



RAPPORTO DI RICERCA

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, Lituana

Fundacja Nowoczesna Polska, Polonia

CIAC, Universidade do Algarve, Portogallo

La presente ricerca è stata realizzata da:

Cooperativa ZAFFIRIA (capofila), Italia

COSPE, Italia

SAVOIR-DEVENIR, Francia

JFF – Jugend Film Fernsehene.V.,

Germania

Všį Edukaciniai Projektai – EDUPRO, Lituana

Fundacja Nowoczesna Polska, Polonia

CIAC, Universidade do Algarve, Portogallo

Giugno 2020



Questo documento è stato finanziato dal Programma Diritti, Uguaglianza e Cittadinanza dell'Unione europea (2014-2020). Il contenuto di questo documento rappresenta solo le opinioni dell'autore ed è il suo responsabilità esclusiva. La Commissione europea non si assume alcuna responsabilità per l'uso che possa essere fatta delle informazioni che contiene.

INDICE

4	I-	INTRODUZIONE
6	II-	ANALISI DELLA LETTERATURA
7	2.1	Videogiochi online
8	2.2	Discorso d'odio e violenza
12	2.3	Piattaforme e Creatori - Censura e Libertà
14	2.4	Video Game Literacy
17	2.5	Giochi educativi
19	2.6	Conclusioni
22	III-	ANALISI DEI DATI
23	3.1	Metodologia
25	3.1.1	Caratteristiche del campione
25	3.1.2	Ipotesi
29	3.2	Analisi statistica descrittiva
29	3.2.1	Analisi statistica descrittiva - Italia
31	3.2.2	Analisi statistica descrittiva - Lituania
32	3.2.3	Analisi statistica descrittiva - Portogallo
34	3.3	Analisi statistica descrittiva complessiva
35	3.4	Dati di correlazione
36	3.4.1	Dati di correlazione - Italia
38	3.4.2	Dati di correlazione - Lituania
40	3.4.3	Dati di correlazione - Portogallo
43	3.4.4	Dati di correlazione complessivi
45	3.5	Verifica delle ipotesi
47	3.6	Considerazioni finali
48	IV-	ANALISI DEL FOCUS GROUP - ITALIA
54	V-	CONCLUSIONI FINALI
59	VI-	BIBLIOGRAFIA

I- INTRODUZIONE



Il discorso d'odio è definito dal diritto dell'Unione Europea come il "pubblico incitamento alla violenza o all'odio rivolto contro un gruppo di persone o un membro di tale gruppo definito sulla base della 'razza', del colore, la religione, l'ascendenza, la religione o il credo, l'origine nazionale o etnica"¹.

1
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM:I33178>

Questa ricerca è stata sviluppata nell'ambito del progetto *Play your role*, il cui obiettivo principale è quello di prevenire i discorsi d'odio nei videogiochi, coinvolgendo giocatori, insegnanti ed educatori, aziende, sviluppatori di videogiochi e società civile. Giocare a un gioco online o interagire in una comunità di gioco fa parte della vita quotidiana della maggior parte degli adolescenti e la loro comprensione del mondo dei videogiochi influenza in grande misura il loro comportamento e la loro gestione dei conflitti. Sondaggi e studi in tutto il mondo mostrano che nel cyber gaming, spesso possiamo trovare pregiudizi e discorsi d'odio, attraverso commenti oltraggiosi e offensivi, molestie, minacce fisiche e stalking. Spesso, le vittime dei discorsi d'odio sono individuate in base alla loro origine o nazionalità, religione, capacità, genere, identità di genere, orientamento sessuale o etnia. Il progetto mira a comprendere il fenomeno del discorso d'odio online e come agire per contrastarlo, aiutando i giovani a sviluppare un pensiero critico attraverso i messaggi dei giochi e promuovendo un ruolo attivo dei giochi contro il discorso d'odio.

Creando dei contesti di discussione sicuri e lavorando con i giovani e i creatori di giochi, il progetto vuole esplorare le sfide e le criticità dei videogiochi e il ruolo dell'alfabetizzazione mediatica e dei giochi nell'istruzione e nell'apprendimento.

La prima parte di questo documento è il risultato di una ricerca sullo stato dell'arte del fenomeno dei discorsi d'odio nei videogiochi ed è suddivisa nei seguenti temi:

1. Videogiochi
2. Discorso d'odio e violenza
3. Piattaforme e creatori - censura e libertà
4. *Video game literacy*
5. Giochi educativi
6. Conclusioni

II- ANALISI DELLA LETTERATURA



2.1 Videogiochi online

I videogiochi consentono la scoperta della conoscenza attraverso una realtà simulata, dando al giocatore la possibilità di fallire senza avere conseguenze reali (Silva, 2010). Attraverso la produzione di immagini e di tecniche di persuasione, i giochi invadono la vita quotidiana creando una realtà interessante e rassicurante. Nel mondo virtuale, l'etica e la morale vengono sospese e il giocatore si immerge in un ambiente più libero e indipendente, che gli permette di essere diverso, aggressivo, bello, assassino o re di un impero. "Il gioco è un sistema che coinvolge i giocatori in un conflitto artificiale" (Salen & Eimmerman, 2004, p.80), dove, stimolati dalla curiosità, i giocatori cercano risposte e ricompense. Gli studi hanno dimostrato che se un giocatore deve scegliere tra un gioco sanguinoso che non sfida le proprie abilità e uno che invece lo fa non mettendo in atto alcuna violenza, sceglierà il secondo (Ramos, 2008). D'altra parte, i videogiochi possono stimolare la capacità di far apprendere nuovi concetti, con un *feedback* costante sui progressi dei giocatori; l'autonomia, la libertà di costruire il proprio gioco e la propria relazione, l'interazione con gli altri, e anche la capacità di giocare in modo cooperativo e competitivo (Nass, Taubert & Zolotykh, 2014).

2

<https://www.pewresearch.org/internet/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>

3

PUBG è il primo videogioco che rende popolare il genere "battle royale", un tipo di videogioco in cui un gran numero di giocatori (di solito 100) gareggiano sulla stessa mappa contemporaneamente e dove sopravvive solo uno.

4

"Fortnite" è un videogioco online creato da Epic Games. È un gioco cooperativo di sopravvivenza, in cui i giocatori devono raccogliere materiali e armi e cercare di uccidersi a vicenda. Vince l'ultimo giocatore che rimane nel campo di gioco. Ha più di 125 milioni di giocatori ed è diventato un fenomeno culturale.

Al giorno d'oggi i videogiochi rappresentano uno dei media più influenti nella cultura popolare: a livello europeo il 97% degli adolescenti (12-17 anni - 40% dei quali sono ragazze) gioca o ha giocato ai videogiochi. Prendendo in considerazione solo il mercato europeo delle console, i primi 20 giochi più venduti hanno superato i 973 milioni di copie². A questo proposito, nel corso del 2018 il mercato dei videogiochi ha raggiunto nuovi record in termini di dimensioni delle comunità di gioco. Due esempi pertinenti sono "Playerunknown's Battlegrounds" (PUBG)³ e "Fortnite"⁴.

È stato osservato che i giochi online rendono più facile l'interazione tra i giocatori e la socializzazione, pur non avendo a disposizione informazioni relative al sesso, all'età, all'origine nazionale o all'aspetto fisico, creando

così relazioni effimere o di circostanza. I giocatori creano comunità virtuali con regole e valori specifici e con senso di appartenenza lavorano per uno scopo comune. Tuttavia, mentre alcuni rilevano un aumento della socialità dopo aver giocato (Colwell, Grady & Rhaiti, 1995), altri rivendicano l'isolamento del giocatore (Selnow, 1984).

La narrativa del gioco è in grado di coinvolgere il giocatore come in un film, trasmettendo idee e valori e mostrando che, al di là delle funzionalità, ci sono aspetti riguardanti l'esperienza emotiva dell'utente. Quando è immerso nel gioco, l'utente costruisce un mondo virtuale basato sulle decisioni di gioco, soprattutto quando la rappresentazione avviene tramite un avatar. La libertà virtuale può portare a comportamenti non etici (Machado, 2007; Ramos, 2008). Secondo Kinder, "come per trovare un ironico equilibrio tra moralità manichea e nichilismo totale, la caratterizzazione e la trama rimangono minime. L'unica giustificazione morale che appare essenziale è rappresentata dalle regole dei giochi" (Kinder, 1996, p.28).

I videogiochi presentano un vasto mondo di possibilità di interazione e creazione ed è responsabilità del giocatore scegliere quale tipo di comportamento adottare. Il fatto che la maggior parte degli utenti siano bambini e adolescenti (Ferreira, 2003) aumenta la loro suscettibilità e vulnerabilità alle interazioni nei videogiochi.

2.2 Discorso d'odio e violenza

La manifestazione di opinioni che incitano all'odio verso individui o gruppi, conferendo alle parole il potere di ferire anche fisicamente, caratterizza i discorsi d'odio. Le problematiche relative al discorso d'odio online viene affrontato in Europa ormai da qualche tempo, sia nel dibattito pubblico che a livello politico e istituzionale. Con l'attuazione del Codice di Condotta⁵, da maggio 2016 molte piattaforme importanti si sono impegnate a combattere la diffusione di tali contenuti in Europa. La valutazione del Codice di Condotta

⁵ https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?doc_id=42861

6

http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-261_en.htm

sulla lotta contro il discorso d'odio online condotta da ONG ed enti pubblici⁶, mostra un aumento di quattro volte delle segnalazioni di discorso d'odio online, che riguardano in particolare la xenofobia (17,8%) - che comprende l'odio anti-migranti - l'odio anti-musulmano (17,7%), seguiti dall'ostilità sulla base dell'origine etnica (15,8 %).

L'incitamento all'odio nei videogiochi può essere identificato principalmente in tre diverse circostanze:

1. Il gioco offline
2. Il gioco online
3. La comunità online

Il primo aspetto - il gioco offline - riguarda il contenuto e l'esperienza complessiva del giocatore. A questo proposito, alcuni videogiochi possono contenere materiale legato al discorso d'odio o possono incoraggiare il suo sviluppo sotto forma di linguaggi e situazioni molto crudeli e violenti. Questo problema è ben esemplificato dai descrittori dei contenuti PEGI⁷, quali la discriminazione e il discorso d'odio, utilizzati in videogiochi famosi come "Grand Theft Auto" (GTA).

7

PEGI - Pan European Game Information è il sistema di valutazione europeo dei videogiochi.

Il gioco online riguarda le dinamiche di interazione con altri giocatori durante le sessioni di gioco multigiocatore online. Spesso non moderate, attività come la costruzione di squadre o clan, la condivisione di strategie e la chat vocale, possono generare conflitti o essere un veicolo di incitamento all'odio. Le azioni in tempo reale non possono essere considerate solo virtuali, perché il giocatore è una persona reale e le sue azioni possono avere implicazioni e influenze al di fuori del gioco, come provocare conflitti tra amici. Ad esempio, PewDiePie⁹ - celebrità di Youtube del genere "let's play" - ha subito multe e si è visto annullare i contratti dai suoi sponsor a causa di insulti antisemiti sul suo canale Youtube.

8

"Grand Theft Auto", serie di videogiochi creata da David Jones e Mike Daily e sviluppata da Rockstar North. Pubblicato nel 1997 da Rockstar Games, questo gioco viene censurato o vietato in paesi come Brasile, Cina, Germania, Arabia Saudita, Thailandia, Emirati Arabi Uniti.

9

PewDiePie, comico e produttore video noto per i suoi vlog di videogiochi e live streaming su Youtube.

Il terzo aspetto riguarda le comunità online, formate intorno a videogiochi specifici (ad esempio "PUBG", "Fortnite", "League of Legends" e "Overwatch"), sui social media e sulle piattaforme di videogiochi (come

Twitch, Steam e Reddit), dove è facile trovare commenti pieni di violenza verbale, intolleranza o perfino "pietre virtuali" lanciate contro coloro che esprimono opinioni contrastanti.

Purtroppo, negli ultimi anni questi atteggiamenti possiamo ritrovarli in diversi ambiti, come le campagne contro le donne dell'industria del videogioco, i gruppi di odio o quelli dei suprematisti bianchi. Gli episodi più gravi hanno visto un passaggio dal mondo digitale a quello reale, mettendo a rischio la privacy di personalità di spicco o la loro sicurezza.

Gli omicidi e i crimini presenti nel cinema e nella televisione, dove di solito il pubblico non ha voce in capitolo, sono presenti anche nei giochi, dove i giocatori sono autorizzati ad agire come assassini o odiatori. Dall'inizio del millennio, l'uso del discorso di odio è diventato una tendenza, essendo sempre di più presente nell'ambiente dei giochi. Il mondo virtuale sembra promuovere e permettere un'espressione più libera, generando un'idea di autonomia nel giocatore e lasciandogli prendere il controllo, a volte arrivando ad ignorare la normativa dei diversi paesi. Nei giochi, come "GTA", "Fortnite" o "Call of Duty"¹⁰ i giocatori sono liberi di agire come vogliono e i comportamenti che sono considerati non etici, o addirittura un crimine¹¹ al di fuori del mondo virtuale, come il razzismo o il sessismo, sembrano essere accettati e incoraggiati nel mondo di "GTA". Questa capacità di sbloccare comportamenti violenti virtuali in un individuo è chiamata "effetto di disinibizione online" (Suler, 2004, p.321) e, a causa di fattori come l'invisibilità e la minimizzazione dell'autorità, può aumentare l'uso di un linguaggio maleducato, di critiche, di aggressività e di odio (Joinson, 1998).

10

"Call of Duty", serie di videogiochi soprattutto in prima persona pubblicata da Activision nel 2003, la prima ad essere incentrata sulla seconda guerra mondiale. Nel 2014, è stata considerata dal Guinness World Records, la migliore serie di giochi di sempre.

11

L'incitamento all'odio è considerato un crimine in alcuni paesi come il Regno Unito e l'Australia.

L'espressione verbale dell'odio è spesso tollerata come una normale reazione nei momenti di rabbia o frustrazione innescati dalla competitività nei videogiochi. Durante i giochi, l'interazione tramite chat è comune e i commenti possono andare dai complimenti per le prestazioni alla critica ironica,

agli insulti personali o sulla base dell'origine etnica e dell'orientamento sessuale, alle molestie o agli attacchi alle minoranze. L'uso dell'anonimato di fronte a un pubblico e l'assenza di conseguenze possono sostenere l'uso del discorso d'odio come una dimostrazione di potere o per alleviare la frustrazione. Questo tipo di comportamento è dannoso per la condizione fisica e l'autostima degli aggressori e delle vittime (Breuer, 2017).

Secondo Consalvo, Ivory, Martins e Williams (2009), le vittime principali del discorso di odio sono le donne e le minoranze, in quanto nei videogiochi vi è una tendenza all'eccessiva rappresentazione di maschi, bianchi e adulti e una sottorappresentazione di donne, ispanici, nativi americani, bambini e anziani. Come la televisione, i giochi possono avere un impatto sulla modellistica cognitiva della formazione dell'identità sociale, influenzando le impressioni dei giocatori in merito ai gruppi sociali.

I risultati degli studi di Consalvo et al. (2009) hanno mostrato che non ci sono personaggi femminili nel 40% dei giochi e che quando appaiono per la maggior parte hanno ruoli secondari. Più di due terzi sono personaggi bianchi (68%), seguiti dai latini (15%) e dalle persone di colore (8%), spesso associati ai gangster in giochi come "GTA". Questi squilibri possono alimentare la creazione di stereotipi, riflettendo nei giochi le disuguaglianze sociali del mondo reale.

Come Simon Morris, direttore marketing di *Sega UK*, ha dichiarato: "La violenza è un problema che fa parte della nostra società e non possiamo biasimarci per questo. I nostri giochi sono il risultato della domanda dei consumatori e stiamo solo rispondendo a ciò che la gente vuole comprare" (Cunningham, 1995, p.196). Di conseguenza, un ambiente in cui un tipo di personaggio è altamente rappresentato catturerà l'attenzione dei giocatori con le stesse caratteristiche, creando comunità virtuali frequentate da alcune maggioranze (Consalvo et.al. 2009). Secondo Breuer, il fatto che le minoranze siano sottorappresentate

conduce al fatto che i pochi attori minoritari siano più esposti all'esclusione e ai discorsi d'odio. Nonostante la necessità di difendere le minoranze dai crimini d'odio, il controllo è spesso usato come strumento per diffondere l'intolleranza (Bernardes, Fernandes, Bonaldi & Nesteriuk, 2016). Molti autori hanno trovato una relazione tra la rappresentazione violenta e il comportamento aggressivo nei bambini. Secondo Packard (2013, p. 318), videogiochi violenti come "GTA" o "Fortnite" potrebbero promuovere relazioni malsane tra ragazzi e ragazze, in quanto incoraggiano le molestie sessuali e la disumanizzazione.

2.3 Piattaforme e Creatori Censura e Libertà

Il fatto che i giocatori scelgano sistematicamente un certo tipo di gioco socialmente identificabile incoraggerà economicamente i progettisti di giochi a soddisfare questa preferenza. Il loro obiettivo è quello di soddisfare questo pubblico piuttosto che espanderlo, creando giochi per altri tipi di pubblico. I giochi MMORPG¹² come "World of Warcraft"¹³, che stanno diventando sempre più popolari, danno ai giocatori più opzioni per la scelta di sesso, etnia, età dei propri personaggi, creando così identità più distinte (Consalvo et.al. 2009). Come afferma Zagalo, creare qualcosa di degno di essere apprezzato come lavoro con un valore etico e morale, ma soprattutto significativo, non è una cosa facilmente raggiungibile per industrie o aziende progettate per fare soldi.

12

Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, gioco di ruolo online nel quale un gran numero di persone competono e interagiscono contemporaneamente.

13

World of Warcraft, gioco MMORPG sviluppato e distribuito dal produttore Blizzard Entertainment. Lanciato nel 2014.

Nel combattere il discorso d'odio, i produttori hanno il ruolo più importante e immediato, bloccando i contenuti o diversificando i personaggi disponibili. In questo modo, aumenterà il numero di giocatori appartenenti a minoranze (Breuer, 2017). E' certamente quasi impossibile per i creatori di giochi prevedere il comportamento del giocatore durante la sua interazione con l'ambiente virtuale, questo controllo deve essere fatto da piccoli

programmi di intelligenza artificiale, che, agendo come una 'polizia virtuale', sono in grado di correggere gli errori (Machado, 2007).

14

Ubisoft è una società di videogiochi francese con diversi studi di sviluppo in tutto il mondo, che produce giochi popolari come Assassin's Creed, Just Dance, Prince of Persia, Rayman.

A questo proposito, grandi aziende come Ubisoft¹⁴ hanno deciso di implementare un Codice di Condotta nelle loro comunità e nelle chat del gioco, vietando ai giocatori di utilizzare insulti razzisti o omofobi. L'esclusione del giocatore dipende da quanto è estremo l'attacco e può consistere in due, sette o quindici giorni di mancato accesso al gioco o può essere necessario un divieto permanente (ad esempio 'Tom Clancy's Rainbow Siege'). Tutto questo diventa più difficile da monitorare se accade nelle chat e nelle discussioni

15

https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-18-262_en.htm

16

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233231>

17

Discord, applicazione con chat vocale e di testo progettata per i videogiocatori, lanciata nel 2015

18

Twitch, sito incentrato sullo streaming di videogiochi lanciato nel 2011.

19

YouTube, piattaforma di condivisione video fondata nel 2005.

20

Live stream, trasmissione in diretta di un evento su Internet.

Una vigilanza più attenta rappresenta il migliore strumento di controllo e censura. Il Codice di condotta UE per contrastare il discorso d'odio online¹⁵ deve servire da modello per le piattaforme. L'UNESCO promuove anche il ruolo dei media per contrastare l'odio e l'estremismo. La pubblicazione "Countering Online *Hate Speech*" (Contrastare l'odio online)¹⁶ fornisce una panoramica del discorso d'odio e alcune misure per contrastarlo e mitigarlo, mostrando le buone pratiche emerse a livello locale e internazionale (Grizzle & Tornero, 2016).

Le piattaforme di gioco e le comunità costituiscono un mezzo per la diffusione di questo tipo di discorso. Discord¹⁷, che permette la creazione di chat e gruppi per mettere insieme i giocatori, ha già chiarito la sua posizione contro il discorso d'odio mettendo al bando diversi utenti legati alle ideologie di supremazia nazista o bianca e vietando molestie o messaggi minacciosi. La comunità di gioco Steam, invece, si è rifiutata di bloccare giochi o contenuti offensivi in difesa della libertà di scelta. Twitch¹⁸ e YouTube¹⁹ sono altre piattaforme che consentono di guardare i *live streams* di quasi tutto, inclusi i giochi. Il contenuto viene trasmesso in diretta senza filtri, quindi è impossibile prevedere eventuali azioni inappropriate. I *livestreamer* possono diventare star, come PewDiePie, influenzando i giocatori e portandoli ad imitare certi atteggiamenti. Vietare o censurare i videogiochi può essere considerato un modo per opporsi

alla libertà di parola ed è importante proteggere tale libertà perché promuove l'auto-realizzazione, l'autonomia, la democrazia e la verità (Greenawalt, 2005, p. 279). La censura può essere giustificata? Se l'esposizione a un tipo di contenuto può portare all'imitazione, limitarne l'accesso può aumentare la capacità di prendere decisioni libere. Il potere delle parole si rivela nell'influenza del loro contenuto nelle opinioni e nelle azioni, dimostrando che il discorso violento può generare risposte incoerenti (Hurley, 2004). D'altra parte, vietare alcuni videogiochi potrebbe non essere l'approccio corretto, perché potrebbe essere inteso nel senso di trasformare i videogiochi violenti in un "frutto proibito". Probabilmente la *game literacy* e il corretto design dei giochi potrebbe essere la risposta, incoraggiando la discussione sui messaggi e sui contenuti e stimolando il ragionamento morale dei giovani (Lourenço, 1998). Le caratteristiche dei giochi potrebbero quindi essere migliorate, assegnando missioni diverse in modo che il giocatore sia incoraggiato a compiere atti meno violenti, in modo da ridurre potenziali danni.

2.4 **Video Game Literacy**

I videogiochi creano situazioni difficili, che allo stesso tempo liberano, normalizzano, organizzano e integrano, e tutto ciò ha portato al riconoscimento del loro potenziale educativo (Moita, 2007). In un contesto in cui i videogiochi sono una risorsa pedagogica, gli educatori si trovano a svolgere una funzione strategica nel promuovere questo strumento di apprendimento per le nuove generazioni, cercando risorse che stimolino gli studenti. Utilizzando tecniche intellettuali come la lettura, il calcolo, la memoria o l'identificazione, i giochi possono affrontare temi sociali tra cui la violenza e il comportamento amorale, per cui il divieto potrebbe non essere sufficiente a disinteressare i giovani. Invece, è necessario problematizzare i giochi, promuovendo un comportamento etico nel mondo virtuale, enfatizzando la differenza tra la realtà e il virtuale, rafforzando i giochi come uno spazio per l'apprendimento, la finzione e la fantasia (Moita, 2007; Ramos, 2008).

Come possono i giovani imparare dai videogiochi? Come è possibile promuovere la *video game literacy* tra educatori, bambini e adolescenti? Secondo Espinosa e Scolari, "La *video game literacy* può essere descritta come: avere la capacità di giocare, avere la capacità di comprendere i significati dei giochi e avere la capacità di creare giochi" (Espinosa & Scolari, 2009, p.48-49). L'apprendimento informale dovrebbe essere visto come un insieme di competenze che raramente vengono sviluppate nelle scuole e che richiede un pensiero critico, una collaborazione e una partecipazione, dimostrando l'importanza dell'equilibrio tra le due forme educative. Questo modo di apprendere è molto importante perché attraverso la risoluzione dei problemi, la simulazione, la valutazione e l'imitazione, i giocatori possono imparare dal mondo virtuale. L'imitazione è la più importante forma di ILS (informal learning strategy - strategia di apprendimento informale); mentre osservano i loro giocatori preferiti su piattaforme come YouTube, i giovani possono completare i compiti e risolvere i problemi nei videogiochi (Espinosa & Scolari, 2009).

Quali fattori possono incoraggiare l'apprendimento attraverso i videogiochi? Nella progettazione del gioco è importante prevedere l'esistenza di elementi che interagiscono con i giocatori per creare esperienze user-friendly che siano anche educative. I giocatori possono scegliere una nuova identità (avatar) e scoprire un mondo interattivo che permette loro di prendere rischi senza reali conseguenze per sviluppare le loro abilità di gioco. Tuttavia, ci sono alcune barriere a questa modalità di apprendimento come i costi elevati, il tempo necessario per imparare o il difficile accesso, ma soprattutto, la preferenza di alcuni studenti per i metodi tradizionali (Nass et al. 2014).

Oltre alla conoscenza delle regole, degli obiettivi e dell'interfaccia del gioco, l'utente ha l'opportunità di comunicare con gli altri utilizzando un linguaggio specifico e sviluppando competenze sociali. A differenza dell'educazione tradizionale che spesso è caratterizzata dall'individualizzazione del lavoro e condizionata dallo spazio della classe, nei videogiochi i giocatori

imparano attraverso l'interazione con il software e con altri giocatori. Gli studenti acquisiscono le conoscenze in modo attivo, controllando l'attività che li sfida a raggiungere un certo obiettivo (Delwiche, 2006).

Secondo Zagal (2008), la “*gamer literacy*” (alfabetizzazione del giocatore), frutto di un interesse appassionato e di anni di esperienza di gioco, non dovrebbe essere equiparata alla “*games literacy*” (alfabetizzazione ai giochi) ossia alla capacità di comprendere i giochi. Comprendere i giochi è necessario anche per percepire il loro ruolo nella cultura perché molte volte la lingua, la musica o altri elementi sono valorizzati da una cultura o sottocultura specifica. Il contesto culturale è spesso importante per comprendere i giochi e viceversa.

Comprendere i giochi implica la capacità di spiegare, discutere, situare, interpretare e posizionare i giochi nel contesto culturale umano (artefatti), il contesto di altri giocatori e il contesto delle piattaforme. Nei suoi studi Zagal (2015), alla ricerca di un quadro di riferimento per la *games literacy*, ha sottolineato due obiettivi educativi che contestualizzano il significato della comprensione dei giochi e supportano gli studenti: la “comunità di pratica”, dove l'utente fa parte di una comunità, di cui condivide opinioni e obiettivi, e la “costruzione della conoscenza” in cui le idee valide per la comunità sono incoraggiate e migliorate.

Secondo Grizzle e Tronero (2016), non c'è un chiaro consenso su come contrastare gli effetti negativi dei discorsi d'odio online, ma sembra certo che l'educazione e la consapevolezza siano elementi chiave per combattere i discorsi d'odio online, giocando un ruolo cruciale nella promozione dell'alfabetizzazione mediatica e informatica. Le recenti iniziative dell' UNESCO includono il lancio di una guida per gli insegnanti sulla prevenzione dell'estremismo violento attraverso l'educazione. L'UNESCO osserva che “non basta contrastare l'estremismo violento ma dobbiamo prevenirlo, e questo richiede forme di “potere morbido”, per prevenire una minaccia portata da interpretazioni distorte della cultura, dall'odio e dall'ignoranza”²¹. Questa alfabetizzazione

21
<https://en.unesco.org/preventing-violent-extremism>

mediatica e dell'informazione deve essere applicata sia all'istruzione formale che a quella informale e tale intervento dovrebbe riguardare soprattutto i giovani, offrendo una visione articolata delle conoscenze, del comportamento e della pratica online quando incontrano odio e contenuti estremisti.

Per percepire il ruolo dei videogiochi come artefatti e trasmettitori di esperienza è importante collocarli nel contesto della cultura umana. I videogiochi possono essere strumenti educativi eccellenti, in grado di far concentrare e motivare i giovani ad apprendere determinate competenze basate sullo sviluppo del pensiero critico, della cooperazione e dell'interazione.

2.5 Giochi educativi

I giochi educativi (*serious games*) permettono al giocatore di imparare durante il gioco, in tal caso quindi il gioco e l'apprendimento non possono essere separati. Di solito, questi giochi non fanno una buona impressione la prima volta: avendo un aspetto poco attraente, non suscitano lo stesso entusiasmo di altri giochi. Inoltre, nella maggior parte dei casi sono associati a una sola abilità, che una volta appresa, porta a lasciare da parte il gioco. Un altro aspetto scoraggiante è la necessità di leggere le istruzioni prima dell'inizio del gioco, che rende questi giochi poco attraenti, perché il giocatore dovrebbe essere in grado di iniziare a giocare acquisendo tutte le regole in modo naturale mentre progredisce: il gioco funziona così come una lezione. Il difficile accesso e l'assenza di disponibilità nelle piattaforme sono altri fattori che compromettono il loro successo (Nass et al., 2014).

Diversi autori e studi hanno analizzato l'importanza dei giochi educativi nell'istruzione e nel comportamento. *L'International Journal of Videogames e l'International Journal of Game-Based Learning*, con pubblicazioni periodiche, hanno cercato di colmare la necessità di costruire metodi scientifici per realizzare giochi

22

È importante evidenziare il lavoro di gamesforchange.com, creato nel 2004 con la seguente missione: "stimolare i creatori di giochi e gli innovatori sociali a guidare i cambiamenti del mondo reale utilizzando i giochi e una tecnologia che aiuti le persone a imparare, migliorare le loro comunità e contribuire a rendere il mondo un posto migliore. Mettiamo insieme le parti interessate attraverso il nostro G4C Festival annuale e promuoviamo lo scambio di idee e risorse attraverso workshop e progetti di consulenza. Ispiriamo i giovani a esplorare le tematiche civiche e ad apprendere le competenze del XXI secolo e STEM attraverso il nostro Student Challenge e formiamo gli educatori all'utilizzo dei giochi. Incubiamo progetti attraverso le nostre sfide di progettazione di giochi e la nostra esperienza di produzione esecutiva nella costruzione di partenariati. Agiamo come 'cassa di risonanza', curando giochi per

che siano strumenti di apprendimento efficaci. Particolarmente rilevanti sono anche gli studi di James Paul Gee, che ha dedicato tutta la sua carriera scientifica a studiare il rapporto tra giochi, apprendimento e società. Secondo questo autore, si può essere alfabetizzati nell'ambito semiotico dei videogiochi se si può riconoscere (l'equivalente di "lettura") e/o produrre (l'equivalente di "scrittura") significati nell'ambito dei videogiochi (Gee, 2014). Gee ha raccolto alcuni dei principi che possono essere considerate delle buone pratiche nella creazione di giochi educativi, perché ne promuovono il successo come motori di apprendimento pur essendo motivanti e stimolanti. Anche l'americano Mark Prensky è stato un punto di riferimento per i suoi studi sul *Digital Game-Based Learning*. Egli ha basato le sue ipotesi sulla nozione di nativi digitali e sulla necessità di introdurre il gioco in classe come modello innovativo che promuove l'apprendimento degli studenti attraverso l'uso della tecnologia (Prensky, 2006)

Alcune organizzazioni non governative hanno sviluppato l'uso dei videogiochi nel lavoro sul campo con varie comunità, al fine di promuovere cambiamenti comportamentali, educativi²² e sviluppo culturale. L'immersione dello studente in un ambiente virtuale che possiede le caratteristiche del mondo reale permette di testare le varie possibilità ed è uno dei mezzi di apprendimento più efficaci (Giasolli, V., Giasolli, M., Giasolli, R. & Giasolli, A., 2006). Sotto molti aspetti, i videogiochi possono incoraggiare l'apprendimento, come ad esempio i giochi storici o quelli che rappresentano un personaggio conosciuto, che insegna in merito al periodo in cui ha vissuto. Un esempio è "My Child Lebensborn"²³, dove il giocatore si prende cura di un bambino nato da un programma nazista nella società norvegese dopo la guerra e in cui l'aspetto emotivo è la chiave del gioco. Oppure il gioco "Florence"²⁴, in cui il giocatore ha la possibilità di formulare domande sulla nuova società (Zagalo, 2018).

Il successo di questi giochi dipende dalla risposta emotiva del giocatore durante l'interazione, l'estetica

il cambiamento attraverso i nostri premi" (<http://www.gamesforchange.org>).

23

'My Child Lebensborn' è un gioco di accudimento e sopravvivenza, basato su eventi reali. Sviluppato da Sarepta Studio AS e pubblicato nel 2018.

24

Florence è una storia interattiva sviluppata e pubblicata da Mountains Studio nel 2018.

e il design. I fattori più importanti sembrano essere: la consapevolezza, il giocatore deve essere sensibilizzato da una narrazione che lo incoraggia al raggiungimento dell'obiettivo; l'immersione, il gioco deve essere in grado di isolare il giocatore dal mondo reale (Shell, 2013); la sensazione di progresso, che incoraggia la performance (Werbach & Hunter, 2012); la sensazione di pericolo, che, quando è simulato con le dovute precauzioni, può accrescere l'attenzione del giocatore (Chou, 2015) e, infine la sensazione di conquista, in grado di motivare il giocatore a continuare (Eichermann & Cunningham, 2011).

La prospettiva dell'apprendimento basato sul gioco è un percorso importante per insegnare e modellare i comportamenti nell'era dei nativi digitali; possiamo utilizzare i giochi educativi come uno strumento per sensibilizzare il giocatore attraverso il disegno emotivo, che promuove l'apprendimento naturale e fluido, evitando la noia.

2.6 Conclusioni

I media come i videogiochi e le pratiche legate ai giochi, sono mondi complessi e intrecciati che svolgono un ruolo importante nella vita quotidiana dei giovani e degli adulti e hanno quindi una significativa influenza quando si tratta di costruire concetti, modelli di comportamento e gestione dei conflitti. L'attenzione a questa influenza è stata posta principalmente sulla connessione negativa con comportamenti violenti, trascurando invece il potenziale positivo del videogioco nel fornire zone sicure di comportamento e di confronto, nel rinforzare e premiare il comportamento positivo, nell'utilizzo di un approccio ludico ad argomenti seri e di un linguaggio che parla direttamente ai giovani. L'alfabetizzazione mediatica svolge un ruolo cruciale nel fornire gli strumenti per il pensiero critico, ma anche nel rafforzare approcci più sensibili alla creatività. Secondo le conclusioni del Consiglio Europeo sullo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e del pensiero critico attraverso l'istruzione e la formazione, l'alfabetizzazione

mediatica (*media literacy*) riguarda 'tutte le capacità tecniche, cognitive, sociali, civiche e creative che ci permettono di accedere alle forme di media sia tradizionali che nuove, di averne una comprensione critica e di interagire con essi. L'alfabetizzazione mediatica è strettamente connessa a un impegno attivo nella vita democratica, alla cittadinanza e all'abilità di esercitare il proprio giudizio in modo critico e indipendente, oltre che di riflettere sulle proprie azioni, e può pertanto rafforzare la resilienza dei giovani a fronte di messaggi estremisti e disinformazione'²⁵.

25

Sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e del pensiero critico per mezzo dell'istruzione e della formazione - Conclusioni del Consiglio (30 maggio 2016), <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9641-2016-INIT/it/pdf>.

Nell'analisi degli studi che sono stati sviluppati in questo campo, abbiamo raccolto alcuni autori, come Breuer (2017), Bernardes et al. (2016), Packard (2013) e Ferreira (2003), che hanno analizzato concretamente i comportamenti violenti e aggressivi innescati dai videogiochi. Ci sono anche numerosi articoli pubblicati su blog o siti web, come Kotaku o Vice, che mettono in guardia contro i contenuti controversi che si possono trovare sulle piattaforme di gioco online e nelle comunità. Analizzando le fonti, è possibile riscontrare una notevole insistenza sull'argomento nel corso degli anni, senza che vi sia un consenso unanime, perché, dall'altra parte, c'è chi sostiene che i giochi non influenzino i comportamenti violenti (Ulanoff, 2019) e che possano essere visti come uno strumento di cambiamento comportamentale, culturale e sociale. Come Agalo (2014) sottolinea, l'oggetto della discussione è la produzione della cultura, perché per quanto violento possa essere un gioco, costringe il giocatore ad essere consapevole di sé stesso e dell'ambiente in cui è inserito; ogni videogioco è un'espressione umana basata su un'idea, e chi gioca può essere o non essere d'accordo con questa idea.

L'universo di videogiochi subisce un'evoluzione costante, con nuovi giochi che vengono lanciati, con nuovi temi e prospettive che saranno ricevuti dal pubblico in molti modi diversi. Secondo Machado (2007), le conseguenze che ogni gioco potrebbe portare sono impossibili da prevedere dai creatori di giochi. In realtà, si può sostenere che per quanto i giochi possano essere meno violenti, gli individui possono essere in grado di esprimersi

liberamente e violentemente attraverso di loro. Infine, è essenziale menzionare l'importanza di dividere i giochi in categorie, utilizzando, ad esempio, la classificazione PEGI, e insistendo in una prospettiva di *game literacy* con gli educatori.

III- ANALISI DEI DATI



Dopo aver analizzato lo stato dell'arte dei discorsi d'odio nei giochi e nelle comunità online, è importante analizzare anche il fenomeno sul campo. L'indagine e i dati quantitativi raccolti hanno come obiettivo quello di realizzare uno studio esplorativo per strutturare i focus group. Sono stati intervistati studenti in tre paesi europei (Portogallo, Italia e Lituania) e l'indagine è stata condotta attraverso somministrazione diretta, con domande chiuse e aperte divise in cinque gruppi.

3.1 Metodologia

Per questa ricerca abbiamo applicato una metodologia quantitativa attraverso un questionario per studenti in tre paesi - Portogallo, Italia e Lituania. Iniziando da una prospettiva induttiva, dal particolare al generale, la ricerca è divisa in cinque fasi: i) Definizione del problema; ii) Rassegna della letteratura; iii) Costruzione del modello di analisi; iv) Trattamento e analisi dei dati raccolti; v) Discussione dei risultati e conclusioni.

La definizione del problema è stata la prima fase della ricerca e si è proposta di analizzare il livello di consapevolezza dei giovani sull'esistenza dei discorsi d'odio. La rassegna della letteratura, con informazioni specifiche sui discorsi d'odio nei videogiochi, ha portato ad una conoscenza profonda dello stato dell'arte ed è servita come base di partenza per la raccolta dei dati. La costruzione del modello di analisi basato sulla ricerca sullo stato d'arte è stata la terza fase. Si è deciso di sviluppare un questionario da utilizzare attraverso somministrazione diretta con domande aperte e chiuse divise in cinque gruppi. La maggior parte delle domande chiuse ha come base la scala di Likert, dove è stato chiesto agli intervistati di specificare il loro livello di accordo o disaccordo in una scala simmetrica di accordo-disaccordo per una serie di affermazioni relative al discorso d'odio online. Questo questionario è composto da cinque gruppi di domande: nel primo gruppo abbiamo provato a capire la relazione tra gli adolescenti e i videogiochi; nel secondo gruppo

cercavamo di comprendere la percezione dei giovani dei discorsi d'odio nelle comunità di gioco online; il terzo gruppo di domande riguardava l'uso del *livestream* e delle chat delle piattaforme; il quarto gruppo si concentrava sulle responsabilità riguardo alla crescita del discorso d'odio online, ed infine con il quinto gruppo cercavamo di capire come i giovani affrontano i discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità online.

La quarta fase dell'investigazione si concentra nel trattamento e analisi statistica delle risposte con Statistical Package for Social Sciences 22.0 di IBM SPSS (SPSS), dove abbiamo realizzato statistiche descrittive e correlazioni con nessun caso di omissione registrato. All'inizio è stata effettuata un'analisi statistica descrittiva per ciascun paese, per poi procedere con l'analisi delle rispettive correlazioni. Nella quinta fase, i risultati sono stati discussi con l'intento di ottenere delle considerazioni finali che permettessero una migliore comprensione del fenomeno studiato.

3.1.1 Caratteristiche del campione

Per questo studio abbiamo selezionato studenti di entrambi i generi, che vivono in Portogallo, Italia e Lituania. Il campione è composto da 572 individui, 246 femmine e 291 maschi, divisi tra Italia (195), Lituania (228) e Portogallo (149). L'età degli intervistati varia tra gli 11 e i 20 anni, con una predominanza di individui di 12 anni. Fra tutti i questionari analizzati, il 9.3% (n=53) degli intervistati ha dichiarato di non giocare a videogiochi.

3.1.2 Ipotesi

H.1

I giovani che giocano più ore ai videogiochi hanno una maggiore tendenza ad utilizzare i discorsi d'odio.

Dall'inizio del millennio, l'uso del discorso d'odio ha avuto una tendenza di crescita costante nell'ambiente dei giochi. Il mondo virtuale sembra promuovere e permettere un'espressione più libera, generando un'idea di autonomia nel giocatore e lasciandogli prendere il controllo, a volte arrivando ad ignorare la normativa dei diversi paesi. La libertà virtuale può portare a comportamenti non etici (Machado, 2007; Ramos, 2008).

L'espressione verbale dell'odio è spesso tollerata come una reazione normale nei momenti di rabbia o frustrazione innescati dalla competitività, i videogiochi presentano un vasto mondo di possibilità per l'interazione e la creazione ed è responsabilità del giocatore scegliere il tipo di comportamento da adottare. Durante i giochi, l'interazione tramite chat è comune e i commenti possono andare dai complimenti per le prestazioni alla critica ironica, agli insulti personali o sulla base dell'origine etnica e dell'orientamento sessuale, alle molestie o agli attacchi alle minoranze.

Questa capacità di sbloccare comportamenti violenti virtuali in un individuo è chiamata "effetto di disinibizione online" (Suler, 2004, p.321) e, a causa di fattori come

l'invisibilità e la minimizzazione dell'autorità, può aumentare l'uso di un linguaggio maleducato, di critiche, di aggressività e di odio (Joinson, 1998).

H.2

I giovani che sono stati in contatto con i discorsi d'odio nelle comunità dei videogiochi hanno una tendenza maggiore a praticarlo.

Nel mondo virtuale, l'etica e la morale sono sospesi e il giocatore si immerge in un ambiente più libero e indipendente, che gli permette di essere diverso: «il gioco è un sistema che coinvolge i giocatori in un conflitto artificiale» (Salen & Zimmerman, 2004, p.80). È stato osservato che i giochi online rendono più facile l'interazione tra i giocatori e la socializzazione, pur non avendo a disposizione informazioni relative al sesso, all'età, all'origine nazionale o all'aspetto fisico, creando così relazioni effimere o di circostanza. I giocatori creano comunità virtuali con regole e valori specifici e con senso di appartenenza lavorano per uno scopo comune. Nelle comunità virtuali, formate intorno a specifici videogiochi o piattaforme di videogiochi (come Twitch, Steam e Reddit), è facile trovare commenti pieni di violenza verbale, intolleranza o persino "pietre virtuali" lanciate contro coloro che esprimono opinioni diverse. Purtroppo, negli ultimi anni questi atteggiamenti possiamo ritrovarli in diversi ambiti, come le campagne contro le donne dell'industria del videogioco, i gruppi d'odio o quelli dei suprematisti bianchi. Gli episodi più gravi hanno visto un passaggio dal mondo digitale a quello reale, mettendo a rischio la privacy di personalità di spicco o la loro sicurezza.

I videogiochi sono stati a lungo associati agli effetti negativi sulla salute fisica e mentale dei giocatori. Attualmente, sembrano essere uno spazio virtuale in cui le manifestazioni di discorso d'odio stanno crescendo senza mediazione. Tuttavia, studi più recenti mostrano che, sebbene i giochi digitali possano per vari motivi (discorsi d'odio, dipendenza, violenza, isolamento) influenzare negativamente la salute umana - soprattutto quando si parla di bambini - se ci sono buone abitudini

di gioco (come tempo limitato, ambiente appropriato, *game literacy*, moderazione dei giochi), possono essere considerati sicuri e con un impatto positivo sul comportamento e sull'apprendimento (Felicia, 2009).

H.3 Genitori ed educatori hanno un ruolo attivo nella prevenzione dei discorsi d'odio.

I giochi possono affrontare temi sociali tra cui la violenza e il comportamento amorale, per cui il divieto potrebbe non essere sufficiente a disinteressare i giovani. Invece, è necessario problematizzare i giochi, promuovendo un comportamento etico nel mondo virtuale, enfatizzando la differenza tra la realtà e il virtuale, rafforzando i giochi come uno spazio per l'apprendimento, la finzione e la fantasia (Moita, 2007; Ramos, 2008).

Il fatto che la maggior parte degli utenti siano bambini e adolescenti (Ferreira, 2003) aumenta la loro suscettibilità e vulnerabilità alle interazioni nei videogiochi. Probabilmente la *game literacy* e il corretto design dei giochi potrebbe essere la risposta, incoraggiando la discussione sui messaggi e sui contenuti e stimolando il ragionamento morale dei giovani (Lourenço, 1998).

In un contesto in cui i videogiochi sono una risorsa pedagogica, gli educatori si trovano a svolgere una funzione strategica nel promuovere questo strumento di apprendimento per le nuove generazioni, cercando risorse che stimolino gli studenti. Secondo Grizzle e Tronero (2016), non c'è un chiaro consenso su come contrastare gli effetti negativi dei discorsi d'odio online, ma sembra certo che l'educazione e la consapevolezza siano elementi chiave per combatterli, giocando un ruolo cruciale nella promozione dell'alfabetizzazione mediatica e informatica.

H.4 I discorsi d'odio influenzano la vita quotidiana dei giovani giocatori.

I videogiochi sono stati a lungo associati ad effetti

negativi sulla salute fisica e mentale dei giocatori e attualmente sembrano essere uno spazio virtuale dove i discorsi d'odio proliferano senza mediazione. La manifestazione di un'opinione che incita all'odio verso individui o gruppi, dando alle parole il potere di ferire fisicamente, caratterizza il discorso d'odio.

Giocare ad un gioco online o interagire in una comunità di gioco fa parte della vita di tutti i giorni della maggior parte degli adolescenti e la loro comprensione del mondo dei videogiochi esercita una grande influenza sul loro comportamento e sulla gestione dei conflitti. Il gioco online riguarda le dinamiche di interazione con altri giocatori durante le sessioni di gioco multigiocatore online. Spesso non moderate, attività come la costruzione di squadre o clan, la condivisione di strategie e la chat vocale, possono generare conflitti o essere un veicolo di incitamento all'odio. Le azioni in tempo reale non possono essere considerate solo virtuali, perché il giocatore è una persona reale e le sue azioni possono avere implicazioni e influenze al di fuori del gioco, come provocare conflitti tra amici. L'uso dell'anonimato di fronte a un pubblico e l'assenza di conseguenze, possono facilitare l'uso del discorso d'odio come una dimostrazione di potere o per alleviare la frustrazione. Questo tipo di comportamento è dannoso per la condizione fisica e l'autostima degli aggressori e delle vittime (Breuer, 2017).

3.2 Analisi statistica descrittiva

Il questionario aveva come obiettivo quello di raccogliere dati da tre paesi, divisi per gruppi di età: Italia, da 11 a 13 anni; Lituania, da 12 a 15 anni; Portogallo, da 14 a 20 anni.

Secondo la strategia scelta, è stata portata avanti un'analisi statistica descrittiva dei dati raccolti in ogni paese, seguita da un'analisi complessiva dei tre paesi coinvolti.

3.2.1 Analisi statistica descrittiva - Italia

Il campione italiano consiste in 195 questionari con un'età media di 12 anni, il 49% sono maschi (n=96) e il 51% femmine (n=99), dimostrando un equilibrio di genere.

Per quanto riguarda le domande personali sui videogiochi, i dati mostrano che il 57% degli studenti gioca da 1 a 2 ore al giorno, il 34% nelle loro case o stanze. Anche se la maggior parte di loro ha affermato di non provare rabbia dopo aver giocato, il 13% riporta il contrario. La maggior parte degli intervistati non percepisce il videogioco come un mezzo per imparare, ma vede le comunità online come un posto dove farsi degli amici.

Riguardo la percezione dei giovani sui discorsi d'odio nelle comunità di gioco online, i risultati mostrano che il 67% degli intervistati conoscono le regole delle piattaforme di gioco online. Per quando riguarda l'esistenza di gruppi d'odio nelle comunità, anche se il 60% degli intervistati non ha mai notato la loro presenza, il 16% invece ne è a conoscenza. Da notare che il 77% non è mai stato contattato da gruppi d'odio durante l'uso delle piattaforme online e l'80% non ha mai denunciato nessuna situazione anomala. Solo il 5% non è d'accordo con l'uso della censura in queste comunità.

Secondo i dati sul comportamento in piattaforme di *livestream* e nelle loro chat, il 53% degli studenti non

frequenta nessuna piattaforma di *livestream* e il 62% non usa le chat delle piattaforme online. Per coloro che usano queste piattaforme, Youtube e Discord sono le preferite. Da menzionare che il 56% dei giovani non ha notato un linguaggio aggressivo, il 68% non ha trovato nessun contenuto inappropriato e il 33% ha ammesso di aver parlato a sconosciuti nei giochi o nelle comunità.

Analizzando le responsabilità nella promozione dei discorsi d'odio, i dati mostrano che il 46% degli intervistati incolpano i giocatori e il 38% crede che questo trend possa essere cambiato dal lavoro dai manager delle comunità. I risultati ottenuti non ci permettono di trarre conclusioni sulla totale eliminazione dei discorsi d'odio e nemmeno sul ruolo educativo dei videogiochi. Riguardo alla maniera con la quale gli studenti affrontano i discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità online, l'85% di loro è d'accordo sul fatto che non è "cool" essere un *hater* (ovvero una persona che diffonde discorsi d'odio). Secondo i dati, il 76% non è mai stato vittima di discorsi d'odio, l'82% non ha mai praticato discorsi d'odio ma i videogiochi sono stati indicati come luoghi dove questi fenomeni accadono. Per quanto riguarda le manifestazioni più frequenti dei discorsi d'odio, i dati mostrano che gli insulti razzisti (29%), basati sull'orientamento sessuale (29%) e sulle questioni etiche (20%) sono quelli più praticati dai giocatori. Per quanto riguarda il ruolo dei genitori e degli educatori, i dati sembrano indicare la tendenza a mettere in guardia contro i pericoli dei discorsi d'odio (47%), tuttavia il 45% degli intervistati dichiara che i genitori non supervisionano i loro giochi. Infine, il 77% dichiara che non si è mai sentito colpito dai discorsi d'odio nella vita di tutti i giorni e solo il 21% degli studenti gioca regolarmente con giochi educativi.

3.2.2 Analisi statistica descrittiva – Lituania

Il campione è composto da 228 individui di età tra i 12 e i 15 anni, con un'età media di 14 anni. Il 52% sono maschi (n=119) e il 48% femmine (n=109), con un equilibrio in termini di genere. Analizzando la relazione personale degli studenti e studentesse con i videogiochi, il 75% di loro gioca con regolarità, tra 1 e 2 ore al giorno, nelle loro case. Da rilevare la tendenza a vedere i videogiochi come un mezzo per imparare (49%). Il 63% dichiara di non provare rabbia dopo aver giocato e il 75% degli intervistati vede le comunità di videogiochi online come un posto per farsi degli amici. Per quanto riguarda la percezione dei giovani sui discorsi d'odio nelle comunità di videogiochi online, i risultati mostrano che il 54% conosce le regole di uso delle piattaforme e il 56% ha notato l'esistenza di gruppi d'odio, anche se il 70% non è mai stato contattato da loro. La maggior parte dei giovani (68%) non ha mai vissuto nessuna situazione di discorsi d'odio e non è possibile trarre conclusioni sulla loro approvazione rispetto alla censura dei discorsi d'odio sulle piattaforme di gioco.

Riguardo al comportamento nelle piattaforme di *livestream* e nelle chat, si è notato che il 57% degli studenti non le utilizza. Youtube (55%) e Twitch (43%) sono le piattaforme preferite di quel 42% che guarda giochi in tempo reale mentre Discord (96%) è la più usata da coloro che usano le chat online. Il 46% degli intervistati dice che il linguaggio aggressivo non è comune nei giochi in *livestreaming*, così come la presenza di contenuti inappropriati (70%). I dati sembrano indicare anche che il 48% degli studenti non si sente influenzato dai creatori di contenuti digitali e solo il 20% non ha mai parlato con sconosciuti mentre utilizzava piattaforme di gioco.

Per quanto riguarda le responsabilità nella diffusione dei discorsi d'odio, il 47% degli intervistati crede che i giocatori possano cambiare questa tendenza e il 49% sostiene che la prevenzione non è un lavoro da game designer. Secondo i dati, solo il 15% crede nella totale eliminazione del discorso d'odio online e non emerge nessuna idea sul ruolo educativo dei videogiochi.

Analizzando il modo in cui i giovani affrontano i discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco online, i dati sembrano indicare che, anche se il 29% degli intervistati è d'accordo sul fatto che non è "cool" essere un *hater*, il 15% invece pensa il contrario. Il 62% dei ragazzi non prende seriamente i discorsi d'odio online, il 67% non è mai stato vittima di discorsi d'odio e il 52% non li ha mai praticati. Tra i videogiochi e le comunità di gioco, il 93% ha indicato che sono i videogiochi il posto dove i discorsi d'odio si riscontrano più di frequente ed i tipi di discorso d'odio più comuni sono quelli razzisti (36,6%) e sulla base dell'orientamento sessuale (17%). I dati sembrano anche indicare che il 39% dei genitori ed educatori non supervisiona le attività di gioco dei ragazzi. Infine, il 62% degli studenti non si sente colpito dai discorsi d'odio online nella vita di tutti i giorni e il 23% gioca regolarmente con i videogiochi educativi.

3.2.3 Analisi statistica descrittiva - Portogallo

Il campione portoghese è composto da 149 questionari somministrati a studenti di età compresa tra i 14 e i 20 anni, con un'età media di 16 anni. Il 54% degli studenti intervistati sono maschi (n=81) e il 45% sono femmine (n=67). Per quanto riguarda la relazione personale con i videogiochi, il 34% degli studenti dedica meno di un'ora al giorno ai videogiochi e il 17% non gioca mai. Tra coloro che giocano, il 46% lo fa a casa. Il 46% dei ragazzi non prova rabbia dopo aver giocato. Il 40% sembra percepire i videogiochi come un mezzo per imparare e il 48% pensa che le comunità di gioco online siano un posto per farsi degli amici.

Rispetto alla percezione dei discorsi d'odio nelle comunità di gioco online, il 40% conosce le regole d'uso delle piattaforme, il 26% non si è mai imbattuto in gruppi d'odio, il 63% non è mai stato contattato da uno di questi gruppi e il 46% non ha mai vissuto un episodio di discorso d'odio.

Per quanto riguarda il comportamento nelle piattaforme di *livestream* e nelle chat, il 66% degli studenti non frequenta regolarmente queste piattaforme, mentre il 32% ha notato un linguaggio aggressivo nei video e il 42% non si è mai sentito influenzato da nessun *livestreamer*. Quel 30% di ragazzi che usa le piattaforme di streaming, si divide tra Youtube (52%) e Twitch (48%). Rispetto alle chat delle piattaforme, il 42% degli intervistati non le ha mai usate e, anche se il 53% ha parlato con sconosciuti in queste piattaforme, il 38% non ha mai trovato contenuti inappropriati. Discord è la piattaforma preferita (97%).

Per quanto riguarda le responsabilità per la diffusione dei discorsi d'odio online, le risposte degli intervistati non permettono di trarre conclusioni sulle loro percezioni rispetto al ruolo dei game designer e al lavoro dei manager delle comunità nella prevenzione dei discorsi d'odio. Sembra inoltre esistere una tendenza a convenire sul fatto che i giocatori possano cambiare questo trend (52%) e il 30% dei ragazzi sostiene che i giochi possano educare i giocatori a non usare i discorsi d'odio, mentre il 38% degli studenti non crede nella totale eliminazione dei discorsi d'odio dai videogiochi e dalle comunità di gioco.

Per quanto riguarda il modo in cui gli studenti affrontano i discorsi d'odio, il 65% degli intervistati non considera "cool" essere un *hater* e il 58% non prende seriamente i discorsi d'odio. Secondo i dati, i discorsi d'odio sono molto più frequenti nei videogiochi che nelle piattaforme di gioco e più del 50% degli intervistati non ne è mai stato vittima né li ha praticati nei giochi online o nelle comunità di gioco. Gli studenti affermano che gli insulti sulla base dell'origine nazionale o etnica (22%), quelli di stampo razzista (22%) e sulla base dell'orientamento sessuale (20%) sono i più frequenti e i più praticati dai giocatori.

Riguardo al ruolo dei genitori e degli educatori, il 52% dei genitori non supervisiona mai le attività di gioco dei figli. Infine, il 62% degli studenti non si sente colpito da discorsi d'odio online nella vita di tutti i giorni e il 30% non ha mai giocato a giochi educativi.

3.3 **Analisi statistica descrittiva complessiva**

I dati sulla relazione personale con i videogiochi mostrano come il 40% degli intervistati giochi con regolarità e solo il 9% non giochi mai. Il 60% degli studenti tende a dedicare 1-2 ore al giorno ai videogiochi e gioca nelle proprie case. Il 36% ritiene che i videogiochi siano uno strumento per imparare e il 57% usa le comunità di gioco come un luogo per farsi degli amici. Il 58% dichiara di non provare rabbia dopo aver giocato.

Riguardo alla percezione dei discorsi d'odio nelle comunità di gioco, il 53% dichiara di conoscere le regole d'uso delle piattaforme, il 29% non ha mai notato la presenza di gruppi d'odio e il 71% non è mai stato contattato da uno di questi gruppi. Anche se la maggior parte degli intervistati dice di non aver mai vissuto situazioni di discorso d'odio online (66%), il 45% è d'accordo sul censurarli.

Per quanto riguarda il comportamento in *livestream* e nelle chat delle piattaforme, si nota una tendenza a non guardare giochi in diretta (45%), più del 40% non ha mai usato una piattaforma di *livestream* né si sente influenzato dai *livestreamers*. Per il 37% che le usa, Youtube (53%) è il preferito. I dati rilevano che il 48% non ha mai usato le chat delle piattaforme, mentre tra il 23% che le usa, Discord è il preferito (95%). Il 28% non ha mai parlato con sconosciuti durante i giochi online e il 46% degli studenti dichiara che non ha mai incontrato contenuti inappropriati nelle chat delle piattaforme.

Per quanto riguarda le responsabilità per la diffusione dei discorsi d'odio, i dati non danno un quadro chiaro su cosa pensino i ragazzi sulle responsabilità dei manager delle comunità nella prevenzione del fenomeno e solo il 23% degli intervistati pensa che sia una responsabilità anche dei game designers. Il 48% pensa che i giocatori possano incidere sul fenomeno ma si nota la tendenza a non credere nella totale eliminazione dei discorsi d'odio (39%). Non è possibile trarre conclusioni sul ruolo educativo dei videogiochi.

A proposito del modo in cui gli studenti affrontano i discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità online, il 70% pensa che non sia "cool" essere un *hater*, il 52% non prende sul serio i discorsi d'odio online e il 67% non si è mai sentito colpito da questo fenomeno nella vita di tutti i giorni. Secondo i ragazzi, i discorsi d'odio si verificano più spesso nei videogiochi, tra giocatori e più del 60% non ne è mai stato vittima né li ha praticati.

I tipi di discorsi d'odio più utilizzati sono quelli razzisti (29%), basati sull'orientamento sessuale (20,7%) e sull'origine nazionale/etnica (19%).

Riguardo alla consapevolezza dei genitori e degli educatori sull'esistenza dei discorsi d'odio, gli studenti dichiarano che il 45% dei genitori non supervisiona le comunità di gioco online dei figli.

I 5 giochi più giocati dal campione sono risultati Fortnite (16%), FIFA (14%), Minecraft (14%), GTA (8%) e Brawl Stars (7%). I giochi in cui i ragazzi incontrano solitamente discorsi d'odio sono Fortnite (16%), CS. GO (5%), Call of Duty (2%) e Minecraft (2%). Infine, il 22% degli intervistati non ha mai giocato giochi educativi e solo il 20% ci gioca regolarmente.

3.4 Dati di correlazione

Attraverso l'analisi delle correlazioni, possiamo notare l'intensità delle associazioni tra le variabili quantitative. Questo coefficiente varia tra -1 e +1 (-1 minore o uguale a R maggiore o uguale a 1). In questo studio, analizziamo solo le correlazioni maggiori o uguali a 0,3, perché secondo Marôco (2011, p.24), questo valore rappresenta già una forte correlazione.

3.4.1 Dati di correlazione - Italia

Tabella 1 – Tempo di gioco

	Quante ore al giorno giochi di solito?
Ti senti più arrabbiato o aggressivo dopo aver giocato?	.445(**)
Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.354(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=183

Tabella 2 – Gruppi d’odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Hai mai notato l'esistenza di gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.340(**)	.414(**)
Sei mai stato contattato da gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.564(**)	.578(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=183

Analizzando le correlazioni relative al tempo di gioco (tabella 1), i dati sembrano mostrare che i giovani che passano più tempo a giocare tendono a sentirsi più aggressivi ($r=.11$; $p<0.01$) e più disposti a praticare discorsi d’odio ($r=.35$; $p<0.01$). Riguardo all’uso dei discorsi d’odio (tabella 2), i dati evidenziano che gli intervistati che hanno una maggiore tendenza a praticare i discorsi d’odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco, sono più consapevoli dell’esistenza dei gruppi d’odio ($r=.34$; $p<0.01$) e sono stati anche contattati da questi gruppi ($r=.56$; $p<0.01$). Inoltre, anche gli studenti che sono stati vittime di discorsi d’odio online conoscono l’esistenza di gruppi d’odio nelle comunità di gioco ($r=.41$; $p<0.01$) e sono stati contattati da questi gruppi ($r=.57$; $p<0.01$).

3.4.2 Dati di correlazione – Lituania

Tabella 3 – Tempo di gioco

	Quante ore al giorno giochi di solito?
Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.357(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=220

Tabella 4 – Pratica di discorsi d'odio

	Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.475(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=220

Tabella 2 – Gruppi d'odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Hai mai notato l'esistenza di gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.357(**)	...
Sei mai stato contattato da gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.352(**)	.429(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=220

In merito al tempo che i giovani trascorrono giocando (tabella 3), i dati sembrano indicare che quelli che passano più tempo sui giochi tendono a praticare discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco online ($r=.35$; $p<0.01$). Per quanto riguarda la tabella 4, i giovani che possono essere definiti 'aggressori' sembrano essere anche vittime ($r=.47$; $p<0.01$). E infine, gli studenti che hanno più tendenza a praticare discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco online (tabella 5) sono anche più consapevoli dell'esistenza dei gruppi d'odio ($r=.35$; $p<0.01$) e sembrano anche essere maggiormente oggetto dell'interesse di tali gruppi ($r=.35$; $p<0.01$). I dati sembrano anche mostrare che gli studenti che sono vittime di discorsi d'odio tendono anche ad essere contattati da gruppi d'odio ($r=.42$; $p<0.01$).

3.4.3 Dati di correlazione – Portogallo

Tabella 6 – Tempo di gioco

	Quante ore al giorno giochi di solito?	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Ti senti più arrabbiato o aggressivo dopo aver giocato?	.387(**)	.326(**)
Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.402(**)	...
È “cool” essere un <i>hater</i> nei videogiochi e nelle comunità di gioco?461(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=119

Tabella 7 – Pratica di discorsi d'odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.586(**)
Hai mai segnalato delle situazioni di discorso d'odio?	.428(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=119

Tabella 8 – Gruppi d'odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Hai mai notato l'esistenza di gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.311(**)	.422(**)
Sei mai stato contattato da gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.544(**)	.563(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=119

Tabella 9 – Discorsi d’odio nella vita di tutti i giorni

	Ti senti colpito dai discorsi d’odio online nella vita di tutti i giorni?
Prendi seriamente i discorsi d’odio nei videogiochi e comunità di gioco?	.386(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=119

In merito al tempo passato a giocare (tabella 6), i ragazzi che passano più ore con i videogiochi sono più propensi a sentirsi arrabbiati mentre giocano ($r=.38$; $p<0.01$) e a praticare discorsi d’odio ($r=.40$; $p<0.01$). Gli intervistati che praticano discorsi d’odio tendono anche a pensare che è “cool” essere *hater* ($r=.46$; $p<0.01$).

Rispetto alle pratiche di discorso d’odio nei videogiochi online e nelle comunità di gioco (tabella 7), i dati sembrano mostrare che gli studenti che li praticano ne siano anche vittime ($r=.58$; $p<0.01$) e abbiano segnalato delle situazioni di discorso d’odio online ($r=.42$; $p<0.01$).

Per quanto riguarda i gruppi d’odio (tabella 8), coloro che sono stati contattati da tali gruppi nelle comunità di gioco tendono a praticare i discorsi d’odio nei videogiochi e nelle comunità ($r=.54$; $p<0.01$) e ad essere anche vittime a loro volta degli stessi discorsi ($r=.56$; $p<0.01$). I dati evidenziano anche che coloro che sono stati vittime del fenomeno nei videogiochi e nelle comunità di gioco notano anche l’esistenza dei gruppi d’odio ($r=.42$; $p<0.01$).

In merito ai discorsi d’odio nella vita di tutti i giorni (tabella 9), i dati rivelano che i ragazzi che si sentono colpiti dai discorsi d’odio online nella vita di tutti i giorni sembrano anche prenderli seriamente nei videogiochi e nelle comunità di gioco ($r=.38$; $p<0.01$).

3.4.4 Dati di correlazione complessivi

Tabella 10 – Tempo di gioco

	Quante ore al giorno giochi di solito?
Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.386(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=514

Tabella 11 – Pratica di discorsi d'odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	.465(**)
C	.351(**)

** Strong correlation to a significance level of 0.0, N=514

Tabella 12 – Gruppi d’odio

	Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?	Sei mai stato vittima di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?
Hai mai notato l'esistenza di gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.358(**)	.365(**)
Sei mai stato contattato da gruppi d'odio nelle comunità di gioco?	.443(**)	.507(**)
È “cool” essere un <i>hater</i> nei videogiochi e nelle comunità di gioco?461(**)

** Forte correlazione con un livello di significatività di 0.01, N=514

Nella tabella 10, i dati mostrano che gli studenti che passano più tempo a giocare tendono a praticare i discorsi d’odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco online ($r=.36$; $p<0.01$). Per quanto riguarda la pratica dei discorsi d’odio (tabella 11), gli intervistati che utilizzano discorsi d’odio nei videogiochi tendono a pensare che è “cool” essere un *hater* ($r=.35$; $p<0.01$) e sembrano anche esserne vittime loro stessi ($r=.46$; $p<0.01$).

Sulla relazione tra l'esistenza di gruppi d'odio e la pratica dei discorsi d'odio (tabella 12), i dati sembrano mostrare che gli studenti che hanno una maggiore tendenza a praticare discorsi d'odio nei videogiochi, sono anche più consapevoli dell'esistenza dei gruppi d'odio nelle piattaforme ($r=.46$; $p<0.01$) e tendono ad essere contattati da gruppi d'odio ($r=.44$; $p<0.01$). I dati suggeriscono che questo valga anche per gli studenti che sono stati vittime di discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco: essi conoscono l'esistenza dei gruppi d'odio ($r=.46$; $p<0.01$) e, allo stesso tempo, tendono ad essere contattati da quest'ultimi ($r=.57$; $p<0.01$).

3.5 Verifica delle ipotesi

In base ai risultati e alle correlazioni, dove è stato possibile notare l'intensità delle associazioni tra le variabili quantitative, abbiamo cercato di convalidare o meno le ipotesi precedentemente formulate.

H.1

I giovani che giocano più ore ai videogiochi hanno una maggiore tendenza a praticare i discorsi d'odio.

L'ipotesi è stata validata in tutti i paesi, con una correlazione significativa tra le domande «Quante ore al giorno giochi di solito?» e «Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?». Correlazioni: Italia ($r=.35$; $p<0.01$); Lituania ($r=.37$; $p<0.01$); Portogallo ($r=.40$; $p<0.01$); complessivo ($r=.38$; $p<0.01$).

H.2

I giovani giocatori che sono entrati in contatto con discorsi d'odio nelle comunità di gioco hanno una maggiore tendenza a praticarli.

Questa ipotesi è stata validata in tutti i paesi con una correlazione significativa tra le domande «Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?» e «Sei mai stato contattato da gruppi d'odio

nelle comunità di gioco?». Correlazioni: Italia ($r=.56$; $p<0.01$); Lituania ($r=.35$; $p<0.01$); Portogallo ($r=.54$; $p<0.01$); complessivo ($r=.44$; $p<0.01$).

H.3 I genitori e gli educatori hanno un ruolo attivo nella prevenzione dei discorsi d'odio.

Questa ipotesi è stata confutata in tutti i paesi con una correlazione significativamente bassa tra le domande «Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?» e «I tuoi genitori/educatori ti hanno avvertito sul pericolo dei discorsi d'odio online?». Correlazioni: Italia ($r=-.14$; $p<0.01$); Lituania ($r=-.16$; $p<0.01$); Portogallo ($r=-.18$; $p<0.01$); complessivo ($r=-.19$; $p<0.01$). Così come tra le domande «Hai mai praticato discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?» e «I tuoi genitori/educatori supervisionano i tuoi giochi e chat?». Correlazioni: Italia ($r=.04$; $p<0.01$); Lituania ($r=-.09$; $p<0.01$); Portogallo ($r=-.07$; $p<0.01$); complessivo ($r=-.04$; $p<0.01$).

H.4 I discorsi d'odio colpiscono i giovani giocatori nella loro vita di tutti i giorni.

Nell'analisi complessiva, abbiamo notato che il 67% degli intervistati dichiarano che i discorsi d'odio non li colpiscono nella loro vita di tutti i giorni, il 77% in Italia, il 62% in Lituania e il 62% in Portogallo. C'è anche una tendenza a non prendere seriamente i discorsi d'odio online, con una correlazione significativa nel caso del Portogallo ($r=.35$; $p<0.01$) tra le domande «Ti sei mai sentito colpito dai discorsi d'odio online nella vita di tutti i giorni?» e «Prendi sul serio i discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco?». Dunque, considerando i dati raccolti, questa ipotesi deve essere confutata.

3.6 Considerazioni finali

Secondo i dati raccolti in questa indagine, possiamo notare che i giovani spendono in media da una a due ore al giorno giocando online. La maggior parte di loro non si sentono arrabbiati dopo aver giocato e dichiarano di usare questo tipo di comunità per farsi degli amici. Anche se manca un atteggiamento 'interventista' dai genitori/educatori in merito a questo fenomeno, la maggior parte di questi giovani non sente la presenza dei discorsi d'odio nei videogiochi e nelle comunità di gioco. Essi sono portati a non dare molta importanza a questo tipo di situazioni, e addirittura considerano "cool" questo tipo di atteggiamento.

D'altro canto, i giovani che spendono più tempo giocando online mostrano una maggiore tendenza a praticare i discorsi d'odio e diventano a loro volta vittime degli stessi discorsi. Le tipologie di discorsi d'odio più frequenti riguardano la 'razza', l'orientamento sessuale e l'origine nazionale/etnica.

In questo senso, lo studio sembra rivelare che i giovani tendono ad avere una relazione spensierata con i videogiochi e con le comunità di gioco, dove i discorsi d'odio non sembrano avere un ruolo attivo, mostrando una generale mancanza di preoccupazione riguardo a questo fenomeno. Gli studenti oggetto della ricerca non sembrano nemmeno avere l'abitudine di usare le chat delle piattaforme o i livestream, e non attribuiscono una responsabilità né ai loro creatori né agli utilizzatori per la crescita dei discorsi d'odio su queste piattaforme.

Riteniamo che sarebbe utile portare avanti uno studio che comprenda tutti i 27 paesi appartenenti all'Unione Europea, includendo non solo i giovani, ma anche gli adulti, per avere l'opportunità di definire un quadro più ampio e approfondito di questo fenomeno.

IV- ANALISI DEL FOCUS GROUP ITALIA



Il Progetto *Play Your Role* mira a studiare la tematica dell'odio online nei videogiochi e la percezione che gli utenti, quindi i ragazzi e le ragazze, hanno di tale fenomeno. Per tal motivo è stata effettuata una ricerca che ha riguardato studenti della scuola secondaria inferiore di Paularo, in Friuli. Gli obiettivi della ricerca sono stati i seguenti:

- Capire quanto gli studenti siano consapevoli e sensibilizzati sul tema dell'odio online;
- Capire “il come e il quanto” sia percepito tale fenomeno;
- Capire se gli studenti hanno delle proposte per contrastare l'odio online.

La metodologia di ricerca utilizzata è stato un questionario online con risposte miste, i questionari sono stati 37. Il campione risulta essere composto da 62,2% di studentesse e 37,8% di studenti; il target d'età oscilla tra gli 11 e i 14 anni. Si registra un numero maggiore di risposte (37,8%) dagli studenti aventi 12 anni.

La prima domanda: “Credi che i videogiochi possano essere un modo per imparare?” ha registrato 54,1% di risposte positive e 45,9% di risposte negative. La maggior parte degli studenti crede che sia possibile poter apprendere dai videogiochi e ha affermato che è possibile apprendere abilità funzionali (episodi storici, l'inglese, imparare a muovere il corpo) e abilità comportamentali (imparare a perdere, a collaborare).

Nella domanda successiva “Sei d'accordo con la censura del discorso d'odio/gruppi d'odio sulle piattaforme di gioco? La censura avviene in varie maniere: il ban (l'espulsione) di un utente, la cancellazione in automatico di alcune parole, la possibilità di “silenziare” un altro utente” la quasi totalità degli studenti afferma di essere d'accordo con la censura e solo il 10,8% di non essere d'accordo.

Nella domanda seguente: “A te è mai capitato? Avresti altre proposte per ridurre o eliminare il discorso d'odio dalle piattaforme di gioco?” si denota che la maggior

parte degli studenti non è mai capitato di essere bannati e che hanno idee chiare su come si potrebbe agire:

- prevenzione (cancellare i commenti d'odio, evitare di inserire spazi per i commenti);
- interventi post commenti (bannare, far intervenire la polizia postale);

• rendere maggiormente consapevoli i giocatori.

Alla domanda seguente: “Secondo te chi dovrebbe essere il maggior responsabile per la prevenzione del discorso d'odio online?” un po' più della metà (67,6%) ha risposto che i giocatori dovrebbero essere responsabili della prevenzione, ma per il 18,9% la responsabilità cade sui manager e per il 13,5% sui designer. Gli studenti hanno motivato le loro risposte nei seguenti modi:

- La responsabilità è del giocatore perché è lui a scrivere commenti negativi;
- La responsabilità ricade sui manager perché gestiscono il gioco e dovrebbero assicurarsi nessuno sia vittima di odio online;
- La responsabilità ricade sui designer perché creano il gioco e potrebbero creare una piattaforma in grado di non diffondere odio online.

Alla domanda “Credi che il discorso d'odio possa essere eliminato totalmente?” la quasi totalità degli studenti (81,1) ha risposto in maniera negativa e il 18,9 % ha risposto affermativamente.

Le motivazioni degli studenti possono essere suddivise in tre macrocategorie:

- fatalismo (l'odio è umano, l'uomo è ignorante);
- atteggiamenti specifici (anche se cancelli il commento il pensiero rimane, l'odio è abitudine);
- in ottica di cambiamento (se seguiamo comportamenti giusti il fenomeno sparisce, se diciamo che non è un comportamento giusto).

Nella domanda successiva: “Credi che i videogiochi possano educare a non praticare il discorso d’odio?” più della metà degli studenti (60%) ha risposto in maniera negativa e il 40% in maniera positiva. Gli studenti hanno proposto le seguenti idee di possibili videogiochi per abbattere l’odio online:

- Giochi specifici che educano a non praticare parole e discorsi d’odio (gioco che insegni che siamo tutti uguali, videogioco che ha come protagonisti una vittima e un carnefice)
- Giochi generici (giochi di squadra, contenuti appropriati)

Altri studenti non hanno proposto idee poiché asseriscono che i videogiochi non sono nati per educare, ma solo per giocare e socializzare. In questo caso si rileva probabilmente una scarsa consapevolezza di cosa sia effettivamente il discorso d’odio, delle sue caratteristiche e della sua diffusione, in quanto si può affermare che è proprio la socializzazione nei videogiochi ad essere spesso terreno per il discorso d’odio, e che potrebbero essere però allo stesso tempo veicoli per l’educazione a non praticarlo.

Alla domanda “Ti sembra che il discorso d’odio sia considerato una pratica “normale” quando si gioca o si frequentano piattaforme di gioco? Ovvero, viene considerato “normale” offendere, denigrare e prendere in giro quando si gioca o si frequentano piattaforme di gioco (come Twitch, Discord e altre)?” il 94% degli studenti ha risposto in maniera negativa e il 5% in maniera positiva. I pochi studenti che hanno risposto in maniera positiva hanno motivato la loro risposta in termini di maleducazione e competitività.

Nella domanda “Pensi che il discorso d’odio vada preso sul serio? Ovvero credi sia una cosa che può influenzare la vita di tutti i giorni?” la quasi totalità degli studenti (86,5%) ha risposto affermativamente e il 13,5% negativamente. Le risposte affermative sono state motivate nei seguenti modi:

- Conseguenze sull’atteggiamento quotidiano

- (influenzare la vita di qualcuno, si può pensare che magari quelle cose siano vere);
- Conseguenza sulla personalità (uno ci resta male e crede di essere debole, persona presa in giro si sente triste, arrabbiata);
 - Conseguenze molto gravi (persecuzione, suicidio);
 - Altro (viene fatto anche fuori dal gioco creando il bullismo, l'odio non esiste solo in videogiochi).

Gli studenti che hanno risposto negativamente hanno motivato la loro risposta nei seguenti modi:

- Non va preso sul serio (per il semplice fatto che chi ti insulta o ti dice parole pesanti non ti conosce, è solo un attimo di nervoso).

Alla domanda “Ti è mai capitato di vivere o di assistere a un’esperienza legata al discorso d’odio nei videogiochi (es. hai incontrato un *hater* mentre giocavi, oppure è successo a un tuo amico/a)? La vorresti raccontare brevemente?” alcuni studenti hanno riportato le loro esperienze e ciò che emerge particolarmente sono le parolacce e gli insulti; le reazioni degli studenti sono state le più disparate dalla segnalazione dell’utente, all’allontanamento del *hater* al contraccambio.

Ecco riportate le esperienze:

“Sì, mi è capitato. Ho detto a quello che mi prendeva in giro di smetterla, altrimenti sarei andato direttamente dalla polizia postale.”

“Certamente, mentre giocavo a un gioco, mi pare fosse Clash of Clans. Dal mio nome si capiva che non ero di nazionalità italiana, e qualcuno ha deciso di fare il figo insultandomi. A me non ha fatto né caldo né freddo, più per il fatto che pensava che io fossi francese. Gli ho detto che non ero francese e che aveva completamente sbagliato. Si è scusato e niente, ho eliminato il gioco perché mi ero stufata.”

“Sì, un arabico mi scriveva parolacce in inglese tipo: shit, fuck you. L’ho “bloccato” e ho chiuso il gioco.”

“Sì, e ho cominciato un’altra partita.”

“Sì, mi è successo. In pratica su questo gioco bisogna entrare a far parte di un clan. Ho scelto il clan che ritenevo migliore ma appena sono entrato hanno incominciato a urlarmi contro e a dirmi brutte parole. Sono uscito immediatamente dal gruppo”

“Sì, moltissime volte; ma se succede bisogna solo fare una cosa: non batterlo a parole ma NEL GIOCO! Gli hater si credono superiori e per farli stare zitti bisogna soltanto batterli e staranno zitti. Prima ho contraccambiato per le rime e poi li ho battuti tutti e due. Non hanno più parlato ma è capitata una volta in cui c’era un intero gruppo di hater, così ho chiamato i miei amici e li abbiamo battuti.”

V- CONCLUSIONI FINALI



Durante la prima fase della ricerca, la definizione del problema si è basata sul tentativo di capire il livello di consapevolezza dei giovani sull'esistenza del discorso d'odio. Tuttavia, l'analisi della letteratura durante il processo di ricerca, ha fornito informazioni dettagliate sul discorso d'odio online nei videogiochi, ha consentito di definire in modo più approfondito lo stato dell'arte e ha plasmato il questionario utilizzato per la raccolta dei dati. Il modello di analisi dei dati si è basato quindi sullo stato dell'arte dato dalla ricerca e sulla riflessione sulle ipotesi formulate.

I diversi percorsi che i giocatori possono sperimentare nei videogiochi hanno dato origine a molti dibattiti e riflessioni. I giochi digitali sono stati a lungo associati agli effetti negativi sulla salute fisica e mentale dei giocatori. Attualmente, sembrano essere uno spazio virtuale in cui le manifestazioni di discorsi d'odio stanno crescendo senza mediazione. Tuttavia, studi recenti mostrano che, sebbene i giochi digitali possano per vari motivi (discorsi d'odio, dipendenza, violenza, isolamento) influenzare negativamente la salute umana – soprattutto quando si parla di bambini – se ci sono buone abitudini di gioco (come tempo limitato, ambiente appropriato, *game literacy*, moderazione dei giochi), possono essere considerati sicuri e con un impatto positivo sul comportamento e sull'apprendimento (Felicia, 2009). L'emergere della nozione di "giochi educativi", che utilizzano appunto le nuove tecnologie di gioco per scopi didattici, ha rafforzato l'impatto positivo che i videogiochi possono avere. Secondo uno studio pubblicato nel 2009, scritto nell'ambito del progetto Games in Schools di European Schoolnet, questo movimento è emerso "per soddisfare le esigenze di una nuova generazione di studenti, spesso indicati come nativi digitali, le cui caratteristiche distintive dovrebbero essere conosciute al fine di garantire risultati di apprendimento e motivazione da parte loro" (Felicia, 2009, p.6). Questo può essere quindi un modo per combattere la violenza e il discorso d'odio in alcune comunità di gioco. L'analisi dei dati raccolti ci consente di concludere che gran parte dei partecipanti alla ricerca è in grado di enumerare le competenze acquisite o approfondite con i videogiochi, come

l'apprendimento delle lingue. È interessante osservare che le indagini spesso affermano che i giochi educativi non diano spazio al divertimento e all'intrattenimento. Tuttavia, dall'analisi della letteratura emerge che i giochi educativi devono essere piacevoli e divertenti altrimenti l'obiettivo educativo non viene raggiunto.

L'analisi quantitativa e qualitativa dei dati dei questionari e dei focus group ci ha permesso di capire che le ore di gioco senza supervisione sono legate alla pratica del discorso d'odio. Gli studi mostrano le conseguenze del discorso d'odio online sulla salute mentale dei giocatori, ma c'è la tendenza tra i giocatori a non prendere sul serio questo tipo di discorso: è considerato normale ascoltare ed esprimere commenti d'odio sulle piattaforme e nei videogiochi online. D'altra parte, le aziende produttrici, i progettisti, gli sviluppatori e le piattaforme di giochi cominciano a mettere in campo una reazione rispetto alle comunità 'tossiche'. Più di 30 importanti aziende produttrici di videogames si stanno unendo per affrontare il problema, stanno sviluppando strumenti e iniziative per controllare e prevenire i discorsi d'odio e facendo numerosi passi avanti per migliorare il linguaggio, ad esempio nelle attività live. Fino a poco tempo fa, la maggior parte delle preoccupazioni si concentrava sulla violenza nei videogiochi, non sul linguaggio.

Quando si tratta della responsabilità dei giocatori, manager e designer di giochi nella prevenzione del discorso d'odio online, gli intervistati tendono a incolpare i giocatori, perché, senza il loro intervento, il discorso d'odio non si potrebbe verificare. Tuttavia ci sono dubbi sulla totale eliminazione del discorso d'odio dai videogiochi e dalle piattaforme online poiché è impossibile controllare ogni intervento e, come dicono gli studenti, "gli odiatori esisteranno sempre". Questo tipo di comportamento è molto radicato nelle comunità dei giochi e la maggior parte degli utenti lo considera un dato di fatto e lo accetta, spesso con un po' di apatia.

Dall'analisi dello stato dell'arte, siamo in grado di rafforzare l'idea che genitori ed educatori possano

avere un ruolo importante nella prevenzione e nella consapevolezza di questo problema, insegnando ai giovani giocatori come affrontare una situazione di incitamento all'odio, promuovendo empatia e un clima sicuro di tolleranza e inclusione. Questi risultati possono essere raggiunti promuovendo i giochi educativi e coinvolgendo le comunità nel cambiamento dei loro comportamenti online. Attraverso l'analisi dei questionari, abbiamo notato però una mancanza di vigilanza dei genitori sulle attività di gioco dei ragazzi e questo è un punto molto importante del nostro studio. Spesso i videogiochi sono considerati strani e rischiosi da genitori e insegnanti, che ignorano i meccanismi di questo universo digitale. Abbiamo dimostrato che la consapevolezza e le necessarie conoscenze sulle competenze e le attività online dei giovani, possono essere importanti per comprendere questo mondo virtuale e possono consentire ai genitori e agli educatori di identificare le problematiche, sensibilizzare i ragazzi sui rischi e preparare i giovani a definire strategie di resilienza, piuttosto che vietare o censurare l'uso dei media contemporanei. Questo approccio potrebbe anche sensibilizzare i giovani alle molteplici possibilità del gioco educativo e portare all'empowerment delle organizzazioni della società civile e delle scuole nel contrastare il discorso dell'odio online con nuovi itinerari pedagogici per insegnanti ed educatori basati sulla cultura dei videogiochi. Altre azioni necessarie sono rafforzare la cooperazione tra scuole, istituzioni giovanili e industria dei videogiochi e aumentare la consapevolezza dei giovani e dell'opinione pubblica sul discorso d'odio online, migliorando la percezione del problema.

Il contributo di questo progetto e il suo aspetto innovativo risiedono nell'utilizzo della gamification per creare zone sicure per il dialogo, il dibattito e la consapevolezza sul discorso d'odio online a partire da una delle pratiche di vita quotidiana più amate dei giovani. Il suo potenziale pedagogico è promosso attraverso la creazione di nuovi materiali educativi che gli insegnanti e gli operatori che lavorano con i giovani possono utilizzare nella loro pratica quotidiana. Il progetto si propone di imparare a combattere i discorsi d'odio online utilizzando i

videogiochi e trasformando gruppi di sconosciuti in comunità: scoprire l'altro, attivare l'empatia, potersi connettere con gli altri, avere un interesse comune e i mezzi per interagire. Per questo motivo, il progetto si propone di utilizzare la tecnologia in maniera creativa, coinvolgendo giovani programmatori e ideatori di giochi, promuovendo la diffusione dei contenuti prodotti dall'industria europea dei videogiochi più innovativa (spesso startup), ponendo le basi per un maggior coinvolgimento dell'industria dei videogiochi nel contrastare il fenomeno dell'*hate speech*. L'approccio ludico del progetto stesso, ad esempio sotto forma di 'urban games', è uno strumento potente e innovativo per realizzare strategie di sensibilizzazione e per diffondere i risultati del progetto, coinvolgendo la cittadinanza nel suo complesso.

Questo documento rappresenta la prima di quattro attività interconnesse per realizzare azioni di contrasto ai discorsi d'odio online: una ricerca sulle comunità dei videogiochi per identificare sfide e potenziali soluzioni; la creazione di nuovi itinerari pedagogici per gli insegnanti che conterranno risorse per promuovere il gioco come un potente strumento ludico e cambiare la percezione dei videogiochi nel contesto educativo; l'organizzazione di un *hackathon* a livello europeo, dove sviluppatori ed educatori lavoreranno insieme per la realizzazione di nuovi videogiochi; la realizzazione di una piattaforma online e l'organizzazione di eventi di diffusione.

VI- BIBLIOGRAFIA



Bernardes, D., Fernandes, H., Bonaldi, V., Nesteriuk, S. (2016). *Jogo sujo: Violência verbal e liberdade de expressão nos games*. Universidade Anhembi Morumbi. Disponibile su: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156127.pdf>

Breuer, J. (2017). 'Hate speech in online games'. In *Online Hate Speech, Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*, Kopaed. Disponibile su: https://www.researchgate.net/publication/316741298_Hate_Speech_in_Online_Games

Chou, Y. -K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Createspace Independent Publishing Platform.

Colwell, J., Grady, C., and Rhaiti, S., (1995). 'Computer games, self-esteem and gratification of need in adolescents'. In *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 105-206. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050308>

Consalvo, M., Ivory, J., Martins, N., Williams, D. (2009). 'The virtual census: representation of gender, race and age in video games'. In *New Media Society*. 11(5):815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

Cunningham, H. (1995). 'Mortal Kombat and computer game girls'. In *In front of the children: Screen entertainment and young audiences*. London: British Film Institute.

Delwiche, A. (2006). 'Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom'. In *Educational Technology & Society*. 9. 160-172. Disponibile su: https://www.researchgate.net/publication/220374439_Massively_Multiplayer_Online_Games_MMOs_in_the_New_Media_Classroom

Espinosa, R., Scolari, C. (2019). 'How teens learn to play video games?'. In *Journal of Information Literacy*. 13. 45. <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>

Felicia, P. (2009). *Digital Games in Schools – A Handbook for Teachers*, Belgium: Hofi Studio. Disponibile su: http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF

Ferreira, P. (2003). *Violência nos videojogos e a agressividade – Estudo exploratório da associação entre jogar videojogos violentos e a agressividade em adolescentes*. Dissertação de Mestrado. Instituto Superior de Psicologia Aplicada. Lisboa. Portugal. Disponibile su: <http://hdl.handle.net/10400.12/520>

Gee, J. P. (2014). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Londres: Palgrave Macmillan.

Giasolli, V., Giasolli, M., Giasolli, R. and Giasolli, A. (2006). 'Serious Gaming: Teaching Science Using Games'. In *Microscopy and Microanalysis*. 12(S02). 1698-1699. <https://doi.org/10.1017/S1431927606061149>

Greenawalt, K (2005). 'Rationales for Freedom of Speech'. In Moore, Adam D. *Information Ethics: Privacy, Property, and Power*. Washington: Washington University Press.

Grizzle, A. & Tornero, J. (2016). 'Media and information literacy against online hate, radical and extremist content, some preliminary research findings in relation to youth and a research design'. *Media and information literacy: Reinforcing human rights, countering radicalization and extremism*. Disponibile su: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>

Hurley, S. (2004). 'Imitation, media violence, and freedom of speech!'. In *Philosophical Studies*. Vol.117. (1-2):165-218. <https://doi.org/10.1023/B:PHIL.0000014533.94297.6b>

Joinson, A. (1998). 'Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet'. In Gackenbach, J. (ed.). *Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. San Diego: Academic Press.

Kinder, M. (1996). 'Contextualizing video games violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2'. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds). *Interacting with video games: Advances in Applied Developmental Psychology*. Vol.11. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Lourenço, O. M. (1998). *Psicologia de desenvolvimento moral: teorias, dados e implicações* (2ª edição). Coimbra: Livraria Almedina.

Machado, A. (2007). *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus.

Moita, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. São Paulo: Editora Alínea.

Nass, M., Taubert, A., Zolotykh, S. (2014). *Serious games in information literacy: The creation and analysis of games to teach information literacy*.

Report submitted to Worcester Polytechnic Institute. Disponibile su: <https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-031214-143058/unrestricted/IQP.pdf>

Packard, A. (2013). *Digital Media Law*. West Sussex: Wiley.

Prensky, M. (2003). *Don't bother me, Mom—I'm learning. How computer and video games are preparing your kids for 21st century success—And how you can help!*. Saint Paul, MN: Paragon House.

Prensky, M. (2006). 'Listen to the Natives'. *Educational leadership: journal of the Department of Supervision and Curriculum Development*, N.E.A, Vol. 63, N. 4. Disponibile su: https://www.researchgate.net/publication/279868129_Listen_to_the_Natives

Ramos, D. (2008). 'A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: Aspectos morais e éticos'. In *Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação*. vol. 6. N° 2. <https://doi.org/6.10.22456/1679-1916.14512>

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.

Schell J. (2013). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publisher

Selnow, G. W. (1984). 'Playing video games: The electronic friend'. In *Journal of Communication*. 34. 148-156. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x>

Silva, B. M. (2010). 'Arenas Simbólicas Virtuais'. In *Actas I Congreso Internacional de Videojuegos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponibile su: <http://hdl.handle.net/10400.1/2869>

Suler, J. (2004). 'The Online Disinhibition Effect'. In *CyberPsychology & Behaviour*. Vol.7. N° 3. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

Suler, J.R. (2009). 'To get what you need: healthy and pathological internet use'. In *CyberPsychology & Behavior*. Vol. 2. N° 5. <https://doi.org/10.1089/cpb.1999.2.385>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business*. Pennsylvania: Wharton Digital Press.

Zagal, J. (2008). *A framework for games literacy and understanding games*. 33-

40. Disponibile su: https://www.researchgate.net/publication/221643982_A_framework_for_games_literacy_and_understanding_games

Zagalo, N. (2014). 'Videojogos contribuem para a diminuição da violência'. *IGN Portugal*. 1-1. Disponibile su: <http://hdl.handle.net/1822/33185>

Zagalo, N. (2015). 'Como o videojogo se afastou do jogo, através da narrativa e criatividade'. In Ruth S. Contreras Espinosa (2015): *Repensemos el juego*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponibile su: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/40746>

Zagalo, N. (2019). 'Design de Narrativa, Desenho de Significado na Experiência Interativa'. In *Convocarte - Revista de Ciências da Arte*. No.7. Lisboa: Faculdade de Belas Artes. Disponibile su: https://www.researchgate.net/publication/332291195_Design_de_narrativa_desenho_de_significado_na_experiencia_interativa

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). *Gamification By Design*. West Sussex: John Wiley & Sons Inc.

Ulanoff, L. (2019). *Video games and social media are not the problem*. Life Wire. Disponibile su: <https://www.lifewire.com/video-games-social-media-not-the-problem-you-are-4766862>

Zagalo, N. (2018). *Lebensborn, os videojogos como cultura*. Virtual Illusion. Disponibile su: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2018/12/lebensborn-os-videojogos-como-cultura.html>

Zagalo, N. (2018) *Metanarrativas de uma nova sociedade, num videojogo*. Virtual Illusion. Disponibile su: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2018/12/metanarrativas-de-uma-nova-sociedade.html>

Zagalo, N. (2019). *Das lamentações criativas*. Virtual Illusion. Disponibile su: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2019/07/das-lamentacoes-criativas.html>

PER L'ANALISI DEI DATI

Breuer, J. (2017). *Hate Speech in Online Games Competitive Reaction Time Task View project Methods and Tools for Automatic Sampling and Analysis of YouTube Comments View project*. Disponibile su: <https://www.researchgate.net/publication/316741298>

Felicia, P. (2009). *Digital Games in Schools – A Handbook for Teachers* (Caroline Kearney, Ed.). European Schoolnet. Disponibile su: http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF

Ferreira, P. (2003). *Violência nos videojogos e a agressividade – Estudo exploratório da associação entre jogar videojogos violentos e a agressividade em adolescentes*. Disponibile su: <http://hdl.handle.net/10400.12/520>

Grizzle, A., & Tornero, J. (2016). Media and information literacy against online hate, radical and extremist content, some preliminary research findings in relation to youth and a research design. In *MILID Yearbook 2016 A collaboration between UNESCO, UNITWIN Cooperation Programme on MIL and Intercultural Dialogue, UNAOC and GAPMIL Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism* (pp. 179–201). Disponibile su: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>

Joinson, A. (1998). Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet. In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. Academic Press.

Lourenço, O. M. (1998). *Psicologia de desenvolvimento moral: teorias, dados e implicações* (2a). Livraria Almedina

Machado, A. (2007). *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. Paulus.

Marôco, J. (2011). *Análise Estatística com o SPSS Statistics*. 5a edição, ReportNumber. Sintra.

Moita, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Editora Alínea.

Ramos, D. K. (2008). A ESCOLA FRENTE AO FENÔMENO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ASPECTOS MORAIS E ÉTICOS. *RENOTE*, 6(2). Disponibile su: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14512>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321– 326. Disponibile su: <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>.

