

Facilitátorský manuál

Manipulátorská hra – krok za krokom

Workshop: Ako klamať štatistikou | Trvanie hry: 25 minút

Príprava pred workshopom

Materiály na prípravu

- 2 flipcharty s papiermi a fixkami (minimálne 4 farby na každý flipchart)
- Vystrihnuté kartičky s rolami
- Vytlačené datasety – verzia BEZ tipov pre facilitátora
- Checklist na rozoznanie manipulatívneho grafu – 1 kus pre každého účastníka
- Pravítko alebo meter (voliteľné, pre presnejšie škály na grafoch)

Priestor

Flipcharty umiestnite tak, aby boli otočené chrbtom k publiku a zároveň k sebe navzájom. Hráči nesmú vidieť graf toho druhého. Ideálne je dať ich do protiahlých kútov miestnosti.

Výber dvojice

Vyberte dvoch dobrovoľníkov, ktorí sú komunikatívni a neboja sa kresliť. Ak je skupina väčšia (30+), môžete urobiť 2 dvojice paralelne s rôznymi datasetmi.

Priebeh hry

[0:00 – 0:02] Setup a vysvetlenie pravidiel

Povedzte účastníkom:

„Dvaja z vás dostanú rovnaké dáta. Každý dostane tajnú rolu – kartičku, ktorú nikomu neukáže. Vašou úlohou je nakresliť graf, ktorý presvedčí ostatných o vašej „pravde“. Všetky čísla v grafe musia byť pravdivé – nesmiete si nič vymyslieť. Môžete však vybrať, čo zobraziť a ako.“

Rozdajte kartičky a dataset. Uistite sa, že obaja majú rovnaký dataset.

Dôležité

Kartičky dajte hráčom tak, aby ich nik iný nevidel. Zložte ich na polovicu textom dovnútra.

[0:02 – 0:07] Kolo 1 – Kreslenie grafov

Hráči idú k flipchartom a kreslia. Nerozprávajte sa s nimi a nedávajte rady.

Ak hráč „zamrzne“

Pristúpte k nemu a tiššie navrhnite: „Skúste zmeniť rozsah osi Y“ alebo „Nemusíte zobraziť všetky roky.“ Nedávajte konkrétne riešenie, len smer.

[0:07 – 0:10] Kolo 1 – Prezentácia s argumentáciou

Každý hráč otočí flipchart a prezentuje svoj graf (max. 1–2 minúty). Snaží sa presvedčiť publikum, ale neprezrádza svoju rolu.

Otázka pre publikum: „Čo vidíte na tomto grafe? Aký príbeh rozpráva?“

[0:10 – 0:12] Kolo 2 – Len graf, bez komentára

Hráči ukážu svoje grafy BEZ akéhokoľvek komentára. Publikum hodnotí len vizuálne.

Hlasovanie: „Kto si myslí, že hráč A mal rolu „katastrofa“? A kto si myslí, že „v poriadku“?“

[0:12 – 0:15] Odhalenie a diskusia ku kolám 1–2

Hráči ukážu svoje kartičky. Následuje krátka diskusia:

- „Čo vás presvedčilo? Bola to argumentácia, alebo samotný graf?“
- „Aké techniky použili? Škála? Výber dát? Typ grafu?“
- „Všimnite si, že oba grafy používajú PRAVDIVÉ čísla. Napriek tomu rozprávajú opačné príbehy.“

[0:15 – 0:17] Kolo 3 – Setup (TAJNÉ → rovnaké role!)

Povedzte: „Teraz si zameníme role.“ (Toto je klamstvo – obaja dostanú rovnakú rolu.)

!! KRITICKÉ pre úspech kola 3

Nesmiete prezradiť, že majú rovnakú rolu. Povedzte to presvedčivo a rýchlo. Karty opäť dajte diskrétno. Možno použiť nový dataset, aby hra zostala svieža.

[0:17 – 0:22] Kolo 3 – Kreslenie a prezentácia

Rovnaký postup ako v kolách 1–2. Hráči kreslia a prezentujú.

Hlasovanie: „Kto si myslí, že hráč A mal rolu „katastrofa“ a kto „v poriadku“?“

Publikum bude hádať. Očakávame, že budú vidieť rozdiely. Vyhodnotenie toho, kto bol presvedčivejší v manipulovaní.

[0:22 – 0:25] Kolo 3 – Veľké odhalenie a záverečná diskusia

Povedzte: „A teraz odhaľte karty...“

Moment prekvapenia: Obaja mali rovnakú rolu!

Diskusia (toto je najdôležitejší moment workshopu):

- „Prečo sme videli rozdiel, aj keď mali rovnakú úlohu?“
- „Aký vplyv mala naša predpojatosť? Hľadali sme rozdiely, pretože sme ich očakávali?“
- „Ako sa to prenáša do reálneho sveta? Keď vidíme dva grafy v médiách, automaticky predpokladáme, že jeden hovorí pravdu a druhý klame.“
- „Poučenie: Aj bez manipulatívneho zámeru sa rovnaké dáta dajú zobrazit' rôzne. Preto potrebujeme checklist.“

Riešenie problémov

Hráč nevie, ako začať

Navrhните mu: „Skúste najprv nakresliť jednoduchý stĺpcový graf. Potom sa zamyslite, akú škálu na osi Y zvolíte? Musíte ukázať všetky roky?“

Hráč kreslí nepravdivé dáta

Jemne pripomeňte pravidlo: „Všetky čísla musia byť pravdivé.“ Ak to robí opakovane, využite to v diskusii: „Všimnite si, aké ťažké je manipulovať BEZ klamania.“

Publikum nevidí rozdiely v kole 3

To je tiež dobrý výsledok! Použite to: „Rovnaká rola môže viesť k podobným grafom. Čo to hovorí o tom, ako ľudia interpretujú dáta?“

Málo času

Ak nestíhate, vynechajte Kolo 2 (graf bez komentára) a prejdite priamo z Kola 1 na Kolo 3. Kolo 2 je doplnkové. Kolo 3 je dôležité.

Veľká skupina (30+ účastníkov)

Použite 2 dvojice s rôznymi datasetmi súčasne. Prezentácie robíte postupne. Najprv jedna dvojica, potom druhá. Diskusiu vedzte spoločne.

Štruktúra na jednu stranu

Pre rýchlu orientáciu počas workshopu:

Čas	Fáza	Čo robiť
0:00–0:02	Setup	Vysvetliť pravidlá, rozdať kartičky + datasety
0:02–0:07	Kolo 1: Kresba	Hráči kreslia, nezasahovať (okrem „zamrznutia“)
0:07–0:10	Kolo 1: Prezentácia	Každý prezentuje s argumentáciou (1–2 min)
0:10–0:12	Kolo 2: Len graf	Ukážu graf bez komentára, hlasovanie publika
0:12–0:15	Odhalenie 1–2	Ukážu kartičky, diskusia o technikách
0:15–0:17	Kolo 3: Setup	Nové kartičky (obe rovnaké!), nový dataset
0:17–0:22	Kolo 3: Hra	Kreslenie + prezentácia + hlasovanie
0:22–0:25	Odhalenie 3	ODHALENIE + záverečná diskusia

Zapamätajte si

Najdôležitejší moment workshopu je diskusia po kole 3. Nechajte na ňu dostatok času. Ak musíte niečo skrátiť, skráťte kolo 2.



**Financované
Európskou úniou**
NextGenerationEU



MINISTERSTVO
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY