

## Aflați despre manipularea media făcând-o în Headliner: Novinews

Pași obligatorii anteriori / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Engleză A2 - B1
Obiective de învățare	Înțelegeți cum și de ce poate apărea manipularea media prin experimentarea vieții gamificate a unui editor de știri.
Subiecte	Engleză ca limbă străină, Literatură/Lectură, Educație media, Psihologie, Științe sociale, Științe politice
Vârsta recomandată	Toate
Materialele necesare	Joc: Headliner: Novinews (Windows, Linux, MacOS)
Durata secvenței	60 de minute
Activitate individuala sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Gândire critică, Rezolvare de probleme
Gama de prețuri a jocului	<20 €
Activități de extindere / diferențiere	Desfășurați jocul și scenariul său pe mai multe sesiuni de clasă.



Jocuri similare pe care le puteți folosi cu secvența	Suzerain, Emily is Away, Not for Broadcast
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Pentru a scurta această secvență, parcurgeți singur pașii inițiali ai creării personajului și așteptați înainte de a face clic pe butonul de începere. Concentrați-vă pe aspectul de selecție a articolelor din joc și încercați să treceți puțin mai repede prin fazele de plimbare în oraș. Puteți juca jocul în prealabil și puteți rezuma conținutul dialogurilor. Omiteți-le și explicați-le elevilor atunci când trebuie să faci o alegere de răspuns. Încercați să faceți 2 faze de selecție a articolelor. Ar trebui să vă ia 15-20 de minute. Rugați elevii să dezbată de ce ar trebui să acceptați sau să respingeți un articol. Apoi treceți la faza de debrief și analiză a acestei secvențe.
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă și incluzivă	Jocul este disponibil doar în engleză și franceză. Pentru celelalte limbi, explicați elevilor conținutul dialogului și semnificația răspunsurilor. Puteți pregăti o traducere a articolelor în prealabil și le puteți citi elevilor când apar în joc.



## Pas cu pas: cum să implementați secvența

În această secvență pedagogică, veți juca jocul Headliner: Novinews în fața clasei dvs. în timp ce le solicitați elevilor să spună care sunt pașii de urmat în intriga.

Jocul este plasat într-un viitor distopic care servește drept punte între joc și realitate. Jucați ca un editor de știri naționale care decide ce articole vor fi publicate. Îți trăiești viața, mergi prin oraș și vorbești cu oamenii, observând modul în care știrile pe care le publici le influențează viața. Jocul își propune să ajute jucătorii să înțeleagă cum și de ce media poate fi manipulată și să-și pună la îndoială propriile părțiri. Nu arată cu degetul către „jurnaliști răi”. De asemenea, îi prezintă jucătorului dileme morale: ce ești gata să faci pentru a obține ceea ce îți dorești. Principalele teme politice pe care le discută jocul sunt globalizarea versus naționalism, sănătatea, substanțele recreative și poliția.

Dezvoltatorii s-au străduit să prezinte ambele părți cu privire la fiecare problemă cât mai fidel posibil și să nu impulsioneze nicio agendă politică. Au folosit mediul de joc pentru că este singurul mediu în care poți fi martor la consecințele narrative ale unei acțiuni și să te gândești: „Ce am făcut?”. Au vrut ca jucătorii să se oprească și să-și facă timp pentru a reflecta.

- **Pasul 1: Prezentarea conceptului jocului (5 minute)**

Lansați jocul și părăsiți ecranul meniului principal în timp ce explicați elevilor conceptul jocului: puteți face acest lucru citind textul introductiv de mai sus acestei secțiuni.



- **Pasul 2: Găzduirea sesiunii de joc (30 de minute)**

Mai întâi veți parcurge o scurtă secvență introductivă, în care trebuie să mergeți spre stânga și să interacționați cu mediul făcând clic pe el. Urmați instrucțiunile jocului până când ajungeți să vă creați personajul. Nu petreceti prea mult timp pe acest ecran.

Puteți merge cu informațiile de bază.

După aceasta, începi jocul în biroul șefului tău. După aceea, trebuie să efectuați prima lucrare de curare a știrilor. Jocul te învață mecanicile sale, urmează-le.

Citiți fiecare articol de știri cu clasa dvs. și întrebați elevii dacă ar trebui să îl acceptați sau nu. Nu dezbateți abia acum asupra implicațiilor. Vă puteți face timp pentru a observa impactul deciziilor tale mai târziu în joc.

Următoarea secvență este o plimbare în oraș, unde vei întâlni personajele principale ale poveștii.

Ultima parte a acestui scurt tutorial este să mergi spre dreapta în oraș pentru a ajunge la apartamentul personajului principal.

Jocul este organizat într-o structură de zi cu zi. În fiecare zi, lucrezi cu știri, apoi interacționezi cu personajele de pe străzi și închei ziua în apartamentul tău.

Când sunt prezentate opțiuni de dialog, întrebați-vă elevii ce să alegeți.

Cereți-le să observe etichetele de pe clădiri și referințele la articolele pe care le-ați organizat în dialogurile personajelor.

Puteți cere unor elevi să interpreteze dialogurile în loc să le citiți singur.

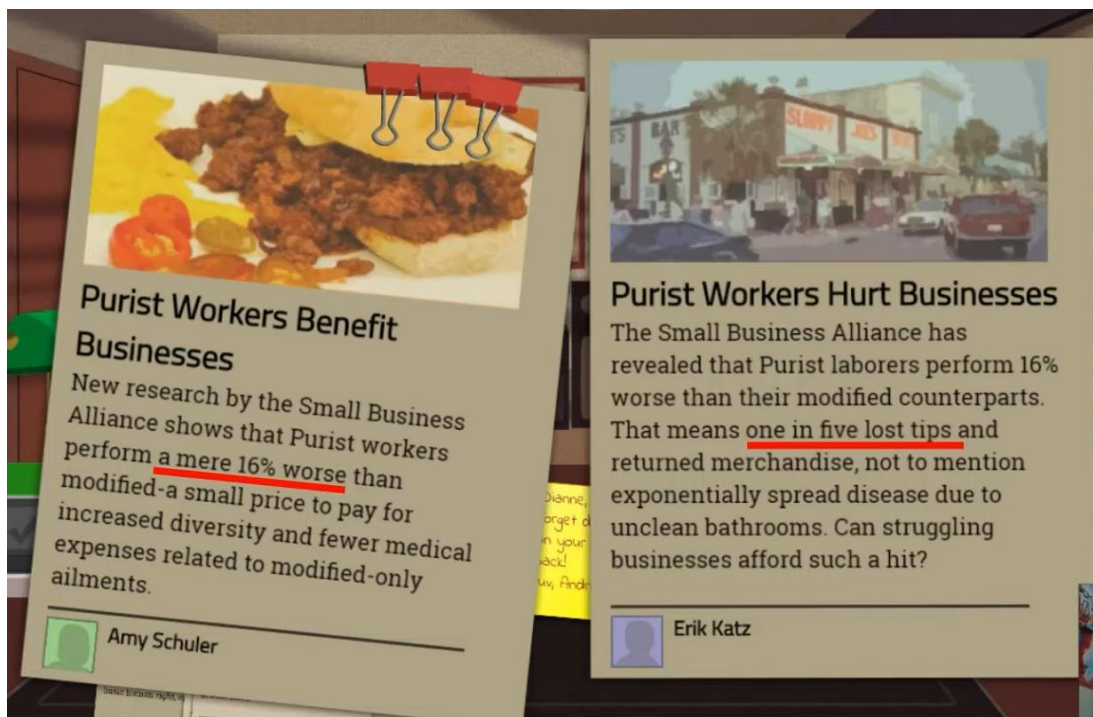


- **Pasul 3: Debrief și analiză (25 de minute)**

Întrebați-vă elevii dacă pot indica câteva tehnici de manipulare care au avut loc în timpul jocului.

lata un set de exemple și imagini din joc care le ilustrează.

- **Manipulare statistică:**



Folosirea datelor pentru a demonstra un punct care nu este cu adevărat dovedit de datele utilizate: comparați 2 articole care citează același studiu sau număr, dar trag concluzii diferite din acesta. Un articol spune că acest număr este scăzut, celălalt spune că este mare. Unul folosește un procent, celălalt o fracțiune.

Folosiți-le pentru a vă sfătui studenții să analizeze numerele din lucrări: de exemplu, luând în considerare dimensiunea eșantionului unui studiu sau sondaj, sau dacă sursa este relevantă sau nu.







- **Relevanță:**



Acest punct nu este tocmai o manipulare, ci face parte din problemă. Este atunci când un non-expert scrie și analizează fapte și date despre un subiect pe care nu îl stăpânește.

- **Profilare:**

 <h3>Man Shot on Capitol Square</h3> <p>Young man was killed late last night on Capitol Square, marking worrying trend in gun violence. Numerous witnesses reported the assailant as "<u>foreign-looking.</u>"</p> <hr/>  <p><b>Rudolf Wunnenberg</b> Clearheaded Editor</p>	 <h3>Young Woman Found Dead in Park</h3> <p>Last night, the Police found the body of Sofia K. hidden in the bushes of a nearby park. NoviPD issued no statement, but likely suspect is her boyfriend <u>Hermann P.,</u> who is not a Novistan native.</p> <hr/>  <p><b>Rudolf Wunnenberg</b> Clearheaded Editor</p>
--	--

Repetarea articolelor despre crimele comise, care descriu atacatorul ca fiind străin sau nu nativ. Publicarea numai a articolelor despre infracțiunile comise de străini poate modela opinia publică făcându-i pe oameni să creadă că există un număr suprareprezentat de infracțiuni comise de străini.

**- Repetiție/ Minciuni ale omisiunilor:**

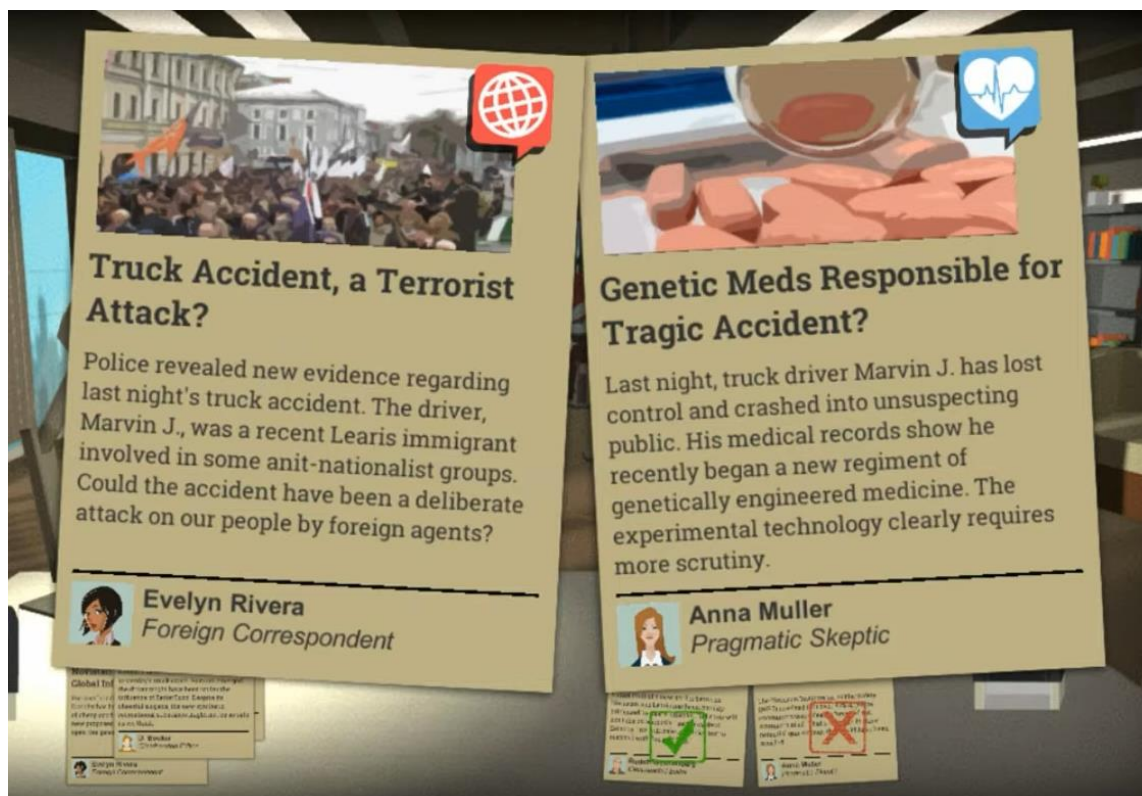
Șeful tău te împinge să publici articole care continuă să prezinte același punct de vedere. Fiind expus la aceeași idee din nou și din nou, începi să o crezi puțin subconștient, chiar dacă inițial nu crezi. Se numește efect de simplă expunere sau ușurință cognitivă.



Un videoclip pentru a ilustra/explica ușurința cognitivă:

<https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848>

-Țap ispășitor:

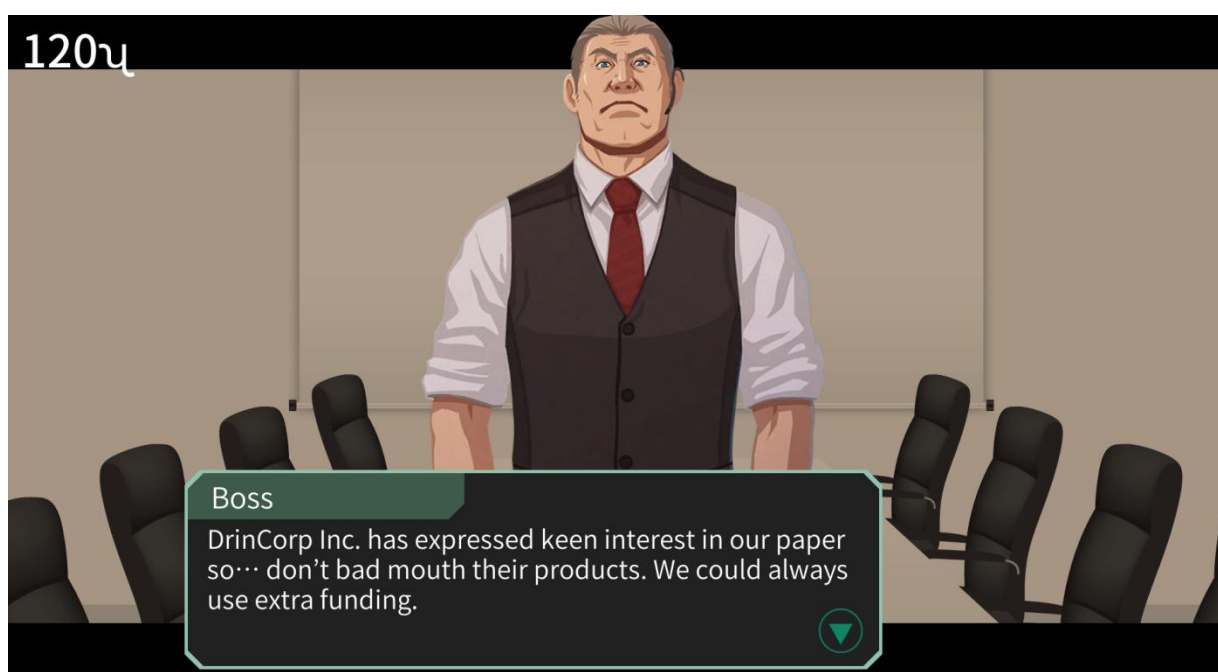


Când se întâmplă ceva tragic, putem simți nevoia să dăm vina pe ceva. Nu este nimic mai înfricoșător decât necunoscutul, așa că suntem predispuși să tragem concluzii chiar și fără informații complete. În joc ești presat să alegi pe cineva ca vinovat. Este posibil să nu publicați nimic în joc, este o posibilitate secretă!

- **Ambalare, grupare sau agende ascunse**

Încercați să susțineți o poveste, dar să o încorporați într-un mesaj ascuns. De exemplu, o poveste despre coronavirus intitulată „coronavirus chinezesc” care pune vina pe China pentru pandemie.

- **Presiunea guvernamentală sau financiară:**



Se referă la politicienii care numesc articolele tale știri false sau spun că ai probleme financiare pentru a te împinge să obții fonduri suplimentare. Adăugările la articolele online nu mai plătesc facturile, așa că nevoia de a recurge la clickbait este în creștere.

Puteți ilustra și detalia acest punct despre clickbait folosind acest videoclip:

[https://www.youtube.com/watch?v=rE3j\\_RHkqJc](https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc)



## Resurse

Obținerea jocului

[https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner\\_NoviNews/](https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner_NoviNews/)

## Referințe

Toate capturile de ecran utilizate în această lecție au fost preluate din Headliner: Novinews, **Unbound creation** (2018).

[Veritasium]. (2016, July 21). 'The illusion of truth' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848>

Flynn, D. (2019, September 17). You Can't Have it Both Ways – Headliner: NoviNews Review. [gamingtrend.com](https://gamingtrend.com) Retrieved from <https://gamingtrend.com/feature/reviews/you-cant-have-it-both-ways-headliner-novinews-review/>.

[GDC]. (2020, June 4). 'Stop & Think: Teaching Players About Media Manipulation in Headliner' [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=Vf\\_bezxknxU](https://www.youtube.com/watch?v=Vf_bezxknxU)

[CGP Grey]. (2015, March 10). 'This Video Will Make You Angry' [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=rE3j\\_RHkqJc](https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc)

