



# Zasnova družabne igre o lažnih novicah: *Poznavalec lažnih novic*

*Design of a board game about fake news: The fake news expert*

**Nika Arih**

---

Oddano: 9. 10. 2023 – Sprejeto: 17. 11. 2023

1.04 Strokovni članek  
1.04 *Professional article*

UDK: 794:070.431:177.3

DOI: <https://doi.org/10.55741/knj.67.3-4.6>

## **Izvleček**

Lažne informacije so že stoletja del našega življenja, vendar so šele ob vstopu v digitalno zaznamovan svet začele terjati več naše pozornosti. Z vedno večjim dosegom informacij in vedno manjšo kakovostjo nadzora nad njimi so na udaru mladostniki, ki jim primanjkuje veščin prepoznavanja kredibilnosti informacij. V prispevku je izpostavljena medsebojna povezava med lažnimi novicami in najstniki, ter poudarjena vloga učiteljev in šolskih knjižničarjev pri razvijanju njihove kritične pismenosti. Čeprav je težnja po opismenjevanju večinoma že uspešno integrirana v kurikulum, pa je treba način podajanja znanja za največjo učinkovitost predrugačiti in ga nadgraditi s primeri iz vsakdanjega življenja. V nadaljevanju kot primer tovrstne prakse predstavljamo zasnovo družabne igre o lažnih novicah, ki sistematično razdela za mlade najbolj ogrožajoča področja ter jim na zabaven način posreduje praktična znanja za uspešno in varno informacijsko udejstvovanje.

**Ključne besede:** lažne novice, lažna informacija, mladostniki, kritična pismenost, družabna igra

**Podatkovni set:** Vsebina prispevka ne temelji na raziskovalnih podatkih.

## **Abstract**

False information has been a part of our lives for centuries, but it's only with the advent of the digitally interconnected world that they have started to demand more of our attention. With the ever-expanding volume of information and diminishing quality

of control over it, teenagers are particularly vulnerable, lacking the skills to discern the credibility of information. This article highlights the interconnection between fake news and teenagers, emphasizing the role of teachers and school librarians in fostering their critical literacy. Although the inclination towards teaching literacy is already largely incorporated into the curriculum, the method of imparting knowledge needs to be altered and enhanced with real-life examples for maximum effectiveness. An example of such practice is presented, outlining the design of a board game about fake news that systematically breaks down the most threatening areas for young people and provides them with practical knowledge for successful and safe engagement with information.

**Keywords:** fake news, false information, adolescents, critical literacy, board game

**Data set Metadata:** No research data are associated with this article.

## 1 Uvod

Sodobna digitalna kultura, v kateri živimo, omogoča obstoj nepopisljive količine informacij, njihovo nenehno širjenje in vsestransko posredovanje. S hitrim tempom digitalnega razvoja in spremembo posameznikove vloge v kontekstu informacij, se je spremenila tudi nadzor nad verodostojnostjo informacij, ki je bila včasih v rokah različnih medijev, novinarjev in knjižničarjev, danes pa je zaradi možnosti, da informacije širi prav vsak, popoln nadzor nemogoč, zato pa tudi slabše izveden (De Paor in Heravi, 2020). Posledično se na spletu pojavlja vse več lažnih novic, ki povzročajo vsestransko škodo, s tem pa so na udaru tudi knjižnice, katerih poslanstvo je uporabnikom zagotoviti relevantne in verodostojne vire ter informacije (National Literacy Trust, 2018; Farmer, 2019; Sullivan 2019; De Paor in Heravi, 2020; Corujo in Revez, 2021).

Hitro razvijajoče se digitalno okolje je lahko v izziv tudi najbolj izkušenim uporabnikom različnih medijev, še bolj pa so različnim tveganjem izpostavljeni otroci in mladostniki. Ti nimajo zadostne mere poznavanja informacijskega okolja, še slabše opremljeni pa so z veščinami kritične pismenosti, ki je nujna za identificiranje lažnih informacij. Posledično je najranljivejša skupina v kontekstu lažnih novic brez prave preventive postavljena v središče zlonamernih agend in tesnobe, ki se pojavlja ob vsestranski nezaupljivosti (Cooke, 2017; National Literacy Trust, 2018; Deokar idr., 2019; Farmer, 2019; Johnston, 2020). V takšnih okoliščinah je nujno, da šole kritično pismenost v kurikulum implementirajo prioritarno, ob tem pa spodbujajo sodelovanje med učitelji, šolskimi delavci, knjižničarji, starši, skupnostmi in drugimi, da bodo mladi v prihodnje v informirano in demokratično družbo vstopili kar najbolj opremljeni.

## 2 Lažne novice

Koncept lažnih novic se v svetu pojavlja že vrsto stoletij, daleč pred vzponom digitalizacije. Prvič se pojavijo že v času pred Kristusom, najbolj znan primer iz starodavne zgodovine pa je državljanska vojna Rimske republike med Markom Antonijem in Oktavijanom, kjer je slednji s širjenjem lažnih informacij preko poezije in sloganov, odtisnjenih na kovance, Marka Antonija oblatil in si tako pridobil tolikšno podporo ljudstva, da je v vojni zmagal in postal prvi rimski cesar (BBC, b. d.). Kasneje, sploh po izumu tiska, so se lažne novice začele širiti hitreje kot kadarkoli prej. To je izkoristil tudi Benjamin Franklin, ki je v 18. stoletju ustvaril ponaredek izdaje časopisa Boston Newspaper, v katerem je širil lažne informacije o ameriških domorodcih. Novico so kasneje razširili tudi drugi časopisi, posledično pa je Franklinu uspelo okrepiti javno sovraštvo do ameriških starselcev in upravičiti ameriško revolucijo (Common sSense eEducation, b. d.). V današnjem digitalnem svetu pa je lažnih novic toliko, da jih ne moremo več nadzirati. Fenomen je razširjen po vsem svetu, večjo količino pozornosti in zanimanja znanstvenih skupnosti pa je dobil v letu 2016, pred ameriškim predsedniškimi volitvami (Sullivan, 2019). V letu 2023 smo (bili) prav tako priča številnim širše dostopnim lažnim novicam, ki zadevajo predvsem predsedniške volitve po svetu, Covid-19, rusko ukrajinsko vojno, zaigrane smrti, vojni obračun med Izraelom in Hamasom, krepki pa se tudi pojavljanje lažnih volilcev in množičnih medijev, ki temeljijo na lažnih novicah (angl. deepfake) (The Associated Press, b. d.).

De Paor in Heravi (2020) pravita, da je lažna novica kompleksen pojem, ki je pogosto napačno interpretiran. Kljub temu v praksi označuje široko področje lažnih ali izkrivljenih informacij, ki so lahko ustvarjene namenoma ali nehote. Najpogostejši razlogi za stvaritev in širjenje tovrstnih informacij so namerno zavajanje, finančne koristi ter zabava. Sullivan (2019) poudarja, da se strokovnjaki zavedajo problematike lažnih informacij, ki mora biti naslovljena, vendar jim delo na tem področju otežuje nejasnost narave problema. Ta ne zajema zgolj lažnih novic in posledic, ki jih prinašajo, temveč izhaja iz globlje problematike individualne ravni ter vključuje tudi pomanjkljivi izobraženost in medijsko pismenost posameznikov. Posledično so ti lažje tarče za prevare, saj ne posedujejo znanj za ovrednotenje verodostojnosti informacij. Različne študije ugotavljajo, da se je ogroženost posameznikov in organizacij povečala zlasti s širjenjem družbenih omrežij, ki so najučinkovitejše orodje za širjenje lažnih novic. Posamezniki, ki neresnic ne prepoznajo, so lahko žrtve predrugečenja svojega mišljenja ali odločanja, njihova percepcija resničnih dogodkov pa lahko postane izkrivljena. Knjižničarji so kot informacijski strokovnjaki zadolženi, da tovrstne posameznike informacijsko opismenijo, s tem pa pripomorejo k njihovemu učinkovitemu prepoznavanju zavajajočih informacij (Cooke, 2017; National Literacy Trust, 2018; Deokar idr., 2019; Farmer, 2019; Johnston, 2020; Agostiniani idr., 2022).

## 2.1 Lažne novice in knjižnice

Knjižnice in knjižničarji se zavedajo svoje vloge pri spopadanju z lažnimi novicami in se kot informacijski čuvaji, danes pa tudi posredniki znanja aktivno ukvarjajo s širjenjem informacij o načinih in pomembnostih njihovega prepoznavanja (National literacy trust, 2018; Farmer, 2019; Sullivan, 2019; De Paor in Heravi, 2020; Corujo in Revez, 2021). Corujo in Revez (2021) trdita, da je informacijska pismenost glavni odgovor lažnim novicam, najpogostejša cilja informacijskega opismenjevanja v kontekstu lažnih novic pa sta po Cooku (2017), osnovno zavedanje o obstoju lažnih informacij ter sposobnost splošnega ovrednotenja virov in informacij. V sistematičnem pregledu literature, kjer se Corujo in Revez (2021) osredotočata na knjižničarske prakse pri spopadanju z lažnimi novicami, so nanizani načini za izboljšanje informacijske in medijske pismenosti, ki jih knjižničarji večinoma označujejo za prioritete. Sem spadajo razni knjižnični vodniki, infografike, kontrolni sezname, preverjanja dejstev, navodila in vaje za opismenjevanje, avdio-vizualne vsebine ter družbene medijske kampanje, s tem pa se zavzemajo, da bo širša javnost učinkoviteje vrednotila informacijske vire, dosegla višji nivo informacijske pismenosti in razumela pomembnost ukvarjanja z lažnimi novicami. Avtorja omenjata tudi, da največ pregledanih raziskav poudarja visokošolske knjižnice, ki s svojim delovanjem podpirajo kurikulum in raziskovalno dejavnost fakultet in študentov, v kontekstu lažnih novic pa so v glavnem osredotočene na posredovanje znanja za učinkovito informacijsko opismenjevanje. V raziskavah so bile le nekajkrat omenjene tudi splošne knjižnice, ki se sicer zavzemajo za informiranje in izobraževanje o lažnih novicah, a se morajo povezati z lokalnimi šolami, organizacijami in skupnostmi, če želijo, da postanejo te strategije bolj prepoznavne in priznane ter tako dobijo večje možnosti za napredek in razvoj. De Paor in Heravi (2020) omenita nekaj primerov splošnih knjižnic, ki uporabljajo različne metode izobraževanja javnosti, ki so jih utemeljile visokošolske knjižnice, in se zavzemajo za informiranje skupnosti o lažnih novicah. Eden takih primerov je splošna knjižnica v Oaklandu, ki je v letu 2018 gostila več interaktivnih delavnic na to temo. Potekale so tudi izven knjižnice, saj so zaposleni obiskovali lokalne šole, kjer so učencem na praktičnih primerih pomagali ločevati resnične od neresničnih informacij. Poleg omenjenih vrst knjižnic pa imajo ključno vlogo pri razvoju medijske in digitalne pismenosti šolske knjižnice. Brumpton in Hutchinson (2022) pravita, da so naloge šolskega knjižničarja podpiranje promocije branja, medijske in informacijske pismenosti, tehnološke vključenosti ter kritičnega mišljenja. Te naloge so bile opredeljene že v smernicah Mednarodnega knjižničarskega združenja za šolske knjižnice, podrobnejši pregled pomena medijskega in informacijskega opismenjevanja pa razkriva, da je povezava vseh nalog šolskega knjižničarja ključna za učinkovito vrednotenje vsebin in informacijskih virov (*IFLA – smernice za šolske knjižnice*, 2019). *Media and information literacy* (b. d.) pravi, da je učni načrt medijskega in

informacijskega opismenjevanja sestavljen iz sklopa znanja, spretnosti, odnosov, kompetenc in praks, ki učencem omogočajo učinkovit dostop, analizo, kritično vrednotenje, interpretacijo, uporabo, ustvarjanje in razširjanje informacij in medijskih vsebin z uporabo obstoječih sredstev in orodij. Mnoge šolske knjižnice že uporabljajo elemente in metode medijskega in informacijskega opismenjevanja ter tako poskušajo učence opremiti za spopadanje z lažnimi informacijami. Kljub vsem obetavnim strategijam, pa te po večini ostajajo zgolj teoretične. Sullivan (2019) pravi, da so pristopi uspešno dodelani, vendar pa v ospredju ostaja primanjkljaj empiričnih študij, ki bi raziskale učinkovitost teh pristopov v praksi, zato izpostavlja, da mora biti problematika v prihodnjih raziskavah revidirana in nadaljnje obravnavana, k raziskovanju pa poziva tudi znanstvenike s področja šolstva in šolskega knjižničarstva.

## 2.2 Lažne novice in mladi

Problem lažnih novic postane še bolj pereč, ko pozornost usmerimo k mladim. Otroci in mladostniki dandanes odraščajo v svetu neskončnih informacij, ki jih lahko pridobijo iz neštetihi virov, zato se pogosto srečujejo z občutki strahu in nezaupanja, saj ne prepoznajo verodostojnih virov in informacij. Hiter razvoj digitalnih in družbenih medijev omogoča, da do informacij zlahka dostopajo, jih širijo in celo sami ustvarjajo. Verodostojnost informacij je zato pod velikim vprašanjem, saj se s tem z enako hitrostjo širijo tudi lažne novice. Posledično potreba po vsestranski pismenosti mladih še nikoli ni bila tako velika, kot je sedaj, za to pa so v največji meri odgovorne izobraževalne ustanove, knjižničarji in starši (Cooke, 2017; National Literacy Trust, 2018; Deokar idr., 2019; Farmer, 2019; Johnston, 2020; Agostiniani idr., 2022; Maftai in Merlici, 2022). Raziskave National Literacy Trusta (2018) so pokazale, da mladi največ novic pridobijo po televiziji ali radiu, v vzponu pa je pridobivanje informacij iz digitalnih virov novic, predvsem družbenih omrežij, kot so Facebook, Snapchat, X in Instagram. Medtem ko otroci, stari do sedem let, bolj zaupajo tradicionalnim virom novic, se starejši že opazno bolj nagibajo k digitalnim. Čeprav večina mladih odrašča v konstantnem stiku s spletom, ki jim predstavlja priročen vir informacij, jim v veliki meri primanjkuje sposobnosti za vrednotenje zanesljivosti vsebin, s katerimi se srečujejo. Le 2% otrok in mladostnikov v Združenem kraljestvu ima sposobnosti kritične pismenosti, ki jo potrebujejo za ugotavljanje resničnosti informacij. Mnogo učencev ne zna identificirati lažnih novic in jih zamenjujejo z dejstvi, s tem pa so izpostavljeni nevarnostim, ki prežijo na spletu.

Ni pa dovolj, da se mlade zgolj seznanijo s tehnikami prepoznavanja lažnih novic. Če želimo, da uspešno vrednotijo verodostojnost informacij in krožijo po vsestranskem digitalnem okolju, ga morajo najprej razumeti, to pa lahko dosežejo

le s poznavanjem širšega konteksta lažnih novic (Sullivan, 2019). Za uspešno vrednotenje pridobljenih informacij morajo sočasno razmišljati tudi o načinih nastajanja določene novice in razlogih zanjo. S tem bi pridobili novo perspektivo na informacijsko okolje, zvišali nivo samozavesti pri srečevanju z informacijskimi viri in osvojili znanja, ki bi jih lahko implicirali v svoje vsakdanje življenje. Posodobitev opismenjevanja in poučevanja veččin, ki jih mladi s tem pridobijo, je zato ključnega pomena (Sullivan, 2019; Johnston, 2020). Osnovne spretnosti, kot so pisno izražanje, govor in poslušanje, ter naprednejše, kot sta razumevanje in sklepanje, so tesno povezane z razvojem najpomembnejše pismenosti, ko govorimo o lažnih novicah, tj. kritična pismenost. Šolski kurikulum že vsebuje zahtevo za razvoj naprednejšega branja mladih, dodatek kritične pismenosti pa jim bo omogočil, da se nadalje ukvarjajo s prebrano vsebino, jo analizirajo in vrednotijo. Tu pride v ospredje tudi šolski knjižničar, ki ima temeljno vlogo v vsakem celostnem izobraževalnem pristopu h kritični pismenosti, v šoli lahko namreč nudi učinkovito podporo in sodeluje z učitelji pri pripravi in izvedbi projektov, povezanih s kritično pismenostjo (Cooke, 2017; National Literacy Trust, 2018; De Paor in Heravi, 2020). Učitelji in šolski knjižničarji v anketi, ki jo je izvedel National Literacy Trust (2018), podajo nekaj že obstoječih strategij, ki jih v šolskem okolju uporabljajo za spodbujanje kritične pismenosti, med drugimi uporabo sodobnih virov, diskusijo in debato, pripravo napotkov za učinkovito vrednotenje virov ter praktično preverjanje virov in dokazov.

Na tej točki pa se pojavi vprašanje, ali so tovrstne strategije zadostne za razvoj kritične pismenosti mladih, ki jim bo služila pri spopadanju z digitalnim okoljem, preverjanju informacij in razkrivanju lažnih novic na vsakem koraku njihovega življenja. Tovrstni razvoj je pogojen oziroma najučinkovitejši na osnovi lastnih izkušenj, katere morajo imeti mladi možnost pridobivati tudi v kontekstu formalnega izobraževanja, česar je v zadnjih letih več, a Sullivan (2019) piše, da se bodo nekateri trenutni načini opismenjevanja za doseg tega cilja morali še nadgraditi.

### 3 Prototip družabne igre o lažnih novicah

S konceptom lažnih novic smo se prvič srečali ob študiju na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo, podrobneje pa smo se z njim spoznali v sklopu seminarja pri predmetu Organizacija in vodenje informacijske službe. Tam smo pregledali nekaj osnovne literature o lažnih novicah in vlogah, ki jih imajo različne vrste knjižnic pri spopadanju z njimi. V naslednjem koraku smo si izbrali zeleno vrsto knjižnice, ciljno skupino uporabnikov in ožjo tematiko lažnih novic, ter pripravili podrobnejši pregled literature. Nato smo v

skupinah zasnovali lastno idejo napotkov za prepoznavanje lažnih novic v kontekstu izbrane vrste knjižnice in uporabniške skupine. Ker smo se samostojno odločali glede formata priporočil, se je naša skupina domislila napotkov, ki bi jih posredovali v obliki družabne igre za mlade, stare od 12 do 18 let, ki bi bila na voljo v splošnih knjižnicah (lahko tudi šolskih). Pripravili smo osnutek vizualne podobe, igralne kartice in nekaj vzorčnih vprašanj.

Po zaključku študijskega leta smo o ideji še vedno razmišljali, na podlagi številnih strokovnih mnenj, in lastnega interesa za navedeno tematiko pa smo se odločili, da bomo idejo poskušali uresničiti. Pričeli smo s temeljitim pregledom literature in sistematičnim načrtovanjem družabne igre, pri čemer smo se osredotočili na mladostnike in vlogo šolskih knjižnic. Mladostniki so nedvomno med bolj ranljivimi skupinami, ko pride do vrednotenja informacij. Možnosti za informiranje je nešteto, dvoumnost se pojavlja za vsakim vogalom, njihova pozornost pa je v nezanemarljivem obdobju pubertete, kjer doživljajo tako telesne kot tudi čustvene, umske in socialne spremembe, usmerjena k najstniškim problemom. Poznavanje korakov za prepoznavanje lažnih novic, ki so kot infografika razstavljeni v njihovem razredu, zato ni najučinkovitejši način ozaveščanja, ki bi jim ostal v spominu in bi ga tudi v prihodnosti uporabljali, saj so v različnih raziskavah ugotovili, da je najboljši način razvijanja sposobnosti za uspešno spopadanje z zavajajimi povezava kritične pismenosti z resničnim življenjem, ki da mladim pridih svežine in praktičnosti (Hill, 2014; National Literacy Trust, 2018; Johnston, 2020; Martzoukou, 2020; Danovitch idr. 2023). Na podlagi teh ugotovitev smo pričeli s snovanjem prototipa družabne igre, ki bi med mladimi na zabaven, nekonvencionalen način s pomočjo praktičnih primerov iz vsakdanjega življenja okrepila znanje o lažnih novicah, spletnem udejstvovanju in pomembnosti poznavanja korakov za učinkovito vrednotenje informacij ter potencialno pripomogla k dolgoročni opremljenosti z veščinami, ki jih bodo v hitro razvijajočem se digitalnem svetu še kako potrebovali.

### 3.1 Snovanje igre

Na prvi točki snovanja igre se je pojavilo vprašanje, komu bo igra sploh namenjena. Odločili smo se za mlade od enajstega leta starosti dalje, saj za Hill (2014) predstavljajo idealno uporabniško skupino, ki lahko s pomočjo družabne igre omenjena znanja osvojijo hitreje kot z uporabo alternativnih strategij. Ciljna publika je omejena s spodnjo starostno mejo, saj smo glede na stopnjo težavnosti igre razbrali, da tovrstni učni pripomoček za mlajše ne bo primeren. Prav tako se vpetost mlajših v svet lažnih novic preverja in ocenjuje na drugačen način, s pomočjo slikovnega gradiva, animiranih risank ali poročanja staršev, s tem pa morajo biti drugačni tudi pristopi za njihovo izpopolnjevanje v informacijskem

okolju (Martzoukou, 2020; Danovitch idr., 2023). Zgornje starostne meje pa igra nima, saj so praktični primeri vprašanj zanimivi in poučni tudi za starejše oziroma odrasle. Čeprav je igra v osnovi namenjena mladim v najstniških letih, je njena uporaba zaželena tudi med odraslimi.

Opredeljena uporabniška skupina se tako kot druge srečuje z nevarnostmi, ki jih prinašajo lažne novice, le da so ti kot digitalni domorodci in otroci družbenih omrežij ogroženi na še več področjih. V porastu so lažne novice, ki ogrožajo njihovo zasebnost in zaposlitvene možnosti, jih spletno ustrahujejo ter promovirajo raznovrstne zlorabe, trenutno najbolj problematična pa so spletna zavajanja, ki se nanašajo na telesno samopodobo, zlasti taka, ki imajo fokus na promociji nezdravega načina življenja (Hill, 2014; National Literacy Trust, 2018; Deokar idr., 2019; Martzoukou, 2020; Agonistiniani idr., 2022; Maftai in Merlici, 2022). Družabna igra zato zajema prav ta področja in se z njimi tudi prioriteto ukvarja, dotakne pa se še mnogo drugih. Mladi se bodo na ta način lahko zares seznanili z možnimi situacijami, ki jih lahko doletijo med informacijskim udejstvovanjem, in v prihodnosti morebiti v spomin priklicali načine za uspešno soočanje z okoliščinami. V igri bodo skozi teoretične in praktične primere spoznali različne strategije za preverjanje lažnih novic, številne izraze za njihovo poimenovanje in vrste lažnih novic, se poučili o tveganjih, ki jih prinašajo družbeni mediji, se seznanili z nameni ustvarjanja lažnih novic ter osvojili veščine učinkovitega vrednotenja informacij. Ob vsem tem pa bo njihovo zavedanje o obstoju lažnih informacij in o vlogi, ki jo pri tem nosi knjižnica, konsistentno stimulirano.

### 3.1.1 Sestava igre

Igra z naslovom *Poznavalec lažnih novic* je sestavljena iz igralne plošče, figuric in igralnih kartic, na katerih so vprašanja in trditve tipa kviza, vsaka pa je opremljena še z razlago, ki utemeljuje pravilnost določenega odgovora. Igro lahko igra največ šest posameznih igralcev, več pa se jih lahko poveže v pare ali skupine in kot ekipa tekmujejo proti nasprotnim ekipam. Igralna plošča ima podobo povečevalnega stekla, ki se v kontekstu lažnih novic pogosto pojavlja kot simbol za prepoznavanje laži (glej sliko 1). V središču plošče je oko, ki predstavlja cilj, poleg tega pa namiguje, da ima zmagovalec zmožnost uvida resnice, ki je neizkušenim očem nerazvidna. Na ročaju lupe je prostor za štiri vrste številnih kartic, izmed katerih vsaka nosi svojevrstno vsebino. Podoba igre sestoji iz več barv živega odtenka, ki pritegnejo pozornost mladih, in dodatnih elementov za popestritev igre.





Slika 1: Igralna plošča

Igralne kartice so razdeljene na štiri tipe. Prvi, ki je označen z lupo, nosi praktična vprašanja z možnostjo izbire odgovora, vsak odgovor pa je ovrednoten z določenim številom točk, ki se razlikuje glede na težavnost oziroma nesmiselnost odgovora (glej sliko 2).

Na Facebooku se pojavi novica, da uživanje pasjih briketov topi odvečne maščobe. Zakaj lahko nekateri verjamejo takšni novici? Izberi med naslednjimi odgovori:

- a) Ker bi za izgubo odvečnih kilogramov preizkusili vse. [1]
- b) Ker si želijo poizkusiti pasje brikete. [-1]
- c) Ker novica ne bi obstajala, če bi bila lažna. [0]

Razlaga: Posamezniki so lahko tako prezirljivi do svoje teže, da so za shujšanje pripravljene poizkusiti tudi najbolj absurde »rešitve«.



Slika 2: Primer in podoba kartice s praktičnim primerom

Drugi tip kartice črne barve nosi primere, ki igralca spodbudijo k razmišljanju o procesu nastajanja lažnih informacij, saj se morajo za ugotovitev pravilnega odgovora postaviti v vlogo snovalca lažnih novic (glej sliko 3).

Izdajaš se za zobozdravnika, ki preko spletnega svetovanja služi denar. Kako bi preprečil, da ne ugotovijo tvojega lažnega imena? Izberi med naslednjimi odgovori:

- Pred imenom bi ves čas uporabljal Naziv »Dr.« [0]
- Ustvaril bi nekaj lažnih spletnih strani, ki potrjujejo, da sem zobozdravnik. [1]
- Ustvaril bi veliko lažnih mnenj, kjer bi lažne osebe trdile, da sem čudovit zobozdravnik. [2]

Razlaga: Ljudje pri nakupu storitev najbolj zaupajo tistim, ki so imeli s storitvijo že izkušnje.



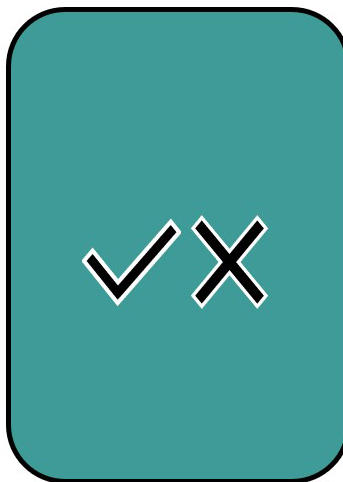
**Slika 3:** Primer in podoba kartice s perspektivo snovalca lažnih novic

Pri naslednjem tipu kartic s simboloma kljukice in križca gre zopet za praktične primere, le da so ti podani v obliki trditve, igralec pa izbira med odgovoroma »drži« ali »ne drži« (glej sliko 4).

Naslov: »Zaradi tega se nikoli več ne boste tuširali ob glasbi,« je zelo verjetno lažni naslov. Drži ali ne drži?

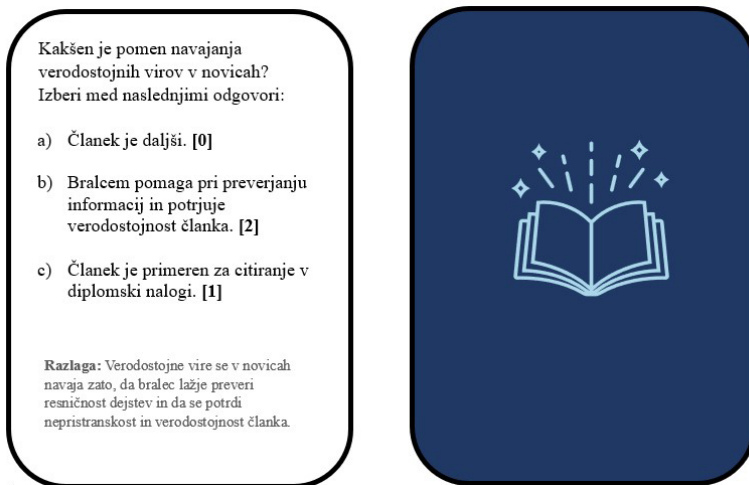
Odgovor: DRŽI

Razlaga: Takšen naslov z lahkoto pritegne pozornost, saj namiguje, da je nedolžno poslušanje glasbe ob tuširanju lahko slabo ali celo nevarno. V novici pa je potem razkrito, da gre zgolj za, na primer, hitrejšo praznjenje baterije na telefonu.



**Slika 4:** Primer in podoba kartice, ki je opremljena s trditvijo

Zadnji tip, kartice modre barve, pa nosi vprašanja teoretične narave, ki igralca spodbujajo, da znanje, pridobljeno s praktičnimi primeri, razume tudi v teoretičnih predpostavkah (glej sliko 5).



Slika 5: Primer in podoba kartice s teoretičnim vprašanjem

Pri večini kartic, ki nosijo vprašanja odprtega tipa, je možnih več pravih odgovorov, le eden pa je najbolj pravilen. To je tako z namenom, da se igralcu načini prepoznavanje lažnih informacij ne predstavijo zgolj kot pravilni in napačni, temveč se mu ponazori dejstvo, da je vsakršno dejanje v smeri identifikacije lažne novice več kot dobrodošlo, četudi ni absolutno. Nekateri odgovori pa so ovrednoteni tudi z nič in minus točkami, z namenom, da se igralec pouči o napačnih informacijskih praksah oziroma tistih, ki so nelogične ali nesprejemljive.

### 3.1.2 Pravila igre

Igra se prične z izbiro figurice posameznega igralca ali ekipe. Figure postavijo na označeno začetno polje in se dogovorijo, kdo bo začel. Prvi, ki je na vrsti, se postavi na polje »start«, igralec na njegovi levi pa vzame zeleno kartico z lupo ter mu prebere vprašanje in ponujene odgovore, ki so označeni s črkami *a*), *b*) in *c*) ter imajo v oglatem oklepaju na koncu navedeno število točk, ki ga posamezen odgovor prinese. Igralec, ki je na vrsti za podajanje odgovora, izbere tistega, ki se mu zdi najpravilnejši, igralec, ki drži kartico, pa mu nato razkrije, če se je odločil najoptimalneje. Zatem mu prebere še razlago na dnu kartice, da igralec razume,

zakaj je določen odgovor najpravilnejši. Igralec se na igralni plošči premakne za toliko polj, kolikor točk je vreden njegov prvotni odgovor (vrednost v oglatem oklepaju). Če je odgovor ovrednoten z nič točkami, igralec ostane na istem polju, če pa gre za odgovor z minus točko, se mora prestaviti za eno polje nazaj. Zatem je na vrsti naslednji igralec, tj. tisti, ki je imel v prejšnjem krogu nalogo postavljanja vprašanja. Točkovanje oziroma premikanje po igralni plošči deluje po enakem načelu pri vseh tipih kartic, razen pri tipu »kljukica/križec«, kjer se za pravilen odgovor igralec vedno premakne za eno polje naprej, pri napačnem pa ostane na istem mestu. Ko se zvrsti celoten krog in je zopet na vrsti igralec, ki je z igro pričel, se mu prebere vprašanje ali trditev s tiste kartice, ki pripada polju, na katerem igralec stoji. Če igralec torej stoji na zelenem polju, se mu prebere vprašanje z zelene kartice z lupo, če stoji na črnem polju, vprašanje s črne kartice itn. Če igralec stoji na zelenem polju s puščico v obliki kroga, je po podanem odgovoru na vrsti še enkrat. Igralci na tak način nadaljujejo z igro, dokler ne pridejo do modrih polj v obliki knjige, kjer jih čakajo zahtevnejša teoretična vprašanja. Prvi, ki se prebije čez vsaj polja in doseže središče očesa, je okronan za poznavalca lažnih novic.

### 3.2 Kako naprej?

Ideja je napredovala v aktivno stremenje k cilju, igra je začrtana in prototip je v izdelavi. Seveda pa se je potrebno vprašati, kam in na kakšen način to igro vpeljati v področje, ki bo ponujalo kar največ možnosti in izhodišč za doseganje njenega cilja. Poznavalec lažnih novic je poučna družabna igra, ki vsebuje teoretična in praktična znanja o lažnih novicah ter informacijski in kritični pismenosti. S svojo vsebino spada v poslanstvo in pomen šolske knjižnice, ki po Manifestu o šolskih knjižnicah »skrbi za informacije in ideje, ki so osnova za uspešno delovanje v današnji informacijski družbi. Šolska knjižnica opremlja učence in dijake s spretnostmi za vseživljenjsko učenje in razvija domišljivo ter jim omogoča, da živijo kot odgovorni državljani« (IFLA/UNESCO Manifest o šolskih knjižnicah, 2006, str. 1). IFLA – smernice za šolske knjižnice (2019) omenjajo, da je šolska knjižnica učno okolje, katerega prostori in delovanja po svetu so različni, vsem pa je skupno, da se zavzemajo za podporo in izboljšavo učenja učencev. Med drugimi deluje kot informacijski prostor, ki zagotavlja dostop do kakovostnih informacij iz vseh informacijskih virov, ter kot center pismenosti, ki spodbuja branje in pismenosti v vseh oblikah. Šolski knjižničar ima vrsto kvalifikacij za izvajanje programa šolske knjižnice, ena izmed teh pa je nujnost posedovanja kompetenc za poučevanje po učnem načrtu medpredmetnega področja Knjižnično informacijsko znanje (KIZ). Antolič idr. (2014, str. 15) navajajo, da je Knjižnično informacijsko znanje

»...program informacijske pismenosti, s katerim se knjižnica vključuje v informacijsko opismenjevanje, da bi posamezniki usvojili vsebine in razvili zmožnosti za samostojno rabo informacijskih virov in informacij. Izvaja se v okviru raziskovanja teme določenega predmeta, pri uri pa sodelujeta učitelj in knjižničar, ki timsko načrtujeta skupno uro, izvajata poprej dogovorjene in usklajene vsebine oziroma uresničujeta cilje iz učnega načrta predmeta in cilje ter vsebine medpredmetnega področja KIZ.«

Čeprav se ure Knjižničnega informacijskega znanja izvajajo kot medpredmetno povezovanje s knjižnico in po večini v svojem načrtu vključujejo učne načrte posameznih predmetov, bi lahko obravnavano družabno igro v ure vključili z namenom, da se učenci seznanijo z nalogami knjižnic in knjižničarjev v kontekstu lažnih novic, to je zagotavljati kakovostne in verodostojne vire informacij ter strokovno pomoč pri njihovem preverjanju.

Do te točke je igra Poznavalec lažnih novic še nepopolno zasnovana. Z dodelanimi primeri, poenostavljenimi izrazi, ki bodo razumljivi tudi ciljnim uporabnikom na spodnji starostni meji, seveda pa tudi mnogimi testiranci s številnimi uporabniškimi skupinami, pa se bo še izboljšala. Pred morebitnim razširjanjem v različne knjižnice in šole pa bo potrebna še temeljita raziskava, ki bo razkrila, če zasnovana družabna igra sploh zadosti svojemu namenu in poslanstvu.

## 4 Zaključek

Čeprav je problematika zavajajočih informacij v današnjem eksponentno rastočem digitalnem okolju resna in obsežna, vse več informacijskih strokovnjakov in znanstvenikov svojo pozornost usmerja k izboljšanju in vzdrževanju situacije. Izobraževalne ustanove se zavzemajo za sodelovanje z drugimi deležniki pri spodbujanju informacijske, medijske in kritične pismenosti mladih, posledično pa se ozaveščenost širi tudi med širšo publiko, ki proti raznovrstnim prevaram začenja stopati previdno in kritično. Področje je v primerjavi s preteklimi leti dobilo že mnoge uvide, njegova globina in razsežnost pa bosta v prihodnosti nedvomno še pridobili. Pričakujemo porast nekonvencionalnih načinov in strategij za poučevanje mladih, ki bodo podprti z empiričnimi študijami. Tovrstni vpogledi in ugotovitve bodo lahko dobro služili pri snovanju in realizaciji orodij, s katerimi bo mogoče učinkovito razvijati kritično pismenost in informacijsko prakso mladih. Takšna orodja (primer je naša družabna igra) lahko postanejo del vsakega šolskega prostora ter pomemben učni pripomoček šolskih in splošnih knjižnic, ki bo učiteljem in (šolskim) knjižničarjem lajšal delo kompleksnega neenotnega poučevanja potrebnih veščin.

## Zahvala

Zahvaljujem se kolegicama Anji Kamenarič in Uli Tratar, da sta pri študijskem predmetu z veseljem podprli mojo idejo in pri njej sodelovali, predvsem pa se zahvaljujem profesorici dr. Poloni Vilar za vzpostavitev tako zanimivega seminarja in vso pomoč ter usmeritve v procesu realizacije ideje o družabni igri.

## Navedeni viri

Agostiniani, R., Barni, S., Bozzola, E., Caruso, C., Corsello, G., Di Mauro, A., Di Stefano, A. V., Russo, R., Scarpato, E., Spina, G. in Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>

Antolič, S., Bratuša, A., Brilej, I., Česen Šink, T., Fekonja, R., Miklič, M., Peršič, B., Steinbuch, M., Škrli, G., Urbanec, A., Vilar, P. in Zabukovec, V. (2014). *Knjižnično informacijsko znanje: posodobitve pouka v osnovnošolski praksi*. Zavod RS za šolstvo. <https://www.zrssi.si/pdf/pos-pouka-os-KIZ.pdf>

BBC. (b. d.). *A brief history of fake news*. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zwcgn9q>

Brumpton C. in Hutchinson E. (2022). Media, information literacy and fake news: using skills of your school librarian. *Headteacher Update*. <https://www.headteacher-update.com/content/best-practice/media-information-literacy-and-fake-news-using-the-skills-of-your-school-librarian/>

Common sense education. (b. d.) *Fake news: historical timeline*. <https://www.common-sense.org/sites/default/files/pdf/2017-08/newsmedialit-fakenewstimeline-85x11.pdf>

Cooke, N. A. (2017). Posttruth, truthiness, and alternative facts: Information behavior and critical information consumption for a new age. *Library Quarterly*, 87(3), 211–221. <https://doi.org/10.1086/692298>

Corujo, L. in Revez, J. (2021). Librarians against fake news: a systematic literature review of library practices (Jan. 2018–Sept. 2020). *The Journal of Academic Librarianship*, 47(2), 102304. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102304>

Danovitch, J., Tong, Y., Wang, F. in Wang, W. (2023). Children's trust in image-based online information obtained on their own or relayed by an adult. *Computers in Human Behavior*, 141(107622). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107622>

Deokar, A. V., Gupta, A., Kauten, C., Qin, X. in Zhang, C. (2019). Detecting fake news for reducing misinformation risks using analytics approaches. *European Journal of Operational Research*, 279(3), 1036–1052. <https://doi.org/10.1016/j.ejor.2019.06.022>

De Paor, S. in Heravi, B. (2020). Information literacy and fake news: how the field of librarianship can help combat the epidemic of fake news. *The Journal of Academic Librarianship*, 46(5), 102218. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102218>

Farmer, L. (2019). News literacy and fake news curriculum: school librarian perceptions of pedagogical practices. *Open Information Science*, 3(1), 222–234. <https://doi.org/10.1515/opsis-2019-0016>

Hill, V. (2014). Digital citizenship through game design in Minecraft. *New Library World*, 11(7/8), 369–382. <https://doi.org/10.1108/NLW-09-2014-0112>

*IFLA – smernice za šolske knjižnice*. (2019). IFLA school libraries section standing committee. Zveza bibliotekarskih društev Slovenije. <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines-sl.pdf>

*IFLA/UNESCO Manifest o šolskih knjižnicah*. (2006). Sekcija za šolske knjižnice in medijske centre. <https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/mani-sl.pdf>

Johnston, N. (2020). Living in the world of fake news: high school students' evaluation of information from social media sites. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 69(4), 430–450. <https://doi.org/10.1080/24750158.2020.1821146>

Maftai, A., Holman, A. C. in Merlici, I. A. (2022). Using fake news as means of cyber-bullying: the link with compulsive internet use and online moral disengagement. *Computers in Human Behavior*, 127(107032). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107032>

Martzoukou, K. (2020). »Maddie is online«: an educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 15(1), 64–82. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2020-0031>

*Media and information literacy*. (b. d.). UNESCO institute for information technologies in education. <https://iite.unesco.org/mil/>

National literacy trust. (2018). *Fake news and critical literacy: the final report of the Commission on fake news and the Teaching of critical literacy in schools*. [https://cdn.literacytrust.org.uk/media/documents/Fake\\_news\\_and\\_critical\\_literacy\\_-\\_final\\_report.pdf](https://cdn.literacytrust.org.uk/media/documents/Fake_news_and_critical_literacy_-_final_report.pdf)

Sullivan, M. (2019). Why librarians can't fight fake news. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 1146–1156. <https://doi.org/10.1177/0961000618764258>

*The associated press*. (b. d.). <https://apnews.com/>

---

## Nika Arih

Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani, Aškerčeva 2, 1000 Ljubljana  
e-pošta: nika.arih@gmail.com