

JAK OMÓWIĆ GRĘ?



PEŁNA INSTRUKCJA GRY



PRZYGOTOWANIE GRY

W grze są 4 role: Dziennikarze/-rki, Internauci/-rki, Aktywiści/-rki, Lokalna Społeczność. Można je pełnić jednoosobowo lub grać parami.

1. Posortujcie wszystkie karty według rodzaju.
2. Posortujcie Karty Sieci (z liniami) według kolorów.
3. Wylosujcie Karty Roli.
4. Rozdajcie Karty Supermocy i Karty Sieci.
5. Przetłumaczcie Karty Zagrożeń. Karty Zagrożeń odłożcie zakryte w miejsce łatwo dostępne dla wszystkich.
6. Zapoznajcie się z zasadami gry.



Opracowanie merytoryczne: Łukasz Bartosik

Konsultacje: Alicja Kosińska

Opracowanie graficzne: Klaudia Dzerowicz

Gra „Siła Sieci” jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.

Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Go'n'Act. Utwór powstał w wyniku realizacji projektu polskiej współpracy rozwojowej finansowanego przez MSZ RP w roku 2025.

Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji i posiadaczach praw.



poliska pomoc

ZASADY GRY

Witajcie w grze „Siła Sieci”. Zaraz wspólnie stworzycie na stole sieć. To sieć powiązań między ludźmi na świecie – symbol silnego globalnego społeczeństwa. Ale jest ona zagrożona przez firmy technologiczne rozwijające AI.

Waszym wspólnym celem jest rozbudowa sieci i uchronienie jej przed zagrożeniami, ukrytymi w Kartach Zagrożeń. Gdy wyczerpią się Karty Zagrożeń, sieć musi być poprawnie połączona i nie posiadać przerw.

Jak się buduje sieć?

Sieć tworzy się, kładąc karty **PIONOWO** (można je obracać), tak, aby były **STYCZNE ROGAMI** i aby **LINIE SIEI ŁĄCZYŁY**. Karta wykładana na stół musi się łączyć ze wszystkimi kartami leżącymi obok niej.

Internauci/-rki, Aktywiści/-rki i Lokalna Społeczność otrzymują po 9 kart (z różną kombinacją linii) w swoich kolorach. Wszyscy tworzący jedną wspólną sieć, Karty różnych kolorów łączą się ze sobą.

Jak przebiega gra?

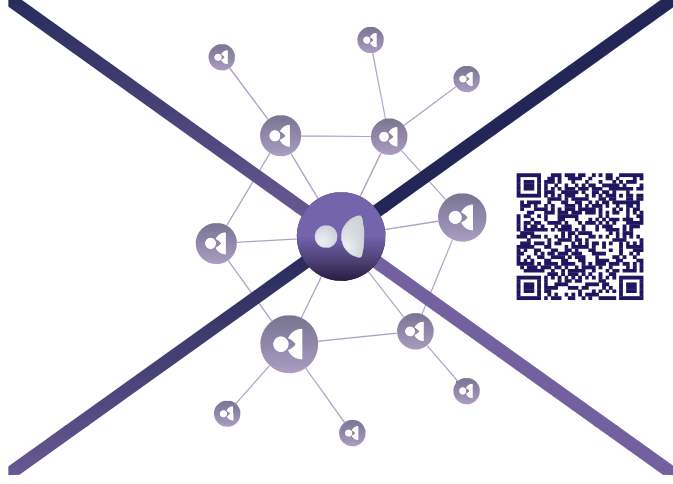
Kolejność wykonywania ruchów w rundzie: Internauci/-rki, Aktywiści/-rki, Lokalna Społeczność, Dziennikarze/-rki.

1. Pierwsze 2 rundy zgodnie z powyższą kolejnością wykładacie karty, tworząc wspólną sieć.
2. Od 3. rundy, w każdym ruchu, Internauci/-rki, Aktywiści/-rki i Lokalna Społeczność:
 - Dokładają kartę do sieci oraz losują Kartę Zagrożenia.
 - Czytają treść Karty Zagrożenia na głos i wykonują zawarte na niej polecenie (Kartę odłożcie obok siebie – przyda się po zakończeniu gry).
 - Następnie Dziennikarze/-rki decydują, czy odsłaniają informację pod QR kodem; jeśli to zrobią, wykonujecie zawarte na nich polecenie.

Karty Zagrożeń symbolizują wpływ wielkich firm technologicznych na życie ludzi w różnych miejscach na świecie.

Kto wygrywa?

Gra kończy się gdy wszystkie Karty Zagrożeń zostaną odkryte. Wygracie, jeśli sieć wtedy zostanie nieprzerwana (nie ma dziur, żadna karta nie jest odwrócona) i jej elementy będą poprawnie połączone. W przeciwnym razie przegracie, a zwyciężą firmy technologiczne.



KARTA ROLI

**INTERNAUCI
/INTERNAUTKI**

Na co dzień korzystacie ze sztucznej inteligencji i coraz bardziej ułatwia Wam ona życie. Macie jednak pewne wątpliwości czy w dłuższej perspektywie Wam to służy. Zależy Wam, aby sieć społeczna była silna, ale jednocześnie chcecie rozwoju AI.

Macie Kartę Supernocy, której możecie użyć tylko raz w dowolnym momencie. Powoduje ona jednak utratę następnej

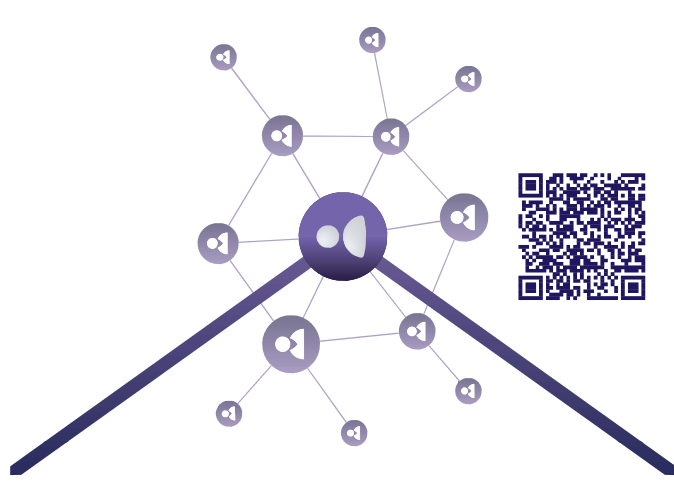


KARTA ROLI

**AKTYWIŚCI
/AKTYWISTKI**

Chcecie jak najsilniejszej sieci i jak najwięcej zaangażowanych ludzi. Widzicie więcej zagrożeń AI niż Internauci, patrzycie korporacjom na ręce i próbowanie zaangażować ludzi w różnych miejscach na świecie do działania.

Macie Kartę Supernocy, której możecie użyć tylko raz w dowolnym momencie. Powoduje ona jednak utratę następnej kolejki w grze.



KARTA ROLI

**DZIENNIKARZE
/DZIENNIKARKI**

Nie bierzecie udziału w budowie sieci, ale prowadzicie grę i pilnujecie, czy karty są dobrze ułożone i zadania z kart zagrożeń są poprawnie wykonane.

Macie moc ujawniania wiadomości pod QR kodami. W każdej rundzie możecie decydować, czy chcecie to zrobić, bo część z wiadomości ma pozytywną moc, a część negatywnie wpływa na sieć. Jeden QR kod może być odkryty tylko raz.



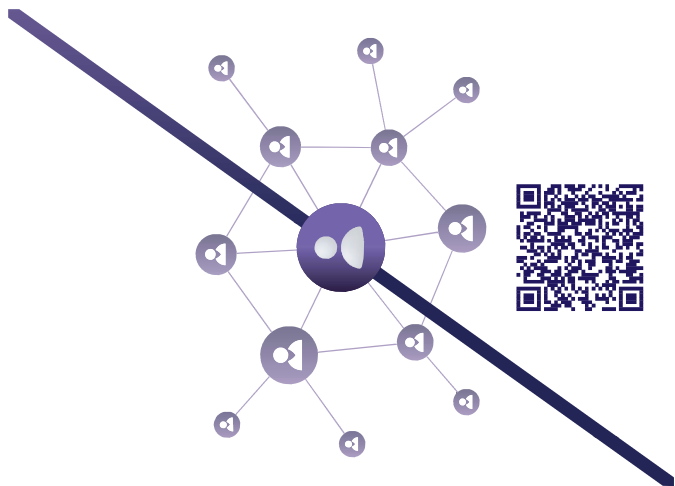
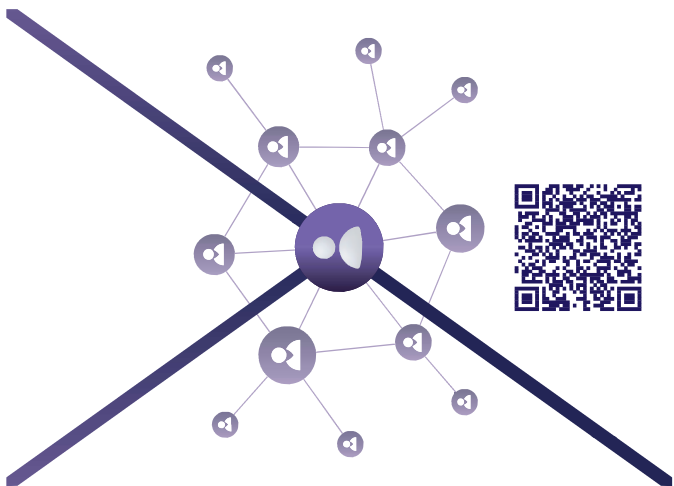
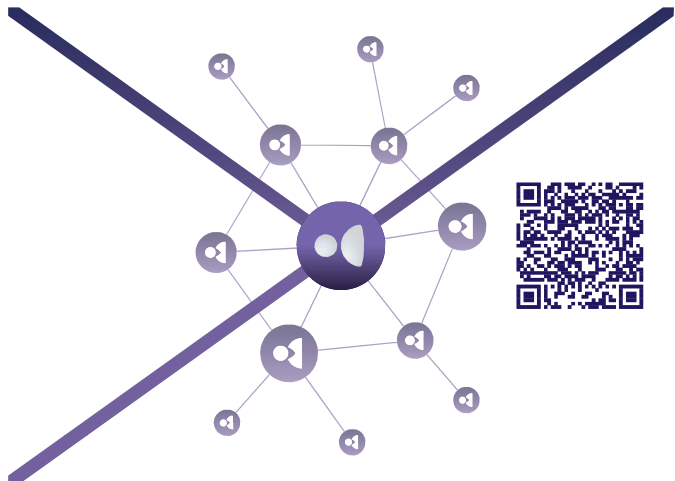
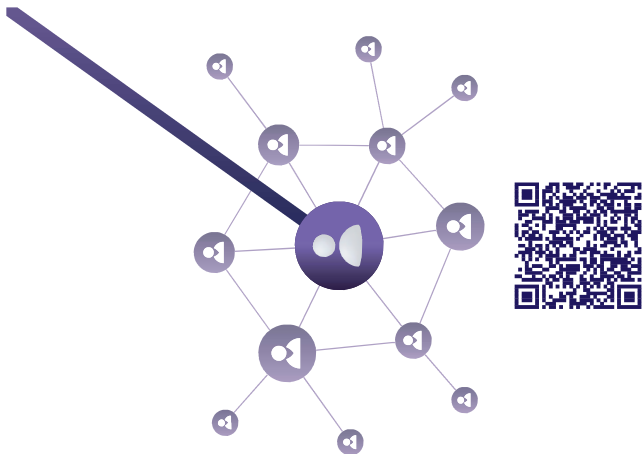
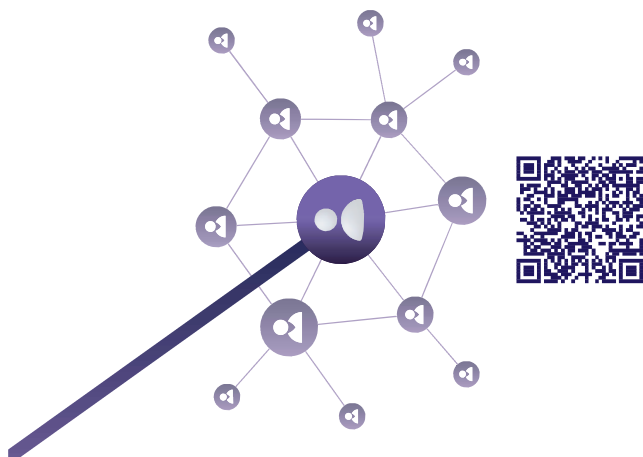
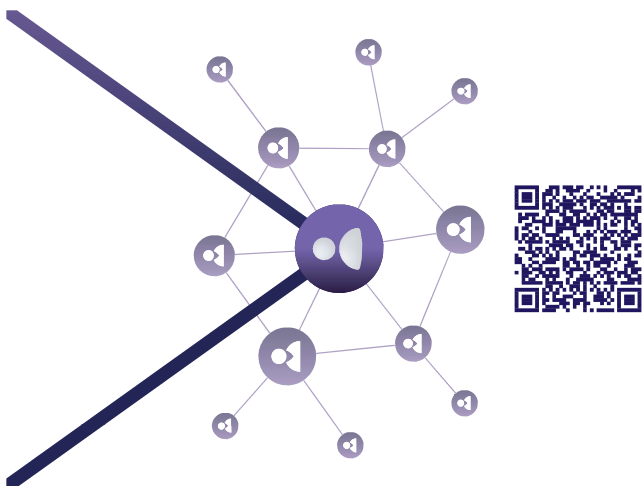
KARTA ROLI

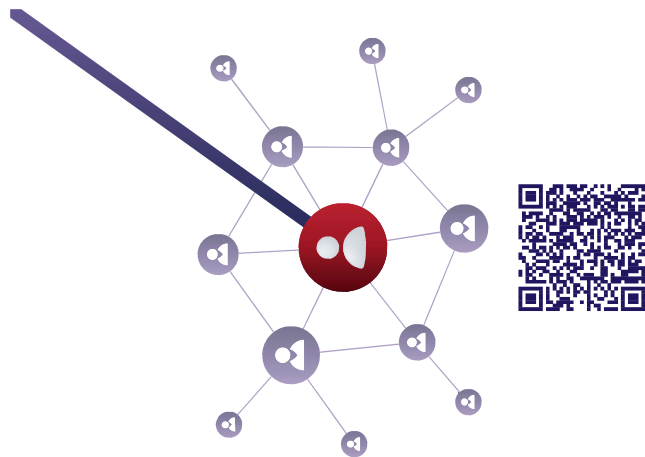
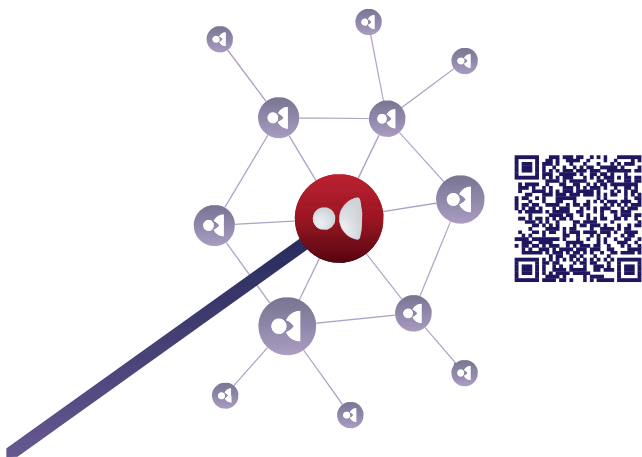
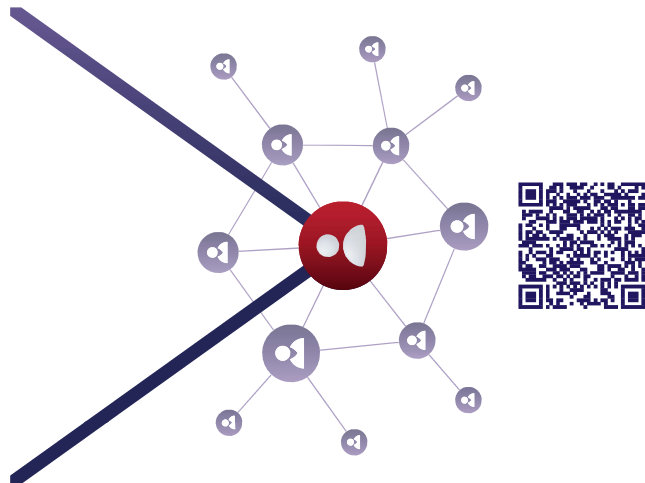
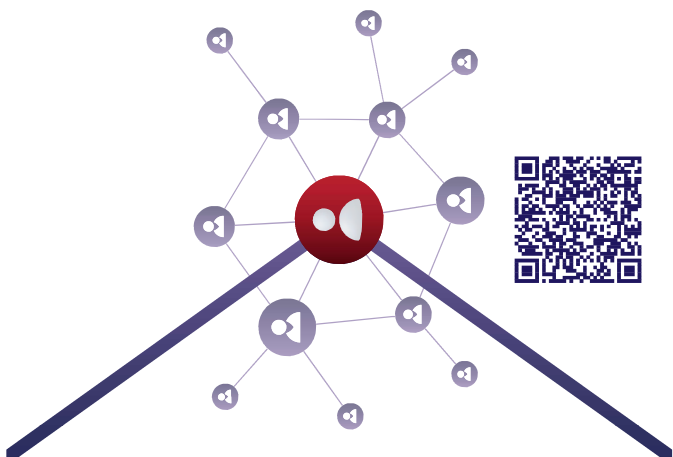
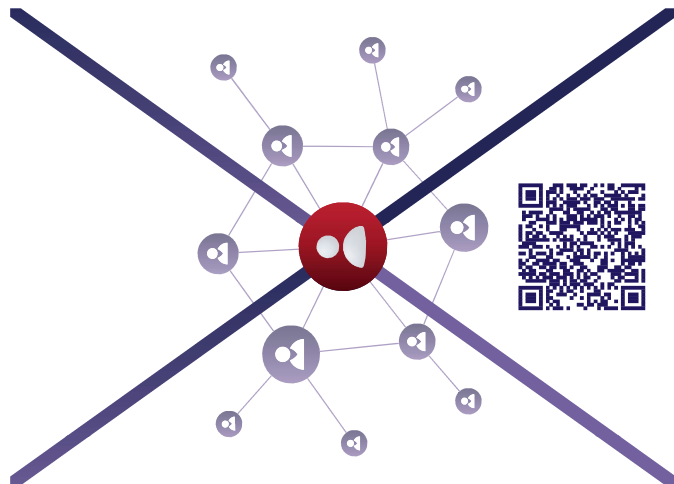
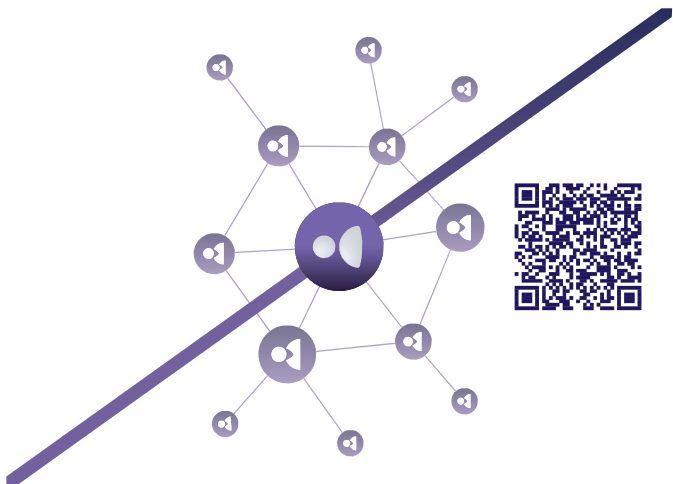
**LOKALNE SPOŁECZNOŚCI
Z AMERYKI POŁUDNIOWEJ**

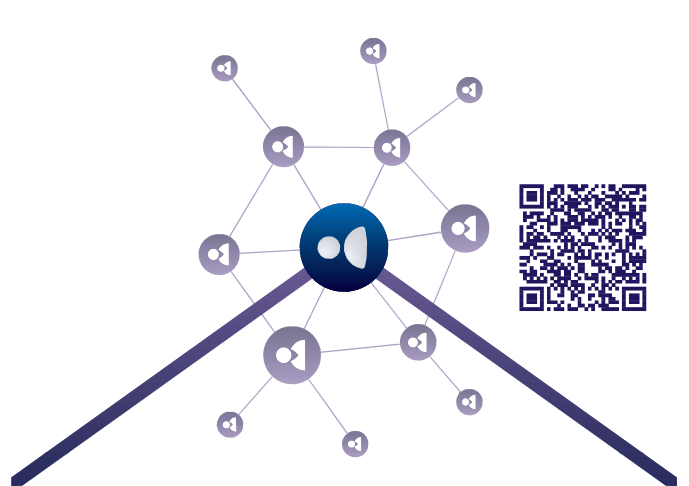
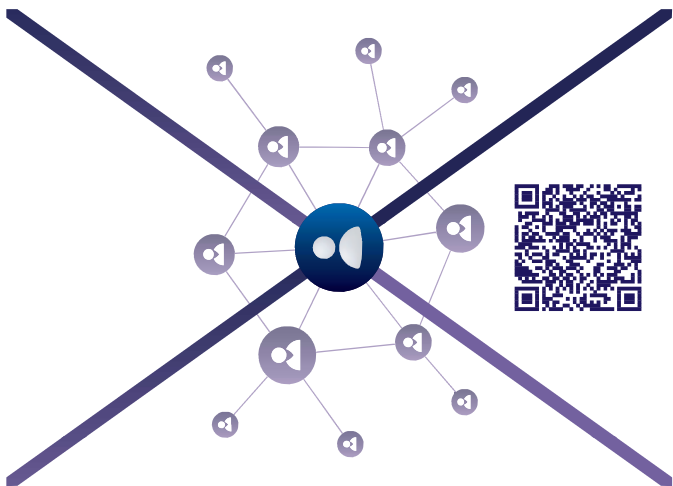
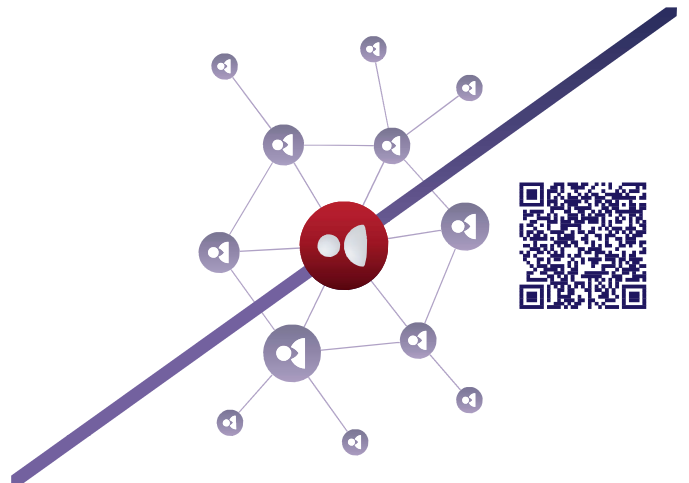
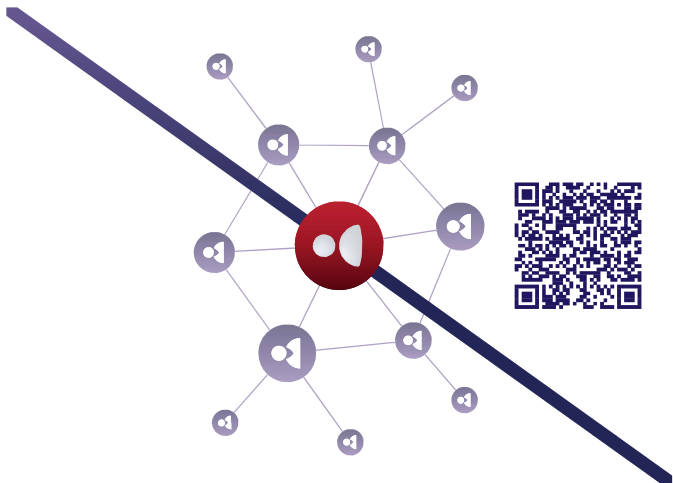
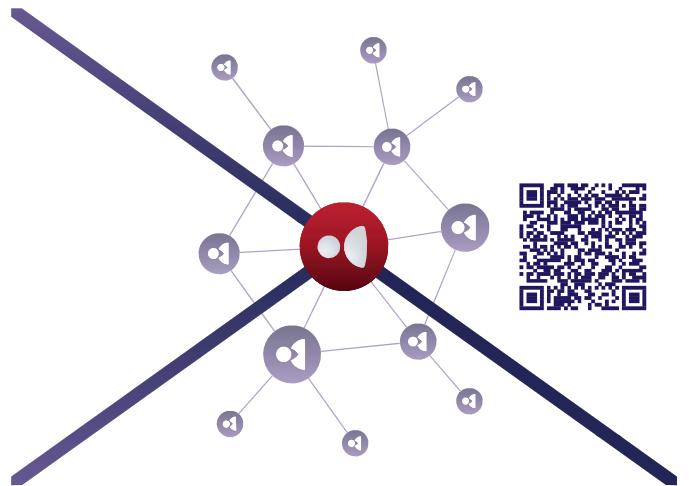
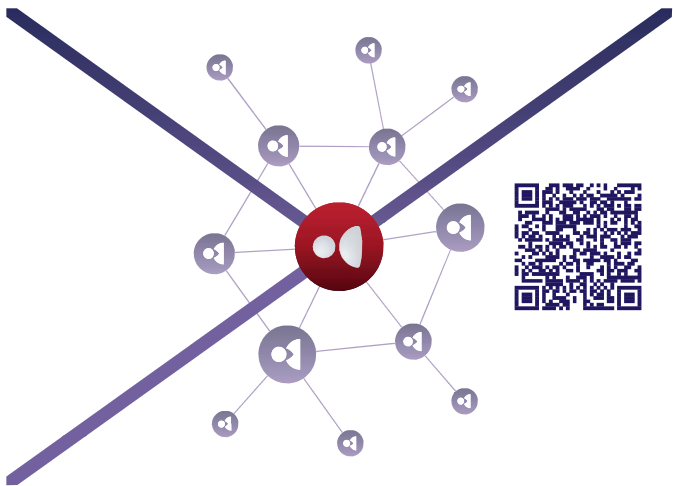
W Waszym sąsiedztwie są budowane kolejne centra danych i to negatywnie wpływa na Wasze życie. Zależy Wam na silnej sieci i dbacie o to, aby Wasze życie i zdrowie było chronione.

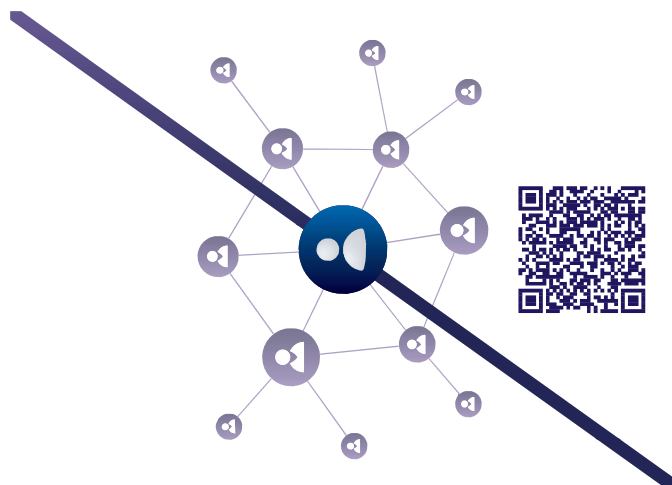
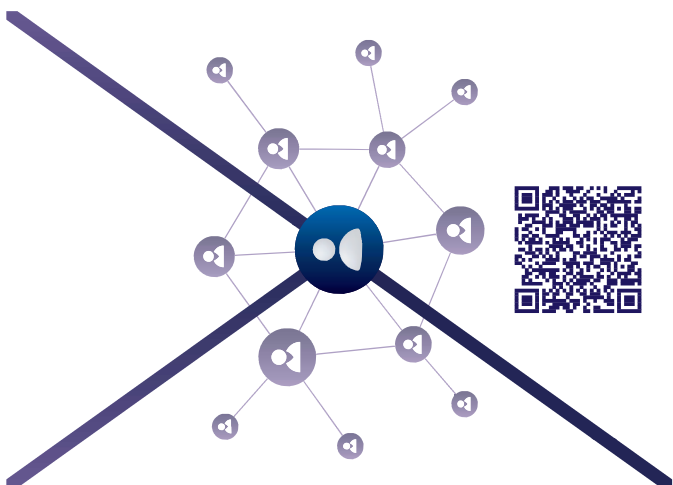
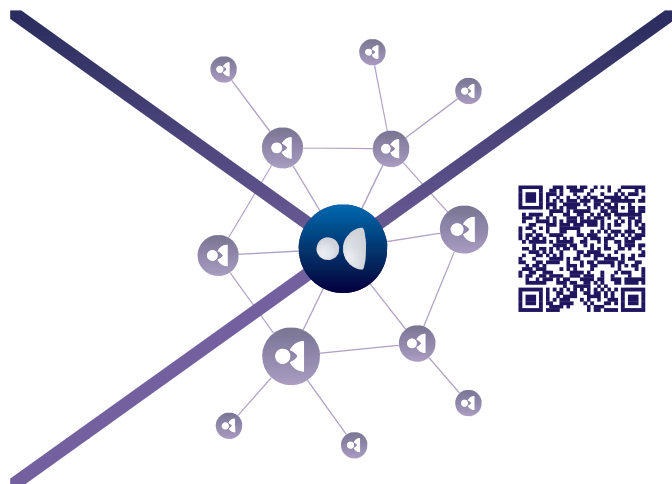
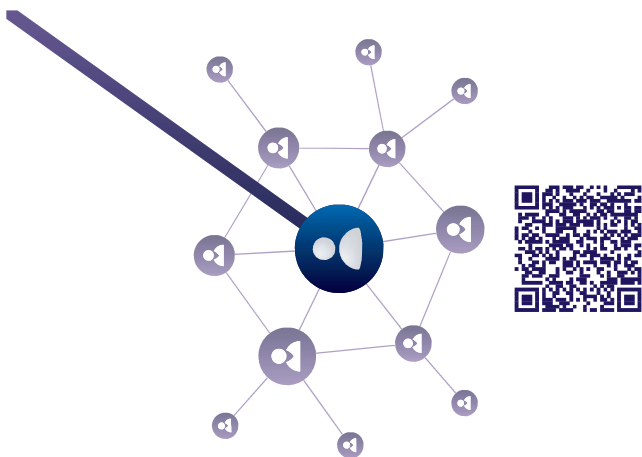
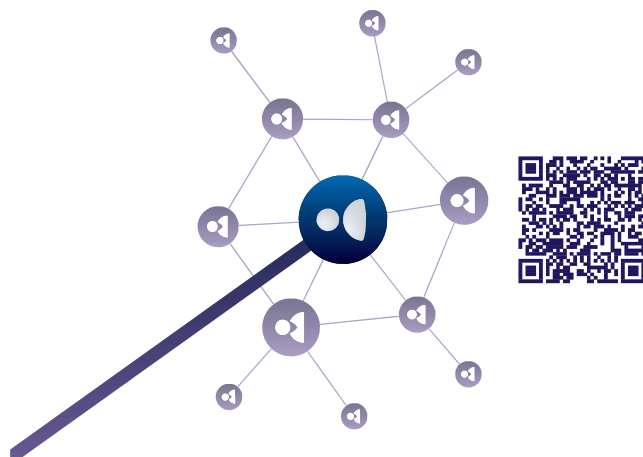
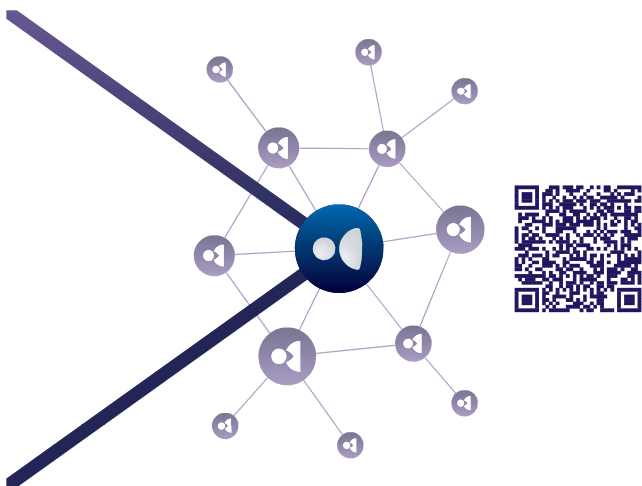
Macie Kartę Supernocy, której możecie użyć tylko raz w dowolnym momencie. Powoduje ona jednak utratę następnej kolejki w grze.











KARTA ZAGROŻEN

Oparte o AI programy moderacji treści usuwają materiały ważne społecznie i promują clickbait.

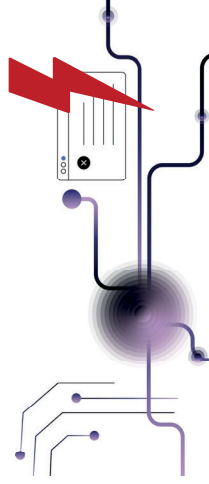
**W TEJ RUNDZIE DZIENNIKARZE
NIE MOGĄ UJAWNIAĆ INFORMACJI
(SKANOWAĆ QR KODÓW).**



KARTA ZAGROŻEN

Do produkcji chipów dla AI potrzebne są metale ziem rzadkich (np. holm, erb, tul). Osoby w kopalniach pracują w ciężkich warunkach i są źle opłacane.

**JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE
USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 2 LINIAMI).**



KARTA SUPERMOCY

LOKALNEJ SPOŁECZNOŚCI

Waszą supermocą
jest możliwość zablokowania
Karty Zagrożenia.



KARTA SUPERMOCY

INTERNAUCI /INTERNAUTKI

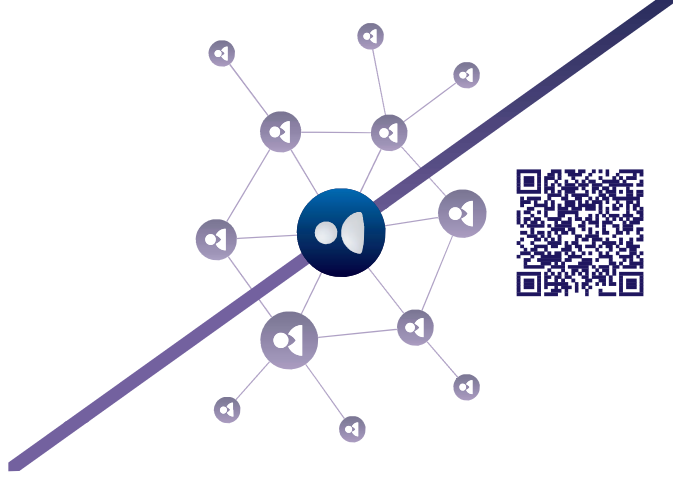
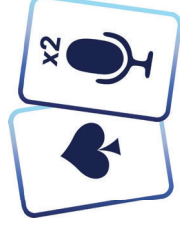
Waszą supermocą jest możliwość
zastąpienia odwróconej karty na stole
kartą z własnej talii.



KARTA SUPERMOCY

AKTYWISTÓW/-EK

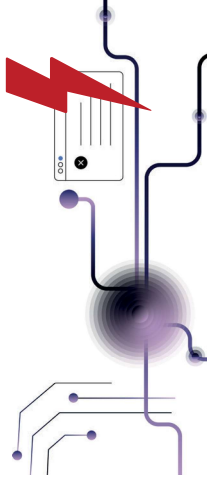
Waszą supermocą jest możliwość
podwojenia mocy ujawnionej przez
Dziennikarzy/-ki informacji.



KARTA ZAGROŻEŃ

Szkolenie AI pochłania ogromne ilości energii i wody oraz powoduje emisję dużych ilości CO₂ do atmosfery.

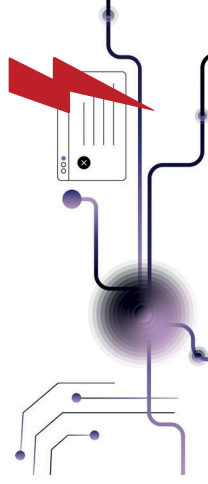
W TEJ RUNDZIE NIE MOŻNA KORZYSTAĆ Z SUPERMOCY.



KARTA ZAGROŻEŃ

Użytkownicy/-czki AI generują miliony niepotrzebnych obrazów i tekstów, obciążając serwery i marnując ogromne ilości energii.

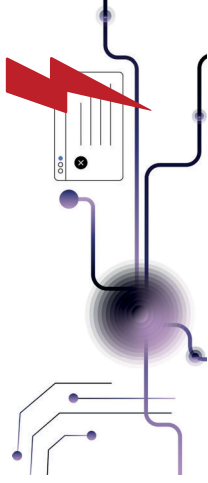
DWIE KARTY ZE STOŻU WRACAJĄ DO INTERNAUTÓW/-EK.



KARTA ZAGROŻEŃ

Chłodzenie centrów danych wodą sprawia, że zaczyna jej brakować w lokalnych rzekach i jeziorach.

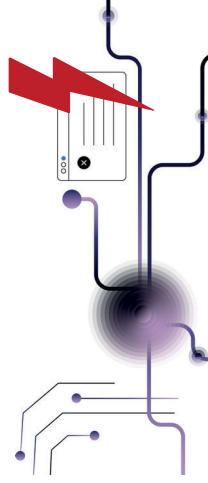
DWIE KARTY ZE STOŻU WRACAJĄ DO LOKALNYCH SPOŁECZNOŚCI.



KARTA ZAGROŻEŃ

Firmy tworzące AI są wyceniane na biliony dolarów. Jednocześnie osobom trenującym AI płaci się 2 dolary za godzinę.

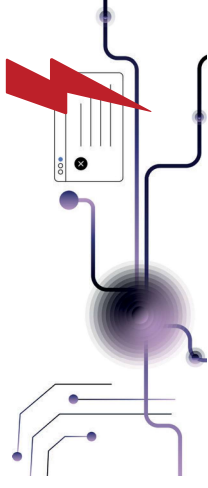
LOKALNA SPOŁECZNOŚĆ ODRZUCA ZE SWOJEJ TALII KARTĘ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ LINII. NIE BĘDZIE JUŻ BRAŁA UDZIAŁU W GRZE.



KARTA ZAGROŻEŃ

Sprzęt w centrach danych trzeba często wymieniać. To oznacza znaczny wzrost ilości elektrośmieci.

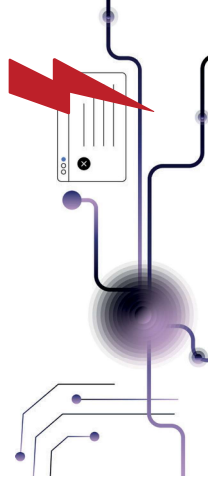
JEDNA KARTA ZE STOŻU WRACA DO LOKALNYCH SPOŁECZNOŚCI.



KARTA ZAGROŻEŃ

Generatory tekstu oparte o AI produkują fake newsy na masową skalę.

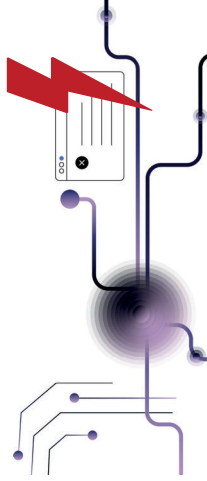
W TEJ RUNDZIE DZIENNIKARZE NIE MOGĄ UJAWNIĆ INFORMACJI (SKANOWAĆ QR KODÓW).





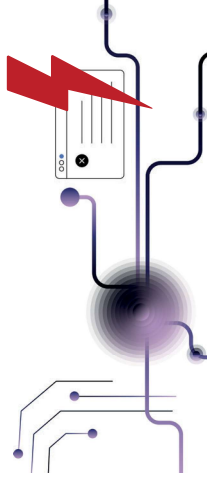
Systemy AI przewidują zachowania polityczne obywateli/-ek i manipulują wyborami.

JEDNA KARTA ZE STOŁU WRACA DO INTERNAUTÓW/-EK.



AI w policji przewiduje „ryzyko przestępstwa”, dyskryminując osoby ciemnoskóre.

JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 3 LINIAMI).



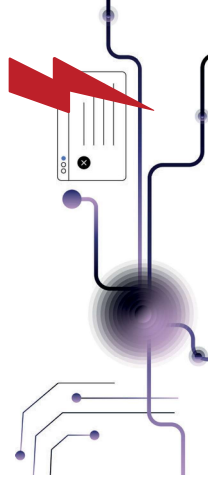
Algorytmy mediów społecznościowych (oparte na AI) uzależniają użytkowników/-czki, pogarszając ich zdrowie psychiczne.

JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 4 LINIAMI).



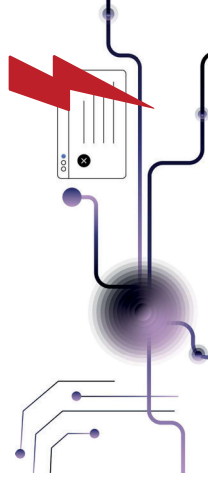
Algorytmy analizy twarzy popełniają błąd w rozpoznawaniu osób, prowadząc do fałszywych oskarżeń o przestępstwo.

JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 1 LINIĄ).



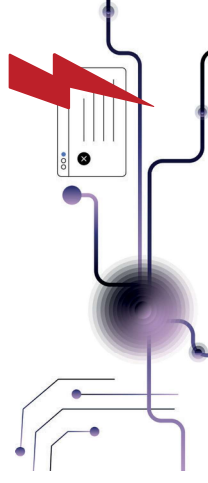
Firmy trenują AI na danych pacjentów/-ek, ale produkty oferowane jako wynik tych testów udostępniają odpłatnie. To faworyzuje bogatych.

NASTĘPNY W KOLEJCE GRACZ TRACI RUCH.



AI w rekrutacji odrzuca kobiety na podstawie niejawnych wzorców dyskryminacji.

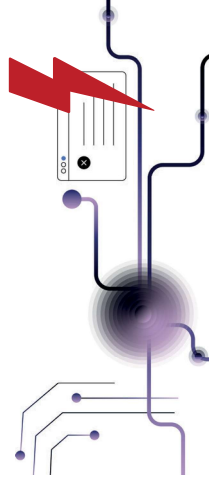
JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 2 LUB 3 LINIAMI).





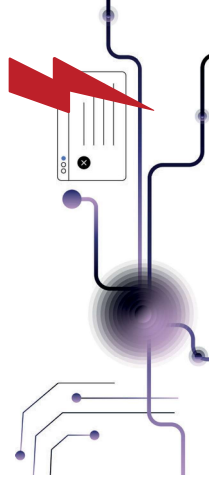
Centra danych w regionach z suszą (np. w Urugwaju) konkurują o wodę pitną z mieszkańcami/-kami.

JEDNA KARTA ZE STOŁU WRACA DO LOKALNYCH SPOŁECZNOŚCI.



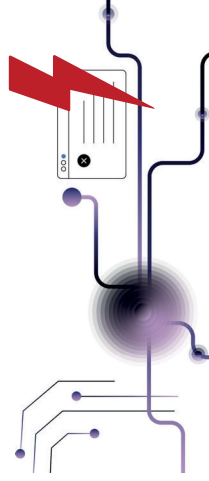
Produkcja chipów i kart graficznych do AI wymaga metali (np. miedzi), co prowadzi do niszczenia środowiska w krajach, gdzie są wydobywane.

JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 3 LUB 4 LINIAMI).



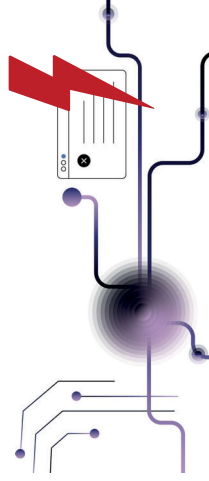
Wielkie firmy technologiczne unikają płacenia podatków w krajach, gdzie oferują swoje usługi.

INTERNAUCI/-TKI ODRZUCAJĄ ZE SWOJEJ TALII KARTĘ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ LINII. NIE BĘDZIE JUŻ BRAKA UDZIAŁU W GRZE.



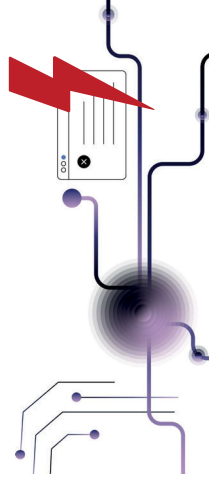
AI powiązana z monitoringiem ulicznym służy do tłumienia protestów i aresztowania aktywistów/-ek.

JEDNA KARTA ZE STOŁU WRACA DO AKTYWISTÓW/-EK.



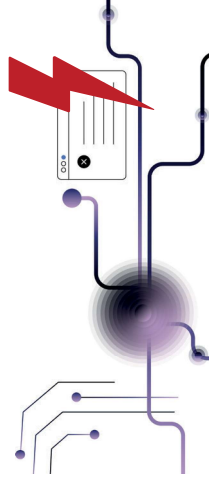
Generatory deepfake tworzą fałszywe nagrania polityków/-czek powodując chaos społeczny.

DWIE KARTY ZE STOŁU WRACAJĄ DO AKTYWISTÓW/-EK.



Algorytmy wzmacniają podziały społeczne poprzez promowanie radykalnych treści.

JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 2 LINIAMI).



KARTA ZAGROŻEŃ

Zanieczyszczenia z centrów danych powodują choroby i śmierć części mieszkańców/-ek.



ODWRÓĆ KARTĘ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ LINII NA STOLE. DOPÓKI JEST ODWRÓCONA, OZNACZA PRZERWANĄ SIEĆ.

KARTA ZAGROŻEŃ

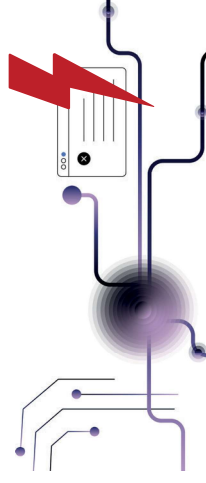
Centra danych w większości są zasilane energią z węgla i gazu. To przyspiesza katastrofę klimatyczną.



AKTYWIŚCI/-TKI ODRZUCAJĄ ZE SWOJEJ TALII KARTĘ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ LINII. NIE BĘDZIE JUŻ BRAKA UDZIAŁU W GRZE.

KARTA ZAGROŻEŃ

Produkcja chipów dla AI wymaga ogromnych ilości ultra czystej wody pitnej.



JEDNA KARTA ZE STOŁU ZOSTAJE USUNIĘTA Z GRY (KARTA Z 3 LUB 4 LINIAMI).