

BREAK DOWN

PROVOKE

DESTROY

DISRUPT

FRIGHTEN

SHOUT

BAD NEWS ONLINE NEWS

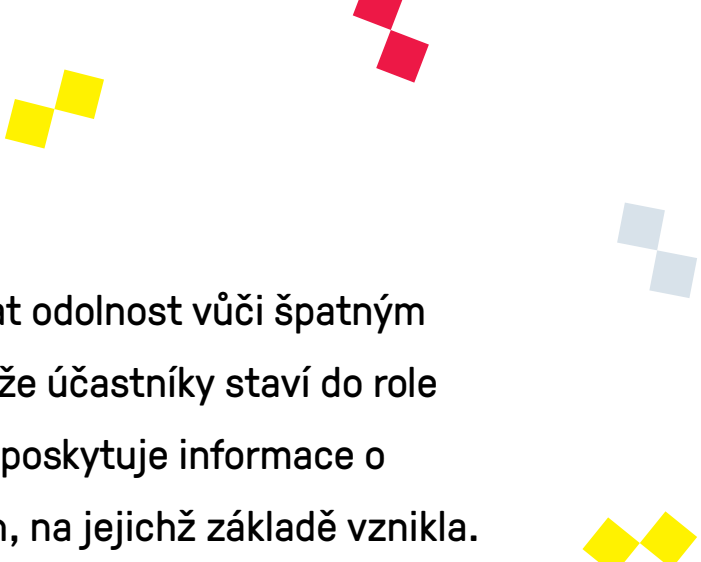
ATTACK

ZÁKLADNÍ INFORMACE

CHEAT

FALSIFY

STRIKE BACK



Hra Bad News se snaží budovat odolnost vůči špatným informacím na internetu tím, že účastníky staví do role jejich tvůrců. Tento průvodce poskytuje informace o vývoji a funkci hry a důvodech, na jejichž základě vznikla. Dále se věnuje problému dezinformací v širším slova smyslu a vysvětluje, jak hra pracuje s jejich různými aspekty. Tento dokument je průvodcem pro učitele, kteří by hru Bad News rádi použili jako výukovou pomůcku. Zároveň obsahuje odkazy na další zdroje informací, které by vyučujícím mohly přijít vhod.

SADRŽAJ

JAK PROBÍHAL VÝVOJ HRY?	3
CO JSOU DEZINFORMACE?	3
PROČ PŘEDSTAVUJÍ DEZINFORMACE VÁŽNÝ PROBLÉM?	3
JAKÁ EXISTUJÍ ŘEŠENÍ?	4
INOKULAČNÍ TEORIE	5
HRA BAD NEWS: JAK FUNGUJE?	5
PŘEHLED ODZNAKŮ	6
POUŽITÍ VE TŘÍDĚ NEBO VE SKUPINĚ	12
VĚKOVÝ LIMIT A VAROVÁNÍ	12

JAK PROBÍHAL VÝVOJ HRY?

První verze hry vznikla v holandštině a byla spuštěna v listopadu 2017. Tuto holandskou verzi hry si můžete zahrát na www.slechtnieuw.nl. Obsah holandské i anglické verze hry Bad News napsala nizozemská organizace DROG (www.aboutbadnews.com), která se věnuje boji proti šíření dezinformací, ve spolupráci s výzkumníky z Cambridge University ve Spojeném království. Vizuální a grafický design hry zpracoval Gusmanson (www.gusmanson.nl).

CO JSOU DEZINFORMACE?


Termín ‘fake news’ je v médiích skloňován velmi často. Přestože má dozajista své využití, nedaří se mu zachytit celou šíři problému. To, čemu říkáme ‘fake news’, jsou zprávy, které jsou zcela vykonstruované nebo smyšlené. Snopes.com je jedním z webů, který tyto smyšlené příběhy zachycuje a vyvrací. Příklady se hledají snadno. K titulům jako “Austrálie bude násilím očkovat občany pomocí chemtrailů”, “Melania Trump zakázala zaměstnancům Bílého domu očkování proti chřipce” a “Muslimský lékař odmítl ošetřit křesťanskou dívku na palubě letadla” nás dovede několik kliknutí na Googlu.

Nicméně, ne všechny zprávy musí být úplně smyšlené, aby byly zrádné nebo zavádějící. Abychom zachytili široké spektrum způsobů, jakými je možné oklamat čtenáře a diváky, rozhodli jsme se používat termínu ‘dezinformace’. Narozdíl od ‘misinformace’, což je informace chybná nedopatřením, vzniká dezinformace se záměrem oklamat. Propaganda je potom dezinformací s explicitní nebo implicitní politickou motivací.

PROČ PŘEDSTAVUJÍ DEZINFORMACE VÁŽNÝ PROBLÉM?

Dezinformací běžně využívají různé strany, včetně některých vlád, k ovlivnění veřejného mínění. Sociální sítě jsou obzvláště plodnou půdou pro podobné snahy. Jako příklad lze uvést: přibližně 47 milionů účtů na Twitteru (asi 15 %) tvoří automatizovaní boti. Mnozí z nich se používají k šíření politických dezinformací, například během volebních kampaní. Mezi nedávné příklady vlivných dezinformačních kampaní se řadí MacronLeaks z období francouzských prezidentských voleb v roce 2017, kontroverzní Pizzagate z doby amerických prezidentských voleb v roce 2016, mnohá “alternativní” vysvětlení pádu letu MH17 společnosti Malaysia Airlines v červenci 2014 nebo zvěsti kolující Švédskem o údajné spolupráci s NATO.

Dezinformace bývají úspěšné, protože mnozí lidé nedokáží rozeznat falešnou informaci, když se s ní setkají. Nedávná britská studie například ukázala, že pouze 4



% zúčastněných bylo schopno rozpoznat falešnou zprávu od pravdivé. V jistém slova smyslu to není překvapení: lidé jsou každý den bombardováni obrovským množstvím informací, ať už na zpravodajských webech nebo na sociálních sítích. Mnohé informace sdílí přátelé, u kterých lidé předpokládají, že jim budou říkat pravdu. Falešný nebo dezinformační článek, který někomu ukázal jeho blízký, má proto mnohem vyšší šanci, že bude považován za pravdivý.


JAKÁ EXISTUJÍ ŘEŠENÍ?

Proti dezinformacím je možné bojovat několika způsoby: změnou vyhledávacích algoritmů u vyhledávačů a na sociálních sítích, zdokonalením fact-checkingových nástrojů, pomocí regulace nebo pomocí vzdělávání.

Zprvu: Google a Facebook pracují na způsobu, jak vylepšit své algoritmy tak, aby znevýhodňovaly falešné a nevěrohodné zpravodajské weby a zamezily tomu, aby se lidem falešný obsah zobrazoval stejně jako věrohodné zprávy. Přestože by to mohl být velice účinný nástroj, algoritmy nejsou schopné zachytit 100 % nevěrohodných zdrojů a obsahu. Vždy hrozí riziko nesprávných pozitivních (označení věrohodné zprávy za falešnou) nebo negativních výsledků (označení falešné zprávy za pravdivou).

Druhým příkladem jsou fact-checkingové nástroje. Sociální sítě experimentují s ověřováním faktů v reálném čase. Články, které se vyhodnotí jako nevěrohodné, budou označené nálepkou 'sporné' apod. Ověřování faktů je nezbytnou součástí boje proti dezinformacím, ale jeho největší slabina se skrývá v omezených zdrojích, které vedou k efektu 'implikované pravdy': vzhledem k tomu, že není možné ověřit všechny články, část nevěrohodného obsahu ověřen nebude a tudíž nebude označen nálepkou 'sporný'. Výzkum ukazuje, že lidé tím spíše vyhodnotí zjevně falešné zprávy jako pravdivé, pokud vědí, že mohly být označené, ale nebyly.

Zatřetí, některé vlády a další činitelé pracují na možnostech regulace šíření falešných zpráv. Dobrým příkladem je francouzský 'zákon o fake news', který během voleb zavádí přísnější omezení médií ohledně obsahu sdíleného online. V některých zemích jako jsou Spojené státy není možné podobné zákony zavést kvůli ústavnímu rámci pro ochranu svobody projevu. V zemích bez podobné ústavní ochrany zůstává konečná forma podobného zákona otázkou, která vyvolává obavy právě v souvislosti s ohrožením svobody slova a projevu.



Nejúčinnější metodou pro boj proti dezinformacím je výchova kriticky myslících a dobře informovaných příjemců zpráv. Znalosti a vzdělání jsou zdaleka nejlepší zbraní proti dezinformacím. Tato opatření však bývají nákladná i vzhledem k tomu, že je k nim zapotřebí individuální (nebo alespoň skupinkový) přístup.

INOKULAČNÍ TEORIE

Inokulační teorie, která má své kořeny v sociální psychologii, uvádí, že si lidé mohou vypěstovat odolnost vůči falešným nebo klamným informacím, pokud se nejdříve setkají se slabší verzí klamného argumentu a až poté se “skutečnou” informací. Můžeme si to představit jako očkování lidí “vakcínou” proti klamným informacím. Když je rozeznají, budou vůči nim odolnější. Inokulační teorie slouží jako teoretický základ a zdůvodnění hry Bad News.

HRA BAD NEWS JAK FUNGUJE?

Hra Bad News pěstuje v hráčích odolnost vůči dezinformacím tím, že je staví do role těch, kteří dezinformace vytvářejí, a představuje jim různé taktiky a metody, které používají skuteční propagátoři fake news k šíření svých sdělení. Hra funguje jednoduše a přímočaře: hráčům se zobrazí krátký text nebo obrázek (např. meme nebo titulky článku) a oni na ně mohou různě reagovat. Skóre se počítá dvěma způsoby: na základě ‘sledujících’ a ‘důvěryhodnosti’. Výběr reakce, která odpovídá chování skutečného tvůrce dezinformací, zvyšuje počet sledujících i úroveň důvěryhodnosti. Na druhou stranu, pokud zalžou svým sledujícím příliš očividně, vyberou až příliš absurdní odpověď nebo se naopak zachovají v souladu s žurnalistickými zásadami, přijdou buď o své sledující nebo ztratí část své důvěryhodnosti. Cílem hry je získat co nejvíce sledujících, aniž by hráč ztratil na důvěryhodnosti. Vzhledem k tomu, že není možné věnovat se každému aspektu dezinformací do hloubky, vybrali jsme v rámci hry alespoň ty nejdůležitější. Během hry mohou hráči získat celkem 6 odznaků: maskování, emoce, polarizace, konspirace, diskreditace a trolling. Tyto odznaky vznikly na základě zprávy ‘Digital Hydra’ pracovní skupiny East Strategic Command (East StratCom) organizace NATO, která detailně popisuje nejrůznější formy dezinformací. Přehled jednotlivých odznaků a jejich významů je k dispozici níže.

PŘEHLED ODZNAKŮ



VYTVÁŘENÍ FALEŠNÉ IDENTITY

Založit si webovou stránku a sdílet na ní obsah, který vypadá legitimně, je jednoduché. Vzhledem k tomu, že s tím nejsou spojené téměř žádné náklady, zvládne to více méně každý. Smyslem tohoto odznaku je ukázat, jak jednoduchý je tento proces a že profesionální vzhled nebo seriózní název média není vždy zárukou legitimacy. Ve hře má 'vytváření falešné identity' dva významy:

- Vydávání se za skutečnou osobu nebo organizaci napodobováním jejich vystupování, například používáním lehce pozměněného uživatelského jména.
- Vytváření dojmu legitimního zpravodajského webu nebo blogu bez ohledu na běžné novinářské zásady či akreditace.

Hráči nejdříve zveřejní tweet o něčem, co jim leží na srdci, od neschopné vlády až po sdružení zastánců teorie ploché Země. Díky tomu

získají své první sledující a hra jim vysvětlí, jak funguje počítadlo sledujících a měření jejich věrohodnosti. Hráči se poté vydávají za oficiální účet Andreje Babiše (informujícího, že přišel na způsob, jak přijmout 10 000 uprchlíků), Státního úřadu pro jadernou bezpečnost (varujícího před jadernou nehodou u Temelína) nebo Českou televizi (oznamující konec Večerníčků). Hráčům se zobrazí dvě reakce uživatelů Twitteru, kteří hoaxu za použití předstírané identity uvěřili. V dalším kroku je hra vede k větší profesionalizaci a založení vlastního zpravodajského webu. Vyberou si název webu, jméno a slogan.

Doplňující zdroje:

Více informací o předstírání identity online najdete [zde](#), [zde](#) a [zde](#).



EMOCE

Emocionální obsah je takový obsah, který nemusí být 'falešný' nebo 'skutečný', ale záměrně využívá základních lidských emocí jako jsou strach, hněv nebo soucit. Cílem tohoto odznaku je ukázat hráčům, jak mohou ve svém obsahu zneužívat lidských emocí.

V rámci tohoto odznaku hráči poprvé vytváří obsah na svůj zpravodajský web. Na základě novinových titulků si vybírají téma, kterému se budou na svém webu věnovat. Mohou si vybrat mezi klimatickými změnami nebo očkováním. Následně mají hráči vyjádřit svůj názor na jimi vybrané téma. Hra je vede k vyjádření, že vybrané téma buď způsobí konec světa (v případě očkování) nebo že jde o hoax (v případě klimatických změn), a to proto, že je to nejjednodušší způsob, jak přilákat více sledujících.

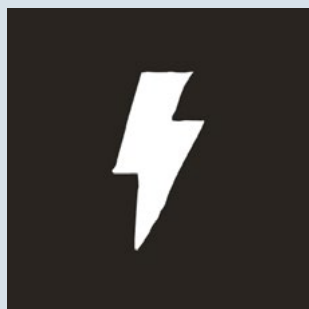
Hra jim následně nabídne výběr přístupu k tomuto tématu: útok na autora odborné studie, zveřejnění emocionálně nabitého článku nebo shrnutí vědeckých důkazů. Poslední možnost je považována za nevhodnou, hráči jsou naopak

vedeni ke sdílení kontroverzního obsahu, který vyvolá silnou reakci sledujících. Mohou buď sdílet meme (vtipný mediální obsah, nejčastěji obrázek nebo GIF, který se na internetu virálně šíří od člověka k člověku) nebo napsat článek reflektující jejich názory. U každého je na výběr z několika možností, z nichž jedna je vždy nesprávná (protože je buď nudná nebo nevede k dostatečné reakci). Reakce některých sledujících na příspěvek na Twitteru jsou hodně emocionální a rozzlobené. To znamená, že hráč dosáhl svého cíle.

Dodatečné zdroje:

Více informací o klimatické změně a s ním spojeným skepticismem najdete na Skeptical Science, blogu o odmítání globálního oteplování a jeho principech.

Více informací o obecném využívání emocionálně nabitého obsahu v médiích najdete [zde](#).



POLARIZACE

Polarizace podle naší definice zahrnuje záměrnou snahu o rozšíření propasti mezi politickou levicí a politickou pravici. Aby získaly více sledujících, nové zpravodajské weby často využívají polarizaci k vymezení svého koutku v mediálním prostoru. Tento odznak se zároveň věnuje konceptu 'falešného přehánění', kterého se využívá k prosazení určitých myšlenek bez nutnosti sdílení úplně lživých článků. Místo toho je možné nafouknout existující problém a prezentovat ho jako důležitější či populárnější než ve skutečnosti je.

Na začátku této úrovně si hráči vybírají, jestli chtějí zveřejnit falešnou nebo skutečnou zprávu. V případě, že si vyberou tu falešnou, hra jim napoví, že není vždy nutné falšovat zprávy. Místo toho mohou najít skutečný příběh a ten nafouknout. Dále mají možnost rozdělit levicí a pravici tím, že si vyberou jeden ze tří článků o místních událostech, o kterých informovali náhodní občané na Twitteru: únik chemikálií, korupční skandál na malém městě nebo netaktní zatčení místního zločince. Hráči si nejdříve zvolí svůj cíl: ve dvou případech mohou zaútočit buď na velké korporace nebo na vládu a ve třetím případě na policii nebo násilné zločince. O příběhu se pokusí informovat z vybraného pohledu na twitterovém účtu svého zpravodajského webu, ale to nestačí. Hra jim radí zesílit dopad vybraného příběhu tím, že o

něm napíše článek nebo vytvoří a zveřejní meme. Lidé se o příběh začínají zajímat a hráči získávají více sledujících. V dalším kroku se hra ptá, zda by hráči chtěli investovat do Twitter botů, kteří by uměle zesílili zájem o vybraný příběh za ně. Pokud několikrát v řadě odmítnou, hra končí, ale pokud nabídku přijmou, získají najednou 4000 automatizovaných sledujících. Zobrazí se jim příklady toho, jak boti zvyšují zájem o vybraný příběh. Jejich cíl potom rozhoduje o tom, zda budou dané téma polarizovat ve prospěch levice (při zaměření na velké korporace nebo policejní brutalitu) nebo pravice (při zaměření na vládu nebo problémy spojené se zločinem).

Doplňující zdroje:

Pro více informací: [tento článek](#) Pew Research Center se zabývá politickou polarizací a chováním médií.

[Tato studie](#) se zabývá vlivem polarizace na schopnost a snahu lidí rozeznat 'fake news'. A [tento článek](#) zkoumá následky zvýšené polarizace.

Více informací o používání Twitter botů a propagandě za použití výpočetních technologií včetně skutečných příkladů najdete [zde](#), [zde](#) a [zde](#).



KONSPIRACE

Konspirační teorie jsou typickou součástí alternativních zpravodajských webů.

Konspirace je možné definovat jako víru v to, že nevysvětlené události jsou spiknutím tajných skupin a organizací. V rámci této úrovně si hráči nejprve vymyslí zajímavou novou teorii a zveřejní ji na svém zpravodajském webu. Nicméně, vzhledem k tomu, že všechny možnosti jsou až příliš neuvěřitelné (např. školy přestaly vyučovat psací písmo, aby zabránily lidem číst Komunistický manifest), jejich teorie působí jako příliš vzdálená realita a sledující jí moc nevěří. Někteří z nich ji začnou otevřeně zpochybňovat. Aby si hráči zachovali důvěryhodnost, musí pro své sledující najít věrohodnější konspirační teorii. Mají na výběr mezi Agendou 21, nezávaznou smlouvou OSN o udržitelném rozvoji, a tzv. 'vakcinační konspirací', představou o tom, že Světová zdravotnická organizace (WHO) používá vakcíny pro vštípení své ideologie. Hráči získávají body, zpochybní-li oficiální stanovisko a vysloví

otázky, které čtenáře nasměrují ke konspiračním myšlenkám, a naopak body ztratí, pokud se vzdají svého cíle. Reakce sledujících jsou tentokrát příznivější a vedou hráče k sepsání seriózního článku na vybrané téma. Když se jim to podaří, získají další oddané sledující, kteří stále více důvěřují jejich webu a jsou skeptičtější vůči tzv. 'mainstreamovým médiím'.

Doplňující zdroje:

Více informací o vlivu konspiračních teorií na odmítavé reakce vůči vědeckým poznatkům najdete [zde](#).

[Snopes](#) informuje o aktuálních konspiračních teoriích.

Další zajímavé příklady najdete [zde](#).

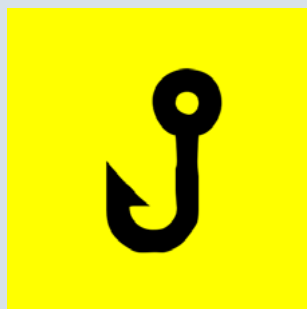
Tento [článek](#) britského Guardianu nabízí přehled o konspiraci Agenda 21 a tento [článek](#) se věnuje konspiraci o vakcinačním programu WHO.



DISKREDITACE

Diskreditace oponentů je důležitou součástí dezinformací. Když jsou dezinformační weby nařčeny z nezodpovědné novinářiny, často se snaží odvést pozornost od nařčení tím, že zaútočí na jeho autora nebo problém popírají. Hráči se v této úrovni setkají s fact-checkerem, který odhalil jejich lživou konspirační teorii. Mají na výběr ze tří možností: mohou se omluvit, nic nedělat nebo se mu pomstít. V případě první možnosti ztratí body a dozví se, že omluva není dobrý nápad. Pokud nic neudělají, jeden z čtenářů jejich zpravodajského webu se začne

ptát, proč na zjištění fact-checkera nijak nereagují. Všechny možnosti tak nakonec vedou hráče do bodu, kdy se musí rozhodnout, jestli obvinění popře nebo zaútočí na fact-checkera. Obě možnosti jsou vhodné a vedou k řadě dobrých i špatných reakcí. Vehementní popírání faktů či nemilosrdný útok ad hominem na osobu fact-checkera vzbudí vlnu podpory ze strany sledujících a reputace hráčů je zachráněna.



TROLLING

Trolling je termín, který původně znamenal 'pomalé tažení návnady za rybářskou loď'. V oblasti dezinformací získalo slovo význam záměrného vyvolávání emocionální reakce za použití návnady. Hráči v této úrovni využijí všechny své odznaky, které získali v předchozích pěti úrovních hry. Tentokrát mají na výběr jen jedno téma. Na začátku si sice mohou vybrat jedno ze tří nabízených témat (25 nejromantičtějších měst v Evropě, pád osobního letadla nebo objev nového druhu hvězdice), ale jen to druhé pokračuje plnohodnotným scénářem. Při výběru jednoho ze zbylých dvou témat dostane hráč vynadáno od moderátora hry. Poté mají hráči na výběr ze dvou možností: buď mohou vyjádřit úctu obětem nehody nebo vyvolat pochyby o příčině pádu letadla. První možnost vyvolá reakci sledujících, kteří se ptají, proč se hráč případu nevěnuje blíže. V obou případech hráč nakonec vyjádří své pochyby o tom, zda nesloužil pád letadla jako kamufláž jiné operace. Díky nabyté důvěryhodnosti a vysokému počtu sledujících zaujme příspěvek pozornost dalších zpravodajských webů a jeho vliv se začíná stupňovat.

Hráči mohou přilít olej do ohně tím, že se budou vydávat za rodinného příslušníka jedné z obětí nehody nebo že zfalšují důkazní fotografie tak, aby na nich byl důkaz zmíněné kamufláže. Obě možnosti vyvolají ještě intenzivnější

emocionální reakce a případu si začínají všimnout mainstreamová média. Hráči mají za úkol ještě zvýšit tlak tím, že buď diskreditují probíhající vyšetřování nehody nebo znovu použijí armádu Twitter botů k šíření hashtagu nabádajícímu k prošetření skutečné příčiny. Na základě dřívější volby mezi rodinným příslušníkem a úpravou fotografií mohou dokonat své dílo tím, že buď přidají další článek o pádu letadla nebo zvolí i druhou z výše nabízených možností. Komise leteckých katastrof, (fiktivní) agentura odpovědná za vyšetřování nehody, následně odpoví na vykonstruovanou teorii na Twitteru. Hráči na její odpověď zaútočí tím, že budou buď požadovat odvolání předsedy komise nebo znovu použijí armádu Twitter botů. Hra končí odstoupením předsedy komise kvůli zpochybněnému průběhu vyšetřování.

Doplňující zdroje:

Tento [článek](#) nabízí detailnější pohled na trolling a jeho principy.

Jeden ze scénářů této úrovně uměle podporuje virální šíření hashtagu na Twitteru. [Tento článek](#) popisuje nedávný skutečný příklad a vysvětluje, jak tato technika funguje.

POUŽITÍ VE TŘÍDĚ NEBO VE SKUPINĚ

Hra trvá přibližně 20 minut. Hodí se pro použití během výuky, například v mediální výchově. V rámci našich workshopů vždy začneme hraním hry a potom diskutujeme o technikách, se kterými se studenti při hraní setkali. Doporučujeme studenty rozdělit do dvojic, ve kterých budou společně hrát hru a zároveň aktivně přemýšlet o tom, co se v ní děje. Jak se nám již osvědčilo, hra dává hráčům nahlédnout do různých principů dezinformací a jasně ukazuje, jak jednoduchá je manipulace s informacemi.

VĚKOVÝ LIMIT A VAROVÁNÍ

Hra je určena hráčům ve věku 14 let a výše. Obsahuje emocionálně nabitý obsah jako například informace o fiktivním pádu letadla nebo existující konspirační teorie, které mohou být znepokojivé. Hra neobsahuje násilné vizuální scény, sprostá slova, ani jinak urážlivé výrazy. Vzhledem k tomu, že se hráči staví do role 'padoucha', mohou pocítit mírnou duševní nepohodu při rozhodnutích, ke kterým je hra směřuje. Nicméně díky tomu, že se hra odehrává ve virtuálním prostředí, které je oddělené od skutečného online světa, tato nepohoda by měla být jen velmi nízká.

**BAD
NEWS
WS**

This game was developed by researchers at Cambridge University and DROG, a Netherlands-based platform against disinformation. For more information about the game and its development, or if you have ideas or feedback, we're very happy to hear from you. Ruurd Oosterwoud, founder of DROG, can be reached at ruurd@wijzijndrog.nl. Or visit DROG's website at www.aboutbadnews.com

Copyright © 2018 DROG (www.aboutbadnews.com) All rights reserved. This document is intended for use as educational material. This earmarked copy is the property of the individual or organization that purchased it, and is not intended for use by third parties. The following conditions apply:

- You may not use or reproduce this work for any commercial purposes, nor may it be used as supporting content for any commercial product or service.
- You may not alter, transform, or build upon this work.
- Any unauthorized reproduction or sharing of this document will constitute an infringement of copyright.