν περισσότερους ακόλουθους χωρίς να χάσει πάρα πολύ αξιοπιστία.

Καθώς είναι αδύνατο να καλύψουμε όλες τις πτυχές της παραπληροφόρησης με μεγάλη λεπτομέρεια, επιλέξαμε να καλύψουμε τις πιο κοινές πτυχές της στο παιχνίδι. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 6 κάρτες: πλαστοπροσωπία, συναίσθημα, πόλωση, συνωμοσία, δυσφήμιση και τρολάρισμα. Αυτές οι κάρτες βασίζονται εν μέρει στην έκθεση [«Digital Hydra»](#) της Ανατολικής Στρατηγικής Διοίκησης του NATO (East StratCom), η οποία περιγράφει λεπτομερώς τις διάφορες μορφές που μπορεί να λάβει η παραπληροφόρηση. Μια ανάλυση του τι καλύπτει κάθε κάρτα βρίσκεται παρακάτω.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΥΜΒΟΛΩΝ/ΚΑΡΤΩΝ



ΠΛΑΣΤΟΠΡΟΣΩΠΙΑ

Είναι πολύ εύκολο να ξεκινήσετε έναν ιστότοπο και να δημοσιεύσετε περιεχόμενο που φαίνεται απολύτως νόμιμο. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει σχεδόν κανένα εμπόδιο εισόδου όσον αφορά το κόστος, σχεδόν ο καθένας μπορεί να το κάνει. Ο σκοπός αυτής της κάρτας είναι να δείξει πόσο εύκολη είναι αυτή η διαδικασία και πώς μια επαγγελματική εμφάνιση ή ένα ισχυρό όνομα δεν συνεπάγεται απαραίτητα νομιμότητα. Στο παιχνίδι, η «πλαστοπροσωπία» αναφέρεται σε δύο πράγματα:

- Προσποίηση/μίμηση πραγματικού προσώπου ή οργανισμού μιμούμενοι την εμφάνισή του, για παράδειγμα χρησιμοποιώντας ένα ελαφρώς διαφορετικό όνομα χρήστη.
- Παρουσίαση ως νόμιμη ιστοσελίδα ειδήσεων ή ιστολόγιο χωρίς τα συνηθισμένα δημοσιογραφικά διαπιστευτήρια και κατευθυντήριες γραμμές.

Οι παίκτες δημοσιεύουν πρώτα ένα tweet για κάτι που τους απογοητεύει, το οποίο μπορεί να είναι οτιδήποτε, από μια αποτυχημένη κυβέρνηση μέχρι την Κοινωνία της Επίπεδης Γης. Αυτό τους δίνει τους πρώτους τους

ακόλουθους, και το παιχνίδι εξηγεί πώς λειτουργούν ο μετρητής ακολούθων και ο μετρητής αξιοπιστίας. Στη συνέχεια, οι παίκτες υποδύονται τον επίσημο λογαριασμό είτε του Ντόναλντ Τραμπ (ο οποίος κηρύσσει τον πόλεμο στη Βόρεια Κορέα), είτε του Γεωλογικού Ινστιτούτου των Η.Π.Α. (που προειδοποιεί για σεισμό 9,3 Ρίχτερ κοντά στο Λονδίνο, Ηνωμένο Βασίλειο) ή το Nickelodeon (που ανακοινώνει την επικείμενη ακύρωση του Μπομπ Σφουγγαράκη).

Στη συνέχεια εμφανίζονται στους παίκτες δύο αντιδράσεις tweets από χρήστες του Twitter που έπεσαν στην απάτη της πλαστοπροσωπίας. Στη συνέχεια, το παιχνίδι τους προτρέπει να γίνουν επαγγελματίες και να ξεκινήσουν τον δικό τους ιστότοπο ειδήσεων. Επιλέγουν όνομα, τίτλο και σύνθημα ιστότοπου.

Συμπληρωματική ανάγνωση:

Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ηλεκτρονική πλαστοπροσωπία [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ](#).



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑ

Το συναισθηματικό περιεχόμενο είναι περιεχόμενο που δεν είναι απαραίτητα «ψεύτικο» ή «πραγματικό», αλλά σκόπιμα παίζει με τα βασικά συναισθήματα των ανθρώπων, όπως ο φόβος, ο θυμός ή η ενσυναίσθηση. Ο στόχος αυτής της κάρτας είναι να δείξει πώς οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτά τα συναισθήματα στο περιεχόμενό τους.

Αυτή είναι η πρώτη κάρτα όπου οι παίκτες παράγουν περιεχόμενο για τον ιστότοπο ειδήσεων τους. Τους ζητείται να περιηγηθούν στους τίτλους ειδήσεων για ένα θέμα για το οποίο μπορούν να δημοσιεύσουν στον ιστότοπο τους. Μπορούν να επιλέξουν μεταξύ της κλιματικής αλλαγής ή των γενετικά τροποποιημένων οργανισμών (ΓΤΟ). Στη συνέχεια ζητείται από τους παίκτες η γνώμη τους για το θέμα της επιλογής τους. Το παιχνίδι τους ωθεί να πουν ότι το θέμα τους είτε θα φέρει την αποκάλυψη (στην περίπτωση των ΓΤΟ) είτε είναι μια πλήρης φάρσα (στην περίπτωση της κλιματικής αλλαγής), καθώς αυτός είναι ο ευκολότερος τρόπος για να κερδίσουν οπαδούς. Το παιχνίδι τους ζητά να επιλέξουν μια προσέγγιση στο θέμα που εξετάζουν: να επιτεθούν στους επιστήμονες πίσω από αυτό, να δημοσιεύσουν μια συναισθηματική ιστορία ή να μιλήσουν για την επιστήμη. Η τελευταία επιλογή επιστρέφει μια αρνητική απάντηση, καθώς οι παίκτες ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν αντιδραστικό περιεχόμενο για να ξεσηκώσουν τους ακόλουθούς τους.

Στη συνέχεια, μπορούν είτε να δημιουργήσουν ένα μιμίδιο (ένα χιουμοριστικό κομμάτι πολυμέσων, συνήθως μια εικόνα ή GIF, που διαδίδεται από άτομο σε άτομο στο διαδίκτυο) είτε να γράψουν ένα άρθρο που αντικατοπτρίζει την επιλογή τους. Καθένα έχει πολλές επιλογές, εκ των οποίων η μία είναι πάντα κακή (επειδή είναι βαρετή ή χάνει το νόημα). Μερικοί από τους ακόλουθούς τους αντιδρούν στην ανάρτησή τους στο Twitter με συναισθηματικό, θυμωμένο τρόπο. Ο παίκτης έχει συνεπώς επιτύχει τον στόχο του.

Συμπληρωματική ανάγνωση:

Περισσότερες πληροφορίες για την κλιματική αλλαγή και τον σκεπτικισμό για το κλίμα μπορείτε να βρείτε στο [Skeptical Science](#), ένα ιστολόγιο σχετικά με την άρνηση της κλιματικής αλλαγής και τις αρχές της.

Οι διάφορες θεωρίες γύρω από τους γενετικά τροποποιημένους οργανισμούς έχουν αναλυθεί από τον [Mark Lynas](#).

Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη γενική χρήση του συναισθηματικού περιεχομένου στα μέσα ενημέρωσης [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ](#).



ΠΟΛΩΣΗ

Η πόλωση, σύμφωνα με τον ορισμό μας, περιλαμβάνει σκόπιμες προσπάθειες διεύρυνσης του χάσματος μεταξύ της πολιτικής αριστεράς και της πολιτικής δεξιάς.

Προκειμένου να αποκτήσουν οπαδούς, οι νεανικές ειδησεογραφικές ιστοσελίδες χρησιμοποιούν συχνά την πόλωση ως τρόπο για να διαδραματίσουν μια θέση στο τοπίο των μέσων ενημέρωσης. Αυτή η κάρτα καλύπτει επίσης την έννοια της «ψευδούς ενίσχυσης», την ιδέα ότι δεν χρειάζεται να πείτε μια εντελώς ψεύτικη ιστορία για να προωθήσετε μια άποψη. Αντίθετα, μπορείτε επίσης να διευρύνετε τις υπάρχουσες διαμαρτυρίες και να τις κάνετε να φαίνονται πιο σημαντικές ή δημοφιλείς από ό,τι πραγματικά είναι.

Στην αρχή αυτής της κάρτας, οι παίκτες ερωτώνται αν θέλουν να δημοσιεύσουν κάτι ψεύτικο ή κάτι αληθινό. Επιλέγοντας «ψεύτικο» τους λέει ότι δεν χρειάζεται να παραποιούν πάντα τις ειδήσεις για να γίνουν πρωτοσέλιδα, αλλά ότι μπορούν επίσης να βρουν μια πραγματική ιστορία και να την μεγαλοποιήσουν. Στη συνέχεια, μπορούν να απομακρύνουν πιο πολύ την αριστερά από τη δεξιά, επιλέγοντας ανάμεσα σε τρεις τοπικές ειδήσεις, όπως αναφέρθηκαν από τυχαίους πολίτες στο Twitter: μια διαρροή χημικών, ένα σκάνδαλο δωροδοκίας σε μια μικρή πόλη και τη δύσκολη σύλληψη ενός εγκληματία.

Οι παίκτες αρχικά επιλέγουν έναν στόχο: σε δύο περιπτώσεις μπορούν να επιτεθούν είτε σε μεγάλες εταιρείες είτε στην κυβέρνηση, και σε μία περίπτωση είτε στην αστυνομία είτε σε βίαιους εγκληματίες.

Προσπαθούν να δώσουν φωνή στην ιστορία μιλώντας γι' αυτό στον λογαριασμό Twitter του δικτυακού τους τόπου ειδήσεων από την επιλεγμένη οπτική τους, αλλά χωρίς επιτυχία.

Τους ζητείται να κάνουν την ιστορία να φαίνεται μεγαλύτερη από ό,τι είναι γράφοντας ένα άρθρο για αυτήν ή δημοσιεύοντας ένα μιμίδιο. Αυτό τους φέρνει περισσότερους ακόλουθους, καθώς οι άνθρωποι αρχίζουν να παρακολουθούν την ιστορία. Στη συνέχεια, το παιχνίδι ρωτά τους παίκτες εάν θέλουν να αγοράσουν Twitter bots που μπορούν να ενισχύσουν την ιστορία για αυτούς. Αν αρνηθούν επανειλημμένα, το παιχνίδι τελειώνει, αλλά αν δεχτούν κερδίζουν 4000 ρομπότ followers. Τους παρουσιάζονται παραδείγματα bots που ενισχύουν την επιλεγμένη ιστορία τους. Ο στόχος τους καθορίζει εάν πολώνουν το θέμα που έχουν επιλέξει προς την αριστερά (εστιάζοντας σε μεγάλες εταιρείες ή την αστυνομική βία) ή προς τη δεξιά (εστιάζοντας στην κυβέρνηση ή σε ζητήματα που σχετίζονται με το έγκλημα).

Συμπληρωματική ανάγνωση:

Για πρόσθετη αναφορά: [αυτό](#) το άρθρο από το Pew Research Center εξετάζει την πολιτική πόλωση και τις συνήθειες των μέσων ενημέρωσης.

[Αυτό](#) το άρθρο εξετάζει τις επιπτώσεις της πόλωσης στην ικανότητα και την προθυμία των ανθρώπων να αναγνωρίζουν τις «ψευδείς ειδήσεις».

Και [αυτό](#) το άρθρο ερευνά τις συνέπειες της αυξημένης πόλωσης.

Τέλος, περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση των bots του Twitter και της «υπολογιστικής προπαγάνδας», συμπεριλαμβανομένων των πραγματικών παραδειγμάτων, μπορείτε να βρείτε [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ](#).



ΣΥΝΩΜΟΣΙΑ

Οι θεωρίες συνωμοσίας αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι των περιθωριακών διαδικτυακών ειδησεογραφικών ιστοσελίδων. Οι συνωμοσίες μπορούν να οριστούν ως η πεποίθηση ότι ανεξήγητα γεγονότα ενορχηστρώνονται από μια μυστική ομάδα ή οργάνωση.

Σε αυτήν την κάρτα, οι παίκτες ενθαρρύνονται πρώτα να βρουν μια ενδιαφέρουσα νέα θεωρία και να τη δημοσιεύσουν στον ιστότοπο ειδήσεων τους. Ωστόσο, δεδομένου ότι όλες οι επιλογές είναι φανερά παράλογες (π.χ. τα δημόσια σχολεία δεν διδάσκουν πλέον καλλιγραφική γραφή, έτσι ώστε οι άνθρωποι να σταματήσουν να διαβάζουν το Κομμουνιστικό Μανιφέστο), η θεωρία τους θεωρείται πολύ μακριά από την πραγματικότητα για να είναι πιστευτή στους οπαδούς τους. Μερικοί ακόλουθοι προκαλούν και εκθέτουν τον παίκτη για την περίεργη θεωρία. Για να σώσουν την αξιοπιστία τους, οι παίκτες αναζητούν μια πιο πιστευτή συνωμοσία για να πουλήσουν στους ακόλουθους τους.

Μπορούν είτε να επιλέξουν μεταξύ της Ατζέντας 21, μιας μη δεσμευτικής συνθήκης των Ηνωμένων Εθνών για τη βιώσιμη ανάπτυξη, είτε της λεγόμενης «συνωμοσίας του εμβολίου», είτε της ιδέας ότι ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (ΠΟΥ) χρησιμοποιεί εμβολιασμούς για να κατηχήσει τους ανθρώπους. Οι παίκτες κερδίζουν πόντους εάν αμφισβητήσουν την επίσημη αφήγηση και κάνουν ερωτήσεις που

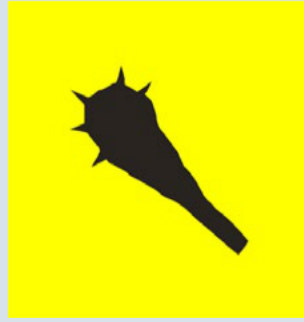
κατευθύνουν τους ανθρώπους προς την κατεύθυνση της συνωμοτικής σκέψης και χάνουν πόντους επειδή παρεκκλίνουν. Οι ακόλουθοι αντιδρούν πιο θετικά αυτή τη φορά και ο παίκτης ενθαρρύνεται να γράψει ένα σοβαρό ειδησεογραφικό άρθρο σχετικά με θέμα της επιλογής τους. Αν τα πάνε καλά, αποκτούν φαν κλαμπ, με τους ανθρώπους να εμπιστεύονται όλο και περισσότερο τον ειδησεογραφικό τους ιστότοπο και να γίνονται πιο δύσπιστοι απέναντι στα λεγόμενα «συμβατικά μέσα ενημέρωσης»..

Συμπληρωματική ανάγνωση:

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις επιπτώσεις της συνωμοσιολογικής σκέψης στην υποκινούμενη απόρριψη των επιστημονικών ευρημάτων μπορείτε να βρείτε [εδώ](#).

Το [Snopes](#) παρακολουθεί τις θεωρίες συνωμοσίας. Πολλά ενδιαφέροντα παραδείγματα από την πραγματική ζωή μπορούν να βρεθούν εκεί..

[Αυτό](#) του Guardian παρέχει μια επισκόπηση της συνωμοσίας της Ατζέντα 21 και [αυτό](#) το άρθρο αναφέρεται στη συνωμοσία του προγράμματος εμβολιασμού του ΠΟΥ.



ΔΥΣΦΗΜΙΣΗ

Η δυσφήμιση των αντιπάλων σας είναι ένα σημαντικό μέρος της παραπληροφόρησης. Όταν οι ιστότοποι παραπληροφόρησης ειδήσεων κατηγορούνται για κακή δημοσιογραφία, τείνουν να απομακρύνουν την προσοχή από την κατηγορία επιτιθέμενοι στην πηγή της κριτικής ή αρνούμενοι ότι το πρόβλημα υπάρχει.

Σε αυτήν την κάρτα, οι παίκτες έρχονται αντιμέτωποι με έναν έλεγχο γεγονότων που καταρρίπτει τη θεωρία συνωμοσίας από την προηγούμενη κάρτα. Τους δίνονται τρεις επιλογές: είτε να ζητήσουν συγγνώμη, ή να μην κάνουν τίποτα ή να εκδικηθούν. Η πρώτη επιλογή τους κοστίζει πόντους, και εξηγείται ότι το να ζητούν συγγνώμη δεν είναι ποτέ καλή ιδέα. Το «δεν κάνω τίποτα» προκαλεί μια απάντηση από έναν από τους ακόλουθους του ειδησεογραφικού ιστότοπου τους που ρωτά γιατί δεν ανταποκρίνονται στον έλεγχο δεδομένων. Τελικά, και οι τρεις επιλογές οδηγούν στο ίδιο σημείο όπου οι παίκτες

πρέπει να επιλέξουν είτε να αρνηθούν τους ισχυρισμούς είτε να επιτεθούν στον έλεγχο δεδομένων. Και οι δύο επιλογές είναι εξίσου έγκυρες και οδηγούν σε ένα σύνολο καλών ή κακών απαντήσεων για να διαλέξετε. Η επίμονη άρνησή τους ή η ανελέητη ad hominem (ενάντια στο άτομο) επίθεση στον έλεγχο γεγονότων πυροδοτεί μια υποστηρικτική απάντηση στους ακόλουθους του παίκτη και η φήμη τους παραμένει άθικτη.

Συμπληρωματική ανάγνωση:

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με επιθέσεις εναντίον ελεγκτών γεγονότων μπορείτε να βρείτε σε [αυτό](#) το άρθρο του Forbes.

[Αυτό](#) το άρθρο παρέχει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο δυσφήμισης των αντιπάλων κατά τη διάρκεια πολιτικών συζητήσεων.



ΤΡΟΛΑΡΙΣΜΑ

Το τρολάρισμα είναι ένας όρος που ο αρχικός του ορισμός είναι «σέρνοντας αργά ένα δόλωμα ή δολωμένο αγκίστρι από το πίσω μέρος ενός ψαράδικου σκάφους». Στον τομέα της παραπληροφόρησης, σημαίνει σκόπιμη πρόκληση συναισθηματικής αντίδρασης χρησιμοποιώντας δόλωμα.

Σε αυτήν την κάρτα, οι παίκτες συνθέτουν τις τεχνικές που έμαθαν στις άλλες 5 κάρτες. Αυτή τη φορά, μπορούν να επιλέξουν μόνο ένα θέμα. Στην αρχή της κάρτας, τους ζητείται να μιλήσουν για ένα από τα τρία θέματα (τις 25 πιο ρομαντικές πόλεις της Ευρώπης, τη συντριβή ενός επιβατικού αεροπλάνου και ένα είδος αστερία που ανακαλύφθηκε πρόσφατα), από τα οποία μόνο το δεύτερο οδηγεί σε ένα πλήρως ανεπτυγμένο σενάριο. Η επιλογή ενός από τα άλλα δύο προκαλεί επίπληξη από τον συντονιστή του παιχνιδιού. Μετά από αυτό, οι παίκτες έχουν δύο επιλογές: είτε να αποτίσουν φόρο τιμής στα θύματα του αεροπορικού δυστυχήματος είτε να αρχίσουν να σπέρνουν αμφιβολίες για τα αίτια του. Η πρώτη επιλογή προκαλεί μια απάντηση από τους ακόλουθούς τους που ρωτούν γιατί δεν ερευνούν την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες. Και οι δύο επιλογές οδηγούν στο να ρωτήσει ο παίκτης τελικά αν η συντριβή ήταν συγκάλυψη. Λόγω της υψηλότερης αξιοπιστίας και του αριθμού των ακόλουθών τους, η ανάρτησή τους προσελκύει την προσοχή και άλλων ειδησεογραφικών ιστοσελίδων και η ιστορία αρχίζει να κλιμακώνεται. Οι παίκτες μπορούν στη συνέχεια να ρίξουν λάδι στη φωτιά είτε υποδυόμενοι το μέλος της οικογένειας ενός θύματος δυστυχήματος είτε δημιουργώντας με photoshop αποδείξεις συγκάλυψης. Και οι δύο επιλογές στη συνέχεια οδηγούν σε ακόμα πιο συναισθηματικές αντιδράσεις, και στο σημείο

αυτό τα κυρίαρχα μέσα ενημέρωσης αρχίζουν επίσης να αξιολογούν την ιστορία. Οι παίκτες λαμβάνουν οδηγίες να συνεχίσουν να αυξάνουν την πίεση, είτε δυσφημίζοντας περαιτέρω την έρευνα είτε χρησιμοποιώντας έναν άλλο στρατό από Twitter bots για να διαδώσουν το hashtag #InvestigateNow. Ανάλογα με την αρχική τους επιλογή μεταξύ της προσποίησης ως μέλος της οικογένειας ενός θύματος ή του photoshop αποδεικτικών στοιχείων, μπορούν στη συνέχεια να δώσουν το τελειωτικό χτύπημα είτε φτιάχνοντας ένα άλλο άρθρο ειδήσεων σχετικά με το δυστύχημα είτε επιλέγοντας την επιλογή που δεν έκαναν νωρίτερα. Η Επιτροπή Καταστροφών Αεροπορίας, η (φανταστική) υπηρεσία που είναι υπεύθυνη για την έρευνα, απαντά στη συνέχεια στην κατασκευασμένη διαμάχη στο Twitter. Στη συνέχεια, οι παίκτες επιτίθενται σε αυτήν την απάντηση είτε ζητώντας την παραίτηση του προέδρου της Επιτροπής είτε χρησιμοποιώντας ξανά τον στρατό ρομπότ του Twitter. Το παιχνίδι τελειώνει με τον πρόεδρο της Επιτροπής να παραιτείται λόγω κακού χειρισμού της έρευνας.

Συμπληρωματική ανάγνωση:

[Αυτό](#) το άρθρο παρέχει μια πιο λεπτομερή εικόνα για το τρολάρισμα και τη φιλοσοφία του.

Ένα σενάριο σε αυτή την κάρτα είναι η τεχνητή παρουσίαση ενός hashtag του Twitter ως viral. [Αυτό](#) το άρθρο του Politico δίνει ένα πρόσφατο πραγματικό παράδειγμα παρόμοιου περιστατικού και εξηγεί πώς.

ΧΡΗΣΗ ΣΕ ΤΑΞΗ Ή ΟΜΑΔΑ

Η ολοκλήρωση του παιχνιδιού διαρκεί περίπου 20 λεπτά. Είναι κατάλληλο για χρήση στην τάξη, για παράδειγμα κατά την εκπαίδευση στον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης. Στα εργαστήριά μας παίζουμε πρώτα το παιχνίδι και μετά συζητάμε τις τεχνικές που έχουν αποκτήσει οι μαθητές. Συνιστούμε να χωρίσετε τους μαθητές σε ζευγάρια και να τους βάσετε να παίξουν το παιχνίδι μαζί ενώ σκέφτονται ενεργά τι κάνουν. Σύμφωνα με την εμπειρία μας, το παιχνίδι δίνει στους παίκτες μια αξιοπρεπή (αν και κάπως περιορισμένη) εικόνα σχετικά με τις διάφορες αρχές της παραπληροφόρησης και καθιστά σαφές πόσο εύκολο είναι να χειριστούν πληροφορίες.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ ΗΛΙΚΙΑΣ ΚΑΙ ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑΣ

Το παιχνίδι γράφτηκε για να είναι κατάλληλο για άτομα ηλικίας 14 ετών και άνω. Περιέχει κάποιο δυνητικά συναισθηματικά φορτισμένο περιεχόμενο, όπως πληροφορίες για ένα φανταστικό αεροπορικό δυστύχημα, καθώς και υπάρχουσες θεωρίες συνωμοσίας που μπορεί να θεωρηθούν ενοχλητικές. Το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί βίαιες εικόνες, βρισιές ή άλλη προσβλητική γλώσσα. Ωστόσο, δεδομένου ότι οι παίκτες καλούνται να αναλάβουν τον ρόλο του «κακού», μπορεί να βιώσουν κάποια ήπια ψυχολογική δυσφορία σχετικά με τις αποφάσεις που το παιχνίδι τους πιέζει να λάβουν. Ωστόσο, δεδομένου ότι το παιχνίδι λαμβάνει χώρα εξ ολοκλήρου σε ένα εικονικό περιβάλλον που δεν επηρεάζει το πραγματικό διαδικτυακό τοπίο, αυτή η δυσφορία ελπίζουμε να παραμείνει περιορισμένη.



BAD
NEWS

Αυτό το παιχνίδι αναπτύχθηκε από ερευνητές στο Πανεπιστήμιο του Κέμπριτζ και το DROG, μια πλατφόρμα κατά της παραπληροφόρησης με έδρα την Ολλανδία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι και την ανάπτυξή του ή αν έχετε ιδέες ή σχόλια, θα χαρούμε πολύ να σας ακούσουμε. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον Ruurd Oosterwoud, ιδρυτή του DROG, στο ruurd@wijzijndrog.nl. Ή επισκεφτείτε τον ιστότοπο του DROG στο www.aboutbadnews.com

Πνευματικά δικαιώματα © 2018 DROG (www.aboutbadnews.com) Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Αυτό το έγγραφο προορίζεται για χρήση ως εκπαιδευτικό υλικό. Αυτό το ειδικό αντίγραφο είναι ιδιοκτησία του ατόμου ή του οργανισμού που το αγόρασε και δεν προορίζεται για χρήση από τρίτους. Ισχύουν οι παρακάτω προϋποθέσεις:

- Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε ή να αναπαράγετε αυτό το έργο για εμπορικούς σκοπούς, ούτε να χρησιμοποιηθεί ως υποστηρικτικό περιεχόμενο για οποιοδήποτε εμπορικό προϊόν ή υπηρεσία.
- Δεν επιτρέπεται να τροποποιήσετε, να μεταμορφώσετε ή να βασιστείτε σε αυτό το έργο.
- Οποιαδήποτε μη εξουσιοδοτημένη αναπαραγωγή ή κοινή χρήση αυτού του εγγράφου θα συνιστά παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων.