

Pokrstili kartovú hru *follow me*. Jej hráči sa stávajú influenceri, ktorí odhaľujú hoaxy.

V Bratislave, 29. septembra 2021: “Dôveruj, ale preveruj.” Tak znie heslo novej kartovej hry pre mladých s názvom *follow me*. Hru do života uviedla organizácia Impact Games v spolupráci s herným štúdiom Doublequote a jej cieľom je umožniť mladým ľuďom zlepšiť svoje kritické myslenie zábavnou a bezpečnou formou. Hráčov preniesie do sveta vymyslenej sociálnej siete Duckface. Víťazom sa stane ten, kto získa najviac sledovateľov - followerov a zároveň odhalí najviac hoaxov.

Všetci si myslíme, že naše kritické myslenie je v poriadku. Na sociálnych sieťach odhalíme každú lož a zdieľame iba potvrdené ‚praudy‘. Kde sa potom berú všetky tie falošné správy?” Otvára tému Veronika Golianová, spoluautorka *follow me* a pokračuje: „*odpoveď nájdu hráči počas hrania hry. Nasimulovali sme správanie ľudí na sociálnych sieťach. Každý sám uvidí, ako jednoducho sa dá uveriť hoaxom.*” Hra reaguje na fakt, že až 56 % Slovákov a Sloveniek verí v konšpiračné teórie, 60 % súhlasí s tvrdením, že svet nevládnou volení zástupcovia, ale tajné skupiny snažiac sa o ustanovenie totalitného svetového poriadku.¹

***follow me* reaguje na nedostatok vzdelávania v oblasti kritického myslenia na slovenských školách.**

Krstným otcom hry sa stal Victor Breiner, poradca pre boj s hybridnými hrozbami v kancelárii ministra obrany a zakladateľ portálu Infosecurity.sk. Podľa neho „sa autori hry rozhodli prispieť svojou trochou k riešeniu prehlbujúceho sa problému. Hoaxy a dezinformácie sa k ľuďom dostávajú predovšetkým cez sociálne siete.” hovorí Breiner. „Tieto nebezpečné lži sa šíria aj vďaka bezohľadnej ekonomickej, či politickej motivácií ich producentov a šíriteľov. Nezanedbateľnú úlohu zohráva aj spôsob fungovania sociálnych sietí, ktoré distribúciu škodlivého obsahu zámerne podporujú. Mladí ľudia sa potrebujú v tomto nanajvýš netransparentnom informačnom priestore plnom nástrah naučiť orientovať, zlepšiť svoje kritické myslenie, či mediálnu gramotnosť,” zdôrazňuje Victor Breiner.

Školstvo nestíha dostatočne rýchlo reagovať na rýchlo sa meniaci svet, chýbajú pomôcky a znalosti ako s touto témou pracovať, čo vedie k tomu, že mnohým tieto schopnosti chýbajú, čo potvrdzuje aj školská psychologička a pedagogička Kristína Martišková a dodáva: „*Follow me je hra, ale napĺňa vzdelávací cieľ. Žiak v nej nie je iba pasívny prijímateľ informácií, ale aktívne sa zapája a je to práve on, kto preveruje, hodnotí a argumentuje, čím v praxi zlepšuje svoje kritické myslenie.*”

¹ ([GLOBSEC 2020](#), Voices of Central and Eastern Europe: Perceptions of democracy & governance in 10 EU countries)

Autori hry chcú, aby sa hra raz dostala na každú strednú školu.

Spoluautorka hry Veronika Golianová skúmala problematiku zhoršujúcej sa kvality informačného priestoru niekoľko rokov, ale až na pár iniciatív jednotlivcov alebo menších organizácií nevidela v slovenskej spoločnosti snahu o riešenie problému. Vznikol tak nápad na vytvorenie hry, ako vzdelávacej pomôcky pre učiteľov a ich žiakov.

Karty *“follow me”* sú neziskový projekt a prioritne budú distribuované na vybrané stredné školy. V prípade záujmu o ich kúpu je možné si ich objednať na www.gamifactory.eu/follow-me. *„Hra je tu predovšetkým pre mladých ľudí, ktorí sa denne stretávajú so zahlcujúcim množstvom pravdivých aj falošných správ. Zabavia sa pri nej a preveria svoje kritické myslenie ale aj rodičia či starí rodičia”*, uzatvára Golianová.

Idea zaujala Ministerstvo spravodlivosti Slovenskej republiky, ktoré vznik hry finančne podporilo, ale aj Ministerstvo obrany Slovenskej republiky, ktoré ju podporuje. Vývoj hry podporila aj Iuventa - slovenský inštitút mládeže v rámci programu Erasmus+.

Kontakt pre médiá:

Veronika Golianová, vero.golianova@impactgames.eu, 0915 817 152

Vanda Hlaváčková, vandahlavackova@gmail.com, 0908 727 635

Press kit:

- Fotografie z krstu hry
- BIO spíkrov

Záznam z diskusie: <https://fb.watch/8k7Tpk7cK7/>

Impact Games - vyhrajme si lepší svet. Sme inovačná platforma pre vývoj hier a využívanie gamifikácie a technológií pre pozitívny spoločenský dopad. Veríme, že práve hry a nové technológie sú jednou z najefektívnejších ciest za pozitívnymi zmenami v sektore vzdelávania. www.impactgames.eu