

Deliverable 4.1.

Gioco Hate Out! con istruzioni per l'uso



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	Anastasios Papadopoulos, Konstantinos Potsis
Reviewer(s)	
Version	1.0
Total number of pages	7
Issue date	10 Oct 2023

1. Panoramica del gioco

Il gioco Hate Out! è un gioco di ruolo online che aiuterà i giocatori e le giocatrici a comprendere meglio il fenomeno del DISCORSO D'ODIO ONLINE. Con una grafica semplice e chiara, il gioco presenta degli scenari realistici in cui si verificano episodi di discorso d'odio. Chi gioca ricopre il ruolo di un membro di una community rappresentato da un robot, che assiste a diversi casi di discorso d'odio online che coinvolgono altri utenti di questa piccola comunità simulata. Le vittime sono attaccate dal mostro del discorso d'odio e chi gioca deve reagire a questi attacchi seguendo le proprie opinioni. In ogni scenario, in base alla reazione selezionata, i legami che tengono unita la community potranno progressivamente rafforzarsi o indebolirsi, rendendola divisa e incline all'ostilità. Le risposte che permettono al discorso d'odio di prosperare renderanno il mostro del discorso d'odio più forte, mentre le condizioni del robot inizieranno a peggiorare; le reazioni che promuovono il rispetto e la libertà d'espressione avranno invece il risultato opposto.

Hate Out! è stato sviluppato nell'ambito del progetto LEAD-Online: Learn, Engage, Act: Digital Tools to Prevent and Counter Hate Speech Online - CERV-2021-EQUAL- 101049379, finanziato dal programma "CERV" della Commissione Europea. Quest'iniziativa risponde all'esigenza di rafforzare la capacità di pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica e digitale dei più giovani. Il gioco è disponibile in 7 Paesi europei e nelle loro rispettive lingue (Austria, Bulgaria, Cipro, Croazia, Grecia, Italia, Romania).

2. Informazioni di sistema / requisiti tecnici

È possibile accedere al gioco online su www.lead-online.eu.

È stato progettato per essere giocato da browser per desktop e potrebbe funzionare anche su smartphone e tablet di ultima generazione. Potrebbe invece non funzionare su dispositivi poco potenti o con poca memoria disponibile. Il browser deve essere aggiornato e in grado di supportare le seguenti tecnologie: WebGL 2, HTML 5, 64-bit e WebAssembly.

La visualizzazione migliore è garantita con un browser per desktop con risoluzione 1920x1080 pixel.

I link per le varie lingue sono i seguenti:

- bulgaro: <https://www.lead-online.eu/game/bu/>
- croato: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- greco: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- inglese: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- italiano: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- rumeno: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>
- tedesco: <https://www.lead-online.eu/game/de/>

3. Riassunto del flusso di gioco

Per poter avviare il gioco gli/le utenti dovranno leggere e accettare la dichiarazione di limitazione di responsabilità. Nella schermata successiva guarderanno un breve video sulla community che cercheranno di costruire e subito dopo potranno leggere la storia del gioco.



Una volta letta l'introduzione, i giocatori e le giocatrici vedranno una nuova schermata in cui dovranno indicare alcuni dati personali per poter avviare il gioco: genere, età e Paese.



Ed ecco l'ambiente principale di gioco, la community! Ogni personaggio è una potenziale vittima di discorso d'odio in ogni singolo episodio. Ci sono un totale di 9 personaggi o gruppi di personaggi che sono collegati a 9 differenti scenari di discorso d'odio. Gli/le utenti possono giocare i diversi scenari nell'ordine che preferiscono, cliccando sulle icone dei personaggi.



Chi gioca assume automaticamente il ruolo di membro della community, rappresentato da un robot. All'interno di ogni scenario si troverà di fronte a degli episodi di discorso d'odio o simili e dovrà reagire a essi.

Ogni scenario è composto da due schermate che descrivono un episodio di discorso d'odio. In basso a destra e/o a sinistra si trovano i controlli per poter andare avanti o tornare indietro.

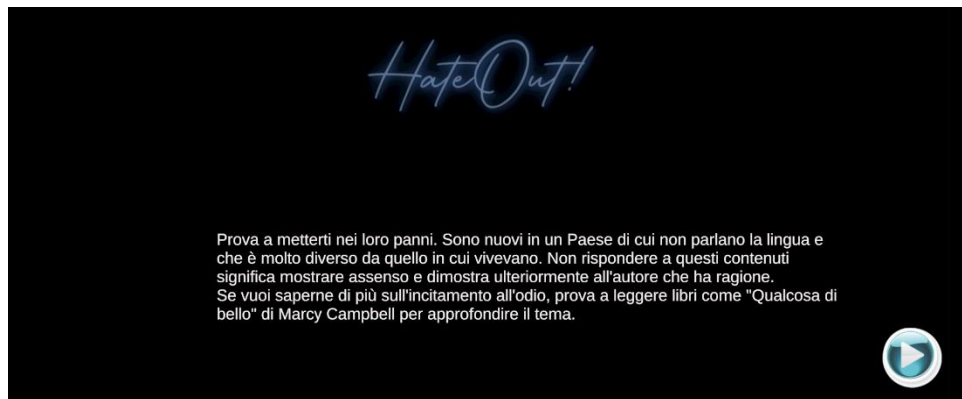


Dopo aver letto la storia, si viene reindirizzati a una schermata in cui si dovrà scegliere la propria reazione fra cinque opzioni disponibili. Una volta effettuata la selezione non è più possibile tornare indietro.

Come reagiresti?

- Non resterò a guardare: non va bene! Lascio una recensione negativa alla pizzeria e segnalo il post. Invito anche i miei amici a fare lo stesso. Intendo sottolineare l'importanza di affrontare i messaggi di odio e di non ignorarli.
- Mi rivolgo pacificamente al proprietario della pizzeria e cerco di cambiare la sua prospettiva sulle persone di colore e sulle minoranze. Lo chiamo per chiedergli qual è il problema di assumere migranti e gli spiego perché questo tipo di affermazioni sono dannose.
- Non so come reagire in questa situazione o cosa dire: non credo che siano affari miei perché il post non è diretto a me, quindi lo ignoro e continuo a scorrere il feed.
- Scrivo un commento sotto il post della pagina Facebook del ristorante invocando una risposta fisica "Chiedo ai cittadini di farsi giustizia da soli e dire al proprietario della pizzeria come la pensano."
- Intendo sensibilizzare e raggiungere un pubblico più ampio per sostenere le persone di colore e migranti. Pubblico un commento: "Le persone non dovrebbero essere giudicate affatto, né per il colore della pelle né per il carattere". Contatto un giornalista e gli spiego la situazione per far realizzare un servizio sull'annuncio di lavoro della pizzeria.

Nella schermata successiva sarà possibile vedere quale impatto ha avuto la risposta scelta sulla persona coinvolta nell'episodio, sul proprio avatar e sul mostro del discorso d'odio, mentre sarà fornito anche un feedback che aiuterà a comprendere meglio le ripercussioni della reazione selezionata. Cliccando sul pulsante in basso a destra si viene riportati alla community



Non è possibile cliccare su uno scenario che è già stato giocato.

Le reazioni in ogni scenario hanno effetti molteplici. Incidono sui legami fra ogni personaggio e il robot, su quelli fra tutti i membri della community, sulla grandezza e aggressività del mostro del discorso d'odio e sulle condizioni fisiche del robot stesso. Per questo motivo, dopo aver giocato ogni scenario, le linee che connettono i personaggi al robot possono essere rafforzate o spezzate, il mostro del discorso d'odio può diventare più forte e minaccioso oppure più piccolo e debole e lo stato del robot può migliorare sempre più o iniziare a deteriorarsi. Dopo una serie di risposte che permettono al discorso d'odio di crescere, le linee che collegano i vari personaggi fra loro possono essere a loro volta rafforzate o spezzarsi.



Il gioco è concluso una volta che sono stati giocati tutti gli scenari. Alla fine sarà possibile verificare quanto la community si sia consolidata o indebolita e ricevere un feedback generale sulla strategia adottata per combattere il discorso d'odio online.

Disclaimer



**Co-funded by
the European Union**

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 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.

