

Investigație pe rețelele de socializare

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Nici unul
Obiective de învățare	Experimentați și gândiți-vă la dualitățile securitate/libertate și supraveghere/confidențialitate.
Subiecte	Educație media, științe sociale
Varsta Recomandată	Toate
Material necesar	PC-uri care pot rula jocul (ușoare), smartphone-uri
Durata secvenței	2 – 3 ore
Activitate individuală sau de grup	Individual
Abilități dezvoltate	Rezolvarea problemelor, abilități sociale, empatie
Gama de prețuri a jocului	9€ pe computer, 5€ pe smartphone-uri
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	Orwell: Ignoranța este putere (mai mult orientat spre știri false)
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Pentru a face această secvență mai scurtă, puteți solicita elevilor să joace doar o oră sau chiar o jumătate de oră. Ei vor simți în continuare sensul și tema jocului. Chiar și cu acest timp de joacă redus, puteți avea discuții și dezbateri de la pasul 3. Dacă doriți să aveți o sesiune de clasă de o oră, puteți sări peste pasul 1 și să îi cereți elevilor să se arunce imediat în joc.

Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incluzivă

Videoclipurile folosite în această secvență sunt în limba engleză cu subtitrări. De asemenea, puteți utiliza subtitrările traduse automat pentru limbi suplimentare. Pentru a face această secvență cât mai incluzivă posibil, ați putea să vă gândiți să explicați videoclipurile elevilor dvs. în timp ce le arătați în clasă sau să le împărtășiți în prealabil scenariul videoclipurilor. De asemenea, puteți explica conținutul videoclipurilor în loc să le arătați.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

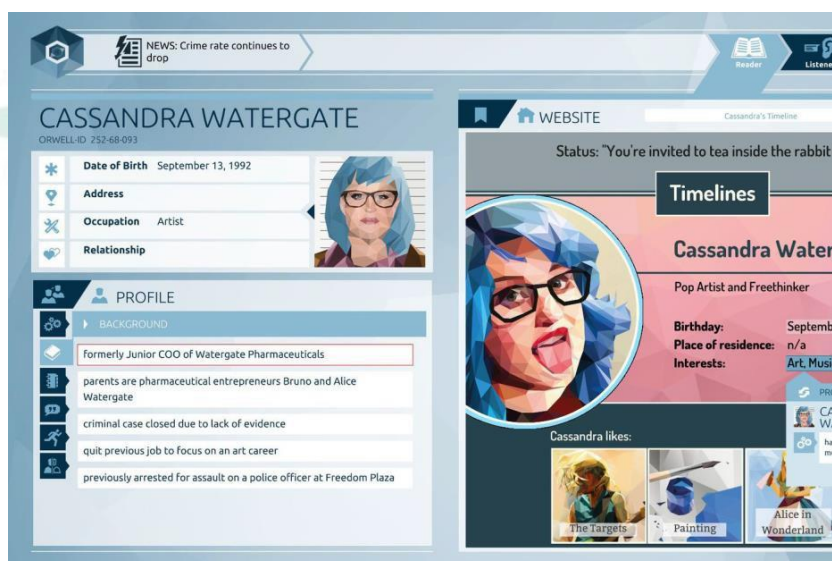


Figura 1: Interfața de utilizare a jocului (sursa: www.theverge.com)

În această secvență, elevii vor juca primul capitol al jocului: „Orwell: Keeping an Eye On You”. Jucătorul este în pielea unui agent guvernamental recent angajat care investighează – prin pagini web, postări pe rețelele sociale și mesaje private – suspectul unui atac terorist.



Sarcina ta este să încarci date relevante în sistemul de supraveghere „Orwell”. Dacă datele sunt relevante sau nu, este decizia ta și aici apar dilemele morale ale jocului. Vă va forța să echilibrați securitatea și libertatea. De asemenea, jucătorii vor trebui să reziste impulsului de a-și asculta prejudecățile și judecățile grăbite. Este crucial pentru că colegii tăi și sistemul vor trage concluzii despre suspect pe baza alegerilor tale.

Orwell este o inspirație directă din PRISM și XkeyScope, două sisteme software existente scurse de informatorul NSA Edward Snowden în 2013. Se prezintă ca un motor de căutare eficient capabil să interogheze cantități masive de date de la Microsoft, Yahoo!, Google, Facebook, Apple și Dropbox pentru a găsi nume, locuri, date, e-mailuri, comunicări și alte documente. PRISM a fost activat sub președintele George W. Bush prin Actul Protect America din 2007 și Legea privind amendamentele FISA din 2008, care imunizează companiile private de acțiunile legale atunci când cooperează cu agențiile guvernamentale americane în colectarea informațiilor.

Reducerea costurilor

Pentru a cheltui mai puțini bani pe această secvență, puteți cumpăra una sau mai multe copii ale jocului și le puteți împărtăși cu clasa. Elevii se vor juca și vor scrie despre joc în diferite momente. Odată ce toți s-au jucat, puteți corecta și vorbi despre joc în clasă. Încercați să nu răspândiți acest lucru pe o perioadă lungă de timp, astfel încât să rămână proaspăt în mintea lor.

- **Pasul 1: Explicați conceptul (15 minute)**

Nu arătați jocul. Jocul își va folosi primul capitol pentru a-i învăța pe jucători cum să joace, oferind totuși, în mod captivant, tema și povestea. Cu toate acestea, puteți explica conceptul folosind paragraful introductiv al acestei secvențe.



- **Pasul 2: Elevii se joacă acasă (1 - 2 ore)**

Nu există prea multe sfaturi de oferit în ceea ce privește jocul sau găzduirea. Cu toate acestea, cereți-le elevilor să noteze experiențele și gândurile lor în timpul jocului. Ar trebui să joace cel puțin primul capitol al jocului, dar nu ezitați să le recomandați să continue dacă le place.

- **Pasul 3: Debrief și discuție**

Orwell descrie cel mai bun scenariu al supravegherii în masă.

Din motive de joc, jocul te face să joci ca un analist care alege datele de exploatat. Observați apoi deciziile luate de colegii dvs. În viața reală, supravegherea în masă rulează din ce în ce mai des pe algoritmi.

Problema este: algoritmi ai părtiniri rasiste și sexiste. Asta pentru că datele de antrenament în sine conțin aceste părtiniri. Cereți elevilor să caute „asistentă” pe google. Veți găsi o majoritate covârșitoare de poze ale asistentelor. Un algoritm instruit pe aceste date și solicitat să caute locuri de muncă medicale în domeniul sănătății pe baza profilului căutătorului va sugera adesea o asistentă unei fete și un medic unui băiat.

Puteți să folosiți acest video pentru a aprofunda acest subiect.

În plus, jocul îl face pe jucător să lupte împotriva judecăților grabite. Pentru a explora problema părtinirii umane și a discriminării, puteți folosi aceste videoclipuri:

💡 **Prejudecăți și discriminare: curs intensiv de psihologie #39 de CrashCourse.**

💡 **Iluzia adevărului de Veritasium.**



Subiectul principal al jocului este dualitatea dintre supraveghere și confidențialitate. Prin încărcarea unor fragmente de date specifice, jucătorii știu că declanșează consecințe dincolo de controlul lor. În schimb, dacă le-au slăbit suspjecții, ar putea pune în pericol viețile civililor.

Confidențialitate: „Nu am nimic de ascuns”.

Când primești un telefon de la părinți și prietenii tăi sunt prin preajmă, simți că vrei să te izolezi? Acesta este sentimentul tău de intimitate.

Din cauza preocupărilor de securitate în fața atacurilor teroriste, a pandemiei globale și a rețelelor sociale, confidențialitatea devine sinonimă cu a avea ceva de ascuns. Dacă nu am făcut nimic rău, ar trebui să fiu de acord să fiu observat pentru a fi protejat?

Crezi că nu ai greșit cu nimic, dar asta se întâmplă rar. Lumea nu este împărțită între oameni buni și răi și toată lumea face greșeli.

Mai mult, greșelile de azi nu sunt cele de mâine. Un alt guvern ar putea moșteni instrumente de supraveghere, iar actele sau ideologiile care sunt permise astăzi ar putea să nu mai fie permise mâine.

Folosiți acest videoclip pentru a explora aceste concepte:

💡 **Glenn Greenwald: De ce contează confidențialitatea de TED.**



Obținerea jocului:

https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US

<https://apps.apple.com/fr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931>

Referinte:

Campbell, C. (29 noiembrie 2016). Revista Orwell. polygon.com Recuperate de la

<https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC>

Cerupție cutanată. (20 octombrie 2019). „Prejudecăți algoritmice și corectitudine: Curs intensiv AI #18” [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gV0_raKR2UQ

Cyrus de Nord. (20 octombrie 2019). „On a tous quelque chose à cacher” [Video].

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

interfața de utilizare a jocului (nd)

<https://www.theverge.com/2018/3/4/17062366/orwell-keeping-an-eye-on-you-game-surveillance-short-play>

Gellman, B., Poitras, L (2013, 7 iunie). Datele miniere de informații din SUA și Marea Britanie de la nouă companii americane de internet în program larg secret.

washingtonpost.com Preluat de la

<https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC>

Johnson, B. (2010, 11 ianuarie). SUA, confidențialitatea nu mai este o normă socială, spune fondatorul Facebook.theguardian.com Recuperate de la

<https://www.theguardian.com/technology/2010/jan/11/facebook-privacy>





Ted. (10 octombrie 2014). „Glenn Greenwald | De ce contează confidențialitatea”

[Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=pcSlowAhvUk>

