

Truth Quest: Decode, Verify, Decide!



Główny temat i wartość europejska

- ◆ **Główne tematy:** edukacja medialna i dezinformacja - wzmacnianie odporności demokratycznej poprzez krytyczne myślenie i świadome podejmowanie decyzji.
- ◆ **Wartości europejskie:** demokracja, krytyczne myślenie, obywatelstwo cyfrowe i wolność wypowiedzi.



Cele edukacyjne

- ✓ Wyjaśnić, w jaki sposób informacje wprowadzające w błąd, dezinformacja i manipulacja wpływają na jednostki oraz społeczeństwa demokratyczne.
- ✓ Rozpoznawać wiarygodne i niewiarygodne źródła informacji za pomocą technik weryfikowania faktów i informacji.
- ✓ Analizować, w jaki sposób algorytmy, media społecznościowe i sztuczna inteligencja kształtują informacje odbierane przez ludzi.
- ✓ Stosować umiejętności krytycznego myślenia do oceny treści internetowych przed ich udostępnieniem lub podjęciem działań na ich podstawie.
- ✓ Podejmować odpowiedzialne decyzje wspierające świadome obywatelstwo, uczestnictwo demokratyczne i pełną szacunku komunikację w internecie.



Opis scenariusza

Gracz wciela się w rolę Digital Investigation Officer [specjalisty lub specjalistki ds. dochodzeń cyfrowych] w European Centre for Digital Integrity -



organizacji wspierającej obywateli oraz instytucje w reagowaniu na zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją i dezinformacją cyfrową. Systemy AI generują treści, które mogą informować lub wprowadzać w błąd. Niektóre zawierają błędy rzeczowe, ukryte uprzedzenia lub materiały typu deepfake wpływające na opinię publiczną.

Gracz bada podejrzanе materiały wygenerowane przez AI, weryfikuje dowody i ocenia ich wpływ etyczny oraz społeczny. Ograniczony czas i zasoby wymagają rozważnych decyzji, które równoważą rzetelność, wolność wypowiedzi, przejrzystość i bezpieczeństwo publiczne.

Każdy wybór wpływa na zaufanie, uczestnictwo demokratyczne oraz zdolność obywateli i obywaterek do krytycznego i odpowiedzialnego korzystania z AI.



Główne mechaniki i zadania

- ◆ **Dochodzenia cyfrowe:** badaj treści wygenerowane przez AI, aby wykrywać nieścisłości i manipulacje.
- ◆ **Analiza dowodów:** analizuj halucynacje AI, uprzedzenia algorytmiczne, zmanipulowane media i wiarygodność źródeł.
- ◆ **Rozgałęzione wybory dialogowe:** rozmowy wpływają na zaufanie i odpowiedzialne korzystanie z AI.
- ◆ **Narzędzia weryfikacji AI:** gracz korzysta z odwrotnego wyszukiwania obrazem, analizy metadanych, wykrywania deepfake'ów, weryfikacji wyników działania AI i porównywania źródeł w celu oceny treści cyfrowych.
- ◆ **Zarządzanie zaufaniem:** decyzje wpływają na zaufanie do AI, mediów i instytucji.
- ◆ **Dochodzenia wrażliwe na czas:** nadawaj priorytet zdarzeniom związanym z AI o największym wpływie społecznym.

- ◆ **Zadania rozwijające kompetencje w zakresie AI:** minigry rozwijają umiejętność rozpoznawania halucynacji, uprzedzeń algorytmicznych, deepfake'ów i problemów etycznych.
- ◆ **Wiele zakończeń:**
 - ✓ **Truth Prevails:** obywatele krytycznie oceniają treści wygenerowane przez AI i odpowiedzialnie korzystają z AI.
 - ✓ **Digital Resilience:** współpraca obywateli, osób zajmujących się edukacją oraz instytucji wzmacnia odporność na manipulacje wspomagane przez AI.
 - ✓ **Algorithmic Divide:** nadmierne poleganie na AI zwiększa uprzedzenia, rozpowszechnianie informacji wprowadzających w błąd i polaryzację społeczną.
 - ✓ **Lost in the Noise:** zaufanie do informacji załamuje się, gdy zmanipulowane treści generowane przez AI rozprzestrzeniają się bez kontroli.



Rola gracza

Gracz pełni funkcję Digital Investigation Officer [specjalisty ds. dochodzeń cyfrowych] w European Centre for Digital Integrity i odpowiada za badanie treści generowanych przez AI, weryfikowanie dowodów cyfrowych oraz wspieranie świadomego podejmowania decyzji. Korzystając z narzędzi AI i krytycznego myślenia, gracz rozpoznaje manipulacje i promuje odpowiedzialne wykorzystanie AI.



Profile postaci NPC

Imię i nazwisko	Rola w opowieści i funkcja w rozgrywce	Cechy osobowości
Anna Novak	Starsza specjalistka ds. weryfikacji faktów i mentorka ucząca technik weryfikacji.	Analityczna, cierpliwa, obiektywna

Leo Martins	Popularny influencer, który czasami rozpowszechnia wprowadzające w błąd treści wygenerowane przez AI.	Charyzmatyczny, impulsywny, ambitny
Maria Rossi	Dziennikarka śledcza wspierająca dziennikarstwo oparte na dowodach.	Dociekliwa, zdeterminowana, kierująca się etyką
Dr. Sofia Hansen	Badaczka etyki AI specjalizująca się w deepfake'ach i uprzedzeniach algorytmicznych.	Inteligentna, spokojna, innowacyjna
Elena Petrova	Mieszkanka reprezentująca codzienne wyzwania związane z informacjami wprowadzającymi w błąd i generowanymi przez AI.	Ciekawa świata, ufna, refleksyjna
Victor Kane	Kierownik platformy informacyjnej równoważący zaangażowanie odbiorców i odpowiedzialne przekazywanie informacji.	Przekonujący, oportunistyczny, pewny siebie



Opcje dialogowe, wybory i konsekwencje

Dialog lub dylemat	Dostępne opcje (2–3)	Konsekwencje krótko- i długoterminowe
Chatbot AI generuje projekt szkolny zawierający zmyśnione źródła.	- Wyjaśnij zasady weryfikacji. - Zaakceptuj projekt. - Zakaż korzystania z narzędzi AI.	Weryfikacja wspiera odpowiedzialne korzystanie z AI; bezkrytyczne zaufanie ogranicza uczenie się.
System rekrutacyjny oparty na AI zostaje oskarżony o niesprawiedliwe odrzucanie	- Przeprowadź audyt systemu AI. - Nadal korzystaj z systemu. - Zastąp AI rekrutacją prowadzoną przez ludzi.	Audyty AI zwiększają sprawiedliwość; ignorowanie uprzedzeń zmniejsza zaufanie.

wykwalifikowanych osób kandydujących.		
Organizacja charytatywna wykorzystuje obrazy wygenerowane przez AI bez poinformowania opinii publicznej.	○ Dodaj informację o wykorzystaniu AI. ○ Kontynuuj kampanię. ○ Usuń materiały wygenerowane przez AI.	Przejrzystość buduje zaufanie; nieoznaczone treści generowane przez AI budzą wątpliwości etyczne.
Osoby uczące się zaczynają udostępniać w internecie teorie spiskowe.	○ Zorganizuj warsztaty. ○ Udostępnij materiały do weryfikowania faktów. ○ Poprawiaj wyłącznie pojedyncze wpisy.	Edukacja rozwija krytyczne myślenie; pojedyncze sprostowania mają ograniczony wpływ.
Dziennikarz publikuje nieprawdziwą informację, która szybko rozprzestrzenia się w internecie.	○ Poproś o sprostowanie. ○ Usuń artykuł. ○ Zignoruj błąd.	Przejrzyste sprostowania budują zaufanie; ignorowanie błędów sprzyja rozpowszechnianiu informacji wprowadzających w błąd.
Pilna wiadomość rozprzestrzenia się, zanim wiarygodne źródła potwierdzą fakty.	○ Poczekaj na weryfikację. ○ Wyjaśnij, że trwa weryfikacja. ○ Opublikuj natychmiast.	Zweryfikowane informacje budują wiarygodność; pośpiech sprzyja rozpowszechnianiu informacji wprowadzających w błąd.



Podsumowanie, omówienie i pytania do refleksji

- ◆ Jak Twoje decyzje wpłynęły na wiarygodność informacji?
- ◆ Które techniki weryfikacji były najskuteczniejsze?
- ◆ Jak AI i algorytmy wpływają na informacje?



- ◆ Jaka odpowiedzialność etyczna wiąże się z treściami generowanymi przez AI?
- ◆ Co zrobiłbyś lub zrobiłabyś inaczej następnym razem?



Źródła i dodatkowe materiały

- ✦ Komisja Europejska. (2022). Europejska deklaracja praw i zasad cyfrowych na cyfrową dekadę. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>
- ✦ Komisja Europejska. (2021). Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej na lata 2021–2027. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- ✦ Europejskie Obserwatorium Mediów Cyfrowych (EDMO). <https://edmo.eu>
- ✦ Wzmocniony kodeks postępowania w zakresie zwalczania dezinformacji. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ Lepszy internet dla dzieci (BIK+). <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/better-internet-kids>
- ✦ UNESCO. Program edukacji medialnej i informacyjnej dla osób zajmujących się edukacją i osób uczących się. <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
- ✦ EUvsDisinfo. <https://euvsdisinfo.eu>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883