



# Gra Oktogram



do 50 minut  
na całą grę



10–12 lat  
13–15 lat



3–7 osób



media społecznościowe

## Zawartość

[pobierz ↗](#)

### Gra zawiera następujące karty:

- 6 kart postaci
- 30 kart udostępnień
- 30 kart komentarzy
- 11 kart polubień
- 9 kart z wymaganą liczbą komentarzy
- 15 kart z ośmiornicą

## O grze

Oktogram jest grą z fikcyjną fabułą, **ale dużą część przedstawionych sytuacji można zastosować w życiu codziennym**. To symulacja mediów społecznościowych oraz ich algorytmów, a także baniek filtrujących i informacyjnych.

Celem nadrzędnym, oprócz przyjemności z samej gry, jest wprowadzenie do omówienia zjawisk występujących w mediach społecznościowych, a potencjalnie także stworzenie środowisk i sytuacji podobnych do tych, w których osoby grające mogą się znaleźć w internecie.

Gra zapewnia doświadczenia i przekazuje informacje, dzięki którym graczom w przyszłości będzie łatwiej zrozumieć sposób działania mediów społecznościowych oraz poruszać się po nich.

Instrukcja jest przeznaczona dla edukatorów i edukatorek monitorujących postępy gry Oktogram. Znajdziecie tu informacje o sposobach skutecznego prowadzenia gry i refleksji.

## Cele gry

Gracze i graczki:

- będą świadomi algorytmów mediów społecznościowych oraz wpływu własnego zachowania na wyświetlane tam treści,
- dowiedzą się, jak bardziej odpowiedzialnie korzystać z mediów społecznościowych,
- odkryją nowe terminy związane z życiem w sieci oraz będą mogli o nich porozmawiać,
- udoskonalą posiadane umiejętności komunikacji i pracy zespołowej.

## Struktura dydaktyczna aktywności

### Etap 0 (dla edukatorów i edukatorek) – Zapoznanie się z grą i materiałami do refleksji

- Przed rozpoczęciem gry z młodymi ludźmi zapoznaj się z jej zasadami.
- Obejrzyj karty i poznaj ich znaczenie.
- Przeczytaj informacje dotyczące refleksji, w razie potrzeby dostosuj je do grupy.

### Etap 1 (10 minut) – Zapoznanie się z zasadami

Omów wszystkie elementy gry. Pokaż graczom i graczom karty, nie zapomnij powiedzieć, co znaczą. Głośno przeczytaj zasady.

### Etap 2 (15 minut) – Runda próbna

Zaproś młode osoby do rozegrania jednej rundy gry, by zrozumiały mechanizmy gry. Spróbuj pokazać zasady w praktyce.

**Etap 3 (10 minut) – Zapoznanie z dodatkowymi materiałami**

Jeśli grupa nie zrozumiała którejś z zasad, wytłumacz ją jeszcze raz.

**Etap 4 (czas nieograniczony, 15 minut na rozgrywkę) – Gra**

Grajcie, ile tylko chcecie.

**Etap 4 (fakultatywny, dodatkowe 15 minut) – Zaawansowana wersja gry**

Jeśli gra jest zbyt łatwa dla danej grupy, można zagrać w wersję zaawansowaną (jej opis znajdziesz w zasadach).

**Etap 5 (15 minut) – Refleksja**

Na zakończenie zachęć grupę do rozmowy. Podzielcie się wrażeniami na temat nowych doświadczeń i zdobytej wiedzy. Porozmawiajcie o innowacjach i pomysłach na ulepszenie gry.

Jak poprowadzić dyskusję? Na stronie 9 znajdziesz proponowane pytania i tematy do refleksji.

**Propozycja  
możliwych  
modyfikacji  
i zmian**

Czas trwania gry podano szacunkowo. Możesz go dostosowywać na podstawie własnego doświadczenia.

Może się zdarzyć, że czas będzie zbyt krótki. Zachęcamy do przyjrzenia się planowi zajęć pod kątem liczby pytań podczas końcowych refleksji oraz rozmowy z graczami i graczami.

**Przed  
rozpoczęciem  
gry****Drukowanie kart**

Wydrukuj (w kolorze lub czarno-białe, dwustronnie) karty znajdujące się w folderze „Wydrukuj, aby grać”. Następnie wytnij je, a w miarę możliwości załaminuj.

- Plik „OKTOGRAM.pdf” zawiera zielone karty do podstawowej wersji gry.
- Plik „OKTOGRAM-rozszerzenie.pdf” zawiera różowe karty do wersji rozszerzonej.
- Plik „OŚMIORNICE.pdf” zawiera karty z ośmiornicami.

**Wybór kart**

Karty mają dwa kolory: zielony i różowy (te drugie są oznaczone symbolem „+”, który pozwala je rozpoznać nawet przy czarno-białym wydruku). Kolorem zielonym oznaczono karty podstawowe wykorzystywane w każdej grze. Kolorem różowym – karty wykorzystywane wyłącznie podczas gry z większą grupą lub gry o wyższym stopniu trudności. W pozostałych przypadkach należy je odłożyć na bok. Liczba kart z ośmiornicami nie ulega zmianie.

**Fabula**

Witajcie w roku 2150, w odległej galaktyce zamieszkiwanej przez stworzenia zwane Bańkonautami. Każde z nich mieszka we własnej bańce. Łączy je tylko jedno: dostęp do tej samej sieci społecznościowej – Oktogramu.

Niestety, ta sieć nie na wiele się przydaje, ponieważ prawie nie ma sposobu, aby znaleźć tam przyjaciół. Czemu tak jest? Bo rygorystyczną kontrolę nad nią sprawuje podła i nieprzyjemna ośmiornica. Ze względu na algorytmy wszyscy Bańkonauci otrzymują wyłącznie przyjemne informacje i mają kontakt jedynie z innymi Bańkonautami dzielącymi ich poglądy. Przez to zostali zamknięci w bańkach informacyjnych i społecznych.

Teraz Twoja kolej. Pokonaj ośmiornicę, pomóż Bańkonautom zdobyć nowych znajomych w sieci i zostań ich bohaterką/bohaterem!



## Przebieg gry

### 1. Cel

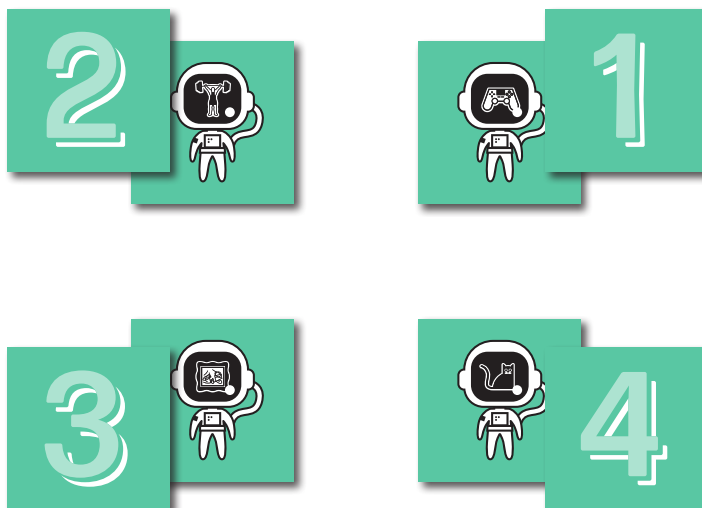
Głównym celem gry jest połączenie postaci za pomocą kart. Należy połączyć wszystkie postacie, w tym te znajdujące się po przeciwnych rogach. Wystarczy, jeśli połączenia będą jednokierunkowe.

### 2. Rozpoczęcie

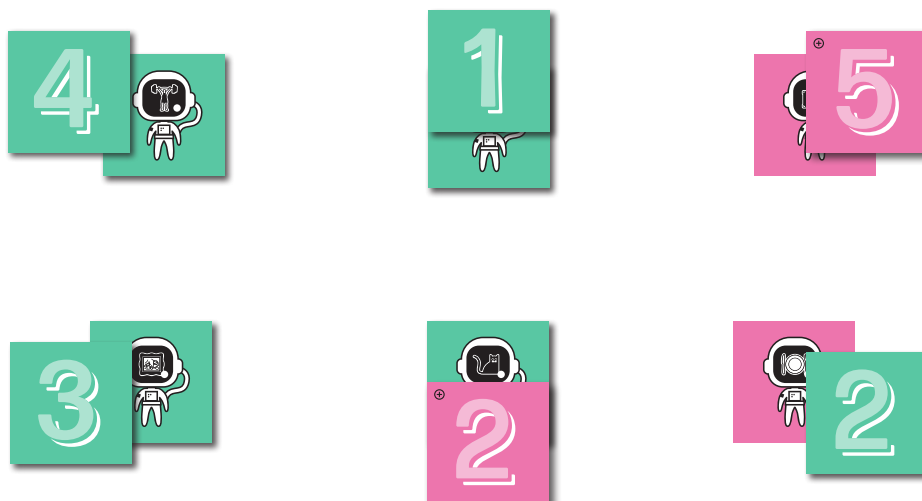
Ułóżcie na stole karty postaci (ich rozmieszczenie pokazują rysunki poniżej). W podstawowej wersji gry używa się czterech postaci. Rozgrywka z dwoma dodatkowymi jest przeznaczona dla bardziej zaawansowanych graczy i graczy, którzy chcą podnieść stopień trudności. Grę przy pomocy wszystkich sześciu postaci zaleca się także w przypadku większej grupy (pięć i więcej osób).

Każda postać ma określone zainteresowania (ikonka na kasku). Wskazują one, jakie karty udostępnień będzie można umieścić obok danej postaci.

Na początku gry wylosujecie tyle kart z wymaganą liczbą komentarzy, ilu postaci używacie. Umieściecie po jednej nad każdą kartą postaci, tak aby liczba była widoczna.



Przykładowe rozpoczęcie gry z czterema postaciami



Przykładowe rozpoczęcie gry z sześcioma postaciami

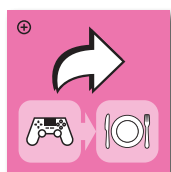


### 3. Wykładanie kart

Podczas rozgrywki korzysta się z dwóch zestawów kart: głównego stosu kart do gry, na który składają się trzy rodzaje kart (udostępnień, komentarzy i polubień), oraz stosu kart z ośmiornicami.

Na początku każdej rundy jedna osoba pobiera kartę z ośmiornicą. Za każdym razem robi to ktoś inny – możesz przesuwać tę rolę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Następnie gracze pobierają po dwie karty z głównej talii. Nie muszą ich ukrywać, mogą je sobie pokazywać. Podczas rundy można wyłożyć jedną kartę lub nie wykladać żadnej (jeżeli nie wynika inaczej z karty specjalnej – patrz punkt dotyczący kart z ośmiornicami). Wykładanie kart może rozpocząć dowolna osoba, choć pierwszeństwo ma ta, która pobrała kartę z ośmiornicą.



#### Udostępnienie

Karty udostępnień odzwierciedlają punkt wyjściowy powiązań. Zawierają dwa symbole zainteresowań połączone strzałką. Karty umieszcza się w polu gry w taki sposób, by symbol zainteresowań u podstawy strzałki znajdował się obok postaci z takim samym symbolem. Jednocześnie karty udostępnień powinny wskazywać na postać posiadającą symbol zainteresowań znajdujący się na czubku strzałki. Strzałka na karcie udostępnień wskazuje na postać i liczbę komentarzy, które trzeba zamieścić, żeby utworzyć dane połączenie.

Podczas kilku pierwszych rund gracze powinni w pierwszej kolejności wykladać właśnie ten rodzaj kart. Podczas kolejnych rund, po ułożeniu kart udostępnień między wszystkimi lub niemal wszystkimi postaciami, można to zmienić.

Kiedy gracz lub graczka decyduje się wyłożyć kartę udostępnienia, musi także wymyślić historyjkę łączącą oba znajdujące się na niej symbole. Ta historyjka zostanie wykorzystana w późniejszych etapach gry.



Przykład: Chcesz połączyć dwoje Bańkonautów w kierunku od lewej do prawej.  
Przykładowa historia może brzmieć: „Atleta grał w grę online”.

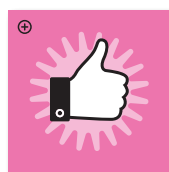


#### Komentarz

Karty komentarzy odzwierciedlają główny element powiązania. Każda przedstawia postać lub przedmiot. Gracz wykładający kartę komentarza może ją umieścić jedynie obok już leżącej karty udostępnień. Po umieszczeniu karty komentarza gracz musi wymyślić ciąg dalszy do historyjki łączącej dwie postacie, opartej na umieszczonej wcześniej karcie udostępnień.



Przykład: Chcesz połączyć tych dwoje Bańkonautów za pomocą komentarza.  
Wybrałeś kartę z planetą. Przykładowa historia może brzmieć:  
„Atleta grał w grę online, podróżując po całym świecie w ramach zawodów”.



### Polubienie

Karty polubień odzwierciedlają punkt końcowy powiązań. Wszędzie tam, gdzie między dwiema postaciami znajduje się karta udostępnienia i wystarczająca liczba kart komentarzy, gracz może – obok leżących już kart komentarzy w danym powiązaniu – umieścić kartę polubień. Tym samym powiązanie uznaje się za kompletne.



Na koniec każdej rundy gracze układają niewykorzystane karty na stosie kart odrzuconych. Po wykorzystaniu głównej talii kart do gry stos kart odrzuconych odwraca się do góry nogami i tasuje, a następnie wykorzystuje jako nową talię do gry.

### Ośmiornica

Na przebieg gry wpływają karty specjalne z ośmiornicą. Pobiera się je dopiero od drugiej rundy. Zanim gracze pobiorą karty z talii głównej, jedna osoba odkrywa górną kartę z talii z ośmiornicą i głośno odczytuje jej treść.

Karty z ośmiornicą reprezentują różne zjawiska, które można napotkać w sieciach społecznościowych. Każda opisuje jakieś ograniczenie w trakcie aktualnej rundy – osoby muszą wykladać karty lub wykonywać czynności zgodnie z tym ograniczeniem. Po zakończeniu rundy kartę ośmiornicy umieszcza się na odrębnym stosie kart odrzuconych. Po wykorzystaniu całej talii z ośmiornicą stos kart odrzuconych odwraca się do góry nogami, tasuje i wykorzystuje na nowo.





### Pomysły na ćwiczenia dotyczące kart ośmiornic o treści “Stres informacyjny”, “Potrzeba informacyjna” i “Wielozadaniowość”

Te ćwiczenia służą do aktywizacji, która może się przydać w przypadku problemów zdrowotnych wywołanych używaniem technologii. Na karcie z ośmiornicą może się znaleźć wezwanie do działania, np. do wykonania jakiegoś ćwiczenia. Ty wybierasz, jakie to będzie ćwiczenie.

#### Postawa i szyja

- **Przyciąganie brody do klatki piersiowej**  
Wyprostuj się, a później – z twarzą skierowaną na wprost – przyciągnij brodę do klatki piersiowej, tak aby utworzył się podwójny podbródek. Powtórz 10 razy.
- **Rozciąganie szyi**  
Pochyl głowę na bok. Wytrzymaj w tej pozycji 20–30 sekund i powtórz w drugą stronę. Przechyl głowę, a ręce trzymaj splecione na plecach. Kiedy robisz wydech, pochyl głowę do klatki piersiowej, ściągnij łokcie i lekko zaokrąglaj górną część pleców. Oddychaj swobodnie i utrzymaj tę pozycję przez co najmniej 15–30 sekund.

#### Oczy

- **Mrugaj szybciej**  
Mrugnij 20 razy, później zamknij oczy i wykonaj 3 głębokie wdechy.
- **Przewracanie oczami**  
Poruszaj samymi gałkami ocznymi bez zmiany pozycji głowy. Najpierw popatrz w prawo, później skieruj wzrok na sufit, popatrz w lewo, a na koniec na ziemię. Powtórz 5 razy. Możesz zacząć od dowolnego kierunku.
- **Ćwiczenie z użyciem dłoni**  
Pocieraj dłonie o siebie szybkim ruchem, aż poczujesz ciepło, a później ułóż je wygodnie na oczach, tak aby odciąć dostęp światła. Oddychaj głęboko.

#### Dłonie

- **Złóż dłonie jak do modlitwy**  
Złóż dłonie, tak aby palce były skierowane w górę, a łokcie znajdowały się przy bokach. Pozostań w tej pozycji przez 30 sekund.
- **Rozciąganie dłoni**  
Wyprostuj rękę i chwyć dłonią rozłożone palce drugiej dłoni. Pozostań w tej pozycji przez 30 sekund. Rozciągniętą dłoń obracaj w dół i w górę. Zmień ręce i powtórz.
- **Kółka**  
Zataczaj nadgarstkiem niewielkie kółka. Obróć dłońmi w prawo i w lewo po 10 razy.

#### Przykładowa runda

Poniżej znajduje się opis przykładowej rundy gry.

**Nie ma ustalonej kolejności gry** – osoby grające decydują między sobą, kiedy jest czyja kolej.

Na początku rundy (poza pierwszą!) **jeden z graczy pobiera górną kartę z talii z ośmiornicą**, odczytuje jej treść pozostałym osobom, a później układa kartę obok tej talii opisem do góry.

Jeśli z aktualnej karty z ośmiornicą nie wynika inaczej, **wszyscy gracze pobierają z głównej talii po dwie karty**.



Teraz rozpoczyna się runda. Każda osoba może **wyłożyć kartę z ręki**. Podczas kilku pierwszych rund zaleca się, by osoby, które mają karty udostępnień, w pierwszej kolejności wykladały właśnie je. W trakcie kolejnych rund, kiedy karty udostępnień znajdują się już między wszystkimi lub niemal wszystkimi postaciami, zaleca się, by osoby, które mają karty komentarzy, wykladały je w pierwszej kolejności.

Kiedy gracz **wyłoży kartę udostępnienia**, musi także **stworzyć podstawy pod historyjkę** łączącą zainteresowania przedstawione na wyłożonej karcie. Jeśli **skorzysta z karty komentarza**, musi **rozbudować już podaną historyjkę**, wynikającą z karty udostępnienia, o symbol (lub postać) na wyłożonej właśnie karcie. Kartę komentarza można wyłożyć tylko wtedy, gdy pozostali gracze uznają dalszy ciąg historyjki za zadowalający.

Jeśli osoba chce **wyłożyć kartę polubienia**, może ją umieścić jedynie obok powiązania, które ma już kartę udostępnienia oraz wystarczającą liczbę kart komentarzy (liczba ta jest określona kartą z liczbą nad postacią, na którą wskazuje powiązanie).

Podczas rundy **gracz może wyłożyć najwyżej jedną z posiadanych kart** (jeżeli nie wynika inaczej z karty z ośmiornicą dla danej rundy). Gracze nie muszą wykladać posiadanych kart, jeśli nie mają na to ochoty lub nie mają gdzie ich umieścić.

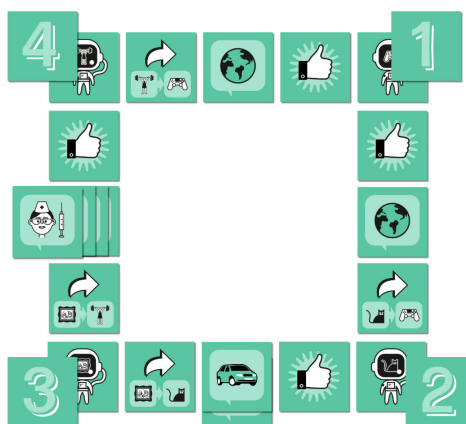
Kiedy wszyscy gracze wyłożą już kartę lub spasują, **runda dobiega końca**, a pozostałe karty trafiają na stos kart odrzuconych. Aktywną kartę z ośmiornicą umieszcza się na oddzielnym stosie kart odrzuconych, a kolejna runda rozpoczyna się od pobrania innej karty z ośmiornicą.



Przykładowe powiązanie między dwojgiem Bańkonautów

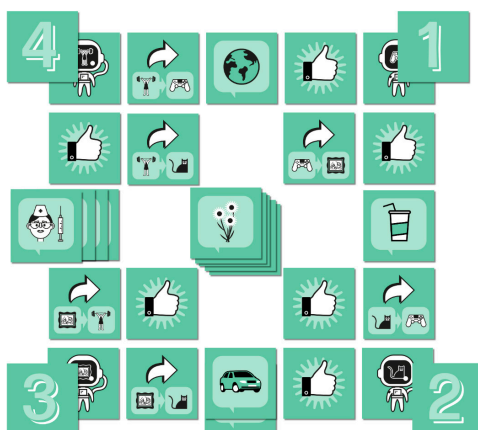
## Zakończenie gry

Gra kończy się z chwilą, gdy **grupa ustanowi powiązania między wszystkimi postaciami**. Można także **wyznaczyć maksymalną liczbę rund** – wówczas zakończenie gry następuje po ostatniej rundzie lub po wcześniejszym ustanowieniu powiązań między wszystkimi postaciami. Jeszcze innym sposobem jest **wyznaczenie limitu czasu**.



Wszyscy Bańkonauci połączeni liniowo





### Rozszerzenia stopni trudności

Pierwszą z metod jest możliwość **zmiany sposobu działania systemu komentarzy**. W rozbudowanej wersji, jeśli gracz chce wyłożyć kartę komentarza, musi wymyślić historyjkę, która połączy symbol na tej karcie nie tylko z kartą udostępnień, lecz także z symbolami na umieszczonych wcześniej kartach w ramach danego powiązania (jeśli takie są).

Drugą możliwością podniesienia stopnia trudności jest **zwiększenie liczby postaci w grze** z czterech do sześciu. W takim przypadku grupa dokłada do talii dodatkowe karty (wyróżniające się różowym kolorem). Postacie układa się zgodnie z rysunkiem przedstawionym na stronie 3.



## Ustanowione powiązania między sześciorgiem Bańkonautów

Gra z udziałem sześciu postaci kończy się z chwilą zakończenia ostatniej rundy (jeśli wyznaczono maksymalną liczbę rund), z chwilą upływu czasu (jeśli wyznaczono jego limit) lub przez ustanowienie wszystkich powiązań między postaciami. W takim przypadku nie ma potrzeby ustanawiać powiązań dla postaci umieszczonych w narożnikach prostokąta.

## Refleksja

Po zakończeniu gry – czas na refleksję. Przede wszystkim jest to moment na rozmowę o interesujących kwestiach i zdobytych informacjach. Grająca grupa lub osoby z różnych grup siadają w kręgu i omawiają doświadczenia.





W tej części osoby powinny wskazać, jak – w ich ocenie – im poszło i co było dla nich interesujące. Należy unikać krytyki i oceniania innych. Zachęć do skupienia się na pochwałach, pozytywnych doświadczeniach oraz do zaspokajania ciekawości i kreatywności.

*Przykład: Piotr mówi, że podobały mu się powiązania dwóch nieznanym ustanowione przez resztę grupy przy pomocy zabawnej historyjki. Klara przypomina, jak podczas jednej z rund odpowiedziała możliwość wyboru innej strategii. Janka usiłuje przypomnieć sobie podobne sytuacje, ale nic jej nie przychodzi do głowy. Pozostałe osoby pomagają jej i chwalą przy tym jej decyzje w trakcie gry. Kiedy rozmowa utyka, a Filip nie ma nic do powiedzenia, wkraczasz Ty i podsuwasz temat do rozmowy. Pytasz wprost, jak grupa zareagowała w określonej sytuacji.*

Potencjalne pytania naprowadzające:

- Czy były jakieś spory? Jak je rozwiązałyście?
- Kto przypominał o odczytywaniu kart z ośmiornicą? Kto odczytywał je głośno?
- Pomagaliście sobie w wymyślaniu historyjki?

Pytania powinny odnosić się bezpośrednio do rozgrywki. Należy skupić się na współpracy, na dynamice więzi społecznych i na zaangażowaniu w grupie.

Później następuje rozmowa o świecie przedstawionym w grze i jego przełożeniu na rzeczywistość. Pomogą w tym odpowiedzi, które mają stymulować rozmowę i pomagać skupić się na wybranych zjawiskach, definicjach lub koncepcjach. Warto wiedzieć, co spotkało osoby podczas rozgrywki. Można je o to zapytać lub posłuchać, o czym rozmawiają w trakcie gry. Ten punkt pozwala także wyjaśnić konkretne sytuacje.

*Przykład: Janka pyta, jak zachować dobrostan cyfrowy. Klara wyjaśnia, że można to osiągnąć przez medytację. Filip mówi, że Klara się myli, że po prostu nie można w ogóle używać technologii i wtedy dopiero następuje całkowity detoks. W tej chwili włączasz się do rozmowy i korygujesz informacje. Wyjaśniasz, co dokładnie oznacza ten termin, i pytasz, czy młodzi ludzie wiedzą, jak wdrożyć to pojęcie w życie.*

**Podpowiedzi do rozmowy:**

- Czy kiedykolwiek media społecznościowe usunęły lub ukryły Twój post? Czy cenzura jest zjawiskiem negatywnym? Kiedy Waszym zdaniem jest to działanie pozytywne?
- Czy kiedykolwiek natknęliście się na filmiki deepfake? Jeśli tak, w jaki sposób stwierdziliście ich fałszywość? Uznaliście to za zabawne czy zwiększyło to Wasze zdenerwowanie?
- Czy kiedykolwiek natknęliście się na dezinformację? Jeśli tak, jak się zachowaliście? Czy była to pojedyncza dezinformacja, czy też cały blog lub profil o takim charakterze?
- Jak utrzymujecie własny dobrostan cyfrowy? Czym on się różni od cyfrowego detoksu? Czy media społecznościowe kiedykolwiek pogorszyły Wam nastrój? W jaki sposób?
- Czy jesteście świadomi własnego śladu cyfrowego? Czy przed zamieszczeniem czegośkolwiek zastanawiacie się, jak to wpłynie na Waszą przyszłość? Częściej myślicie o tekście czy o zdjęciach?
- Czym Waszym zdaniem jest algorytm rekomendacji? Czy nam szkodzi? A może jest przydatny? Czy treści polecane przez media społecznościowe są Waszym zdaniem interesujące, czy też wolicie samodzielnie wyszukiwać informacje i treści?



- Wiecie, czym są bańki filtrujące? Jak objawia się fakt przebywania w bańce filtrującej i w bańce społecznej? Jak można się z nich wydostać?
- Czy oznaczacie posty hasztagami? Jak i dlaczego używacie hasztagów? Czy korzystacie z nich w różny sposób na różnych platformach?
- Których twórców i twórczynie treści w internecie określilibyście mianem influencerów/influencerek? Dlaczego? Ile takich osób obserwujecie? Czy kiedykolwiek ze względu na nie kupiliście lub wypróbowaliście polecany lub używany przez nie produkt?
- Jak Waszym zdaniem przejawia się stres informacyjny? Jak można się z nim uporać?
- Jaki mem ostatnio znaleźliście? Czy jakiś mem, który nie jest już popularny, Wam się nadal podoba? Czemu Waszym zdaniem niektóre memy szybko tracą popularność, a inne nie?
- Jak często działacie wielozadaniowo? Jakie czynności wykonujecie? Czy zawsze wystarczająco skupiacie się na wszystkich tych czynnościach? Dlaczego działacie wielozadaniowo?
- Czy kiedykolwiek znaleźliście się w pętli powtarzających się treści, z której nie mogliście się wydostać? Czy były to treści, które Wam się nie podobały, czy tylko takie, których wielokrotne powtarzanie było dla Was męczące?
- Czy obserwujecie w mediach społecznościowych trendujące treści? Klikacie na wszystkie trendujące tematy czy jedynie na takie, o których coś wiecie? Czy poprzez obserwowanie trendujących tematów odkryliście nowe społeczności fanowskie, nowe tematy, wydarzenia, celebrytki itp.?
- Czy kiedykolwiek zauważyliście post wiralowy? Czemu Waszym zdaniem stał się on taki popularny? Jaki ton miała treść posta: czy był on zabawny, prowokujący lub skandalizujący?

**Warto jak najbardziej zaangażować graczy i graczki w rozmowę. Dobrze jest zadać to samo pytanie wszystkim osobom, a później dać im czas na zastanowienie. Odpowiedzi mogą się powtarzać.**