

Livrabilul 4.1. Jocul Hate Out! – Manualul utilizatorului



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)
Workpackage	WP4
Workpackage 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. Prezentarea generală a jocului

Hate Out! este un joc de rol online care îi va ajuta pe jucători să înțeleagă mai bine DISCURSUL DE URĂ ONLINE. Jocul prezintă scenarii realiste privind discursul instigator la ură folosind o grafică simplă.

Jucătorul își asumă ROLUL unui constructor de comunitate sub forma unui robot care este martor la diverse incidente de discurs de ură online, care implică ca victime membri ai micii sale comunități simulate, vizate de monstrul discursului de ură online, și este nevoit să reacționeze în conformitate cu convingerile sale/ale sale. În funcție de reacțiile jucătorului în fiecare scenariu, legăturile comunității s-ar putea întări progresiv sau comunitatea ar putea deveni divizată și incitată la ostilitate. Reacțiile care permit discursului instigator la ură să prospere vor face ca monstrul discursului instigator la ură să crească și constructorul comunității să înceapă să se deterioreze, în timp ce reacțiile care promovează respectul și libertatea de exprimare vor avea rezultatul opus.

Jocul Hate Out! a fost dezvoltat ca parte a proiectului LEAD-Online: Learn, Engage, Act: Instrumente digitale pentru prevenirea și combaterea discursului instigator la ură online - CERV-2021-EQUAL-101049379, proiect finanțat în cadrul programului "CERV" al Comisiei Europene și care abordează necesitatea de a consolida gândirea critică și competențele digitale și mediatică ale tinerilor. Jocul este disponibil în 7 țări europene și în limbile lor respective (Austria, Bulgaria, Cipru, Croația, Italia, Grecia, România).

2. Sisteme țintă / Cerințele jocului

Jocul este accesibil online prin intermediul WWW la adresa www.lead-online.eu.

Este conceput pentru browsere desktop și ar putea funcționa pe dispozitive mobile și tablete de înaltă performanță. S-ar putea să nu funcționeze pe dispozitive care nu sunt puternice și nu au suficientă memorie. Browserul web trebuie să fie actualizat pentru a suporta următoarele tehnologii: WebGL 2, compatibil cu standardele HTML 5, 64 de biți și WebAssembly.

Jocul este vizualizat cel mai bine pe un browser desktop cu rezoluții de ecran de 1920x1080 pixeli.

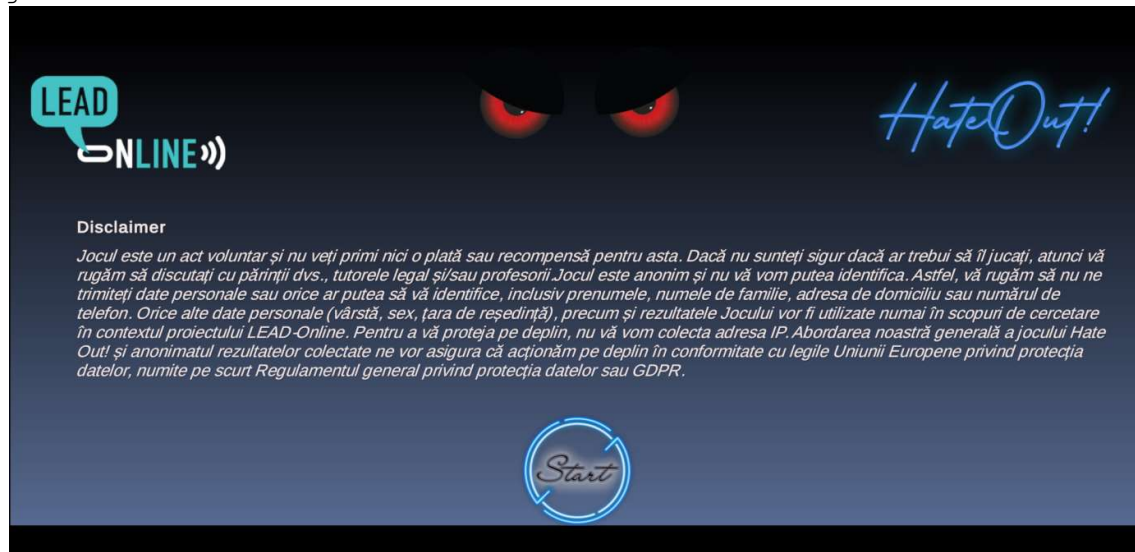
URL-urile pentru fiecare limbă sunt următoarele:

- engleză: <https://www.lead-online.eu/game/en/>
- bulgară: <https://www.lead-online.eu/game/bu/>
- greacă: <https://www.lead-online.eu/game/gr/>
- croată: <https://www.lead-online.eu/game/hr/>
- română: <https://www.lead-online.eu/game/ro/>
- italiană: <https://www.lead-online.eu/game/it/>
- germană: <https://www.lead-online.eu/game/de/>

3. Rezumat al fluxului de joc

Jucătorii trebuie să citească și să accepte clauzele de participare pentru a începe jocul.

În ecranul următor vor vedea un scurt videoclip despre comunitatea pe care vor încerca să o construiască, și să citească povestea jocului.



După ce termină de citit povestea, jucătorii vor trece automat pe un alt ecran unde vor selecta sexul, vârsta și țara pentru a începe jocul.



Aceasta este secțiunea principală a jocului, comunitatea! Fiecare personaj este o potențială victimă într-un scenariu de discurs de ură. Există în total nouă (9) personaje sau grupuri de personaje reprezentând nouă (9) scenarii de discurs de ură. Jucătorul poate accesa scenariile făcând clic pe personaj în orice ordine dorește.



În cadrul fiecărui scenariu, jucătorul care își va asuma implicit rolul de constructor de comunitate, sub forma unui robot, va fi confruntat cu un caz de discurs instigator la ură și va trebui să își aleagă acțiunea.

De obicei, fiecare scenariu are două ecrane pentru a descrie incidentele de discurs instigator la ură. În partea de jos a ecranului există butoane (stânga sau/și dreapta) pentru a naviga înainte și înapoi la ecranul următor.








Selecționerul naționale realizează un discurs foarte ofensator și derogatoriu într-un interviu tv de după meci împotriva echipei rivale, bătându-și joc de sportivi. O personalitate publică populară scrie pe Twitter în sprijinul antrenorului. Jurnaliștii și apărătorii ai drepturilor omului din mai multe țări insistă ca antrenorul și influencerul să-și ceară scuze echipei străine. Cu toate acestea, jurnaliștii înșiși devin ținta insultelor și ofenselor online.

După ce a citit povestea, jucătorul va accesa un ecran unde va trebui să aleagă cum să reacționeze din cinci opțiuni disponibile. Odată ce a ales, nu se mai poate întoarce.

Ai ocazia să
reacționezi la
situație. Ce
ai alege?



-  Comentează declarația antrenorului: „Spuneți că meritați să câștigați, dar tocmai v-ați făcut de râs! Data viitoare, duceți echipa la salonul de înfrumusețare în loc de sală, s-ar putea să înscrie mai mult!” „Să începem o petiție pentru demisia antrenorului”.
-  Postați: „Când personalitățile publice vorbesc și acționează rasist, toată lumea trebuie să se ridice! Cuvintele lor sunt o încălcare gravă a drepturilor omului și nu o putem tolera. Îndemnăm oficialii să-și ceară scuze. Credem că sportul ar trebui să spargă zidurile în loc să le ridice.”
-  Comentează declarația a 3 fotbaliști străini: „Ca oaspeți în țara noastră ar trebui să ne respectați valorile. Dacă nu sunteți de acord, sunteți liber să plecați. Nu vrem influența voastră asupra copiilor noștri. Respectul merge în ambele sensuri.”
-  Rămâi inactiv.
-  Comentează postarea jurnalistului: "Dezamăgiți de acești jurnaliști care apără străinii. Ei nu ar trebui să vorbească pentru mine sau pentru națiunea noastră. Să fim uniți și să cerem respect. Raportați-i pentru răspândirea propagandei străine."

Jucătorul va vedea apoi rezultatul răspunsului său/ei asupra persoanelor implicate în incident, asupra avatarului său și asupra monstrului discursului instigator la ură, în timp ce i se va oferi un feedback care îl/îi va ajuta să înțeleagă mai bine repercusiunile acțiunilor sale/ei. Făcând clic pe butonul următor din dreapta jos, jucătorul este transferat înapoi în comunitate.



Jucătorul nu poate face clic pe un scenariu pe care l-a jucat deja.

Reacția din fiecare scenariu are efecte multiple. Ea afectează legăturile dintre fiecare personaj/membru al comunității și constructorul comunității, legăturile dintre toți membrii comunității, mărimea și agresivitatea monstrului discursului de ură și starea fizică a avatarului constructorului comunității. Prin urmare, după ce se joacă fiecare scenariu, linia care leagă personajul/membru al comunității de constructorul comunității ar putea fi întărită sau ruptă, monstrul discursului instigator la ură

ar putea deveni mai puternic și mai amenințător sau mai mic și mai slăbit, iar avatarul constructorului comunității ar putea fi îmbunătățit sau ar putea începe să se deterioreze. După o serie de răspunsuri care permit discursului instigator la ură să prospere, linia care leagă membrii comunității între ei ar putea fi, de asemenea, întărită sau ruptă.



Jocul se încheie atunci când jucătorul a jucat toate scenariile. La final, jucătorii vor putea vedea cât de puternică sau de slabă a devenit comunitatea lor și vor avea un feedback general asupra



**Co-funded by
the European Union**

strategiei lor de combatere a discursului instigator la ură online.

Disclaimer

Acest proiect LEAD-Online a fost finanțat de CERV. Informațiile și opiniile prezentate în acest raport aparțin autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar opinia oficială a Uniunii Europene. Nici instituțiile și organismele Uniunii Europene și nici persoanele care acționează în numele acestora nu pot fi considerate responsabile pentru utilizarea care poate fi făcută din informațiile conținute în acest document.