



www.aileaders-project.eu

ĆWICZENIE SCENARIUSZOWE

- Decyzje dotyczące moderacji treści



Co-funded by
the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author or authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Development of the Education System. Neither the European Union nor the entity providing the grant can be held responsible for them.

ĆWICZENIE SCENARIUSZOWE

- Decyzje dotyczące moderacji treści

01



Streszczenie 3

02



Wprowadzenie 3

03



Prezentacja narzędzi 4

04



Zajęcia praktyczne 4

05



Wnioski 5

06



Bibliografia 5

07



Materiały uzupełniające 6

• 01 Streszczenie



Rodzaj OER

Ćwiczenie scenariuszowe

Cel/przeznaczenie

W dwóch grach wideo (Trust & Safety Tycoon i Moderator Mayhem) studenci wcielają się w rolę menedżera firmy zajmującej się mediami społecznościowymi i poznają złożoność decyzji dotyczących moderowania treści oraz ich wpływ na wyniki firmy.

Oczekiwane efekty kształcenia

Student będzie potrafił **analizować** wpływ moderacji treści i podejmowania decyzji etycznych na doświadczenia użytkowników i wyniki biznesowe.

Słowa kluczowe

- Moderacja treści
- Zaangażowanie interesariuszy
- Prawa podstawowe
- Etyczne zarządzanie
- Firmy technologiczne
- Wyniki biznesowe

Sugerowane Metodologiczne Podejście

Nauczanie oparte na problemach.

• 02 Wprowadzenie



01

W tym **scenariuszu** wykorzystano dwie **ogólnodostępne gry wideo**, aby zbadać skomplikowane wybory i kompromisy związane z decyzjami dotyczącymi moderacji treści w firmie technologicznej z dwóch punktów widzenia.

02

W pierwszym z nich **student wciela się w rolę moderatora treści**, co pozwala mu zrozumieć, jak trudne mogą być takie decyzje i jak wpływają one na życie ludzi.

03

W drugim scenariuszu **student wciela się w rolę menedżera ds. zaufania i bezpieczeństwa** i bada, jak decyzje te wpływają na firmę i relacje z interesariuszami.

• 03 Prezentacja narzędzi

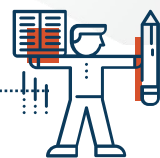


01 **Moderator Mayhem** to gra wideo, która pomaga uczniom poznać trudne wybory i kompromisy związane z moderowaniem treści, umożliwiając im bezpośrednie doświadczenie tej działalności.

02 **Trust and Safety Tycoon** pozwala uczniom wcielić się w rolę kierownika zespołu ds. zaufania i bezpieczeństwa i z tej perspektywy poznać kompromisy i złożone decyzje podejmowane przez firmę technologiczną, która musi moderować działania użytkowników.

03 Obie gry zostały opracowane przez Mike'a Masnicka, Randy'ego Lubina i Leigh Beadon z Copia i Leveraged Play. **Prosimy o zapoznanie się z warunkami użytkowania i ich akceptację.**

• 04 Ćwiczenia praktyczne



Zadanie 1

<https://moderatormayhem.engine.is/> i po prostu zagraj w grę! Zagraj co najmniej **dwie rundy Moderator Mayhem**, aż pokonasz grę lub przegrasz



Zadanie 1

<https://trustandsafety.fun/> i po prostu zagraj w grę! Zagraj co najmniej **jedną rundę Trust and Safety Tycoon**, aż pokonasz grę lub przegrasz.



• 05 Wnioski



Grając w **Moderator Mayhem**, masz teraz dobre pojęcie o tym, czym jest moderacja treści, jakie decyzje należy podejmować i jak trudno jest je podejmować, nawet jeśli korzystasz z pomocy narzędzi AI.

Powinieneś również zapoznać się z tym, jak decyzje te wpływają na życie ludzi i ich podstawowe prawa. Grając w **Trusty and Safety Tycoon**, zrozumiałeś, dlaczego tak ważne jest posiadanie jasnej wizji swojej firmy technologicznej i odbiorców, którym służysz. Rozumiesz również, jak zmienne, takie jak wzrost liczby użytkowników, przychody z reklam i sama

moderacja treści, wpływają na kondycję Twojej firmy i produktu. Powinieneś również mieć świadomość, jak trudno jest zadowolić interesariuszy (w tym dyrektora generalnego) i jak ich potrzeby i oczekiwania nie zawsze są zbieżne, co utrudnia podjęcie właściwej decyzji zarządczej w kontekście Twojej firmy technologicznej.

• 06 Bibliografia



- Theocharis, Y. i in. (2025). Ostrzeżenie dotyczące treści: Postawy społeczne wobec moderacji treści i wolności słowa. Laboratorium moderacji treści w think tanku TUM. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/F56BH>
- Willcox, M. (2024). Algorithmic agency and „fighting back” against discriminatory Instagram content moderation: #IWantToSeeNyome. *Frontiers in Communication*. , 08 stycznia 2025 r. Sekcja Kultura i komunikacja, tom 9. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1385869>
- Gillespie, T. (2020). Moderacja treści, sztuczna inteligencja i kwestia skali. *Big Data & Society*, 7(2). <https://doi.org/10.1177/2053951720943234>
- Gorwa, R., Binns, R. i Katzenbach, C. (2020). Algorytmiczna moderacja treści: wyzwania techniczne i polityczne związane z automatyzacją zarządzania platformami. *Big Data & Society*, 7(1). <https://doi.org/10.1177/2053951719897945>
- Myers West, S. (2018). Cenzurowane, zawieszone, ukryte: interpretacje użytkowników dotyczące moderacji treści na platformach mediów społecznościowych. *New Media & Society*, 20(11), 4366-4383. <https://doi.org/10.1177/1461444818773059>
- Roberts, S. T. (2016). Komercyjna moderacja treści: brudna robota cyfrowych pracowników. w *The Intersectional Internet: Race, Sex, Class and Culture Online*, pod redakcją S. U. Noble & B. Tynes. Peter Lang. https://doi.org/10.1177/2053951720943234https://ir.lib.uwo.ca/commpub/12/?utm_source
- Suzor, P. i in. (2020). Co rozumiemy przez przejrzystość? W kierunku znaczącej przejrzystości w moderowaniu treści komercyjnych, *International Journal of Communication* 13. <https://doi.org/10.1177/2053951720943234>

• 07 Materiały uzupełniające



Wytyczne dla instruktorów:

- 01** Wykorzystanie tego scenariusza podczas zajęć powinno umożliwić przeprowadzenie bogatej dyskusji na tematy związane z etycznym zarządzaniem w kontekście firmy technologicznej, która stosuje moderację treści przez ludzi i sztuczną inteligencję.
- 02** Zachęcamy do skierowania rozmowy na tematy z programu nauczania, które Twoim zdaniem skorzystają na wykorzystaniu tych ćwiczeń. Twoi uczniowie będą się trochę bawić, ale będą też mieli okazję do refleksji nad tym doświadczeniem.

Lektury zamieszczone w **sekcji referencyjnej** wprowadzają kilka pojęć związanych z ćwiczeniem. Możesz je wykorzystać **jako lektury obowiązkowe** do przygotowania się do zajęć lub jako pomoc w przygotowaniu wprowadzenia dla uczniów przed rozpoczęciem gry.

Istnieje kilka **pytań**, które można wykorzystać, aby poprowadzić dyskusję w różnych kierunkach. Pytania te mogą być przydatne w przypadku **Moderator Mayhem**.

Poproś uczniów, aby wyjaśnili czym jest moderacja treści

niech zastanowią się nad swoimi doświadczeniami:

- 01** Dlaczego uważamy, że **moderowanie treści** jest ważne?
- 02** Jak **wpływa** ona na **życie użytkowników**?
- 03** Co sądzą o **samej pracy**? **Podziel się** wrażeniami z pracy moderatora.
- 04** Jaką **rolę** powinna odgrywać sztuczna inteligencja i jakie są **potencjały i wyzwania** związane z wdrażaniem **zautomatyzowanych narzędzi** do wykonywania tych zadań?
- 05** Jak możemy **podejmować właściwe decyzje**?

Poproś uczniów, aby podzielili się swoimi doświadczeniami związanymi z zarządzaniem

Istnieje kilka **pytań**, które można wykorzystać, aby skierować dyskusję w różnych kierunkach. Pytania te mogą być przydatne w grze **Trust and Safety Tycoon**.

zaufaniem i bezpieczeństwem oraz zastanowili się nad tym, jak

podejmowane przez nich decyzje wpływają na kondycję firmy:

- 01** Jak ich decyzje wpłynęły na **wzrost liczby użytkowników, przychody, charakter doświadczeń online** oraz **postrzeganie firmy** lub **jej pracowników** przez **opinię publiczną**? Jak mogą ustalić priorytety potrzeb? Które potrzeby są **ważniejsze**?
- 02** Jak mogą zdecydować, **jaki jest właściwy kierunek działania**?
- 03** Co ma pierwszeństwo: **akcjonariusze** czy inni **interesariusze**?
- 04** Jak można zrównoważyć **wyniki finansowe** z **potrzebami społecznymi**?
- 05** Co trzeba zrobić, aby **wszystko działało prawidłowo**?

Studenci powinni być w stanie **połączyć oba doświadczenia**. Możesz przygotować **podsumowanie**, w którym studenci **sformalizują swoje wnioski**.

W tym celu sugerujemy poproszenie ich o przeprowadzenie kolejnej dyskusji w **mniejszych grupach**, a następnie **sporządzenie listy trzech lub czterech wniosków**, które wyciągnęli z własnych doświadczeń i dyskusji w klasie, **oraz przeczytanie ich na głos całej klasie**. Powinno to dać im **do myślenia**.

Uwaga końcowa:

*Jeśli Twój kurs jest w jakikolwiek sposób związany z prawem, jest to świetne ćwiczenie scenariuszowe, które pozwala przedstawić znaczenie **ustawy o usługach cyfrowych** zarówno z prawnego, jak i etycznego punktu widzenia.*



Śledź naszą podróż



www.aileaders-project.eu



Co-funded by
the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author or authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Development of the Education System. Neither the European Union nor the entity providing the grant can be held responsible for them.