

# PLAY YOUR ROLE

## Gamification contro i discorsi d'odio

Li chiamano nativi digitali, a volte enfatizzandone le quasi innate capacità rispetto alla tecnologia, spesso per stigmatizzarne l'uso e l'abuso. Gli adolescenti, **i ragazzi della "Generazione hashtag"** come li definisce Maura Manca nel suo libro, vivono lo smartphone come una protesi della loro identità, diventato ormai parte integrante della loro vita. Anche giocare online ed interagire all'interno delle community di gioco è pane quotidiano per gli adolescenti.

**97** dei teenager in Europa gioca ai videogiochi\*

Si sente spesso parlare di dipendenza da videogames che in effetti possono colpire negativamente la salute delle persone - soprattutto dei bambini e dei ragazzi - per varie ragioni:

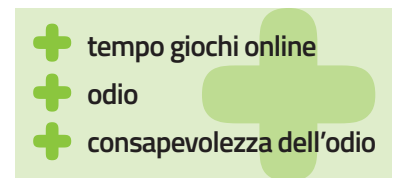
discorso d'odio, violenza, isolamento. Proprio i videogiochi si prestano meglio di altre piattaforme virtuali a capire quanto bambini e adolescenti, con le loro vulnerabilità, siano esposti alla violenza e ai discorsi di odio, quanto ne siano vittime passive, autori o semplicemente spettatori più o meno attivi e coscienti. Non dobbiamo però dimenticare che i videogiochi possono essere strumenti educativi eccellenti, in grado di far concentrare e motivare i giovani ad apprendere competenze basate sullo sviluppo del pensiero critico, della cooperazione e dell'interazione. È ormai assodato che **i giochi educativi** (cosiddetti *serious games*) e l'uso delle tecnologie di gioco con scopi educativi rafforzano l'impatto positivo che i videogiochi possono avere sullo sviluppo umano e **possono essere un modo di combattere la violenza e i discorsi d'odio**

**nelle community di gioco.** Per capire meglio quanta consapevolezza c'è sui discorsi di odio ma anche l'uso e la considerazione che i ragazzi hanno dei giochi educativi Zaffiria e COSPE insieme ai partner del progetto europeo "Play Your Role" hanno condotto **un sondaggio su 3 paesi** (Italia, Lituania e Portogallo), con quasi 600 adolescenti di età compresa tra gli 11 e i 20 anni. La ricerca, coordinata dall'Università dell'Algarve, conferma che giocare ai videogiochi è pratica super diffusa: solo il 9% del campione ha affermato di non giocare. Il 40% degli studenti gioca regolarmente ai videogiochi ma la quantità di tempo spesa davanti allo schermo varia da



mezz'ora a 1-2 ore al giorno. **I ragazzi che tendono di più a praticare i discorsi d'odio nei video-giochi e nelle community, sono anche i più consapevoli dell'esistenza di gruppi d'odio nelle piattaforme di gioco. Rispetto ai videogiochi educati-**

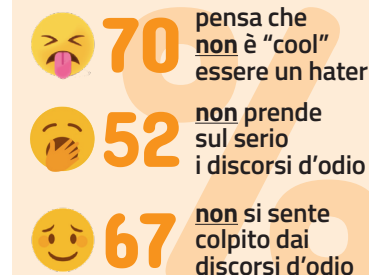
**vi i dati del sondaggio rivelano che il 22% non ci ha mai giocato e solo 20% lo fa regolarmente.**



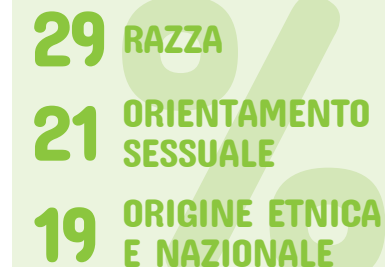
D'altronde solo il 36% dei ragazzi intervistati vede i videogiochi come un modo per imparare mentre più popolari risultano le community dei giochi viste dal 57% come luogo per farsi degli amici. Nelle **conclusioni** i ricercatori mettono in guardia da una **mancanza di consapevolezza dei discorsi d'odio online** come di un problema reale dei videogiochi e delle piattaforme di gioco. Gli studenti trovano che questo tipo di comportamento sia radicato in numerose community di gioco e la maggior parte degli utenti lo considera un dato di fatto, **accettandolo con un'apatia che dovrebbe richiamare gli adulti all'urgenza di discutere e conoscere questo fenomeno.** "Il discorso d'odio è qualcosa di normale perché succede spesso e, nonostante le persone si arrabbino molto quando perdono, non dovrebbe essere preso sul serio".



## COSA PENSANO I RAGAZZI DEI DISCORSI DI ODDIO?



## QUALI I DISCORSI DI ODDIO?



## L'ODIO SI PUÒ ELIMINARE?



\* 97% degli adolescenti tra i 12 e 17 anni, di cui il 40% sono ragazzi

"Play your role: gamification against hate speech" è un progetto finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del Programma Rights, Equality and Citizenship - REC (2014-2020) e nasce da un partenariato tra sette organizzazioni: Cooperativa ZAFFIRIA (capofila), Italia; COSPE, Italia; SAVOIR-DEVENIR, Francia; JFF - Jugend Film Fernsehene.V., Germania; VšĮ Edukaciniai Projektai - EDUPRO, Lituania; Fundacja Nowoczesna Polska, Polonia; CIAC, Universidade do Algarve, Portogallo.

