

Доклад 4.1. Hate Out! игра с ръководство за потребителя



Проект	Обучаваме, вдъхновяваме, действаме: дигитални инструменти за превенция и противодействие на речта на омразата онлайн
Програма	CERV-2021-EQUAL
Споразумение N	101049379
Координатор	Асоциация за развитие на София
Работен пакет	4
Отговорник за работния пакет	Гръцки свободен университет
Свързани дейности	Дейност 4.1.
Заглавие на доклада	Hate Out! Game с ръководство за потребителя
Същност на доклада	Онлайн игра и ръководство
Ниво на разпространение	Публично
Водещ бенефициент	Гръцки свободен университет
Партньори с принос	Асоциация за развитие на София (координатор) Асоциация Диверс (Asociatia Divers, Румъния) Гръцки свободен университет (Hellenic Open University, Гърция) Зара (Zivilcourage und Anti-Rassismus Arbeit, Австрия) Форма.ационе (Forma.Azione SRL, Италия) Фючър Нийдс (Future Needs, Кипър) Център за мир (Udruge Centar Za Mir, Хърватия)
Автор(и)	Anastasios Papadopoulos, Konstantinos Potsis
Рецензент(и)	
Версия	1.0
Общ брой страници	7
Дата на издаване	10 октомври 2023

1. Общ преглед на играта

Hate Out! е ролева онлайн игра, която ще помогне на играчите да разберат по-добре езика на омразата онлайн. Играта показва реалистични сценарии на речта на омразата с помощта на семпли графики.

Играчът поема РОЛЯТА на създател на общност под формата на робот, който става свидетел на различни случаи на реч на омразата онлайн, в които членовете на неговата/нейната малка, симулирана общност са жертви, станали мишена на онлайн чудовището на речта на омразата, и от него/нея се изисква да реагира според своите убеждения. В зависимост от реакциите на играча, във всеки сценарий връзките на общността постепенно могат да станат по-силни или общността може да се раздели и да подбуди към враждебност. Реакциите, които позволяват на речта на омразата да процъфтява, ще накарат чудовището на речта на омразата да се разрасне, а строителят на общността да започне да се влошава, докато реакциите, които насърчават уважението и свободата на словото, ще имат обратен ефект.

Hate Out! е разработена като част от проекта LEAD-Online: Digital Tools to Prevent and Counter Hate Speech Online - CERV-2021-EQUAL- 101049379, който се финансира по програма CERV на Европейската комисия и е насочен към необходимостта от укрепване на критичното мислене и уменията за цифрова и медийна грамотност у младите хора. Играта е достъпна в 7 европейски държави на съответните им езици (Австрия, България, Кипър, Хърватия, Италия, Гърция, Румъния).

2. Технически изисквания към играта

Играта е достъпна онлайн на адрес www.lead-online.eu.

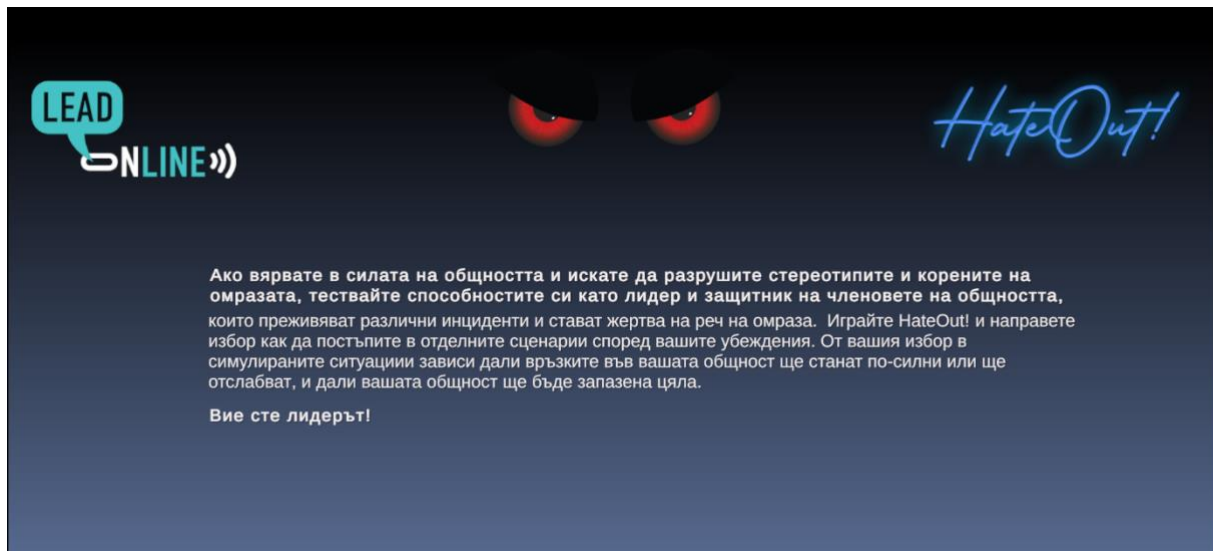
Тя е предназначена за настолни браузъри и може да работи на мобилни устройства и таблети от висок клас. Възможно е да не работи на устройства, които не са мощни и нямат достатъчно памет. Уеб браузърът трябва да е актуален, за да поддържа следните технологии: WebGL 2, съвместим със стандартите HTML 5, 64-битов и WebAssembly. Играта се играе най-добре на настолен браузър с резолюция на екрана 1920x1080 пиксела.

URL адресите за съответния език са:

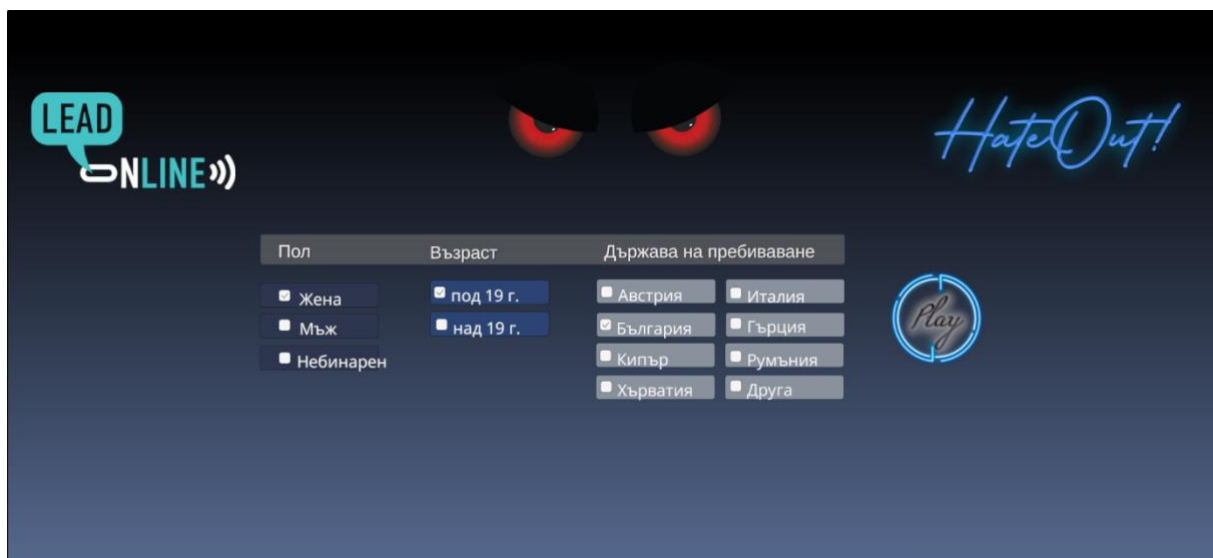
- Английски: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- Български: <https://www.lead-online.eu/game/bg/>
- Гръцки: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- Хърватски: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- Румънски: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>
- Италиански: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- Немски: <https://www.lead-online.eu/game/de/>

3. Как се играе HateOut!

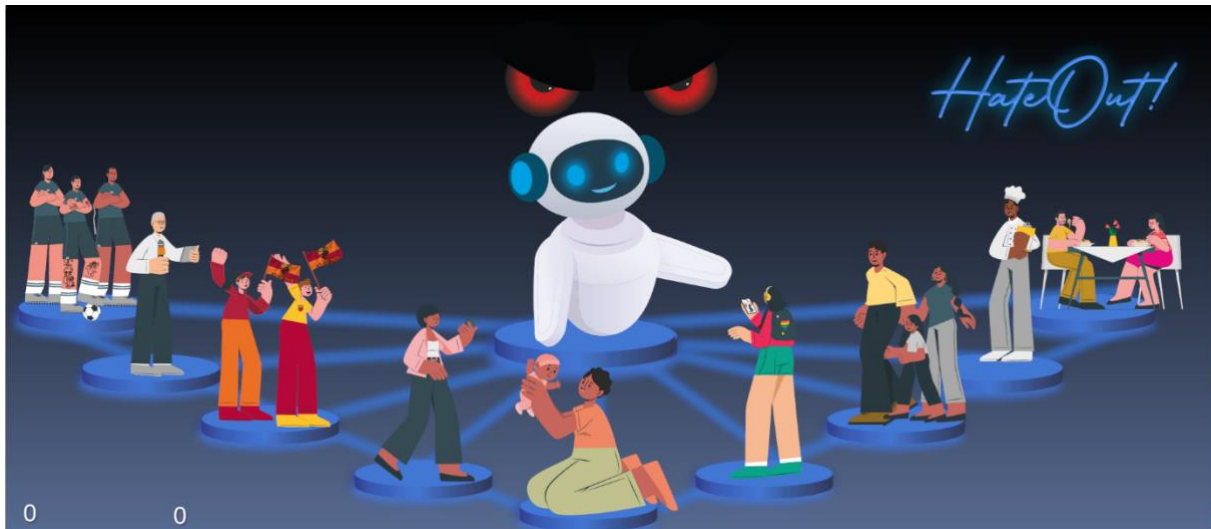
За да започнат играта, играчите трябва да прочетат и приемат отказа от отговорност. На следващия екран те ще видят кратко видео за общността, която се опитват да изградят, а веднага след това ще трябва да прочетат сюжета на играта.



След като приключат с четенето на сюжета, играчите автоматично отиват на друг екран, където трябва да изберат своя пол, възраст и държава, за да започнат да играят.

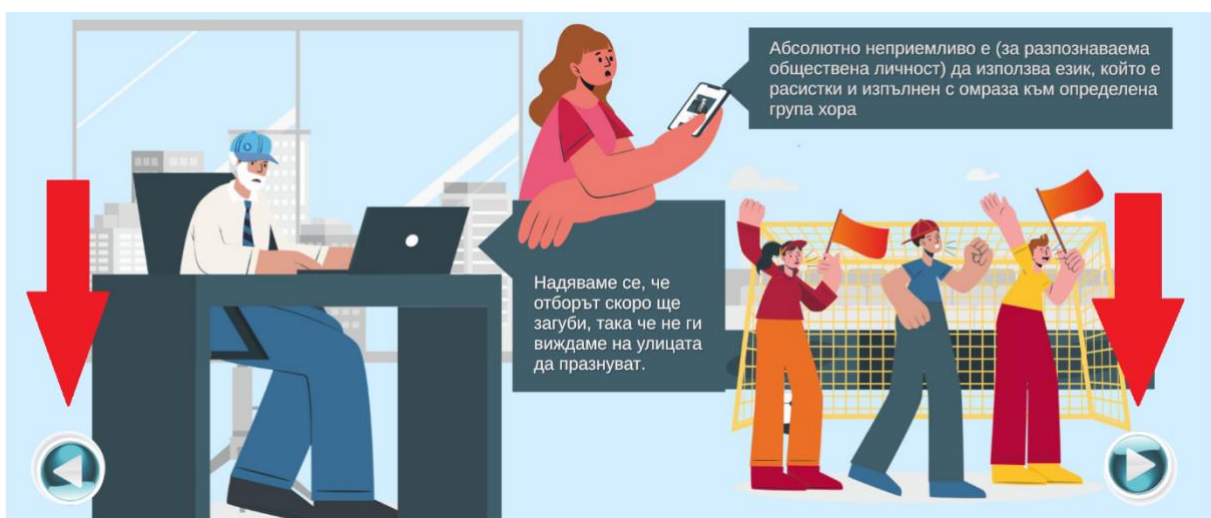


Това е сърцевината на играта - общността! Всеки герой е потенциална жертва в сценарий, съдържащ реч на омразата. Има общо девет (9) персонажа или групи от персонажи, които представляват девет (9) сценария на реч на омразата. Играчът може да играе сценариите, като щракне върху всеки герой в желаните от него ред.



В рамките на всеки сценарий играчът, който по подразбиране е поел ролята на строител на общности под формата на робот, ще се сблъска с реч на омразата и трябва да избере своето следващо действие.

Обикновено всеки сценарий има два екрана за описване на прояви на реч на омразата. В долната част на екрана има бутони (ляв и/или десен) за навигация напред и назад към следващия екран.

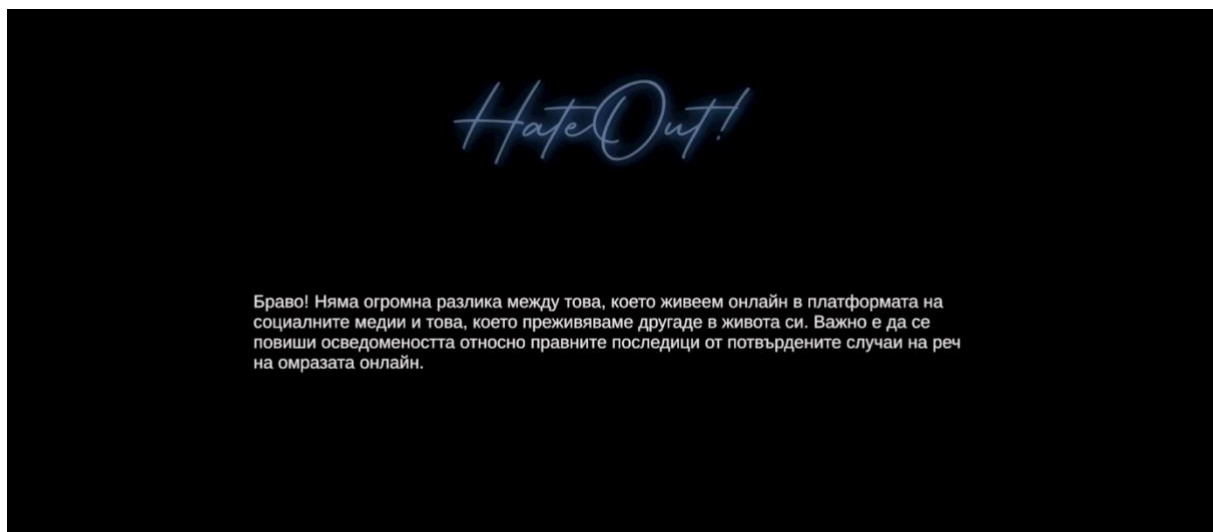


След като прочете историята, потребителят ще отиде на екран, където трябва да избере как да реагира измежду петте налични възможности. След като избере, той/тя не може да се върне назад.

Това е ситуация, на която лесно можете да попаднете в социалните платформи. Как ще реагирате?

- ▶ Публикувам коментар "Струва ми се, че ревящата маймуна сте вие!", и по този начин несъзнателно подхранвате ескалацията на речта на омразата.
- ▶ Няма да реагирам, игнорирам поста.
- ▶ Поствам "Никога не бих очаквал от обществена личност такъв насилствен и расистки коментар. В демокрацията имам право да се чувствам защитен въпреки начина, по който празнувам победите на моя отбор" и докладвам публикацията в платформата, споделяйки информация за инициативите на ФИФА срещу речта на омразата във футбола
- ▶ Поствам "Тези думи не са приемливи в нашата общност. Не можем да го подминем, преструвайки се, че нищо не се е случило!" и избличавам инцидента с речта на омразата пред местния център за подкрепа на речта на омразата / полицията.
- ▶ Коментирам "Хората не трябва да се обиждат, да бъдат сравнявани с животни и обиждани за радостната си, макар и понякога преувеличена, подкрепа към футболния си отбор" и докладвам публикацията в платформата.

След това потребителят ще види резултата от своята реакция върху хората, участващи в инцидента, върху своя аватар, както и върху чудовището на речта на омразата, и ще получи обратна връзка, която ще му помогне да разбере по-добре последствията от своите действия. С натискане на бутона "Напред" вдясно долу потребителят се прехвърля обратно в общността.



Играчът не може да кликне върху сценарий, който вече е играл.

Реакцията във всеки сценарий има множество ефекти. Тя влияе на връзките между всеки член на общността и строителя на общността, на размера и агресивността на чудовището на речта на омразата и на физическото състояние на строителя на общността. Следователно след изиграването на всеки сценарий линията, свързваща героя/член на общността със строителя на общността, може да се засили или да се прекъсне, чудовището на езика на омразата може да стане по-силно и по-застрашително или по-малко и по-слабо, а аватарът на строителя на общността може да стане по-силен или да започне да се влошава. След поредица от реакции, които позволяват на речта на омразата да процъфтява, линията, свързваща членовете на общността един с друг, също може да се засили или прекъсне.



Играта приключва, когато играчът е изиграл всички сценарии. Накрая играчите ще могат да видят колко силна или слаба е станала тяхната общност и ще получат цялостна обратна връзка за стратегията си за борба с речта на омразата онлайн.

Проектът **LEAD-Online** е съфинансиран от ЕС.

Информацията и възгледите, изложени в този текст, са на автора(ите) и не отразяват непременно официалното становище на Европейския съюз. Нито институциите и органите на Европейския съюз, нито което и да е лице, действащо от тяхно име, могат да бъдат държани отговорни за използването на съдържащата се в него информация.