



Itinerario #12 **Unravel** I fili che ci legano



Competenze



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali



- 3.1 Sviluppo di contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



- 4.2 Uso creativo delle tecnologie digitali

Tags

- Amicizia
- Comunicazioni
- Bullismo

Durata

6-9 ore

Destinatari

Età: 11-17

Questo itinerario pedagogico permette agli studenti di riflettere sulla necessità di relazioni fondamentali durante la propria vita: i due gomitoli di lana (protagonisti del videogioco *Unravel 2*) devono affrontare insieme diversi ostacoli per arrivare alla fine della storia. Il rischio maggiore è quello di rimanere "soli" e separati gli uni dagli altri: in questo modo non possono superare le varie difficoltà che il gioco presenta (per una descrizione più dettagliata del videogioco, vedere la sezione Supporti richiesti).

L'itinerario fornisce agli studenti spunti sull'importanza dell'amicizia, sulla possibilità di condividere pensieri ed emozioni, sui rapporti individuali e di gruppo: ogni parola o gesto compiuto ha un impatto sociale.

Il videogioco *Unravel 2* si propone come punto di partenza. *Unravel 2* è un videogioco in cui due persone possono giocare contemporaneamente. I loro avatar sono costantemente legati da un filo e le sfide vanno superate unendo le forze, aspettando l'altro, aiutandosi a vicenda. La metafora del filo offre spunti di riflessione agli studenti: a quante e quali persone ci sentiamo legati? Se inizio a tirare questo filo, cosa succede? Posso considerarmi completamente solo e libero di compiere le azioni che desidero? Come faccio ad influenzare gli altri?

Con questo itinerario possiamo partire da alcuni aspetti sollevati dal gioco per parlarne con gli studenti e stimolare un confronto collettivo. Possiamo chiedere loro di raccontarci i loro rapporti, se sono tanti o pochi, come li percepiscono; ci si può chiedere se sono d'accordo nel dire che ogni persona tesse una fitta rete di

relazioni con gli altri, oppure se credono che ognuno agisca solo seguendo le proprie decisioni e quindi affrontando anche da sé le possibili conseguenze.

In questo laboratorio si alternano attività pratico-manuali alla visione o alla riproduzione del videogioco: è importante giocare al videogioco, così come è importante guardare un film o leggere un libro di riferimento per un percorso educativo. Come opera di riferimento, è proprio dal suo utilizzo che possono derivare impressioni, letture e conseguenze importanti e fondamentali ragionamenti per lo svolgimento dell'attività. È interessante vedere come gli studenti reagiscono in tempo reale agli stimoli del gioco e quali pensieri possono sorgere dalle loro osservazioni.

Il gioco diventa così un momento di riflessione collettiva, e contemporaneamente stimola l'osservazione critica di un'opera d'arte interattiva. Imparare il linguaggio di un videogioco, i suoi meccanismi, le potenzialità narrative permette loro anche di costruire un proprio senso critico, utilissimo nel discernere prodotti di scarsa qualità da vere opere di intelletto capaci di comunicare molto, emozionare, far riflettere. Il mondo dei videogiochi è pieno, saturo di prodotti di bassa qualità con l'unico scopo di vendere e creare giovani consumatori; ma ci sono anche tanti videogiochi di alta qualità: poetici, artistici, capaci di offrire ore di immersione ed emozione. La parte pratica più importante dell'itinerario consiste nel realizzare alcuni filmati in stop-motion, ispirati alle cose viste nel videogioco e discusse insieme.

Contesto

L'itinerario è abbastanza adattabile al contesto della classe. Gli argomenti possono essere facilmente rimodellati per incontrare la specificità del gruppo: se il tema dell'incitamento all'odio online è problematico da affrontare, è possibile affrontare solo temi generali come l'amicizia e la comunicazione; se invece il gruppo ci permette di affrontare l'incitamento all'odio, possiamo procedere con la struttura qui descritta.

Precauzioni

È importante tenere conto dell'esperienza della classe: indipendentemente dal fatto che ci siano stati o meno casi di incitamento all'odio, razzismo, bullismo all'interno della classe, questo deve essere preso in considerazione per poter rimodellare l'itinerario; se la classe è predisposta all'ascolto, o se questa predisposizione non è stata coltivata; se la classe ha la capacità di porsi un obiettivo e raggiungerlo (ad esempio, alcuni momenti prevedono un diverso controllo sui singoli studenti, elemento che potrebbe valorizzarli ma anche destrutturare il gruppo rischiando di non portare a termine gli obiettivi); la disponibilità dei docenti a lavorare sull'argomento; disponibilità tecnologica: questo atelier richiede l'uso di strumenti digitali e la classe potrebbe non averlo o l'animatore potrebbe non sentirsi preparato al riguardo. È possibile collaborare con un animatore più esperto, o introdurre le conoscenze e le competenze degli studenti, in modo che possano aiutare a organizzare l'atelier da un punto di vista tecnologico.

Obiettivi

L'attività mira a:

- Imparare a comunicare aspetti specifici di una questione/problema come emozioni e amicizia.
- Sapere come progettare e realizzare un breve prodotto in stop-motion.
- Imparare a leggere i videogiochi in modo critico.

Supporti richiesti

Unravel 2 è un videogioco a pagamento sviluppato per PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, Microsoft Windows. Se nessuno di questi supporti è disponibile in classe, può essere utile preparare in anticipo i video del gameplay e mostrarli agli studenti. Anche le immagini stampate del gioco potrebbero essere utili per aiutare gli studenti a capire la grafica, il gameplay e la struttura.

Moi, j'attends è una app sviluppata per smartphone e tablet Apple. Anche in questo caso, se in classe non sono disponibili iPhone o iPad, potrebbe essere utile una selezione di video.



Unravel 2

Unravel 2 è un videogioco puzzle sviluppato dallo studio svedese Coldwood Interactive e pubblicato da Electronic Arts. In questo gioco, i giocatori interpretano due personaggi composti di lana. Puoi giocare da solo o in coppia, controllando un personaggio ciascuno. I due personaggi sono costantemente legati da un filo di lana, che impedisce loro di andare troppo lontano e che li costringe a prendere alcune precauzioni lungo il percorso. Ad esempio, a un certo punto, devono aiutarsi a vicenda a superare precipizi, scavalcare ostacoli, penzolare sulla propria corda, contando l'uno sull'altro. Livello dopo livello (ci sono sette capitoli da giocare) i due "Yarnys" arrivano alla fine del gioco. Alla fine, alcune parole concludono l'esperienza: "L'amore forma legami tra di noi, ma non per trattenerci. Hanno lo scopo di salvarci se cadiamo o di aiutarci a salire tutti più in alto. Sì, a volte le cose si rompono irreparabilmente, ma possiamo sempre ricostruirle. Se il nostro fuoco si spegne,

basta una sola scintilla per farlo ripartire. Non importa quanto le cose diventino oscure, possiamo tutti aiutare a illuminare la strada. Possiamo rendere bella questa vita, per noi stessi e per gli altri. E meritiamo tutti di essere qui, qualunque sia la forma o il colore in cui nasciamo".

Moi, j'attends

Moi, j'attends è una storia interattiva sviluppata da Serge Bloch e David Cali, versione digitale di un libro illustrato degli stessi autori, con lo stesso titolo. In questa app seguiamo la storia di un bambino che cresce e affronta varie situazioni nella sua vita, fino a diventare anziano. L'interazione è molto semplice e poetica: in ogni scena un filo di lana rosso ci permette di interagire con la storia e portarla avanti. Questo filo rosso accompagna il giocatore fino alla fine della storia. Il tema è quello dell'attesa, in varie forme: attesa di qualcosa di rassicurante come il bacio della buonanotte; aspettare che l'altro si scusi; aspettare la nascita di un bambino; attendere notizie importanti; aspettare che arrivi il Natale. *Moi, j'attends* è una bellissima app in grado di stimolare tante e diverse riflessioni sul significato dell'attesa e sul rapporto con gli altri.

Stop Motion Studio

Stop Motion Studio è una app per realizzare filmati con la tecnica stop-motion, per iOS e Android. Esistono due versioni: *Stop Motion Studio* (gratuito) e *Stop Motion Studio Pro* (a pagamento). Dopo aver avviato un nuovo progetto, l'app mostra la sua interfaccia di base; essenzialmente è necessario fare più fotografie, una dopo l'altra, per poterle vedere in rapida successione e creare così l'effetto del movimento. Per scattare le foto premiamo il pulsante rosso: posizioniamo prima gli elementi nella scena e poi scattiamo. Spostiamo gli elementi per creare l'effetto del movimento, e riprendiamo a scattare. Con il pulsante "play" possiamo vedere la sequenza di immagini che scorrono e compongono il video. L'app consente di modificare i tempi di riproduzione, di utilizzare un timer per le foto, di applicare filtri, musica e molto altro. Si consiglia di utilizzare un treppiede per avere uno scatto fisso e di prestare molta attenzione alle luci e alle ombre di chi sta realizzando il video. Una volta terminato il video puoi esportarlo e continuare a modificarlo in seguito.

Metodologie

Gli studenti vengono coinvolti attraverso l'uso dei media più vicini alla loro vita quotidiana: videogiochi e app e i loro smartphone. I temi proposti sono molto vicini a loro: amicizia, relazioni, emozioni. La possibilità di parlarne liberamente, attraverso storie e racconti, è per loro uno stimolo all'espressività. Gli studenti sono coinvolti in un'attività che consente loro di creare contenuti digitali, in particolare video con una tecnica di animazione molto divertente. È importante mostrare loro che il digitale può essere un ottimo strumento creativo e di condivisione, dove raccontare storie in modo poetico e coinvolgente. Ed è importante capire che non solo le parole possono essere

usate per raccontare ed esprimere i propri pensieri, ma anche storie, immagini. Durante l'itinerario ragioneremo sul fatto che tutti noi siamo legati da una rete di relazioni, e che ciò che facciamo o diciamo in qualche modo influenza sempre gli altri. Questo è il motivo per cui a volte gesti e parole molto pesanti, come l'incitamento all'odio, possono sconvolgere la rete delle relazioni (specialmente in una classe). Le attività di questo percorso portano gli studenti a riflettere sul fatto che le azioni e le parole verso gli altri devono essere ben pensate e che non possiamo sottovalutare il peso che possono avere per alcuni.

PARTE 1

Panoramica

In questa parte dell'itinerario gli studenti iniziano con un gioco rompighiaccio, poi giocano con il videogioco *Unravel 2*. L'attività iniziale serve per acquisire sicurezza ed entrare nell'argomento. È importante che tutti partecipino e che siano stimolati a dire qualcosa sui loro compagni, cercando di non ripetere quanto già detto, e cercando di offrire qualcosa di distintivo e specifico (evitando il semplice "è simpatico").

Tempo: 2-3 ore

Media

Unravel 2

Attrezzature

Filo di lana rossa, penne, post-it

Iniziamo il percorso con un breve questionario di cinque domande sul tema dell'incitamento all'odio online, con particolare riguardo al mondo dei videogiochi. Possiamo preparare queste domande stampandole su fotocopie o chiedere agli studenti di scriverle su fogli. Se l'argomento non è ben noto agli studenti, possiamo cercare di capire - insieme a loro - cosa significa, e poi magari cercare insieme una definizione condivisa.

Chiediamo agli studenti di formare delle coppie per rispondere a queste domande. Si intervistano a vicenda, quindi si alternano: uno studente pone le domande e prende nota delle risposte dell'altro, e poi viceversa. Chiediamo agli studenti di non limitarsi a semplici "sì" o "no" e di proporre invece risposte elaborate: far loro capire che la loro opinione è importante e che

Metodologie

a noi interessa sapere cosa pensano dell'argomento.

Dopo il doppio colloquio, chiediamo agli studenti di leggere alcune risposte significative, che trovano particolarmente interessanti. Stimoliamo il confronto costruttivo e l'espressione delle varie opinioni, condividiamo esperienze e impressioni. Scriviamo le riflessioni che ci sembrano più importanti, potremmo parlarne durante l'itinerario.

Dopo l'intervista, gli studenti sono coinvolti in un gioco rompighiaccio. In un cerchio, devono lanciare un filo di lana rossa a un compagno di classe, tenendo il filo in una mano. Mentre lanciano il filo, dicono qualcosa di gentile o positivo su quella persona. La persona che riceve il filo deve fare lo stesso, e così via, fino a quando tutti hanno gettato e ricevuto il filo. Al termine del gioco, sarà stata creata una ragnatela di filo di lana al centro degli studenti.



Cos'è questa rete? Proviamo a tirare un po', che succede? Se tiriamo troppo, i compagni di classe devono muoversi verso di noi e viceversa. Questa è la rete delle nostre relazioni, delle nostre opinioni e amicizie. Non siamo soli e ogni azione che decidi di fare ha un'influenza sulle altre. Questo avviene a livello generale, ma anche specifico; ad esempio, se offendiamo qualcuno, il suo atteggiamento può cambiare e altri possono essere coinvolti. Facciamo emergere discussioni e riflessioni sui temi.

Possiamo offrire agli studenti alcune domande per stimolare la discussione ed entrare nell'argomento:

- quando hai tirato troppo la corda nella vita di tutti i giorni? (quando esageri con le parole o con il tuo modo di comunicare?)
- cosa ti colpisce di più dei confronti verbali che leggi sui social?
- come potresti scegliere meglio le parole per evitare confronti verbali?

Dopo il gioco con il filo, gli studenti provano il videogioco *Unravel 2*. Questo potrebbe essere fatto attraverso una sessione con una console o un computer, o attraverso una selezione di video. Durante il gameplay (o la visione) agli studenti viene chiesto di scrivere su un post-it cosa suggerisce loro il videogioco: qual è il tema principale? Chi sono i personaggi? Perché sono collegati? Chiedere agli studenti di osservare con attenzione e pensare al motivo per cui i game designer hanno deciso di sviluppare un gioco come questo.

Alla fine, l'animatore raccoglie i post-it e li legge, chiedendo se qualcuno vuole spiegare cosa ha scritto.

PARTE 2

Panoramica

Gli studenti realizzano video in stop-motion.

Tempo: 2-3 ore

Media

Unravel 2, Moi, j'attends

Attrezzature

Un tablet con una app per realizzare video in stop-motion, un cavalletto, fogli di carta, filo di lana rossa, matite, penne

In questa parte dell'itinerario è importante creare gruppi equilibrati. È anche importante fare affidamento sulle capacità e conoscenze degli studenti in merito a strumenti e tecniche: è probabile che qualcuno abbia già sperimentato la stop-motion, che qualcuno sia molto bravo a disegnare, qualcun altro a dirigere, ecc ... Nella seconda parte del percorso, agli studenti viene chiesto di creare video in stop-motion. All'inizio potrebbe essere utile mostrare loro una selezione di video per capire qual è la tecnica. Successivamente giocano (o guardano) l'app *Moi, j'attends* e cercano di capire di cosa parla la storia. Possono discutere insieme o scrivere i loro pensieri. Successivamente, agli studenti è chiesto di dividersi in gruppi per iniziare a lavorare sulla loro stop-motion.

Prima di tutto devono pensare a una storia, o un personaggio, che è legato ai temi visti in *Unravel 2* e *Moi, j'attends*: amicizia, amore, relazioni, ecc.

Potrebbe essere la storia di un

bambino o di un adulto, una metafora o una storia realistica. Potrebbero essere storie legate all'incitamento all'odio: un'amicizia finita a causa del bullismo e dell'incitamento all'odio, la volontà di chiedere scusa, un'infanzia difficile a causa delle offese. Dopo aver deciso il tema, la trama, i personaggi, l'ambientazione, i dialoghi, le scene, gli oggetti, possono disegnare lo storyboard. Uno storyboard è una rappresentazione visiva e scritta di una storia, uno strumento fondamentale utilizzato da tutti i videomaker. Sono "note visive" per tenere traccia della storia e preparare le scene da girare, rappresentate da semplici disegni. Si consiglia di dividere un foglio in rettangoli uguali; gli studenti devono identificare quali sono le scene principali della loro storia e rappresentarle con semplici disegni, in sequenza, all'interno dei rettangoli. Possono aiutarsi con la scrittura (ad esempio "il personaggio entra in scena"). Questo strumento sarà molto utile per girare il video. Dopo possono passare alla preparazione dei disegni e dei materiali necessari e girare il loro video.

Per realizzare i video si suggerisce di utilizzare *Stop Motion Studio*, un'app gratuita molto intuitiva che permette di ottenere ottimi risultati (vedere la sezione Supporti richiesti per maggiori informazioni sull'app e su come funziona). La tecnica stop-motion permette di creare video animati unendo tante immagini (in questo caso foto da noi scattate) una dopo l'altra. Scorrendo rapidamente queste immagini, si crea l'illusione del

Metodologie

movimento e si possono realizzare racconti o interi film. Queste immagini possono essere interamente disegnate oppure puoi usare ritagli, oggetti e altro. Ad esempio, i personaggi delle storie possono essere disegnati su un foglio e poi ritagliati, in modo da avere una sorta di "burattino" da spostare. I dialoghi possono essere scritti all'interno di palloncini che appariranno e scompariranno nella scena. Una cosa importante è scattare molte foto, ad ogni piccola modifica della scena: i personaggi che camminano, ad esempio, devono muoversi un po', scattare la foto, spostarsi un po' di più, scattare la foto e così via. Ogni foto rappresenta un frame della storia, quindi più foto facciamo, più fluide saranno le animazioni. Una volta stabilito lo storyboard, dividiamo i compiti all'interno del gruppo: qualcuno si dedicherà a spostare gli elementi, qualcuno scatterà le foto, qualcun altro inserirà i dialoghi, un altro dirigerà il gruppo. Questo lavoro è un'ottima occasione per stimolare le attitudini e le capacità individuali degli studenti, e allo stesso tempo per coinvolgerli attraverso il lavoro di squadra. È importante innanzitutto predisporre un piano di lavoro chiaro e ben illuminato: su questo piano gli studenti muoveranno i loro personaggi, oggetti, dialoghi. Si consiglia di munirsi di un treppiede, o comunque di qualcosa che consenta di mantenere il tablet sempre nella stessa posizione, perpendicolare all'area di ripresa, alla giusta distanza. Il semplice fatto di tenerlo in mano compromette la qualità del risultato finale. Anche le luci devono essere sotto controllo, evitando di cambiarle in fase di scatto. Se si hanno più tablet e

più treppiedi, è possibile far lavorare più gruppi in parallelo, in modo da non creare tempi morti di attesa. Dopo aver scattato tutte le foto, si possono aggiungere alcuni effetti, come musica, effetti sonori, dissolvenze. Quando tutto è pronto, si possono esportare i video e salvarli in una cartella o condividerli. È importante guardare i video di tutti i gruppi insieme; gli studenti possono così osservare come i loro compagni hanno affrontato il tema, quale storia hanno inventato, quali soluzioni tecniche hanno adottato. Un momento di confronto sui video realizzati è auspicabile.

PARTE 3

Panoramica

Gli studenti completano una lettera e creano un'installazione collettiva

Tempo: 2-3 ore

Attrezzature

Penne, smartphone, un grande foglio di carta (come la carta da pacco), filo di lana rosso

Dopo aver completato il video, a ogni gruppo viene assegnata una lettera. Non è una lettera completa, ma solo l'inizio, come se il tempo avesse rovinato una lettera di qualche anno fa. È importante seguire il processo di creazione in stop-motion, perché queste lettere devono essere correlate alle storie create dagli studenti. Potrebbe essere una lettera trovata dal protagonista della storia, ormai adulto, che aveva ricevuto da ragazzo; o una lettera mai spedita e rimasta nel cassetto. Gli studenti leggono l'incipit e completano la lettera: come va avanti? Come finisce? Dopo averlo scritto, gli studenti possono anche registrare un audio in cui lo leggono. Le possibilità possono essere molte: per affrontare il tema dell'incitamento all'odio, potrebbe essere una lettera scritta dai protagonisti delle storie (il bullo, la vittima) quando erano giovani, o una riflessione fatta una volta diventati adulti.

Per l'ultima attività, agli studenti dovrebbe essere chiesto in anticipo di preparare le immagini. Chiediamo loro (magari alla fine della seconda parte)

di portare per il prossimo incontro delle foto sui loro smartphone. Queste immagini devono essere immagini importanti per loro, che forse ritraggono un luogo o un momento significativo. A queste immagini possono associare un ricordo, un'emozione, un sentimento, un pensiero. Possono essere immagini già scattate oppure gli studenti possono crearle appositamente per l'attività. Un grande foglio di carta da pacco viene steso a terra e gli studenti stanno intorno ad esso. A turno, ognuno di loro posiziona il proprio smartphone con un'immagine (magari una foto scattata da loro) che desidera condividere con gli altri. Possiamo porre alcune domande per stimolare la riflessione sulle immagini: cosa significa per te questa immagine? Perché l'hai scelta? Come pensi che possa avere contenuti interessanti da condividere con gli altri? Lo smartphone viene "legato" a un'estremità del filo e posizionato sul foglio. Ora un altro studente deve posizionare il telefono e collegarlo a quello precedente. Gli studenti propongono la propria immagine in modo che si "leghi" a quella precedente: possa esprimere lo stesso sentimento, la stessa emozione, completare o ampliare in qualche modo il pensiero del compagno di classe. Ci sono immagini che possono collegarsi alla precedente? Come devono fare? Cosa significa condividere un'immagine? Continuiamo così, unendo i vari smartphone con il filo attraverso un gioco di link tematici. Al termine dell'attività si osserva e si commenta il

Metodologie

risultato finale. Che senso ha condividere queste immagini? Che tipo di immagini preferisci condividere e perché? Altre domande possono emergere dall'osservazione dell'installazione.

Con domande e riflessioni, possiamo portare gli studenti a ragionare sull'incitamento all'odio relativo alla condivisione di immagini. Ad esempio, spesso sono le immagini pubblicate

sui social network a diventare scusa per offese e attacchi immotivati o con toni irrispettosi dall'altro. Riflettere sulle immagini, discuterle insieme, disambiguarle (“perché pensi che questa immagine possa attirare certi commenti?”) è un lavoro fondamentale.



In sintesi

Spesso il bisogno di amicizia, l'approvazione sociale e il rischio di diventare vittima dell'odio non sono così facili da distinguere e separare in ciò che è giusto / ciò che è sbagliato: cercare di attirare l'attenzione può avere conseguenze inaspettate ma è anche uno slancio normale e necessario nell'adolescenza. Lavorare sulla dimensione collettiva, coltivare il rispetto, l'ascolto e la cura reciproca diventa un lavoro indispensabile.

Fonti e link

- Trailer di *Unravel 2*: www.youtube.com/watch?v=i2TmLrTI6gs
- Trailer di *Moi, j'attends* trailer: www.youtube.com/watch?v=Ab-ynlLmgLw
- Video che mostra alcune attività di laboratorio: www.youtube.com/watch?v=l-aGezcclleU

Due esempi di lettere scritte dagli studenti dopo aver realizzato i loro video in stop-motion:

*Caro William,
ho pensato a quello che mi è successo, volevo dirtelo di persona ma non ho trovato il coraggio. Per questo ti scrivo questa lettera, perché voglio essere il primo a chiedere scusa, perché non credo che un'amicizia così bella possa finire così tragicamente. Spero che leggerai questa lettera e che ripristineremo ciò che eravamo una volta.
Con affetto, Pippo.*

*Ciao,
ripenso alla nostra amicizia in questi giorni. Mi dispiace molto per l'orsetto, non avrei mai voluto che accadesse una cosa del genere. C'è una cosa di cui vorrei parlarti: voglio fare pace perché mi sei mancato tanto, ricordo tutti i bei momenti che abbiamo passato insieme. La vera amicizia è una cosa molto importante per la vita di ogni persona. Un vero amico non si arrabbia mai per cose stupide, un amico è sempre lì, non solo nei momenti di bisogno. Vorrei che fossimo ancora amici.*

1.1

Pensi che i videogiochi possano essere un modo per imparare?

Sì No

1.2

Se hai risposto "Sì", potresti spiegare cosa hai imparato giocando? (alcuni esempi per aiutarti a capire la domanda: imparato a gestire la tensione, a fidarti delle tue capacità, hai scoperto un episodio storico o un'architettura che non ti aspettavi ...)

2.1

Sei d'accordo con la censura dei gruppi di incitamento all'odio sulle piattaforme di gioco? La censura avviene in vari modi: il ban (espulsione) di un utente, la cancellazione automatica di alcune parole, la possibilità di "silenziare" un altro utente.

Sì No

2.2

Ti è mai successo? Hai altre proposte per ridurre o eliminare l'incitamento all'odio dalle piattaforme di gioco?

3.1

Credi che l'incitamento all'odio possa essere completamente eliminato?

Sì No

3.2

Perché lo pensi?

4.1

Credi che i videogiochi possano educare i giocatori a non praticare l'incitamento all'odio?

Sì No

4.2

Se hai risposto "Sì", hai qualche idea per un videogioco con questo obiettivo? In che modo i videogiochi possono educare le persone a non praticare l'incitamento all'odio online?

5.1

Pensi che l'incitamento all'odio dovrebbe essere preso sul serio? Pensi che sia qualcosa che possa influenzare la vita di tutti i giorni?

Sì No

5.2

Se hai risposto "Sì", potresti spiegare in che modo, secondo te, l'incitamento all'odio può influenzare la vita di tutti i giorni?

5.3

Se hai risposto "No", puoi dare qualche motivazione per sostenere il tuo punto di vista?

