



STACJA 2

Mroczny labirynt manipulacji i monetyzacji danych



KARTA PRACY DLA DRUŻYNY

Tematyka: Zagrożenia w darmowych grach, zwodnicze wzorce projektowe tzw. dark patterns (presja czasu, utrudnianie odmowy wyrażenia zgody) oraz płacenie własnymi danymi za dostęp do gry, mechanizmy hazardowe tzw. lootboxy.

WITAJCIE W PRZESTRZENI GAMINGU

Twórcy gier doskonale wiedzą, jak zatrzymać Was przed ekranem.

Nie dają też gier za darmo – płacie w nich najbardziej pożądaną walutą świata:

Waszymi danymi!

Zdobywanie punktów i niespodziewanych nagród oraz techniki manipulacji sprawiają, że chcecie grać coraz dłużej. Przeczytajcie historię Filipa, omińcie pułapkę, a uratujcie swój żeton. Jakie manipulacje stosują twórcy gier?

➤ Instrukcja

Poznaj historię Filipa, a następnie wykonaj zadania.

Historia: Filip od kilku tygodni gra w nową grę o wyścigach. Kiedy ją instalował, zaakceptował dostęp tej gry do swojego mikrofonu, kontaktów i lokalizacji. Kiedy wyskakuje komunikat „Pozwól grze śledzić Twoją aktywność, aby zapewnić Ci lepszą zabawę”, szybko „akceptuje”, aby zacząć grę. W grze otrzymuje mnóstwo nagród. Filip jest zachwycony, bo dostaje zachęty typu „Zostań jeszcze 5 minut, a dostaniesz super nagrodę!” albo „Jeszcze tylko jedna misja!”. To sprawia, że przestaje kontrolować upływ czasu.

Filip spędza przed ekranem po kilka godzin dziennie zaniedbując naukę, a gdy mama prosi go o wyłączenie komputera, denerwuje się i wybucha złością. Aplikacja automatycznie zbiera informacje o tym, jak szybko reaguje, w co klika i o której godzinie najczęściej gra, z jakiego urządzenia korzysta. Nagle wyskakuje komunikat i miga na czerwono: „OSTATNIA SZANSA! Kup magiczną skrzynkę i wylosuj epicką zbroję. Masz 30 sekund!” co powoduje, że ciągle przedłuża czas spędzony przed ekranem. Następnego dnia ogląda filmy w internecie i wyskakuje reklama tej gry, potem słuchawek. To zachęca go do kolejnych godzin grania. Rezygnuje z wyjścia na dwór.

Zadanie 1

Uzupełnij lukę w każdym pytaniu jednym wyrazem spośród podanych.

1. Jak nazywa się zautomatyzowany proces zbierania danych o zachowaniach Filipa podczas gry, który służy przewidywaniu jego decyzji?

Odpowiedź:
.....
.....

2. Magiczna skrzynka, w której Filip nie wie, co wylosuje, to mechanizm naśladujący (co?)

Odpowiedź:
.....
.....

3. Jak eksperci nazywają techniki manipulacji w projektowaniu interfejsów, takie jak: presja czasu (30 sekund) i zmuszanie do szybkiego oddania danych pod wpływem emocji, wyrażenie zgody, akceptowanie czegoś lub utrudnianie odmowy przez ukrycie przycisku „nie zgadzam się”?

Odpowiedź:
.....
.....

4. Jak nazwiecie zjawisko, które oznacza, że firmy zarabiają dzięki danym osobowym i informacjom o użytkownikach. Wartością mogą być nie tylko dane takie jak imię i nazwisko, ale informacje takie jak: zainteresowania, wiek, sposób grania, czas spędzony w aplikacji, reakcja na reklamy.

Odpowiedź:
.....
.....

Zadanie 2

Zidentyfikujcie trzy sygnały, które wskazują, że Filip traci kontrolę nad graniem i wymyślcie jedną zasadę, która pomoże mu odzyskać równowagę.

Odpowiedź:



STACJA 2

Mroczny labirynt manipulacji i monetyzacji danych



KARTA MENTORA - OPIEKUNA STACJI

Rola mentora – jesteś przewodnikiem, który zadaje pytania, aby pomóc drużynie rozwiązać zadanie. Nie przekazujesz wiedzy, nie podajesz rozwiązań, ale naprowadzasz tylko pytaniami. Mentor nie krytykuje odpowiedzi drużyny, lecz zadaje jedno z pytań. Możesz wybrać je z zaproponowanej listy pytań pomocniczych. Zaliczenie stacji następuje, gdy uczeń własnymi słowami sformułuje prawidłową odpowiedź związaną z ochroną prywatności.

Instrukcja dla mentora

1. Daj drużynie 1 minutę na przeczytanie „Pigułki wiedzy”.
2. Przekaż drużynie „Kartę pracy” i włącz stoper, czas wykonania zadań to 8 minut.
3. Jeśli drużyna nie zna odpowiedzi, NIE podawaj rozwiązania. Zadawaj pytania naprowadzające oraz pytanie finałowe.
4. Po prawidłowym rozwiązaniu wręczasz drużynie fragment „Kodu odporności cyfrowej”.
5. Jeśli drużyna podjęła złą decyzję – zabierz odpowiedni „Żeton decyzji”.

Uwaga: warto rozważyć wydłużenie czasu przeznaczonego na zapoznanie się z tą pigułką wiedzy powyżej 60 sek., co pozwoli na spokojne przeczytanie jej i zrozumienie informacji.

Główne zagadnienia: monetyzacja danych osobowych, profilowanie, presja czasu (*dark patterns*), mechanizmy gier hazardowych (*lootboxy*) oraz uzależnienie od gier.

Żetony decyzji: Czas / Uwaga, które drużyna oddaje, jeśli udzieli złych odpowiedzi

Fragment „Kodu odporności cyfrowej”, który drużyna otrzymuje po wykonaniu zadania:
„- Twoja sprawa.”

Cel mentora: Uświadomienie uczniom działania mechanizmu monetyzacji (darmowa gra opłacana jest danymi i uwagą), rozpoznawanie *zwodniczych wzorców projektowych* oraz dostrzeganie sygnałów uzależnienia.



Pytania naprowadzające

Gra wyścigowa na telefonie jest w sklepie oznaczona jako „darmowa”.

Zastanówcie się – jeśli twórcy gry nie biorą od Was złotych, to jaką ceną walutą im płaciecie?

Po co grze wyścigowej dostęp do Waszego mikrofonu i kontaktów w telefonie?

Czy te funkcje są jej naprawdę potrzebne do jeżdżenia autami?

Pytania pogłębiające

Gdy na ekranie wyskakuje czerwony komunikat „Masz tylko 30 sekund na odbiór nagrody!”

Jakie emocje ma w Was wywołać ta presja czasu? Jak eksperci nazywają takie sztuczki w aplikacjach?

Czym różni się kupienie konkretnego przedmiotu w grze od kupienia „tajemniczej skrzynki” (lootboxa)?

Po czym poznajemy, że ktoś zaczyna tracić kontrolę nad graniem i co może z tym zrobić wspólnie z rodzicami?

Pytanie finałowe (klucz zaliczenia stacji i otrzymania fragmentu „Kodu odporności cyfrowej”)

Jako detektywi prywatności – jaką jedną żelazną zasadę ustalilibyście z rodzicami przed wejściem do każdej nowej gry?

Oczekiwana odpowiedź: Ustalenie jasnego limitu czasu przed ekranem oraz odmowa udostępniania danych, które nie są konieczne aby zagrać w grę.





STACJA 2

Mroczny labirynt manipulacji i monetyzacji danych



KLUCZ OPOWIEDZI DLA MENTORA – OPIEKUNA STACJI

Tematyka: Zagrożenia w darmowych grach, zwodnicze wzorce projektowe tzw. dark patterns (presja czasu, utrudnianie odmowy wyrażenia zgody) oraz płacenie własnymi danymi za dostęp do gry, mechanizmy hazardowe tzw. lootboxy.

➤ Opis stacji

WITAJCIE W PRZESTRZENI GAMINGU

Twórcy gier doskonale wiedzą, jak zatrzymać Was przed ekranem.

Nie dają też gier za darmo – płacicie w nich najbardziej pożądaną walutą świata:

Waszymi danymi!

Zdobywanie punktów i niespodziewanych nagród oraz techniki manipulacji sprawiają, że chcecie grać coraz dłużej. Przeczytajcie historię Filipa, omińcie pułapkę, a uratujcie swój żeton. Jakie manipulacje stosują twórcy gier?

➤ Historia Filipa

Poznaj historię Filipa, a następnie wykonaj zadania.

Historia: Filip od kilku tygodni gra w nową grę o wyścigach. Kiedy ją instalował, zaakceptował dostęp tej gry do swojego mikrofonu, kontaktów i lokalizacji. Kiedy wyskakuje komunikat „Pozwól grze śledzić Twoją aktywność, aby zapewnić Ci lepszą zabawę”, szybko „akceptuje”, aby zacząć grę. W grze otrzymuje mnóstwo nagród. Filip jest zachwycony, bo dostaje zachęty typu „Zostań jeszcze 5 minut, a dostaniesz super nagrodę!” albo „Jeszcze tylko jedna misja!”. To sprawia, że przestaje kontrolować upływ czasu.

Filip spędza przed ekranem po kilka godzin dziennie zaniedbując naukę, a gdy mama prosi go o wyłączenie komputera, denerwuje się i wybuchuje złością. Aplikacja automatycznie zbiera informacje o tym, jak szybko reaguje, w co klika i o której godzinie najczęściej gra, z jakiego urządzenia korzysta. Nagle wyskakuje komunikat i miga na czerwono: „OSTATNIA SZANSA! Kup magiczną skrzynkę i wylosuj epicką zbroję. Masz 30 sekund!” co powoduje, że ciągle przedłuża czas spędzony przed ekranem. Następnego dnia ogląda filmy w internecie i wyskakuje reklama tej gry, potem słuchawek. To zachęca go do kolejnych godzin grania. Rezygnuje z wyjścia na dwór.

Zadanie 2

Zidentyfikujcie trzy sygnały, które wskazują, że Filip traci kontrolę nad graniem i wymyślcie jedną zasadę, która pomoże mu odzyskać równowagę.



Zadanie 1 – klucz odpowiedzi

Uzupełnij lukę w każdym pytaniu jednym wyrazem spośród podanych.

1. Jak nazywa się zautomatyzowany proces zbierania danych o zachowaniach Filipa podczas gry, który służy przewidywaniu jego decyzji?

Odpowiedź: To profilowanie zachowań. Analizuje nawyki gracza, by zatrzymać go dłużej w grze i pokazywać spersonalizowane reklamy. Filip płaci swoją prywatnością i danymi osobowymi. Gra wyścigowa nie potrzebuje do działania mikrofonu i kontaktów – to pretekst do zbierania danych. Jest to model biznesowy, w którym za „darmowe” usługi płacimy danymi, służy firmom do profilowania, sprzedawania reklam i monetyzacji danych. Dane osobowe mają wartość ekonomiczną i firmy na nich zarabiają. Dzięki zebranych informacjom zostaje utworzony profil gracza, który pozwala przewidywać co zainteresuje Filipa w przyszłości, pokazać reklamę, zachęcać do dłuższego grania oraz zakupów.

2. Magiczna skrzynka, w której Filip nie wie, co wylosuje, to mechanizm naśladujący (co?)

Odpowiedź: Lootboxy naśladują mechanizmy hazardu. Opierają się na losowości nagrody (jak w grze w ruletkę), co silnie stymuluje mózg i może prowadzić do uzależnienia.

3. Jak eksperci nazywają techniki manipulacji w projektowaniu interfejsów, takie jak: presja czasu (30 sekund) i zmuszanie do szybkiego oddania danych pod wpływem emocji, wyrażenie zgody, akceptowanie czegoś lub utrudnianie odmowy przez ukrycie przycisku „nie zgadzam się”?

Odpowiedź: To dark patterns (tzw. zwodnicze wzorce projektowe). Manipulują decyzjami użytkownika, ograniczając jego dobrowolność wyrażenia zgody i wyboru.

4. Jak nazwiecie zjawisko, które oznacza, że firmy zarabiają dzięki danym osobowym i informacjom o użytkownikach. Wartością mogą być nie tylko dane takie jak imię i nazwisko, ale informacje takie jak: zainteresowania, wiek, sposób grania, czas spędzony w aplikacji, reakcja na reklamy.

Odpowiedź: Monetyzacja oznacza, że firma zarabia dzięki informacjom o użytkownikach. Wartość stanowią informacje pozwalające tworzyć profil osoby np. w grach. Informacje i zebrane dane pozwalają lepiej dopasować treści, reklamy, oferty zakupów lub projektować gry tak, aby gracze zostawali w grze jak najdłużej, a następnie kupowali np. miecze, skóry i inne przedmioty. W mediach społecznościowych platformy projektowane są w taki sposób, abyśmy udostępniali coraz więcej informacji o sobie i innych.





Zadanie 2

Zidentyfikujcie trzy sygnały, które wskazują, że Filip traci kontrolę nad graniem i wymyślcie jedną zasadę, która pomoże mu odzyskać równowagę.

Sygnaty wskazujące na utratę kontroli, to wielogodzinne granie, zaniedbywanie obowiązków, złość i agresja przy próbie przerwania gry. Zasada: należy wspólnie z rodzicami ustalić jasny limit czasu przeznaczonego na grę i bezwzględnie go przestrzegać.

Uwaga: Uczniowie decydują, jak pomóc Filipowi – powinni wskazać limit czasu, aby nie utracić żetonu „Czas/Uwaga”.

STACJA 2

Mroczny labirynt manipulacji i monetyzacji danych



PIGUŁKA WIEDZY

Główne zagadnienia

Odkryj, jak darmowe aplikacje i gry monetyzują Twoją prywatność oraz manipulują Twoim czasem i uwagą.

- **Dane osobowe to waluta. Nic w sieci nie jest za darmo.**
Płacisz danymi osobowymi, które firmy wykorzystują do zarabiania pieniędzy np. wyświetlania spersonalizowanych reklam i zachęcania do zakupów. Dodatkowo im więcej czasu spędzasz w sieci, tym go zostaje mniej na spotkania i relacje ze znajomymi, ruch, czy zabawę. Trudniej też skoncentrować się na zadaniach i łatwo się rozpraszasz.

Jak działają algorytmy i profilowanie?

- **Profilowanie**
Automatyczne śledzenie i analizowanie Twoich ruchów w grze (np. czasu reakcji, godzin logowania, wyborów), aby przewidywać Twoje zachowania i wyświetlać dopasowane reklamy.
- **Zamknięcie w bańce informacyjnej**
Algorytm nie chce, żebyście byli „szczęśliwi”, bo wygraliście – chce, żebyście grali jak najdłużej!
- **Zwodnicze wzorce projektowe tzw. dark patterns**
Sztuczki projektantów gier, które wymuszają oddanie danych pod wpływem emocji czy presji czasu (np. „Masz 30 sekund!”), manipulacje mają na celu to, abyś wyraził zgodę (wielki zielony przycisk „Zgadzam się” i ukryty, mały przycisk „Odrzucam”).
- **Monetyzacja danych**
To sytuacja, gdy informacje o Tobie mają wartość dla firmy i pomagają jej zarabiać. Za darmowe gry i aplikacje płacisz swoją prywatnością, danymi i uwagą.

Gdy korzystasz z gry, aplikacji czy serwisu „za darmo”, w zamian możesz przekazywać informacje o sobie i swoje dane osobowe np. co oglądasz, czego szukasz, co lubisz, jak długo korzystasz z aplikacji czy na co klikasz. Z takich informacji można stworzyć profil Twoich zainteresowań i zachowań.

Co może się wtedy wydarzyć?

- Możesz stracić kontrolę nad swoimi danymi – nie zawsze wiesz, jakie informacje o Tobie są zbierane, kto je otrzymuje i do czego mogą zostać wykorzystane.
 - Możesz być profilowany – na podstawie Twoich zachowań system może przewidywać, co Cię zainteresuje, co klikniesz i co może zatrzymać Twoją uwagę na dłużej w aplikacji.
 - Łatwiej wpływać na Twoje decyzje – aplikacja może pokazywać Ci treści, reklamy lub propozycje zakupów dopasowane do Twoich zainteresowań. Dane mogą więc służyć nie tylko do poznania Ciebie, ale także wpływania na Twoje zachowanie.
 - Może ucierpieć Twoje zdrowie i dobre samopoczucie – powiadomienia, nagrody, kolejne filmy czy gry mogą zachęcać się do pozostawania w aplikacji dłużej. Może to oznaczać mniej snu, odpoczynku, trudności z koncentracją oraz mniej czasu na ruch, naukę i spotkania ze znajomymi.
 - Takie działania mogą stwarzać zagrożenie dla Twojej prywatności i bezpieczeństwa – im więcej informacji o Tobie znajduje się w różnych miejscach, tym większe ryzyko dla bezpieczeństwa. W przypadku wycieku lub niewłaściwego wykorzystania, dane mogą zostać użyte np. do oszustwa, podszywania się, kontaktu ze strony osób niepożądanych lub wykorzystania informacji o Tobie w działaniach na Twoją niekorzyść.
 - Dane i cyfrowe ślady zebrane teraz mogą wpływać na cyfrową reputację i prywatność Twoją w przyszłości.
- **Lootboxy (magiczne skrzynki)**
Skrzynki z losową zawartością naśladują mechanizmy **hazardu** (jak ruletka) opierają się na czystym przypadku. Losowość nagrody działa na mózg jak magnes i może prowadzić do uzależnienia.
 - **Sygnały ostrzegawcze uzależnienia**
Wielogodzinne granie, rezygnowanie z innych rozrywek na rzecz spędzania czasu przed urządzeniem, zaniedbywanie nauki i obowiązków oraz złość i agresja przy próbie wyłączenia komputera lub telefonu.



ZŁOTA ZASADA STACJI 2 SUPERMOC DETEKTYWA PRYWATNOŚCI

KONTROLA CZASU I ASERTYWNOŚĆ W UDOSTĘPNIANIU DANYCH OSOBOWYCH!
ZANIM USIĄDZIESZ DO GRY, USTAL Z RODZICAMI JASNY LIMIT CZASU I GO PRZESTRZEGAJ.
KIEDY GRA WYMAGA DOSTĘPU DO MIKROFONU LUB KONTAKTÓW, ZASTANÓW SIĘ CZY
TO JEST KONIECZNE DO DZIAŁANIA GRY.



JEŚLI NIE – PO PROSTU ODMÓW.