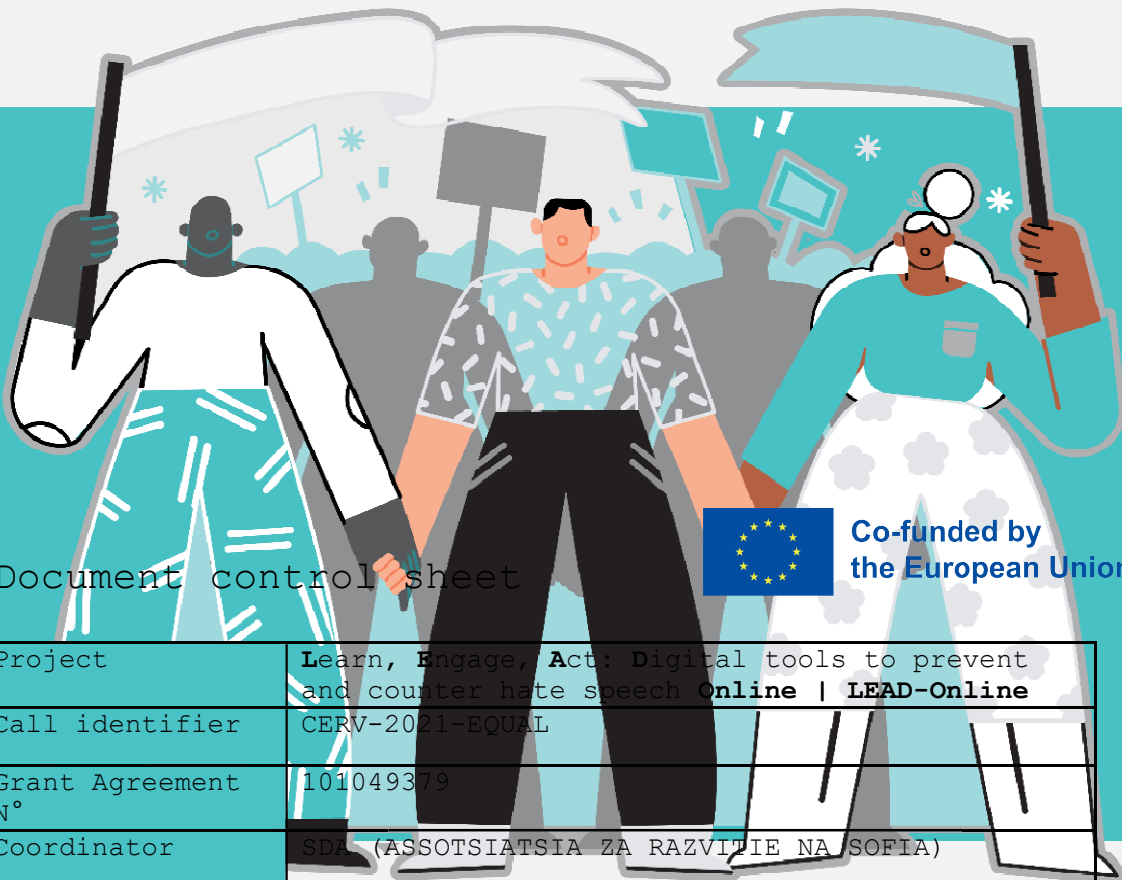


Deliverable 4.1. Hate Out! Igrica Korisnički priručnik



Document control sheet



Co-funded by
the European Union

Project	Learn, Engage, Act: Digital tools to prevent and counter hate speech Online LEAD-Online
Call identifier	CERV-2021-EQUAL
Grant Agreement N°	101049379
Coordinator	SDA (ASSOCIATION FOR DEVELOPMENT IN SOFIA)
Work package	WP4
Work package leader	Hellenic Open University

Related tasks	Task 4.1.
Deliverable title	Hate Out! Game ready with User Manual
Deliverable nature	Online Game & Manual
Dissemination level	Public
Lead Beneficiary	Hellenic Open University Needs
Contributing partners	SDA, FutureNeeds, Forma.azione, ZARA, Asociatia Divers, Center for peace
Authors	Anastasios Papadopoulos, Konstantinos Potsis
Reviewer(s)	Fill in this info
Version	1.0
Total number of pages	7
Issue date	10 Oct 2023

1. Pregled igre

HATE OUT! Igrica je online igra s ulogama koja će pomoći igračima da bolje razumiju GOVOR MRŽNJE ONLINE. Igra prikazuje realne scenarije govora mržnje pomoću jednostavne grafike.

Igrač preuzima ULOGU graditelja zajednice u obliku robota koji svjedoči raznim incidentima govora mržnje na internetu, koji uključuju članove njegove male, simulirane zajednice kao žrtve, na meti internetskog čudovišta govora mržnje, i potrebno je reagirati u skladu s njegovim uvjerenjima. U skladu s reakcijama igrača u svakom scenariju, veze zajednice postupno mogu jačati ili zajednica može postati podijeljena i potaknuta neprijateljstvom. Reakcije koje dopuštaju napredovanje govora mržnje učinit će da čudovište govora mržnje raste i graditelj zajednice počne propadati, dok će reakcije koje promiču poštovanje i slobodu govora imati suprotan rezultat. Mržnja! Igra je razvijena u sklopu projekta LEAD-Online: Learn, Engage, Act: Digital Tools to Prevent and Counter Hate Speech Online - CERV-2021-EQUAL- 101049379 koji je financiran u okviru programa Europske komisije "CERV". i bavi se potrebom za jačanjem kritičkog mišljenja i vještina digitalne i medijske pismenosti kod mladih ljudi. Igra je dostupna u 7 europskih zemalja i na njihovim jezicima (Austrija, Bugarska, Cipar, Hrvatska, Italija, Grčka, Rumunjska).

2. Sustavi meta / Zahtjevi igre

Igra je dostupna online putem WWW-a na www.lead-online.eu. Dizajnirana je za stolne preglednike i mogla bi raditi na pametnim telefonima i tablet uređajima. Možda neće raditi na uređajima koji nisu snažni i nemaju dovoljno memorije. Web preglednik mora biti ažuran kako bi podržavao sljedeće tehnologije: sposoban za WebGL 2, kompatibilan sa standardima HTML 5, 64-bitni i WebAssembly. Igru je najbolje gledati na stolnom pregledniku s rezolucijom zaslona 1920x1080 piksela.

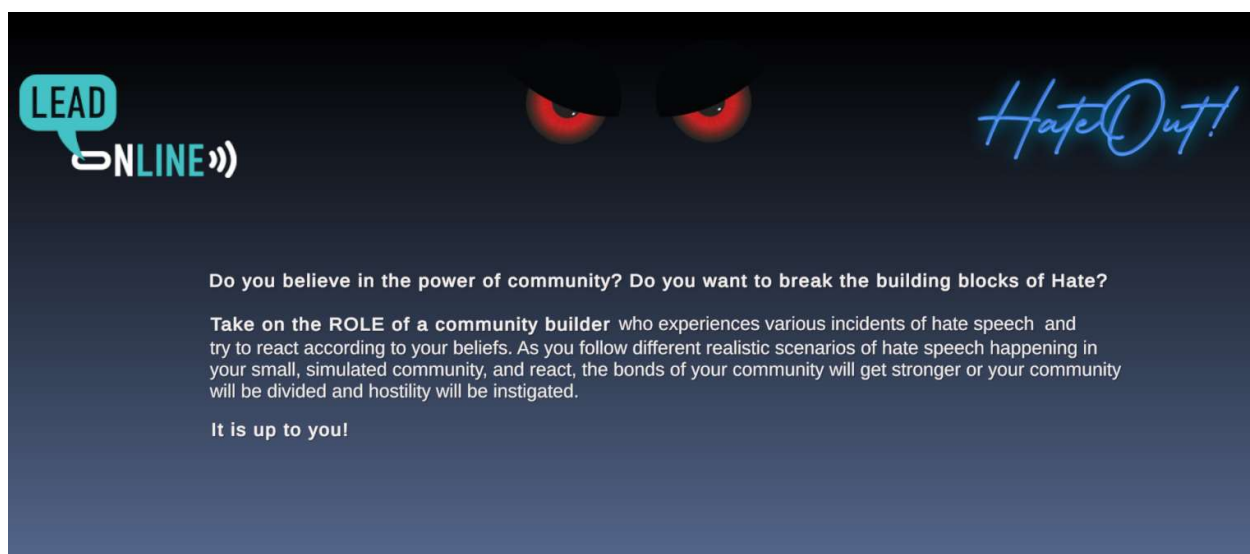
Linkovi za pojedine jezike su kako slijedi:

- Engleski: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- Bugarski: <https://www.lead-online.eu/game/bu/>
- Grčki: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- Hrvatski: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- Rumunjski: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>
- Talijanski: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- Njemački: <https://www.lead-online.eu/game/de/>

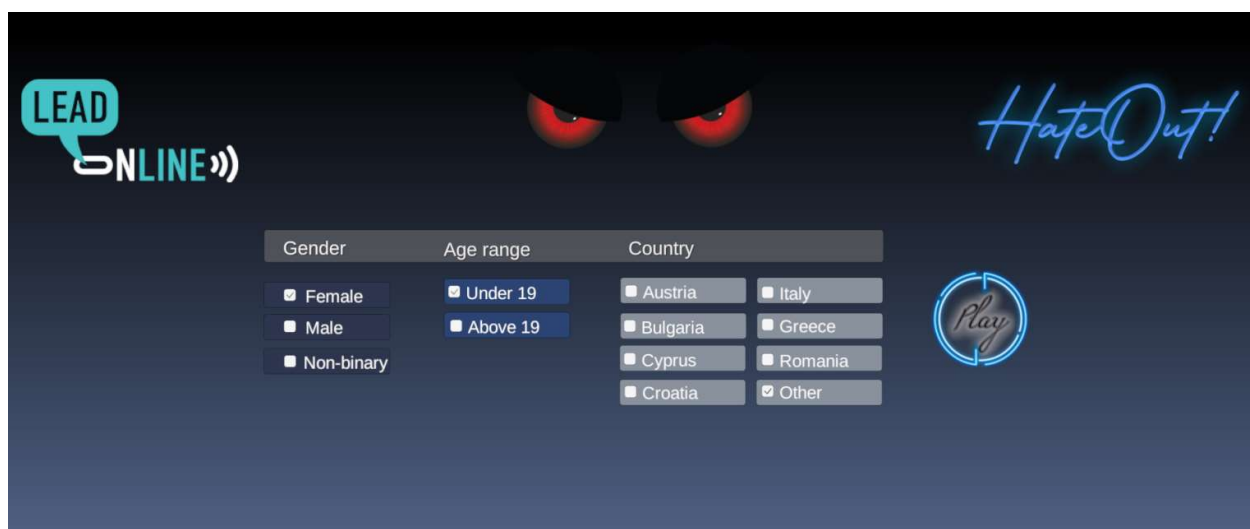
3. Sažetak tijeka igrice

Igrači će morati pročitati i prihvatiti izjavu o odricanju od odgovornosti kako bi započeli igru.

Na sljedećem ekranu vidjet će kratki video zajednice koju pokušavaju izgraditi i odmah nakon toga moraju pročitati priču o igrici.



Nakon što završe s čitanjem priče, igrači će automatski prijeći na drugi zaslon gdje moraju odabrati svoj spol, dob i državu kako bi počeli igrati igru.



Ovo je glavni dio igre, zajednica! Svaki je lik potencijalna žrtva u scenariju govora mržnje. Postoji ukupno devet (9) likova ili grupa likova koji predstavljaju devet (9) scenarija govora mržnje. Igrač može igrati scenarije klikom na lik bilo kojim redoslijedom kojim želi.



Unutar svakog scenarija igrač koji će prema zadanim postavkama preuzeti ulogu graditelja zajednice, u obliku robota, unutar svakog scenarija će se suočiti s govorom mržnje ili instancom povezanom s govorom mržnje i morat će odabrati svoje djelovanje.

Obično svaki scenarij ima dva ekrana za opisivanje slučajeva govora mržnje. Na dnu zaslona nalaze se gumbi (lijevo i/ili desno) za navigaciju naprijed-natrag do sljedećeg zaslona.



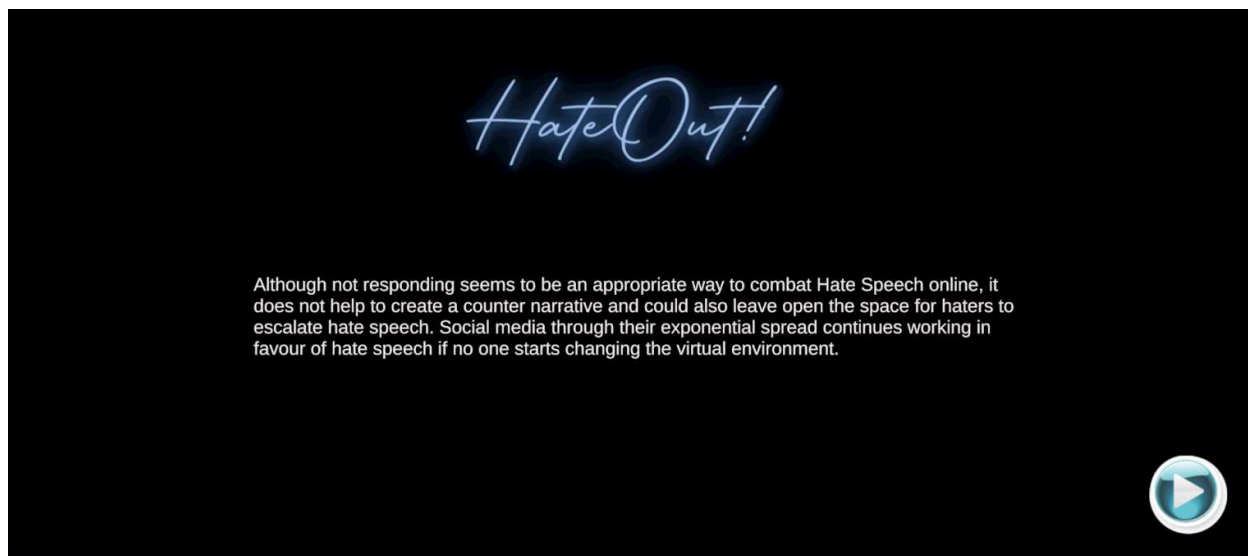
Nakon čitanja priče, igrač će otići na ekran na kojem mora izabrati kako će reagirati između pet dostupnih opcija. Jednom kad odabere, igrač se ne može vratiti.

This is a situation you could easily come across in social platforms. How would you react?



-  Post a comment "It seems to me that you are the real problem here!", and in doing so unconsciously fuel the Hate Speech escalation.
-  Remain inactive and ignore the post
-  Post "I would never expect by a politician such a violent and racist comment. In democracy, I have the right to feel protected despite the way I celebrate my team's victories" and report the post to the platform, sharing information on FIFA's initiatives against Hate Speech in football.
-  Post a comment "Talking to someone in our community like that is unacceptable. We cannot ignore it pretending nothing happened!" and denounce the Hate Speech incident.
-  Post "people should not be insulted for their joyful - although sometimes exaggerated - support to their football team" and report the post to the platform, underlying that the comment is even more harmful because it comes from a politician.

Igrač će tada vidjeti ishod svog odgovora na ljude uključene u incident, na njihov avatar i na čudovište govora mržnje, dok će povratne informacije koje će mu pomoći da bolje razumije reperkusije njegove akcije će biti osigurane. Klikom na sljedeći gumb u desnom donjem dijelu igrač se prebacuje natrag u zajednicu.



Igrač ne može kliknuti na scenarij koji je već odigrao.

Reakcija u svakom scenariju ima višestruke učinke. Utječe na odnose između svakog lika/člana zajednice i graditelja zajednice, odnose između svih članova zajednice, veličinu i agresivnost čudovišta govora mržnje i fizičko stanje avatara graditelja zajednice. Stoga, nakon odigravanja svakog scenarija, linija koja povezuje lika/člana zajednice s graditeljem zajednice može biti ojačana ili uništena, čudovište govora mržnje može postati jače i prijetće ili manje i oslabljeno, a avatar graditelja zajednice može se osnažiti ili se može pogoršati. Nakon niza odgovora koji dopuštaju govoru mržnje da

napreduje, linija koja povezuje članove zajednice jedne s drugima može biti ojačana ili prekinuta.



Igra završava kada igrač odigra sve scenarije. Na kraju će igrači moći vidjeti koliko je njihova zajednica postala jaka ili slaba te će imati cjelokupnu povratnu informaciju o svojoj strategiji za borbu protiv govora mržnje na internetu.

Disclaimer

This project **LEAD-Online** has been funded by the CERV. The information and views set out in this report are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the



**Co-funded by
the European Union**

European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.