

Παραδοτέο 4.1.

Hate Out!

Παιχνίδι και

εγχειρίδιο χρήστη



Φύλλο ελέγχου εγγράφων

Έργο	Learn, Engage, Act: Digital tools to prevent and counter hate speech Online LEAD-Online
Πρόσκληση	CERV-2021-EQUAL
Αρ. Συμφωνία επιχορήγησης	101049379
Συντονιστής	SDA (ASSOTSIATSIA ZA RAZVITIE NA SOFIA)
Πακέτο εργασίας	WP4
Υπεύθυνος πακέτου εργασίας	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (Daissy Group)
Σχετικές εργασίες	Εργασία 4.1.
Τίτλος παραδοτέου	Hate out! Τελική εκδοχή Παιχνιδιού και Εγχειρίδιο χρήστη
Είδος Παραδοτέου	Online παιχνίδι & εγχειρίδιο χρήστη
Επίπεδο διάδοσης	Δημόσιο
Κύριος Δικαιούχος	Ανάγκες του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου
Συνεισφέροντες εταίροι	SDA, FutureNeeds , Forma.azione , ZARA, Asociatia Divers, Κέντρο για την ειρήνη
Συγγραφείς	Αναστάσιος Παπαδόπουλος, Κωνσταντίνος Πότσης
Αξιολογητές	
Εκδοχή	1.0
Συνολικός αριθμός σελίδων	7
Ημερομηνία έκδοσης	10 Οκτωβρίου 2023

1. Επισκόπηση παιχνιδιού

Το παιχνίδι Hate out! είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων που θα βοηθήσει τους/τις παίκτες/-τριες να κατανοήσουν καλύτερα τη ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΜΙΣΟΥΣ ONLINE. Το παιχνίδι παρουσιάζει ρεαλιστικά σενάρια ρητορικής μίσους χρησιμοποιώντας απλά γραφικά.

Ο/η παίκτης/τρια αναλαμβάνει το ΡΟΛΟ του/της δημιουργού κοινότητας με τη μορφή ρομπότ που γίνονται μάρτυρες διαφόρων περιστατικών ρητορικής μίσους στο διαδίκτυο και απαιτείται να αντιδράσουν σύμφωνα με τα πιστεύω τους. Στα περιστατικά αυτά εμπλέκονται μέλη της μικρής, προσομοιωμένης κοινότητάς τους ως θύματα, τα οποία γίνονται στόχος του διαδικτυακού τέρατος που αντιπροσωπεύει τη ρητορικής μίσους. Σύμφωνα με τις αντιδράσεις του/της παίκτη/τριας σε κάθε σενάριο, οι δεσμοί της κοινότητας σταδιακά μπορεί να γίνουν πιο ισχυροί ή η κοινότητα να διχαστεί και να υποκινηθούν εχθρότητες ανάμεσα στα μέλη της. Οι αντιδράσεις που επιτρέπουν στη ρητορική μίσους να ευδοκιμήσει θα κάνουν το τέρας που την αντιπροσωπεύει να μεγαλώσει και τον/την δημιουργό της κοινότητας να αρχίσει να αποδυναμώνεται, ενώ αντιδράσεις που προάγουν το σεβασμό και την ελευθερία του λόγου θα έχουν το αντίθετο αποτέλεσμα.

Hate out! Το παιχνίδι αναπτύχθηκε ως μέρος του έργου LEAD-Online: Learn, Engage, Act: Digital Tools to Prevent and Counter Hate Speech Online - CERV-2021-EQUAL- 101049379, το οποίο χρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος CERV της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και έρχεται να ανταποκριθεί στην ανάγκη ενίσχυσης της κριτικής σκέψης και των ψηφιακών δεξιοτήτων και των δεξιοτήτων γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης στους νέους. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 7 ευρωπαϊκές χώρες και τις αντίστοιχες γλώσσες τους (Αυστρία, Βουλγαρία, Κύπρος, Κροατία, Ιταλία, Ελλάδα, Ρουμανία).

2. Κατάλληλα Συστήματα/Απαιτήσεις παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι προσβάσιμο διαδικτυακά μέσω του WWW στο www.lead-online.eu. Έχει σχεδιαστεί για προγράμματα περιήγησης επιτραπέζιων υπολογιστών και μπορεί να λειτουργήσει σε κινητές συσκευές και συσκευές tablet προηγμένης τεχνολογίας. Μπορεί να μην λειτουργεί σε συσκευές που δεν είναι ισχυρές και δεν έχουν αρκετή μνήμη. Το πρόγραμμα περιήγησης ιστού πρέπει να είναι ενημερωμένο για να υποστηρίζει τις ακόλουθες τεχνολογίες: με WebGL 2, συμβατό με πρότυπα HTML 5, 64-bit και WebAssembly. Το παιχνίδι προβάλλεται καλύτερα σε πρόγραμμα περιήγησης επιτραπέζιου υπολογιστή με ανάλυση οθόνης 1920x1080 pixel.

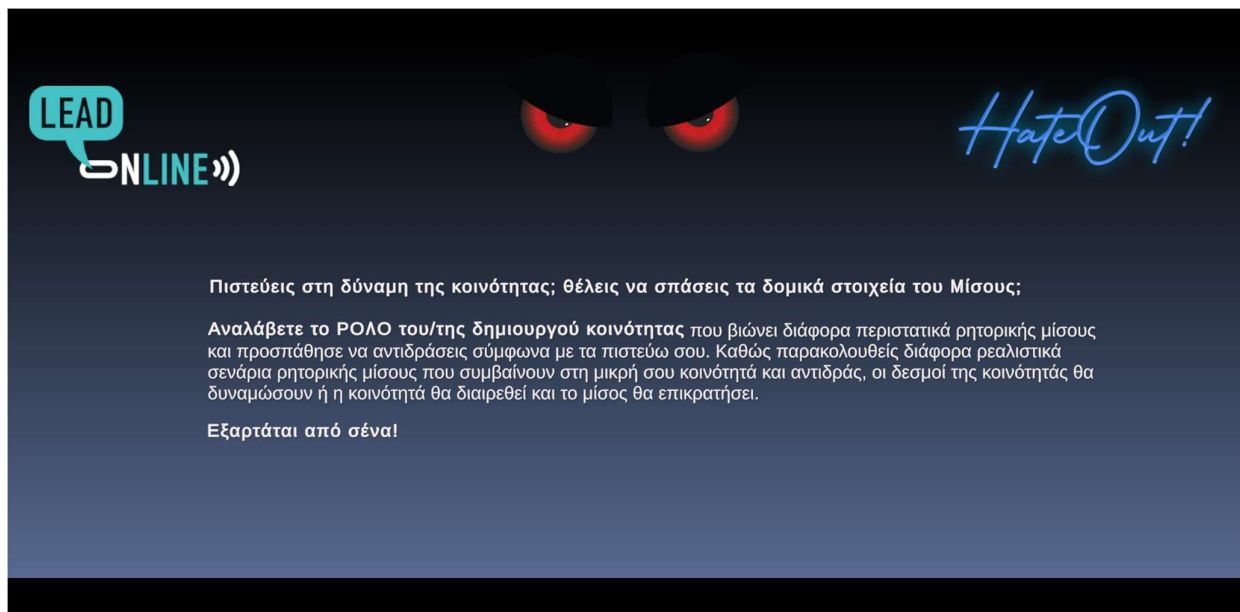
Οι διευθύνσεις URL για την αντίστοιχη γλώσσα είναι:

- Αγγλικά: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- Βουλγαρικά: <https://www.lead-online.eu/game/bu/>
- Γερμανικά: <https://www.lead-online.eu/game/de/>
- Ελληνικά: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- Ιταλικά: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- Κροατικά: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- Ρουμανικά: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>

3. Σύνοψη της ροής παιχνιδιού

Οι παίκτες/-τριες θα πρέπει να διαβάσουν και να αποδεχτούν την επιλογή αποποίησης ευθύνης για να ξεκινήσουν το παιχνίδι.

Στην επόμενη οθόνη, θα δουν ένα σύντομο βίντεο της κοινότητας που προσπαθούν να δημιουργήσουν και αμέσως μετά θα πρέπει να διαβάσουν την ιστορία του παιχνιδιού.



Μόλις ολοκληρώσουν την ανάγνωση της ιστορίας, οι παίκτες/-τριες θα μεταβούν αυτόματα σε άλλη οθόνη όπου θα πρέπει να επιλέξουν το φύλο, την ηλικία και τη χώρα τους, για να ξεκινήσουν να παίζουν το παιχνίδι.



Η κοινότητα αποτελεί το κύριο τμήμα του παιχνιδιού! Κάθε χαρακτήρας είναι ένα πιθανό θύμα σε ένα σενάριο ρητορικής μίσους. Υπάρχουν συνολικά εννέα (9) χαρακτήρες ή ομάδες χαρακτήρων που αντιπροσωπεύουν εννέα (9) σενάρια ρητορικής μίσους. Ο/η παίκτης/-τρια μπορεί να παίξουν τα σενάρια κάνοντας κλικ σε κάποιο χαρακτήρα με όποια σειρά θέλουν.

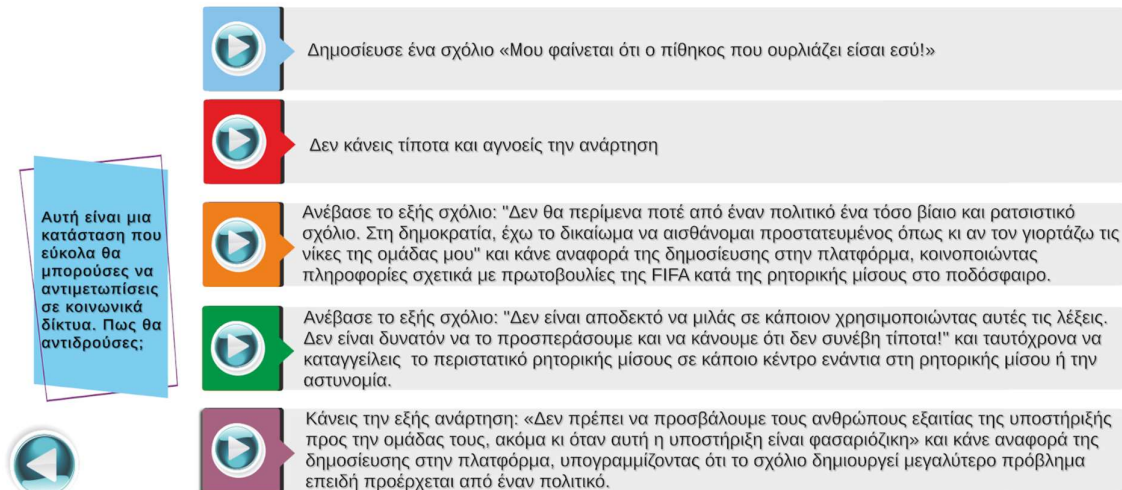


Σε κάθε σενάριο, ο/η παίκτης/-τρια αναλαμβάνουν το ρόλο του δημιουργού κοινότητας από προεπιλογή, με τη μορφή ρομπότ/avatar, και μέσω του κάθε σεναρίου έρχονται αντιμέτωποι/-ες με ένα περιστατικό που σχετίζεται με ρητορική μίσους ή με την ίδια τη ρητορική μίσους και θα πρέπει να επιλέξουν τη δράση τους.

Συνήθως κάθε σενάριο αποτελείται από δύο οθόνες όπου παρουσιάζονται τα περιστατικά ρητορικής μίσους. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν κουμπιά (αριστερά ή/και δεξιά) για πλοήγηση (εμπρός και πίσω) στην επόμενη οθόνη.



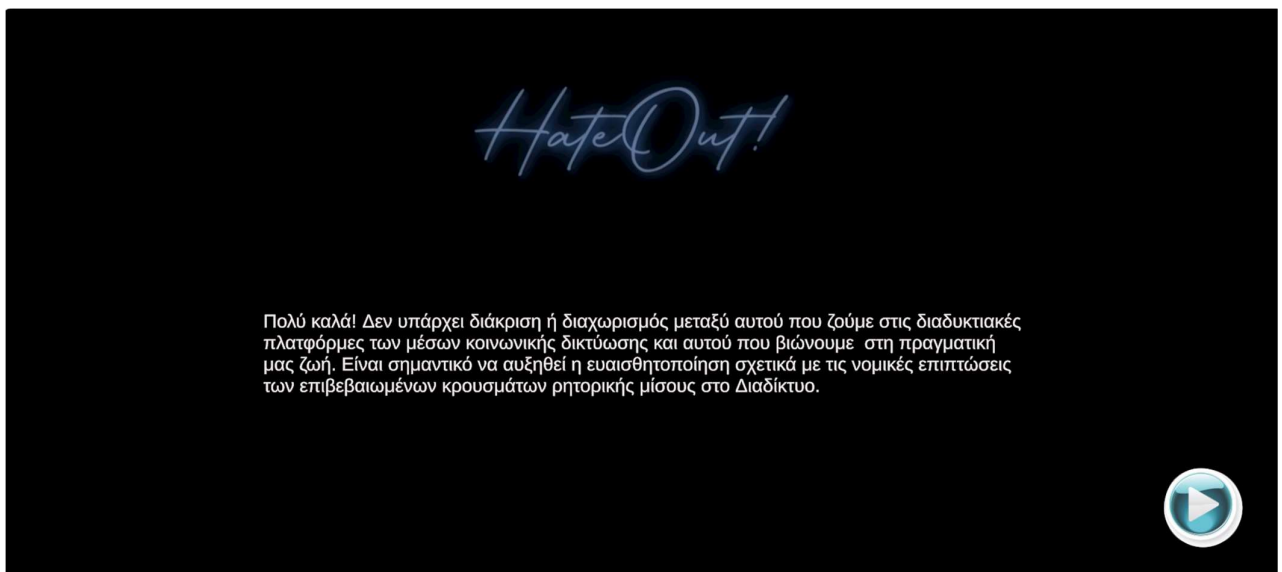
Αφού διαβάσουν την ιστορία, ο/η παίκτης/παίκτρια θα μεταβούν σε μια οθόνη όπου πρέπει να επιλέξουν την αντίδρασή τους μέσα από πέντε (5) διαθέσιμες επιλογές. Από τη στιγμή που θα γίνει αυτή η επιλογή αντίδρασης, δεν μπορούν να επιστρέψουν .



Αυτή είναι μια κατάσταση που εύκολα θα μπορούσες να αντιμετωπίσεις σε κοινωνικά δίκτυα. Πως θα αντιδρούσες;

- Δημοσίευσε ένα σχόλιο «Μου φαίνεται ότι ο πίθηκος που ουρλιάζει είσαι εσύ!»
- Δεν κάνεις τίποτα και αγνοείς την ανάρτηση
- Ανέβασε το εξής σχόλιο: "Δεν θα περίμενα ποτέ από έναν πολιτικό ένα τόσο βίαιο και ρατσιστικό σχόλιο. Στη δημοκρατία, έχω το δικαίωμα να αισθάνομαι προστατευμένος όπως κι αν τον γιορτάζω τις νίκες της ομάδας μου" και κάνε αναφορά της δημοσίευσης στην πλατφόρμα, κοινοποιώντας πληροφορίες σχετικά με πρωτοβουλίες της FIFA κατά της ρητορικής μίσους στο ποδόσφαιρο.
- Ανέβασε το εξής σχόλιο: "Δεν είναι αποδεκτό να μιλάς σε κάποιον χρησιμοποιώντας αυτές τις λέξεις. Δεν είναι δυνατόν να το προσπεράσουμε και να κάνουμε ότι δεν συνέβη τίποτα!" και ταυτόχρονα να καταγγείλεις το περιστατικό ρητορικής μίσους σε κάποιο κέντρο ενάντια στη ρητορικής μίσου ή την αστυνομία.
- Κάνεις την εξής ανάρτηση: «Δεν πρέπει να προσβάλουμε τους ανθρώπους εξαιτίας της υποστήριξης προς την ομάδα τους, ακόμα κι όταν αυτή η υποστήριξη είναι φασαριόζικη» και κάνε αναφορά της δημοσίευσης στην πλατφόρμα, υπογραμμίζοντας ότι το σχόλιο δημιουργεί μεγαλύτερο πρόβλημα επειδή προέρχεται από έναν πολιτικό.

Στη συνέχεια, ο/η παίκτης/-τρια θα δουν το αποτέλεσμα της απάντησης/επιλογής τους στα άτομα που εμπλέκονται στο περιστατικό, στο avatar τους και στο τέρας που αντιπροσωπεύει τη ρητορική μίσους, ενώ θα λάβουν σχόλια που θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα τις επιπτώσεις των ενεργειών τους. Κάνοντας κλικ στο κουμπί επόμενο στο κάτω δεξιό μέρος, ο/η παίκτης/-τρια μεταφέρονται πίσω στην κοινότητα.



Hate Out!

Πολύ καλά! Δεν υπάρχει διάκριση ή διαχωρισμός μεταξύ αυτού που ζούμε στις διαδικτυακές πλατφόρμες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και αυτού που βιώνουμε στη πραγματική μας ζωή. Είναι σημαντικό να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις νομικές επιπτώσεις των επιβεβαιωμένων κρουσμάτων ρητορικής μίσους στο Διαδίκτυο.

Ο/η παίκτης/-τρια δεν μπορούν να κάνουν κλικ σε ένα σενάριο που έχουν ήδη παίξει.

Η αντίδραση σε κάθε σενάριο έχει πολλαπλά αποτελέσματα. Επηρεάζει τους δεσμούς μεταξύ κάθε χαρακτήρα/μέλους της κοινότητας και του/της δημιουργού της κοινότητας, τους δεσμούς μεταξύ όλων των μελών της κοινότητας, το μέγεθος και την επιθετικότητα του τέρατος της ρητορικής μίσους και τη φυσική κατάσταση του avatar που αντιπροσωπεύει το/τη δημιουργό της κοινότητας. Επομένως, μετά την αναπαραγωγή κάθε σεναρίου, η γραμμή που συνδέει τον χαρακτήρα/μέλος της κοινότητας με τον/την δημιουργό της κοινότητας μπορεί να ενισχυθεί ή να σπάσει, το τέρας της ρητορικής μίσους μπορεί να γίνει ισχυρότερο και πιο απειλητικό ή μικρότερο και αποδυναμωμένο και το avatar του δημιουργού κοινότητας μπορεί να ενδυναμωθεί ή να αρχίσει να χάνει τις δυνάμεις του. Μετά από μια σειρά απαντήσεων που επιτρέπουν στη ρητορική μίσους να ευδοκιμήσει ή να αποδυναμωθεί, η γραμμή που συνδέει τα μέλη της κοινότητας μεταξύ τους μπορεί επίσης να ενισχυθεί ή να σπάσει.



Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο/η παίκτης/-τρια έχει παίξει όλα τα σενάρια. Στο τέλος οι παίκτες θα μπορούν να δουν πόσο δυνατή ή αδύναμη έχει γίνει η κοινότητά τους και θα έχουν μια συνολική ανατροφοδότηση για τη στρατηγική τους για την καταπολέμηση της ρητορικής μίσους στο διαδίκτυο.

Αποποίηση ευθυνών

Το έργο **LEAD-Online** έχει χρηματοδοτηθεί από το CERV.

Οι πληροφορίες και οι απόψεις που εκτίθενται σε αυτήν την έκθεση είναι του/των συγγραφέα/ών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα την επίσημη γνώμη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε τα θεσμικά όργανα και οι φορείς της Ευρωπαϊκής Ένωσης ούτε οποιοδήποτε πρόσωπο που ενεργεί για λογαριασμό τους μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνο για τη χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτά.



**Co-funded by
the European Union**

