

Deliverable 4.1.

Hate Out! Game mit Handbuch (Deutsch)



Document control sheet

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 (ASSOTSIATSIA ZA RAZVITIE NA 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	Amina El-Gamal
Reviewer(s)	Fill in this info
Version	1.0
Total number of pages	7
Issue date	10 Oct 2023

1. Überblick über das Hate Out! Spiel

Das Hate Out! Game ist ein Online-Rollenspiel, das den Spieler*innen helfen soll, Hassreden online besser zu verstehen. Das Spiel zeigt realistische Hass-Szenarien mit einfachen Grafiken.

Die Spieler*innen übernehmen die Rolle der*des *Community-Builders* in Form eines Roboters, der verschiedene Vorfälle von Hassreden im Internet beobachten wird. Der Roboter ist Teil einer Gemeinschaft. Mitglieder der Gemeinschaft sind unterschiedlich von Hassreden-Online durch das Hassreden-Monster betroffen. Die Community-Builders*innen müssen entsprechend darauf reagieren, um die Gemeinschaft zu retten und zu stärken.

Je nach den Reaktionen der Spielenden in den einzelnen Szenarien kann der Zusammenhalt der Gemeinschaft nach und nach gestärkt oder gespalten werden. Reaktionen, die Hassreden gedeihen lassen, führen dazu, dass das Hassreden-Monster wächst und die Gemeinschaft immer mehr zerfällt, während Reaktionen, die Respekt und Meinungsvielfalt fördern, das Gegenteil bewirken.

Das Hate Out! Game wurde als Teil des LEAD-Online-Projekts entwickelt: Learn, Engage, Act: Digital Tools to Prevent and Counter Hate Speech Online - CERV-2021-EQUAL- 101049379, das im Rahmen des "CERV"-Programms der Europäischen Kommission finanziert wird und zum Ziel hat, das kritische Denken und die digitale und Medienkompetenz junger Menschen zu stärken. Das Spiel ist in 7 europäischen Ländern und ihren jeweiligen Sprachen verfügbar (Österreich, Bulgarien, Zypern, Kroatien, Italien, Griechenland, Rumänien).

2. Systemanforderungen

Das Spiel ist online über www.lead-online.eu zugänglich.

Es wurde für Desktop-Browser entwickelt und funktioniert möglicherweise auch auf leistungsstarken Mobil- und Tablet-Geräten. Es funktioniert möglicherweise nicht auf mobilen Geräten, die nicht so leistungsfähig sind und nicht über genügend Speicher verfügen. Der Webbrowser muss auf dem neuesten Stand sein, um die folgenden Technologien zu unterstützen: WebGL 2-fähig, HTML 5-Standard-kompatibel, 64-Bit und WebAssembly.

Das Spiel wird am besten auf einem Desktop-Browser mit einer Bildschirmauflösung von 1920x1080 Pixeln angezeigt.

Die URLs für die jeweilige Sprache sind:

- Englisch: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- Bulgarisch: <https://www.lead-online.eu/game/bu/>
- Griechisch: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- Kroatisch: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- Rumänisch: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>
- Italienisch: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- Deutsch: <https://www.lead-online.eu/game/de/>

3. Der Spielablauf

Die Spieler*innen müssen den Haftungsausschluss lesen und akzeptieren, um das Spiel zu starten. Auf dem nächsten Bildschirm sehen sie ein kurzes Video in dem die Gemeinschaft vorgestellt wird. Gleich danach bekommen die Spielenden mehr Informationen zum Hintergrund und der Geschichte des Spiels. Sie lesen sie durch, bevor es weiter geht.



Sobald sie die Geschichte gelesen haben, werden die Spieler*innen automatisch zu einem weiteren Bildschirm weitergeleitet, auf dem sie ihr Geschlecht, ihr Alter und ihr Land auswählen müssen, um das Spiel zu beginnen.



Dies ist der Hauptteil des Spiels, die Gemeinschaft! Jeder Charakter ist in einem Szenario potenziell vom Hass-Monster betroffen. Es gibt insgesamt neun (9) Charaktere oder Gruppen, die neun (9) Szenarien darstellen. Die Spieler*innen können die Szenarien durchspielen, indem sie in beliebiger Reihenfolge auf die Figuren klicken.








In jedem Szenario werden die Spieler*innen, die die Rolle des*der Community Builder*in in Form eines Roboters übernommen haben, mit Hassrede oder einem mit Hassrede zusammenhängenden Vorfall konfrontiert und muss eine Aktion wählen.


Normalerweise hat jedes Szenario/Situation zwei Seiten, um die Vorfälle von Hassrede genau zu beschreiben. Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich ein Pfeil (links oder/und rechts), mit dem man zum nächsten Bildschirm vor und zurück navigieren kann.



Nach dem Lesen der Geschichte wird eine Seite angezeigt, auf der aus fünf verfügbaren Optionen gewählt werden muss. Sobald sich die Spieler*innen entschieden haben, können sie nicht mehr zurückgehen.

Dies ist eine Situation, der du sehr leicht auf Social Media begegnen könntest. Wie würdest du reagieren?

-  Ich poste: "Ich glaube, du bist das größte Problem hier!" Und heize damit unbewusst die Hassrede an.
-  Ich bleibe inaktiv und ignoriere den Beitrag.
-  Ich poste: "Ich würde von einem Politiker niemals einen solch hasserfüllten und rassistischen Kommentar erwarten. In einer Demokratie habe ich das Recht, mich trotz der Art und Weise, wie ich die Siege meiner Mannschaft feiere, geschützt zu fühlen", und melde den Beitrag auf der Plattform und gebe Informationen über die Initiativen der FIFA gegen Hate Speech im Fußball weiter.
-  Ich poste: "Diese Worte sind nicht akzeptabel, wenn man mit jemandem aus unserer Gemeinschaft spricht. Wir können nicht einfach so tun, als sei nichts passiert" und melde den Vorfall bei der Polizei bzw. Meldestelle gegen Hass im Netz.
-  Ich poste: "Menschen sollten nicht beleidigt werden nur für ihre freudige, wenn auch manchmal übertriebene Unterstützung ihrer Fußballmannschaft", und melde den Beitrag der Plattform, mit der Begründung, dass der Kommentar noch schädlicher ist, weil er von einem Politiker stammt.



Die Spieler*innen sehen dann die Auswirkungen ihrer Reaktion auf die in den Vorfall verwickelten Personen, auf den Roboter, auf das Hassreden-Monster und auf die Gemeinschaft. Die Spieler*innen bekommen direkt auch ein Feedback zu ihrer Auswahl und den Auswirkungen ihrer Auswahl. Durch Klicken auf den Pfeil rechts unten werden die Spieler*innen zurück in die Gemeinschaft gebracht.



Es ist wichtig, auf Hassreden zu reagieren, insbesondere wenn sie darauf abzielen, Gruppen von Menschen zu stigmatisieren und zu entmenschlichen. Auch der Verweis auf die entsprechenden Richtlinien der Online-Plattformen gegen Hass ist die richtige Maßnahme, die zu ergreifen ist.



Die Spieler*innen können nicht auf ein Szenario klicken, das sie bereits gespielt haben.

Die Reaktion in jedem Szenario hat mehrere Auswirkungen. Sie wirkt sich auf die Verbindungen zwischen allen Charakteren/Gemeinschaftsmitgliedern und dem*der Community Builder*in, auf die Bindungen zwischen allen Gemeinschaftsmitgliedern, auf die Größe und die Aggressivität des Hassreden-Monsters und auf den physischen Zustand des Avatars aus. Daher können nach dem Spielen jedes Szenarios die gestärkt oder unterbrochen werden, das Hassrede-Monster kann stärker und bedrohlicher oder kleiner und schwächer werden, und der Avatar des*der Community

Builder*in kann gestärkt werden oder anfangen, sich zu verkleinern. Nach einer Reihe von Reaktionen, die Hassrede gedeihen lassen, kann die Linie, die die Mitglieder der Gemeinschaft miteinander verbindet, ebenfalls gestärkt oder unterbrochen werden.



Das Spiel endet, wenn die Spieler*innen alle Szenarien durchgespielt haben. Am Ende können sie sehen, wie stark oder schwach ihre Gemeinschaft geworden ist, und sie erhalten ein Gesamtfeedback über ihre Reaktionen und Aktionen zur Bekämpfung von Hassreden im Internet.



**Co-funded by
the European Union**

Disclaimer

Dieses Projekt **LEAD-Online** wurde vom CERV finanziert.

Die in diesem Bericht dargelegten Informationen und Ansichten sind die der Autor*innen und spiegeln nicht unbedingt die offizielle Meinung der Europäischen Union wider. Weder die Organe und Einrichtungen der Europäischen Union noch Personen, die in ihrem Namen handeln, können für die Verwendung der in diesem Bericht enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

