



WIRAL!

-IL GIOCO DELL'INTERNET-

Indice

Intro	2
Scopo del gioco	2
Componenti	2
Elementi di gioco	3
Carte Personaggio	3
<i>Abilità dei personaggi</i>	3
<i>I personaggi</i>	4
Carte Azione	5
<i>Carte Attacco</i>	5
<i>Carte Buff</i>	5
<i>Carte Scudo/Blocco</i>	5
<i>Carte Legalità</i>	6
<i>Carte Cambio Obiettivo</i>	6
Carte Viralità	6
Carte Plot Twist	7
Risorse	7
Regole	7
Divisione delle squadre	7
Avvio della partita	8
Turno	9
Condizione di fine partita	9
Glossario	10
Credits	14

Intro

Interpreta uno dei personaggi del web: riconosci, scopri e rivivi ciò che accade nel web interpretando uno dei personaggi che lo abitano. Porta avanti il tuo obiettivo giocando di squadra, o agisci senza alcuno scrupolo; spendi le tue risorse, o accumulare per arrivare velocemente alla vittoria. Scopri quante sorprese ed ostacoli potrai trovare sul web, e cerca di cogliere la più grande opportunità di sempre: **Diventare VIRALE!**

Scopo del Gioco

In *Wiral!* ogni personaggio avrà due obiettivi: uno personale e uno di squadra, ma l'unica strada verso la vetta sarà diventare un fenomeno virale della rete. Navigando nel vasto mondo del web si ha l'opportunità di compiere azioni sia negative che positive e incontrare difficoltà e problemi. Tuttavia, solo l'abilità di scegliere la combinazione giusta al momento giusto, condurrà te e la tua squadra a vincere davvero. Nel gioco dovrai accumulare risorse per sfruttare le abilità dei personaggi e utilizzare carte in modo strategico per raggiungere l'obiettivo virale.

Componenti

Nella scatola sono presenti:

- 16 Carte Personaggio
- 7 Carte Viralità
- 78 Carte Azione
- 72 Segnalini
- 4 Carte Riepilogo
- 5 Carte Bianche
- Manuale

Elementi di gioco

Carte Personaggio

Sono le Carte assegnate ad inizio gioco. Rappresentano l'avatar dei giocatori all'interno del gioco.

Possano essere di 2 tipologie differenti, che riflettono il modo di agire nel web:

Yin (comportamento scorretto) 

Yang (comportamento corretto) 

Sulla carta sono presenti:

Nome e Squadra



POLITICANTE



Abilità Comune



Compromesso Politico

Durante il tuo turno dona 1 Carta ad un giocatore avversario per ottenere **1 Risorsa Seguito**.

Referendum Online

Tutti i giocatori scelgono 1 Carta e la dispongono sul tavolo coperta. Scegli una categoria di Carte (**Scudo**, **Attacco** o **Buff**) e dichiarala. Scoprite le Carte, se la maggioranza di Carte rivelate sono della categoria dichiarata, ottieni **2 Risorse Seguito**.

Abilità Specifica



OBIETTIVO

La tua squadra deve avere più **Seguito** della squadra avversaria.

Obiettivo e bonus



BONUS

Puoi scartare una Carta per proteggerti dall'effetto di una **Carta Attacco**.

Abilità dei personaggi

Le abilità dei personaggi sono di due tipi:

- Abilità comune, condivisa sia dal personaggio Yin che da quello Yang.
- Abilità specifica è propria del personaggio di una determinata squadra.

Può essere utilizzata solo una abilità per turno, se non specificato altrimenti.

L'**Obiettivo** del personaggio è una condizione che, se soddisfatta, permette al giocatore di ottenere il vantaggio descritto dal **Bonus**, posto direttamente sotto l'Obiettivo.

I personaggi

Giornalista



"I media sono il quarto potere, si sa. La missione del giornalista è di informare su quello che succede nel mondo. Ma per raggiungere il mio obiettivo, mi batterò per la verità ricercando le fonti? Oppure diffonderò notizie false per ignoranza, o ancor peggio per convenienza?"

Influencer



"Il mio lavoro è... essere me! Perché sono un influencer, sono famosa, e la gente mi ascolta. Per questo, tutto ciò che dico, che faccio e che pubblicizzo ha un seguito e delle conseguenze. Porterò la gente a comprare moda sostenibile, oppure diffonderò false convinzioni sulla colla vinilica come ottimo antirughe?"

Attivista



"Il mio scopo nella vita è radunare seguaci che mi aiutino a portare avanti una grande causa. Porterò nel mondo il cambiamento, cambiando il pensiero della massa e contribuendo ad arginare il riscaldamento globale, oppure convincerò il mondo a smettere di usare i telefoni cellulari per evitare di essere dominati dal 5G?"

Content Creator



"Intrattenere le persone e divertirle è il mio lavoro. Per farlo, faccio video e diffondo conoscenze. Produrrò contenuti di qualità, insegnando cose utili e importanti ai miei utenti, oppure farò un sacco di cose becere e inutili solo per ottenere seguito?"

Hacker



"Entrare nel sistema informatico privato di qualcuno è un gioco da ragazzi. Posso violare la privacy di qualunque fesso che utilizza "123456" come password e ricattarlo per ottenere quello che voglio. Oppure, posso usare la mia forza per difendere le persone da chi, come me, è capace di bucare i confini informatici e fare danni."



Politicante

"Imbonire l'elettorato è fondamentale per andare al potere. Per farlo, il politico ha bisogno di un buon programma, delle linee guida solide, coerenza e serietà... oppure no. Oppure possiamo solo comprare un sacco di voti."



Imprenditore

"Gioco per fare business, per me l'importante è fare più cash possibile con la mia attività. Ma per raggiungere il mio obiettivo, mi muoverò in modo onesto, guadagnando pecunia pulita?"



Fruitore

"Io sono semplicemente l'utente tipo. Non so cosa voglio, non so cosa ci faccio sul web. Stupiscimi, e avrai il mio like! Ma sappi che cambio idea molto facilmente."

Carte Azione



Carte Attacco

Sono le carte che permettono di effettuare azioni contro altri giocatori. Vengono rappresentate con l'icona di un puntatore del mouse infuocato.



Carte Buff

Sono le carte che forniscono dei bonus o dei vantaggi ai giocatori che le giocano. Vengono rappresentate con l'icona di un pollice alzato.



Carte Scudo/Blocco

Sono le carte che permettono di reagire alle azioni malevole di altri giocatori o difendersi dalle **Carte Legalità**. Vengono rappresentate con l'icona di una mano che indica uno stop.

Carte Legalità



Sono delle carte assimilabili a imprevisti.

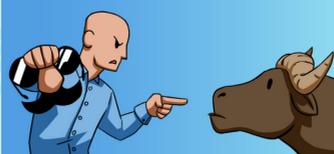
Quando viene pescata una Carta Legalità, va letta subito e attivata la sua abilità. Il giocatore o gli alleati del giocatore possono giocare una Carta Scudo/Blocco per annullare l'effetto della Carta Legalità.

Nome

Debunking

Squadra e tipo

Illustrazione umoristica



Effetto

<https://www.debunking.it>

Effetto

Pesca 2 Carte e un avversario perde
1 Risorsa Seguito.

Eventuale costo in risorse

Breve citazione umoristica

"No, il vaccino non inietta la connessione 5G. Tutta la verità qui:..."

Carte Viralità

Sono le carte che rappresentano l'obiettivo da raggiungere al fine di completare il gioco.



Le carte Viralità si trovano in un mazzo separato e hanno un dorso diverso dalle altre Carte.

Al termine del primo giro viene messa in gioco la prima Carta Viralità, dopodiché soltanto giocando la Carta Plot Twist questa perderà di validità.

La squadra che soddisfa i requisiti della Carta Viralità attualmente in gioco vince la partita.

Carte Plot Twist



Sono delle carte che permettono di cambiare la Carta Viralità al momento in gioco.

Risorse

Sono dei segnalini che rappresentano le tre risorse del gioco:

Follower (segnalini verdi) **F**

Network (segnalini blu) **N**

Pecunia (segnalini gialli) **P**

Regole

Divisione delle squadre

Wiral! mette di fronte due allineamenti diversi che riflettono il modo di agire nel web.

Squadra Yin



Assumono comportamenti scorretti atti a danneggiare gli altri per trarne profitto.



Squadra Yang

Hanno buoni propositi e vivono il web in modo consapevole e positivo.

- Per iniziare, dividetevi in due squadre composte da un numero uguale di giocatori, se possibile.

- Il primo giocatore pesca o sceglie una Carta Personaggio, e decide l'allineamento della sua squadra (Yin o Yang).

- Gli altri giocatori, in senso orario, pescano o scelgono un'altra Carta Personaggio, alternandosi in squadra Yin e squadra Yang: se il primo giocatore ha scelto la squadra Yin, il secondo giocatore sarà della squadra Yang, e così via.
- Nel caso in cui giocatori siano di numero dispari, l'ultimo giocatore sceglie in che squadra giocare e assume pesca la Carta Personaggio del *Fruitore*.

Avvio della partita

- Disponetevi al tavolo alternando un giocatore di squadra **Yin** ad un giocatore di squadra **Yang**.
- Una volta seduti, appoggiate la vostra Carta personaggio scoperta sul tavolo. Tutti i giocatori sapranno chi sono i loro compagni e i loro avversari.
- Decidete a chi far iniziare la partita (può essere un giocatore casuale o la persona più giovane).
- Rimuovete dal mazzo le eventuali Carte **Legalità** e **Viralità** presenti. Le Carte **Viralità** vengono messe in un mazzo a parte, con il dorso verso l'alto.
- Mischiate il mazzo principale e distribuite 5 Carte a testa ad ogni giocatore. Rimettete nel mazzo principale le Carte **Legalità** e mischiate nuovamente.
- Assegnate 2 Risorse di ciascun tipo ad ogni giocatore, per un totale di 6 Risorse a testa (2 Risorse Pecunia, 2 Risorse Network e 2 Risorse Seguito).
- A questo punto la partita ha inizio: durante il primo giro i giocatori avranno il compito di accumulare Risorse sfruttando le proprie abilità personaggio e le Carte pescate.
- Una volta terminato il primo giro (quando tutti i giocatori hanno terminato un turno) pescate una Carta **Viralità** e mettetela sul tavolo, visibile a tutti. Da ora in avanti l'obiettivo delle due squadre sarà quello di raggiungere per primi il requisito di vittoria descritto sulla Carta **Viralità**.



*N.B.: durante la partita, quando si pescherà una nuova carta **Viralità**, questa andrà a sostituire quella precedente e quindi, anche il suo obiettivo.
Per vincere, agite in fretta!*

Turno

All'inizio del turno pesca una Carta dal mazzo principale.

Durante il turno puoi:



Giocare le Carte dalla tua mano che appartengono alla tua squadra.



Utilizzare non più di un'abilità del tuo personaggio.



Scartare non più di una carta che appartiene alla squadra avversaria per ottenere una risorsa a piacere.

Finisci il tuo il turno dichiarandolo.

Se hai più di 6 Carte in mano a fine turno, scarta eventuali Carte in eccesso non ottenendo risorse.

Se peschi una carta Legalità in qualunque momento del turno, leggila subito e attiva la sua abilità. Tu o i tuoi alleati potete giocare una carta Scudo/Blocco per annullarne l'effetto.

Condizione di fine partita

La partita finisce quando viene soddisfatta la condizione della Carta **Viralità** attualmente in gioco da parte di una squadra.

Glossario

Abnegante

È un utente che sul Web non esprime la propria opinione, quindi preferisce rimanere nel silenzio, per paura di conseguenze negative come shitstorm, cyberbullismo e odio online.

Ambasciatore

Persona che si fa portavoce di un dato argomento che gli sta a cuore (un concetto, un credo, una cultura ecc.) sponsorizzandolo sul Web.

Amen

Richiesta simile alle Catene di Sant'Antonio, nella quale a un post su un social network (che racconta spesso di situazioni drammatiche) si richiede di commentare con la parola "amen" per aiutare. Una sorta di solidarietà virtuale (e nell'effettivo per nulla concreta) effettuata attraverso i social media.

Attivista

Persona che fa propaganda ideologica all'interno di un'organizzazione che può essere politica, sindacale o simile. Per estensione oggi gruppi di persone che sostengono una particolare causa e si impegnano nel diffonderla, fare ai governi, effettuare azioni forti di sensibilizzazione ecc. Un esempio sono gli attivisti dei movimenti per il clima.

Ban

Serie di azioni che consentono di vietare l'accesso o l'interazione di un utente in un determinato luogo digitale che può essere un sito Web, social network, giochi online ecc.

Blitz in diretta

Azione di disturbo effettuata a una diretta TV o su un social network per svariati motivi che possono essere la semplice molestia oppure l'intenzione di manifestare qualcosa (ad esempio per un'azione di attivismo).

Cancel culture

Atteggiamento di colpevolizzazione nei confronti di una persona (spesso personaggio pubblico o azienda) che avrebbe detto o fatto qualcosa di offensivo o considerato scorretta. Questa persona o organizzazione viene "cancellata" attraverso i social network: se un attore si esprime in maniera offensiva verso una minoranza, ad esempio, non solo si esprime il dissenso verso di esso, ma si cerca di non farlo lavorare a successivi film.

Catena di Sant'Antonio

Sistema di messaggi che induce il destinatario a produrne ulteriori copie da inviare a nuovi destinatari, sotto la minaccia di una qualche sfortuna. Ad esempio, durante la Seconda guerra mondiale una di queste catene diceva che chi l'avesse spezzata sarebbe andato in guerra. È considerata un tipo particolare di meme e oggi si diffonde attraverso chat o sul Web.

Cinnamon challenge

È stata una challenge diffusa sul Web (principalmente attraverso i social network) che sfidava i partecipanti a mangiare un cucchiaino di cannella.

Content creator

Colui che si occupa di una strategia di comunicazione trasformando le idee in contenuti adatti a essere diffusi sul Web.

Copyright claim

Indica il tipo di copyright (o diritto d'autore) di un dato oggetto reale o virtuale. Il tipo di copyright indica al fruitore di questo oggetto chi ne detiene la proprietà e cosa lui è autorizzato a fare con questo oggetto. Ad esempio, una foto sul Web potrebbe essere legalmente condivisa e diffusa ma non utilizzata a scopo commerciale dal fruitore.

Creepypasta

Tipo di copypasta (copia e incolla di un testo sul Web) a tema Horror e, per estensione, qualsiasi racconto dell'orrore pubblicato e diffuso sul Web, spesso da parte di autori anonimi. A volte questo fenomeno supera il digitale trasformandosi in episodi criminali nella realtà.

Cyberbullismo

Forma di bullismo online in cui il bullo agisce spesso grazie al presunto anonimato sul Web e si concentra su una vittima allo scopo di ferirla e attirare l'attenzione negativa su di essa.

Cyberstalking

Molestia e persecuzione realizzata attraverso la Rete: social network, e-mail, messaggi.

Diretta social

Video trasmesso in diretta all'interno di un social network.

Divulgatore

Persona appassionata e/o esperta di un determinato argomento che per hobby o lavoro diffonde informazione su quel determinato argomento, oggi spesso attraverso i social network.

Debunking

Procedimento di confutazione di una fake news, effettuato da quelli che vengono chiamati debunkers (letteralmente: "sbufoatori") attraverso la loro esperienza e raccogliendo dati per provare la loro tesi.

Deepfake

Tecnica che applica l'intelligenza artificiale (AI) ai video sovrapponendo il volto di un'altra persona al protagonista.

Doxing

L'azione di ricerca, condivisione e pubblicazione delle informazioni personali e dati sensibili di qualcuno, senza il suo consenso, solitamente con intenzione intimidatoria.

Effetto pigmalione

Altrimenti detto fenomeno della "profezia che si autoavvera", è una suggestione psicologica per la quale i risultati conseguiti da una persona sono influenzati dalle aspettative della stessa e di chi le sta attorno. Ad esempio, se i miei genitori si aspettano che io sappia fare qualcosa, io mi autoconvinco di saperla fare e probabilmente ci riesco. E così il contrario.

Error 404

Error 404 – Page not found è il messaggio di errore che compare quando la pagina Web che stiamo cercando non è più disponibile per diversi motivi (abbiamo digitato male l'indirizzo, la pagina è stata eliminata o spostata, la connessione è stata interrotta ecc).

Fake news

Notizie non complete o false che vengono pubblicate e diffuse sul Web, la cui falsità può essere frutto di errore oppure essere volontaria. Sono notizie pericolose che creano facilmente

disinformazione perché risultano verosimili da chi non ha gli strumenti per riconoscerle.

Flaming

Ciò che porta un utente ad assumere un comportamento disinibito e provocatorio online, provocando e alimentando una discussione.

Fandom

Comunità di persone appassionate di un hobby, un genere cinematografico o letterario o un singolo prodotto o autore. Sul Web nascono sui forum online e, ad oggi, sono presenti su tutti i social network.

Follower bot

Si tratta di profili di persone apparentemente reali che diventano follower sui social network, ma che in realtà sono delle applicazioni programmate per svolgere determinate azioni (come mettere il follow o il mi piace a un post).

Fruitore

In generale è il destinatario di un bene o servizio, riferito al Web dunque è il destinatario dei suoi contenuti.

Grooming

Fenomeno per il quale un adulto cerca di avvicinarsi amichevolmente a un minore, oggi specialmente sul Web, allo scopo di abusarne sessualmente.

Hacker

È una persona che usa le proprie competenze informatiche per cercare di rendere democratico l'accesso all'informazione, aumentando la libertà di un sistema chiuso (ad esempio un software o un sito Web).

Hater

Letteralmente significa odiatore e indica una persona che sul Web, approfittando dell'anonimato, usa parola di odio e violenza nei confronti di una persona.

Hikikomori

È una sindrome propria delle nuove generazioni che porta un individuo a stare in disparte e isolarsi volontariamente dalla vita sociale, spesso rifugiandosi negli strumenti digitali.

Ice bucket challenge

È stata una challenge ideata come campagna di marketing virale allo scopo di sensibilizzare il pubblico sulla SLA (Sclerosi Laterale Amiotrofica), per stimolare di conseguenza le donazioni per la ricerca scientifica.

Incel

Membro di una subcultura online di persone che si riconoscono come maschi, eterosessuali e celibi involontari (INCEL deriva dall'espressione involuntary celibate). I membri di questa subcultura condividono opinioni estreme basate sulla percezione di non essere in grado di attrarre le donne e talvolta agiscono, come conseguenza, in maniera violenta.

Influencer

Personaggio in grado di influenzare significativamente gusti, opinioni e atteggiamenti di un pubblico grazie alla sua fama e autorevolezza, di solito legate a uno specifico settore di interesse.

Leader complottista

Leader che crede che dietro ad alcuni accadimenti si nascondano cospirazioni o complotti.

Meme

Genericamente è un singolo elemento di una cultura replicabile e trasmissibile da individuo a individuo o mediante mezzo di comunicazione. Sul Web, si tratta quindi di contenuti virali in grado di monopolizzare l'attenzione di grandi masse di utenti.

Obsolescenza tecnologica

Fenomeno di degrado delle versioni digitalizzate dei documenti: essi smettono di essere leggibili in tempi relativamente brevi a causa dell'evoluzione degli strumenti informatici e dei formati usati per creare e leggere i documenti digitali.

Ad esempio, oggi possiamo tranquillamente leggere un manoscritto di centinaia di anni fa, ma non un floppy disk.

Phishing

È una truffa online in cui i cybercriminali cercano di rubare i dati personali degli utenti che usano la Rete.

Politicante

Persona che svolge l'attività politica senza averne la necessaria competenza, di solito per trarne vantaggio personale.

Polizia postale

È una sezione della Polizia di Stato che si occupa di frodi postali e crimini informatici.

Rainbow washing

Attività sociale o di marketing che presenta una realtà (ad esempio un'azienda) vicina alla comunità LGBTQ+, come se ne abbia a cuore le sue cause, allo scopo di aumentare il consenso presso il pubblico.

Sextortion

Estorsione di denaro a sfondo sessuale. Il cybercriminale contatta la vittima facendosi inviare foto intime, per poi minacciarla di diffonderle se questa non paga un riscatto in denaro.

Simping

Fenomeno nel quale una persona si infatua talmente di un'altra, a volte online, tanto da fare cose che normalmente non farebbe per conquistarla.

Shitstorm

Bufera social nella quale un numero consistente di utenti manifesta il proprio dissenso verso un'altra persona o organizzazione in maniera violenta.

Troll

Persona che partecipa a una discussione sul Web con il solo scopo di infastidire e/o attaccare con argomenti violenti, molesti e fuori luogo. L'intento non è comunicare, ma solamente disturbare la conversazione.

Tutela della privacy

Serie di misure che hanno lo scopo di tutelare il diritto alla riservatezza delle informazioni e dati personali e della propria vita privata.

User generated content

Letteralmente, contenuto generato dagli utenti. È qualsiasi tipo di contenuto (post, foto, articoli ecc.) creato dagli utenti e diffuso attraverso il Web.

VPN

Una Virtual Private Network (VPN), consente di creare una rete privata virtuale che garantisca la privacy, l'anonimato e la sicurezza dei dati sul Web.

Credits

Chi ha fatto il gioco e perchè

Il gioco nasce da **Accademia Civica Digitale** con l'obiettivo di fare conoscere meglio il mondo del web, e di ricordare agli internauti che quello che si fa nel mondo virtuale è sempre reale. Per muoversi online bisogna fare attenzione, rispondere in modo adeguato alle minacce, cogliere le opportunità e talvolta fare squadra.

Accademia Civica Digitale – è un'associazione nata da un gruppo di professionisti, volontari e ricercatori che si propongono di fare informazione e didattica per contrastare i fenomeni di odio, discriminazione e truffa che avvengono oggi sul web.

Per farlo, Accademia Civica Digitale scrive articoli, organizza workshop ed eventi e ha pubblicato un manuale di Educazione Civica Digitale e Hate Management.

Si ringraziano:

I Fondatori - Andrea Bellandi Saladini e Biancamaria Mori

I Game designer – Leonardo Codamo, Valerio Massimo D'ascanio, Davide Ferro, Laura Marino, Matteo Manzini, Silvia Tuccitto, Biancamaria Mori.

I collaboratori di ACD redazione – Martina Ciaramidaro, Francesca Triulcio.

Partner

Scuola Mohole – Le illustrazioni del gioco di carte **WIRAL!** Sono state realizzate dagli studenti dell'Accademia Mohole di Milano.

Gli illustratori: Luca Badini, Luca Marangoni, Eugenio Ricupati, Matteo Vecchi.

**Accademia
Civica Digitale**

Partner:

scuola mohole

