



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIU - POLSKI - PORTUGUES

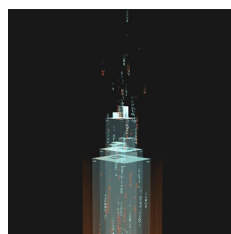
Broszura o grach wideo



Divide et Impera



YouTuber Simulator



Social Threads



deplatforming

Play Your Role is a project funded by the European Commission under the Program Rights, Equality and Citizenship (2014–2020) and results from a partnership between seven international institutions:

ZAFFIRIA, Italy

CIAC, Universidade do Algarve,
Portugal

COSPE, Italy

Fundacja Nowoczesna Polska,
Poland

**JFF – Institut für
Medienpädagogik
in Forschung und Praxis**,
Germany

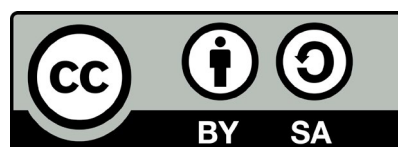
SAVOIR*DEVENIR, France

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-
EDUPRO**, Lithuania



This document was funded by the European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020). The content of this document represents the views of the author only and is his/her sole responsibility.

The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



CC BY-SA 4.0

Graphic Design: Cecilia Piazza

Spis treści

- 5 **Wprowadzenie**
- 6 *Divide et Impera*
- 10 *YouTuber Simulator*
- 14 *Social Threads*
- 18 *deplatforming*

Wprowadzenie

Media, takie jak gry komputerowe, i zachowania z nimi związane to złożone i przenikające się sfery, które odgrywają ważną rolę w codziennym życiu młodzieży i dorosłych. Dlatego też mają one wpływ na budowanie autonomii, wzorców zachowań i zarządzanie konfliktami. Lekceważony jest często pozytywny potencjał gry wideo w dostarczaniu bezpiecznych stref zachowań i konfrontacji, wzmacnianie i nagradzanie pozytywnych zachowań, ludyczne podejście do poważnych tematów i debat z użyciem języka, który przemawia bezpośrednio do młodzieży.

Jednym z celów projektu *Play Your Role* jest zwalczanie mowy nienawiści w internecie poprzez tworzenie narzędzi edukacyjnych w formie gier i nowych materiałów edukacyjnych, które nauczyciele i osoby pracujące z młodzieżą mogą wykorzystać w swojej codziennej pracy, tworząc nowe i kreatywne kontr-narracje, które promują wartości europejskie, tolerancję i poszanowanie europejskich praw podstawowych oraz wzmacniają rolę grywalizacji jako narzędzia wzmacniającego pozytywne zachowania. W ramach projektu opracowano cztery gry przez zespoły młodych projektantów gier z czterech krajów europejskich: ***Divide et Impera*** (Włochy), ***YouTuber Simulator*** (Polska), ***Social Threads*** (Francja) i ***deplatforming*** (Niemcy). Każda z gier podejmuje temat mowy nienawiści przy użyciu różnych strategii, które mają na celu rozwinięcie krytycznego podejścia i zrozumienia tego zjawiska.

Niniejsza broszura zawiera cztery propozycje dydaktyczne, które włączają stworzone gry w ścieżkę edukacyjną dla szkół średnich, centrów młodzieżowych i stowarzyszeń.

W ramach projektu opracowano również zestaw narzędzi w postaci scenariuszy pedagogicznych¹, które mogą pogłębić i uzupełnić doświadczenia dydaktyczne proponowane w niniejszym przewodniku: radzenie sobie z mową nienawiści jest zawsze złożone, a scenariusze pedagogiczne dostarczają wielu narzędzi i pomysłów na pracę z młodzieżą.

1 www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/11/PYR-toolkit_POLAND.pdf

Divide et Impera

The screenshot displays the 'Divide et Impera' game interface. It features three main panels. The left panel shows a player profile for 'Uwe' (age 72, M, native citizen, secular Christian) with 100% engagement. The right panel shows a player profile for 'Rania' (age 23, F, native 2nd-gen, Muslim believer) with average engagement. The central panel is a menu titled 'Pick your next post' with three options: 'I'm OK with jazz and basketball players from another race. But my own children??', 'Traditions, traditions. OUR ancestors knew better!', and 'Its great when we can help other people -stay in THEIR home and traditions!'. A 'BACK TO CONTENT FEED' button is at the bottom.

GRA W PIGUŁCE

Divide et Impera [Dziel i Rządź] to gra, która pokazuje, jak mowa nienawiści funkcjonuje w internecie. W grze gracz wchodzi w interakcję z powiązaną ze sobą grupą różnorodnych ludzi, początkowo pozostających w dobrych relacjach między sobą. Używając mowy nienawiści w różnych formach, gracz próbuje wywołać podziały i wrogość, ostatecznie dzieląc grupę na frakcje. Poprzez manipulowanie symulowaną matą społecznością, gracz może zapoznać się z rzeczywistymi mechanizmami wpływu na ludzi w mediach społecznościowych i zyskać świadomość na ich temat. Młodzież może w ten sposób nauczyć się bardziej krytycznego podejścia do źródeł i treści informacji, które znajdują w sieci.

TWÓRCY GRY

Gra została zaprojektowana i stworzona przez Mauro Vanetti (niezależny deweloper) oraz Pino Panzarella i Pietro Polsinelli z Open Lab, małej niezależnej firmy.

DOSTĘP DO GRY

Możesz grać w tę grę **online** (przez przeglądarkę) lub pobrać ją na systemy **Android lub iOS**.

Dostęp do gry uzyskasz za pośrednictwem strony: www.playyourrole.eu/divide-et-impera

WSKAZÓWKI

Tagi:

- Sieci społecznościowe
 - Stereotypy
 - Narzędzia aktywizmu
-

Ramy czasowe: 90 minut

Odbiorcy: 15+, posiadający wiedzę na temat mediów społecznościowych i mowy nienawiści

Cele:

- Rozpoznawanie komunikatów zawierających mowę nienawiści i rozumienie jak wpływają one na relacje między ludźmi
 - Zrozumienie negatywnych skutków, jakie mogą one wywołać na poziomie osobistym i społecznym
 - Podnoszenie świadomości na temat mechanizmów mowy nienawiści poprzez symulację w grze
 - Poznanie narzędzi i mechanizmów reagowania na cyfrowe treści szerzące nienawiść
-

Wymagane pomoce:

- BYOD [przynies swoje urządzenie] lub laptop/tablet

OPIS WARSZTATU

20 minut

Burza mózgów i dzielenie się wiedzą na temat mowy nienawiści

- Pytanie wstępne: „Czy możliwe jest zgłoszenie każdego komunikatu zawierającego mowę nienawiści, jaką widzisz w sieciach społecznościowych?”
 - Zbierz informacje od uczestników, w razie potrzeby zadawaj pytania naprowadzające.
 - Zebrane informacje powinny obejmować co najmniej następujące tematy:
 1. Jakiego rodzaju stereotypy są najczęściej wykorzystywane by atakować inne osoby?
 2. Jakie reakcje zaobserwowaliście wśród użytkowników mediów społecznościowych?
 3. Jak myślicie, dlaczego pojawiają się takie komentarze?
 - Celem tego wprowadzenia jest skłonienie uczniów do refleksji nad ich osobistymi doświadczeniami i zakwestionowanie celów, jakie wydaje się osiągać mowa nienawiści: osiągnięcie konsensusu, identyfikowanie grup, tworzenie „wrogów”.
-

25 minut

Próbna rozgrywka *Divide et Impera* i zebranie tematów do rozmowy

- Przed rozpoczęciem gry należy podkreślić, że w grę należy grać mając świadomość, że bycie hejterem jest zawsze złym sposobem interakcji, ale przyjęcie tej roli w grze ma na

celu pomoc w zrozumieniu, co dzieje się w mechanizmach systemu, coś jak eksperyment pod mikroskopem. Lepiej jest zaproponować uczniom, by uczestniczyli w zajęciach jako „analitycy danych”, jako „obserwatorzy”, którzy starają się zrozumieć relacje między ludźmi, aby mogli oni uświadomić sobie, jak można nimi manipulować lub jak je pozytywnie pielęgnować, w zależności od celu. Słowa, które są umieszczane w grze, zawsze wywołują przeciwstawne reakcje, aby ułatwić debatę i podkreślić złożoność problemu

- Uczniowie grają wspólnie, podzieleni na grupy: obserwują reakcje wywołane przez posty, jako uważni obserwatorzy, i z pomocą nauczyciela zastanawiają się, jakie aspekty kulturowe, polityczne lub osobiste zostały poruszone przez te wiadomości. Czasami interesujące może być również przewidywanie, co się stanie: na kogo negatywnie wpłynie dany komunikat. I z drugiej strony, w którym przypadku istnieje większe prawdopodobieństwo, że osoba ta zastosuje się do komunikatu. Jakie cechy i zainteresowania będą mieli ci różni ludzie? Mowa nienawiści ma szeroki zasięg, może dotyczyć każdego i wywiera wpływ na sieci społeczne i przyjaźnie. Równie ważna jest właściwa reakcja na mowę nienawiści. Za każdym razem grupa, która w danej chwili gra, może symulować odpowiedź na „polityka” w *Divide et Impera*: uczenie się argumentowania „przeciwko” mowie nienawiści, ale nigdy nie zniżając się do tego samego poziomu. Jest to ćwiczenie,

które można rozpocząć w szkole, aby dać uczniom szansę obronienia się (w sposób mądry, bez nękania i nienawiści) przed zdarzeniami, z którymi mogą się zetknąć w ich prawdziwym życiu.

Wprowadzenie do gry

Obłudny lider polityczny używa mowy nienawiści, aby osiągnąć swoje własne cele. Przede wszystkim dąży do podzielenia społeczności na pół, poprzez wyodrębnienie przynajmniej 12 osób, z sieci połączonych ze sobą osób 5×5. Elementy odłączone oznaczane są na szaro.

Posty stają się „bronią” i za każdym razem wywołują reakcje, które pozwalają graczom zrozumieć, jak złożona i jaskrawa jest mowa nienawiści. Są tacy, którzy przyjmują to z zadowoleniem, ponieważ zgadzają się z tym sposobem myślenia, i są tacy, którzy czują się urażeni treściami, które są wypowiedzane. Uczniowie będą musieli wybrać treści, które zostaną opublikowane w sieci (za każdym razem należy zrobić przerwę i upewnić się, że uczniowie rozumieją, jakie działanie jest przeprowadzane: w kogo dany komunikat uderza? Dlaczego? Insynuując co?...) i wybierany jest konkretny cel osób 3×3 dla każdego postu. Każda osoba ma kilka indywidualnych cech: narodowość, status imigracyjny, płeć, przekonania religijne. Nienawiść wzbudzona wpisami będzie wywoływać różne reakcje, niszcząc relacje społeczne i działając na ich szkodę.

Nienawiść w sieci często wkracza do dyskursu w sposób pozornie banalny i codzienny: poprzez komentowanie bieżących wydarzeń czy zamieszczanie żartów, można uświadomić sobie z jak

wieloma podobnymi komunikatami mogliśmy się spotkać w mediach społecznościowych i jak bardzo mogą one ranić ludzką wrażliwość.

Poprzez podniesienie kciuka w górę lub opuszczenie go w dół widać, co lider polityczny uznaje za najlepsze i najgorsze wyniki. Klikając na nie można zapoznać się z analizą w mediach społecznościowych. Można również kliknąć na portrety użytkowników, aby sprawdzić, co ich uraziło i w jaki sposób wpłynęło to na zaufanie i relacje.

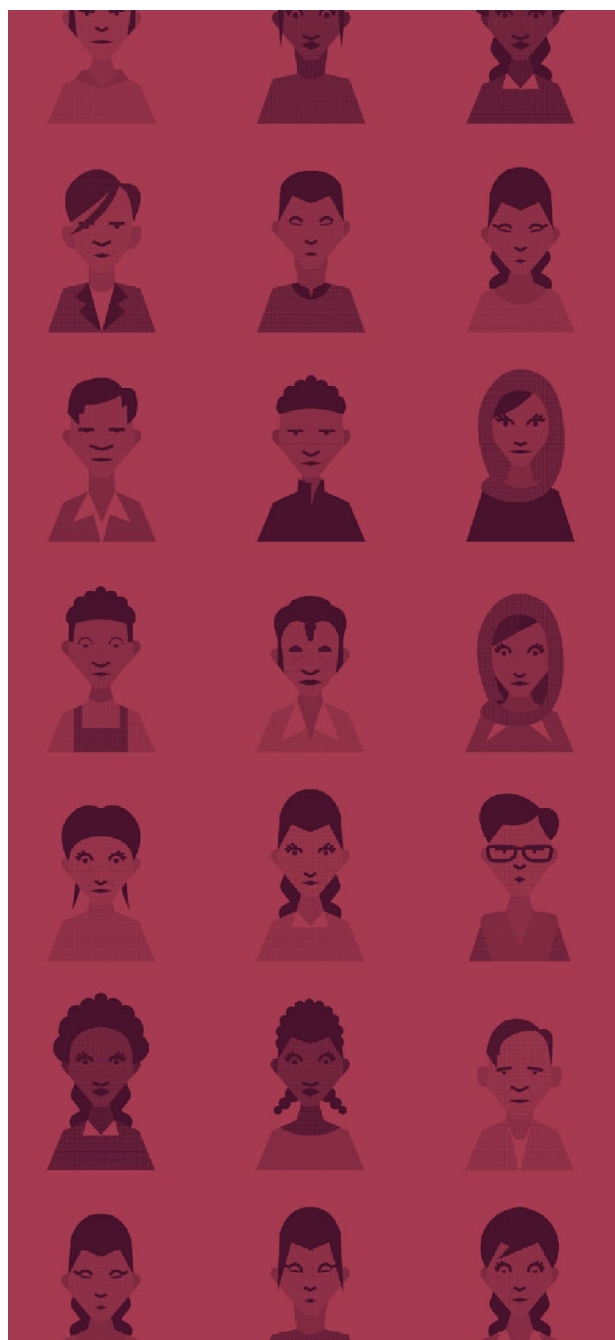
45 minut

Omówienie gry i nawiązanie do rzeczywistości

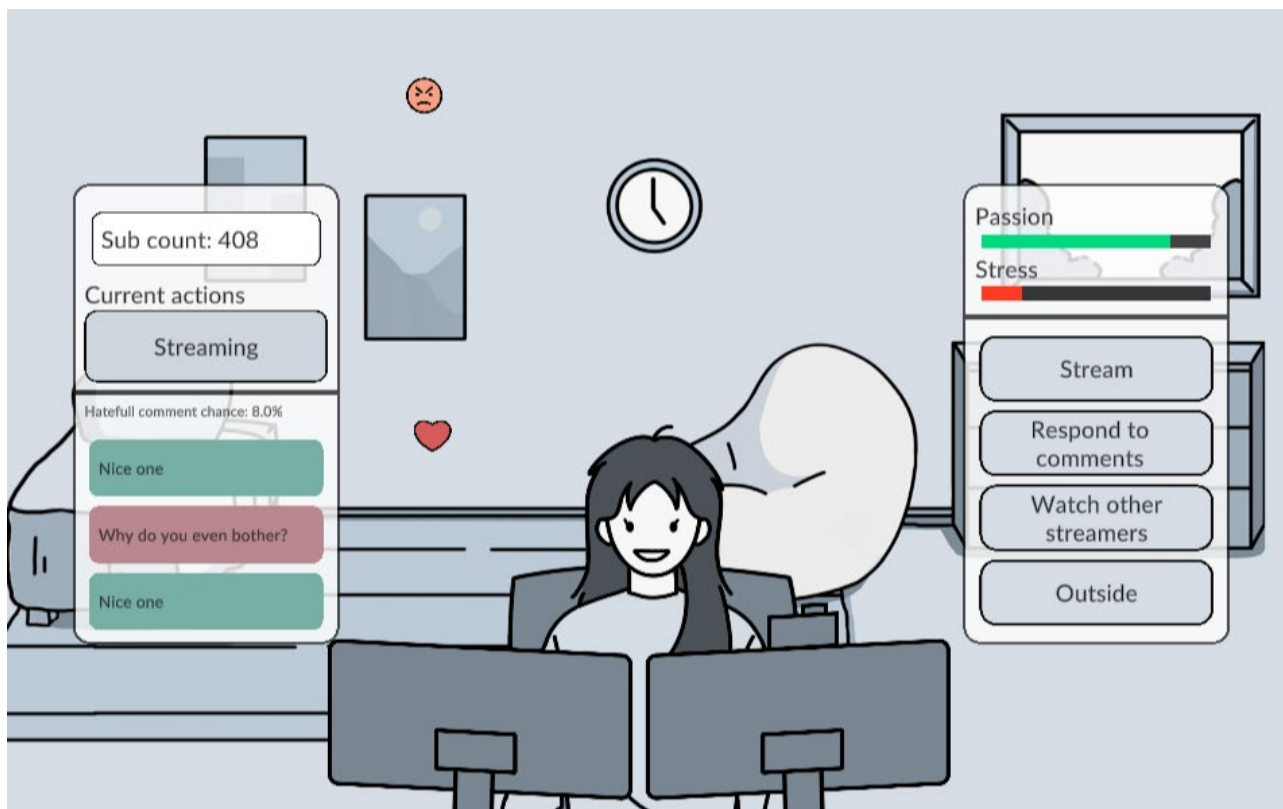
- Jak się czuli się uczestnicy? Jakie refleksje nasunęły się, gdy obserwowali reakcje zwolenników lidera politycznego? Te dwa pytania mogą być zapisane na dużych plakatach i każdy uczeń, własnym długopisem lub kolorem, wpisuje na nich własną odpowiedź. Posiadanie kilku stanowisk przyspiesza pracę i generuje mniejszy tłok. Następnie klasa zostaje podzielona na grupy i każda grupa otrzymuje plakat. Treści z plakatu zostają odczytane i zostaje podjęta próba wyciągnięcia wniosków. Przedstawiciel grupy opowiada o wnioskach, które płyną z przekazanego grupie plakatu.
- W razie potrzeby udziel wyjaśnień.
- Pozostaw przestrzeń do argumentowania sprzecznych pomysłów.

DALSZE ŹRÓDŁA

W jaki sposób kontynuować pracę na temat stereotypów i związaną z nimi mową nienawiści: *Reazioni strategiche*: www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/09/strategic-reactions-eng.pdf



YouTuber Simulator.....



GRA W PIGUŁCE

Gra *YouTuber Simulator* pozwala zrozumieć czynniki, które w istotny sposób wpływają na kondycję psychiczną nadawców–streamerów. Ponadto pokazuje, w jaki sposób można niwelować stres powstały podczas nadawania. Po uczestnictwie w rozgrywce przydatna może okazać się dodatkowa praca z uczniami i uczennicami.

TWÓRCY GRY

Grę zaprojektował i wykonał Mateusz Seredyński (założyciel) ze studia Yocat Games, programista i producent gier z pięcioletnim doświadczeniem w branży), Katarzyna Jaszewska (odpowiedzialna za grafiki koncepcyjne, postacie i dialogi) oraz Jakub Samplawski (odpowiedzialny za UX, interfejsy, tworzenie scen do gier i muzykę).

DOSTĘP DO GRY

Możesz grać w tę grę **online** (przez przeglądarkę) lub pobrać ją na systemy **Android lub iOS**.

Dostęp do gry uzyskasz za pośrednictwem strony: www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

WSKAZÓWKI

Tagi:

- Mowa nienawiści
 - Platformy medialne
 - Stres
 - Relaks
-

Ramy czasowe: 90 minut

Odbiorcy: 12+

Cele:

- Uświadomienie mechanizmów psychologicznych związanych ze streamingiem.
 - Wypracowanie dobrych praktyk nadawczych i odbiorczych.
 - Wypracowanie alternatywnych form niwelowania stresu.
 - Promocja higieny psychicznej związanej z zarządzaniem czasem.
-

Wymagane pomoce:

- BYOD or laptop/tablet

OPIS WARSZTATU

15 minut

Zaproś uczennice i uczniów do gry *YouTube Simulator*. Pozwól, aby zapoznali się z aplikacją. Możesz włączyć do tego elementy grywalizacji. Wyznacz określony czas, na przykład 10 minut, i poproś, aby uczniowie w tymże czasie postarali się zdobyć jak największą liczbę followersów. Uczestniczki i uczestnicy mogą rozpoczynać grę wielokrotnie. Ważny jest tu wyznacznik czasowy.

30 minut

Dyskusja mapowana.

inicjuj dyskusję dotyczącą najbardziej stresogennych elementów, które mogą dotyczyć streamerów nadających swoje audycje w serwisie YouTube.com. Pytania pomocnicze, które mogą być przydatne podczas dyskusji:

- Czy tematyka nadawanej audycji może wpływać na poziom stresu występującej osobie?
- W jaki sposób zachowania odbiorców mogą przyczyniać się do stresu nadawcy?
- Jakie zachowania wzmacniają stres?
- Jakie elementy przekazu mogą wpływać negatywnie na reakcje odbiorcze?
- Dlaczego ludzie streamują? Co jest w tym przyjemnego?
- Jakie zachowania wpływające na stres nadawczy uczniowie i uczennice znają, a nie pojawiły się w grze?

Notuj np. na tablicy lub w aplikacji do tworzenia map myśli (np. Mindly) hasłowo argumenty pojawiające się w

dyskusji. Efektem działań powinna być stworzona na podstawie argumentów podawanych przez uczniów mapa myśli.

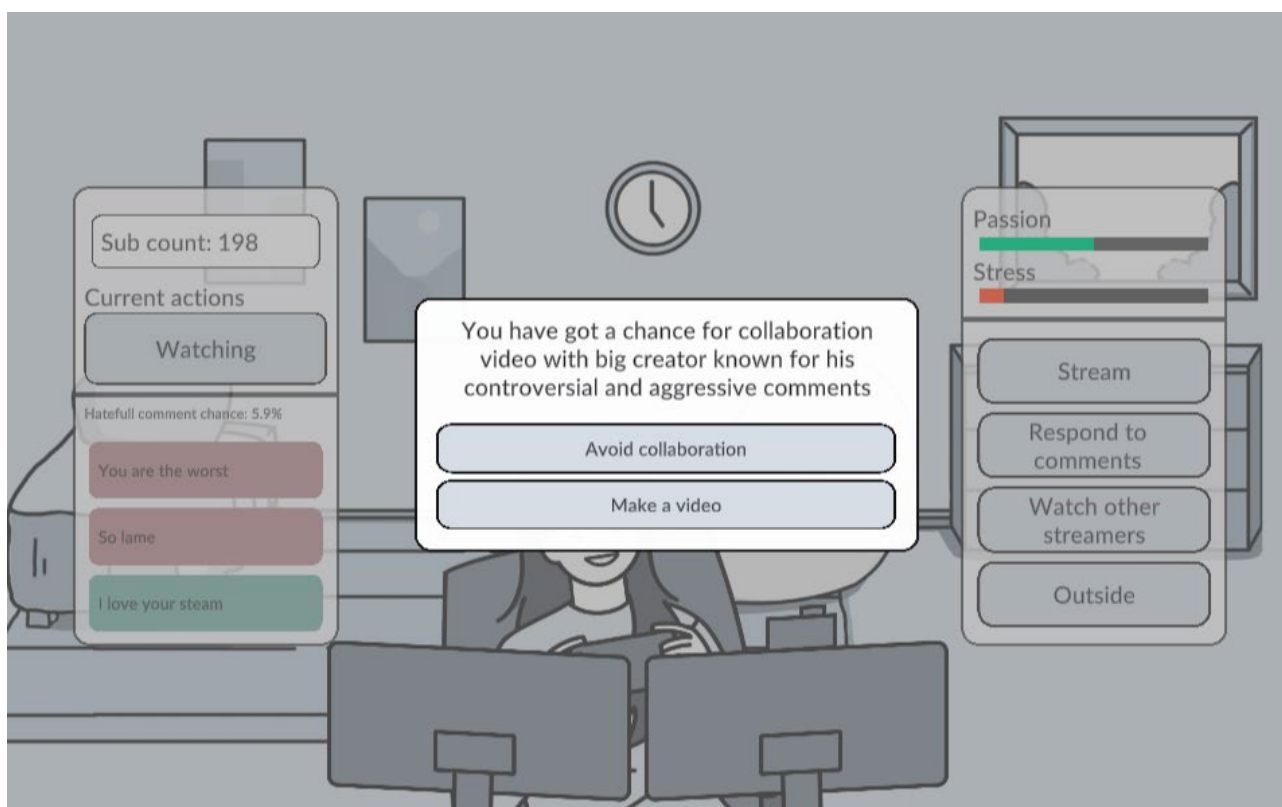
15 minut

Burza mózgów.

Rozdaj uczniom i uczennicom karteczki post it. Następnie każdy z uczestników i uczestniczek zajęć na jednej kartce ma napisać jedną formę możliwej relaksacji, np. spacer, wyjście do kina, itd. Poproś uczniów i uczennice, aby swoje karteczki przykleili w widocznym miejscu w sali. W dalszej kolejności pogrupuj je. Warto, aby znalazły się tam sekcje związane z kulturą, sportem, pasją, rękodzielnictwa i tak dalej.

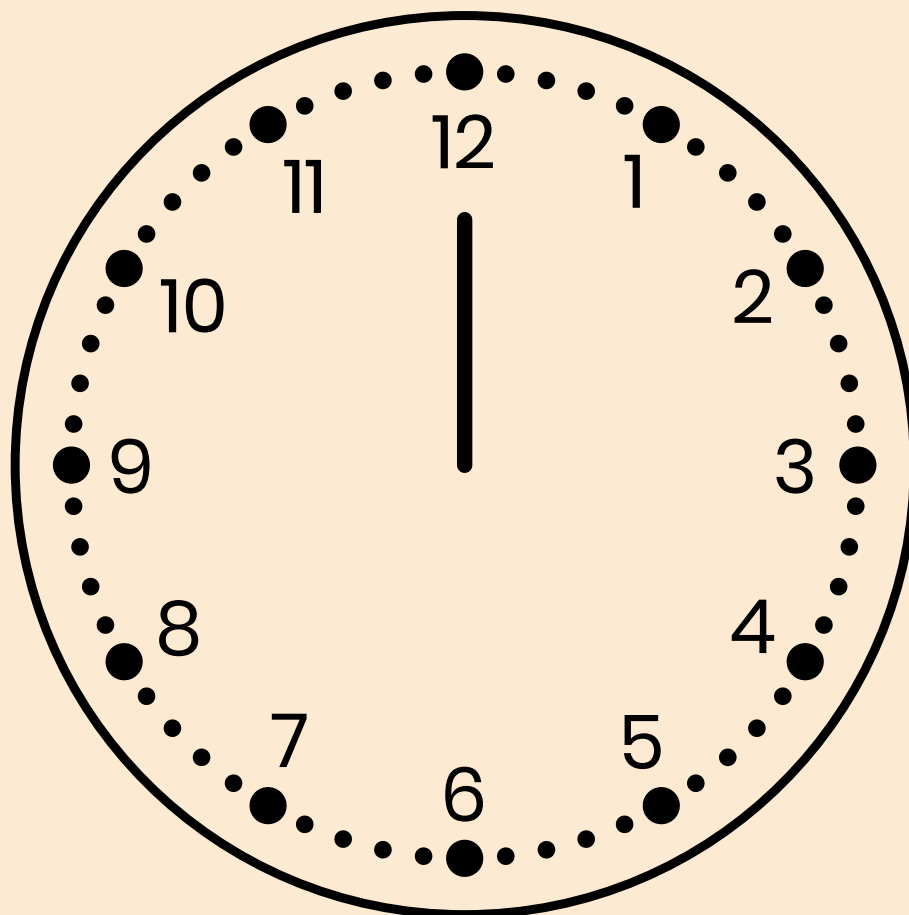
30 minut

Porozmawiaj z uczniami, jak ważnym aspektem życia jest umiejętne planowanie swojego czasu. Poproś, aby przez chwilę zastanowili się, w jaki sposób gospodarują swoim czasem. Ile czasu poświęcają na naukę, ile czasu poświęcają na zabawę, ile czasu spędzają przed komputerem, ile czasu zajmują im czynności higieniczne i żywieniowe. Rozdaj uczniom i uczennicom karty pracy numer 1. i poproś, aby w jej górnej części rozpisali swój dzień. Porozmawiaj z nimi o tym. W dalszej kolejności poproś, aby uczniowie i uczennice wypełnili zegar dziennych aktywności tak, jak uważają, że powinien wyglądać w sytuacji idealnej.

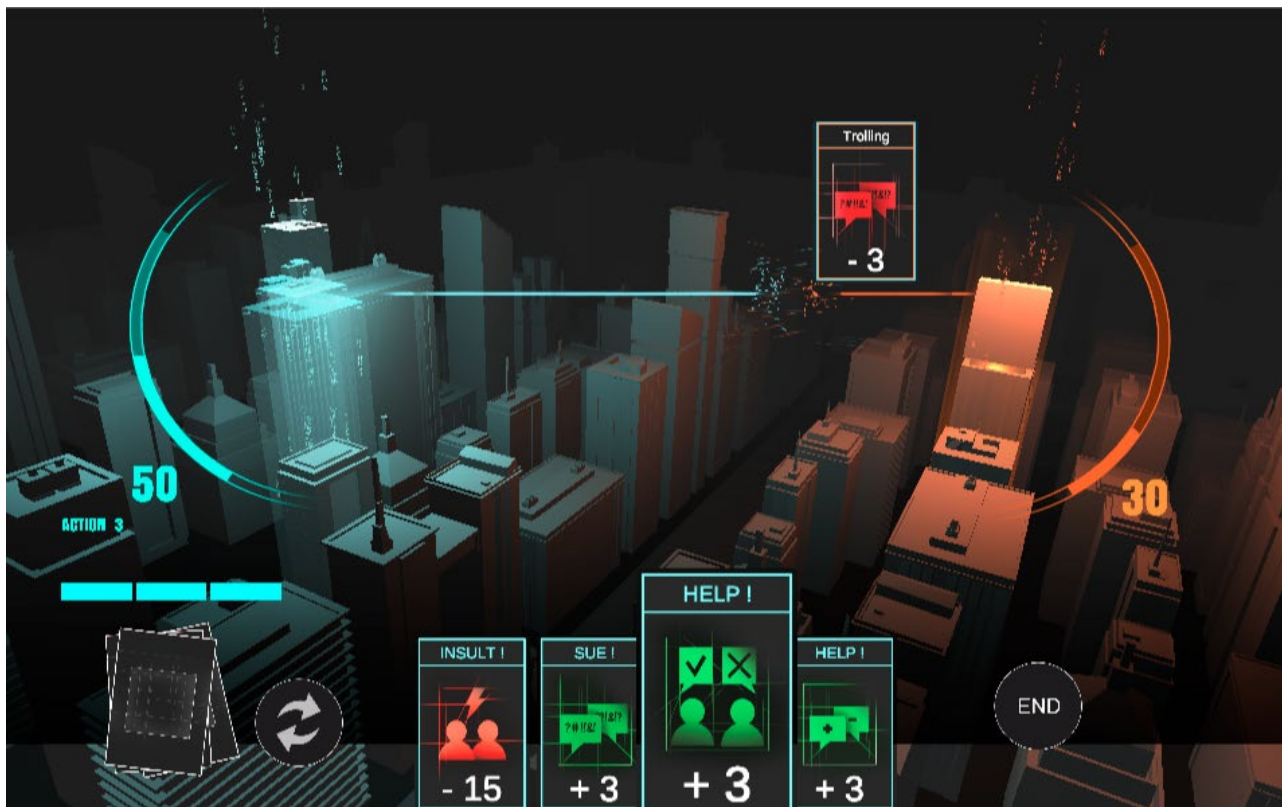


Karta pracy nr. 1

Zaznacz graficznie, jaką część dnia zajmują Ci różne czynności.



Social Threads



GRA W PIGUŁCE

Social Threads to mini-gra, która ma pomóc młodym ludziom radzić sobie z toksycznymi zachowaniami w sieci. Ma ona na celu rozwijanie zarówno strategii osobistych (nie odpowiadanie na obelgi, zgłaszanie mowy nienawiści, itp.), jak i społecznych (poleganie na sobie nawzajem w sieci, prośenie o pomoc, budowanie przyjaznej społeczności...).

Ta mini gra ma na celu wywołanie reakcji i jest lekką i przyjemną metodą omawiania trudnych spraw i pomocą przy rozpoczęciu edukacji na te tematy.

Gracz: gracz jest internautą, który musi wybrać właściwe działania w odpowiedzi na toksyczne zachowania przeciwnika.

Cel gracza: utrzymanie wytrzymałości umysłu (stamina) powyżej 0 w celu rozszerzenia sieci bezpiecznych miejsc, unikając skażenia sieci przez przemoc,

radząc sobie jak najlepiej z napiętymi interakcjami między członkami sieci, w oparciu o najczęstsze uprzedzenia poznawcze.

„Broń” gracza: do wyboru trzy karty argumentacyjne z czterech. Graj strategicznie!

Sprzymierzeńcy gracza: aby zwiększyć wytrzymałość umysłu, gracz musi preferować zielone karty i unikać używania karty obelgi, aby wpływ zachowania przeciwnika był mniejszy. Interakcje muszą być tak konstruktywne, jak to tylko możliwe, aby poradzić sobie z toksycznością i osiągnąć postępy w grze.

Wynik gracza: Kiedy wytrzymałość umysłu przeciwnika wyniesie zero, gracz wygrywa i rozszerza swój wszechświat. Gracz będzie musiał wybierać pomiędzy czerwonymi kartami, aby obniżyć

wytrzymałość umysłu przeciwnika, a zielonymi, aby podnieść swoją własną wytrzymałość. Reakcja gracza na przeciwnika może być przewidziana, ponieważ następna akcja jest wyświetlana po dokonaniu wyboru. Gracz powinien starać się używać najbardziej odpowiednich kart, aby zareagować na toksyczne działania.

TWÓRCY GRY

Grę zaprojektowało trzy młode niezależne Twórcy gryer: Damien Kermel stworzył system, Fabien Salvalaggio stworzył oprawę graficzną i Loïk Puyo był odpowiedzialny ogólny projekt gry i UX.

DOSTĘP DO GRY

Możesz grać w tę grę **online** (przez przeglądarkę) lub pobrać ją na systemy **Android lub iOS**.

Dostęp do gry uzyskasz za pośrednictwem strony: www.playyourrole.eu/social-threads

WSKAZÓWKI

Tagi:

- Mowa nienawiści
 - Toksyczne zachowanie
 - Debata
 - Społeczności
-

Ramy czasowe: 45-60 minut

Odbiorcy: 12+

Znający język angielski (osoby początkujące są mile widziane)

Cele:

- Uświadomienie istnienia toksycznych zachowań w sieci i zyskanie umiejętności ich rozpoznawania .
 - Rozumienie konsekwencji różnych sposobów radzenia sobie z mową nienawiści.
 - Wykształcenie w sobie dobrych odruchów reagowania na mowę nienawiści. Przygotowanie się.
 - Opracowanie strategii tworzenia sobie bezpiecznej i harmonijnej przestrzeni online.
 - Zachęcanie młodych ludzi do propagowania dobrych praktyk w internecie.
-

Wymagane pomoce:

- podłączony (do sieci) komputer/ laptop dla dwóch uczestników
- biała tablica

OPIS WARSZTATU

10 minut

Wstęp

Otwarta dyskusja na temat społeczności internetowych i toksycznych zachowań:

- Do jakich społeczności internetowych należycie?
- W jakiego rodzaju rozmowach online bierzecie udział?
- Co z nich uzyskujecie? (pozytywne rezultaty)
- Czy podczas tych rozmów spotkaliście kiedykolwiek toksycznych uczestników?
- Jak zdefiniowalibyście toksyczne zachowanie?

Osoba prowadząca warsztat może zapisywać słowa kluczowe. Celem tego wprowadzenia jest zauważenie i rozpoznanie toksycznych zachowań w

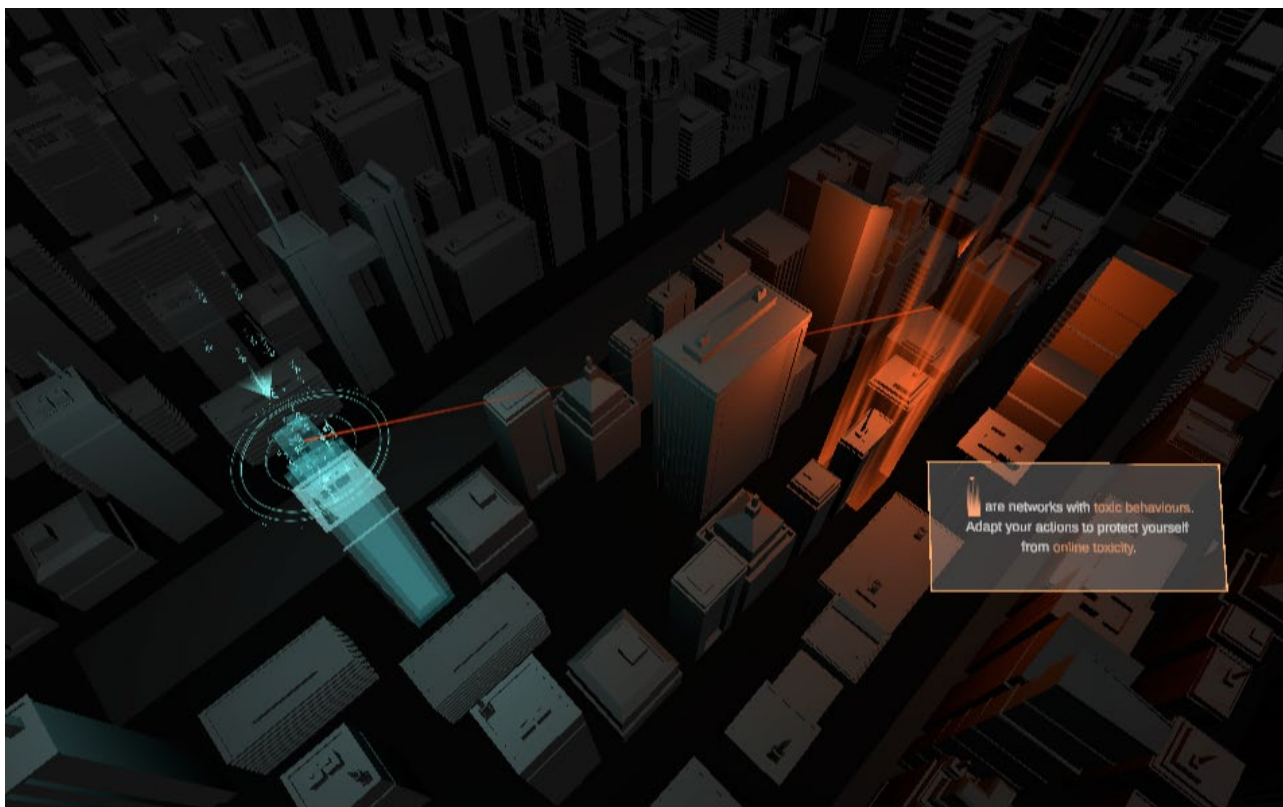
sieci, przy jednoczesnym docenieniu bogactwa życia społeczności internetowej.

15 minut

Sesja gry

- Prezentacja zasad (patrz wyżej).
- Tworzenie drużyn (dwóch lub trzech graczy).

Zamysł jest taki, by uczestnicy warsztatu grali razem, aby mogli przedyskutować swoje ruchy, strategie, wybory.



20 minut

Burza mózgów na temat strategii dla osiągnięcia lepszych doświadczeń online

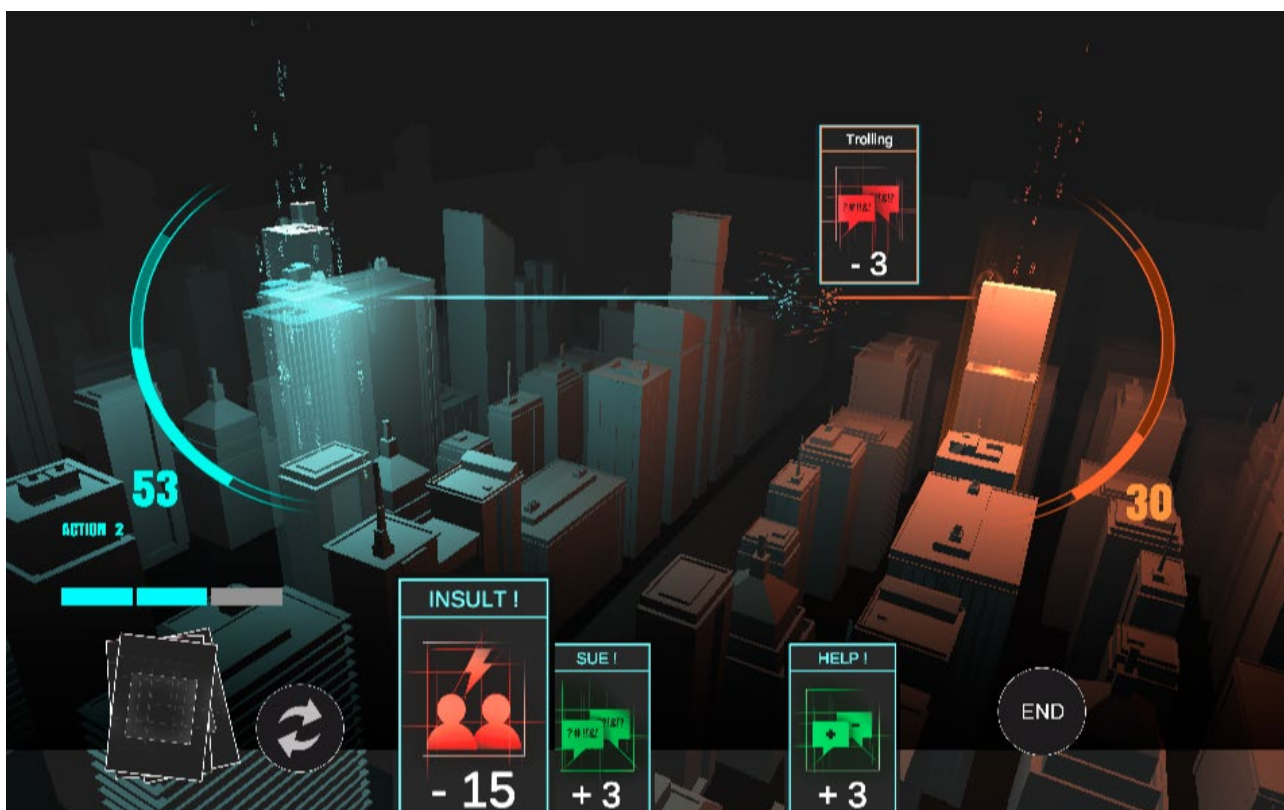
- Uczestnicy wymieniają się swoimi doświadczeniami z gier.
- Osoba prowadząca warsztat zachęca drużyny, by je spisali:
 1. Jakie są ich zdaniem najlepsze taktyki radzenia sobie z toksycznymi zachowaniami.
 2. Czego ich zdaniem należy unikać.
 3. Zachowania, które ich zdaniem przyczyniają się do tworzenia bezpiecznej, przyjaznej społeczności.
- Wyniki ich pracy są udostępniane i omawiane w ramach grupy.
- Osoba prowadząca warsztat (lub

uczeń) zapisuje punkty uzgodnione przez grupę, które stanowią jej strategię radzenia sobie z toksycznymi zachowaniami.

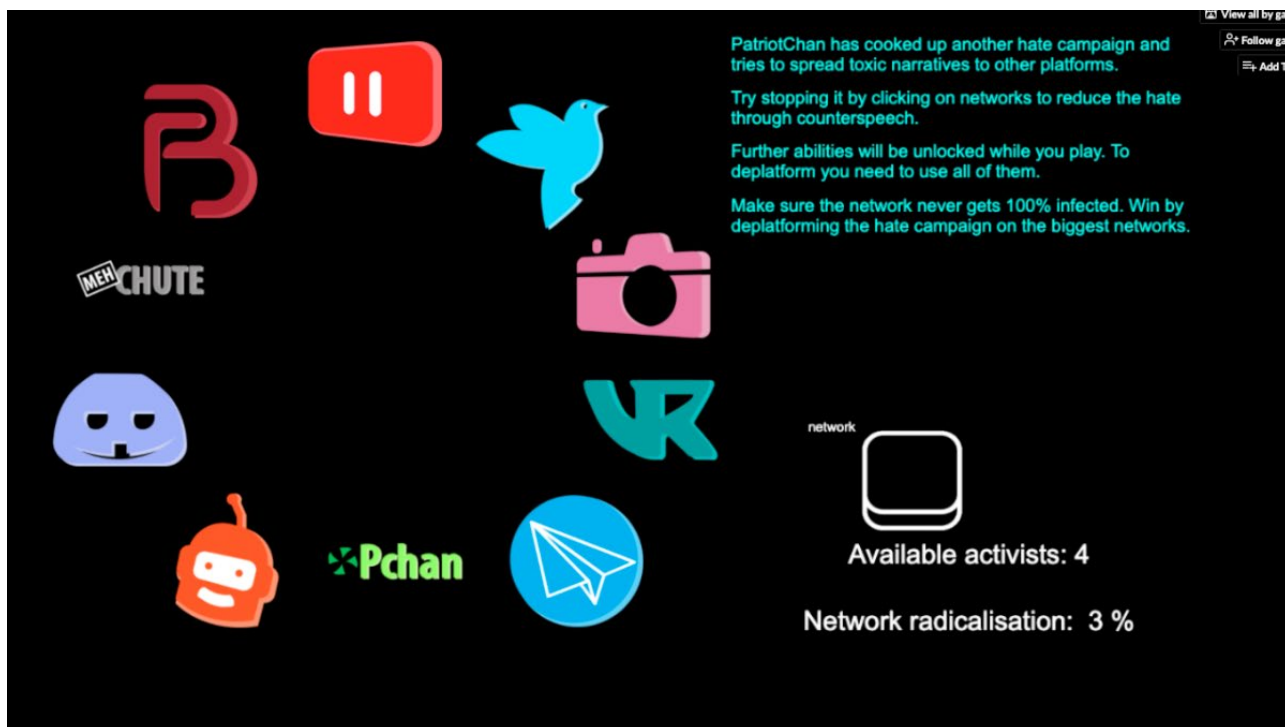
15 minut

WARIANT > Komunikacja / wspólne pisanie – Opcjonalne

Grupa może chcieć sformułować wyniki warsztatów w postaci serii postów, które każdy z uczestników będzie mógł udostępnić na swoich portalach społecznościowych.



deplatforming



GRA W PIGUŁCE

Gra *deplatforming* przedstawia szeroko sięgające koncepcje na temat tego, jak rozprzestrzeniają się w internecie toksyczne narracje zawierające mowę nienawiści. Formaty dyskusji łączą te szerokie, zaawansowane koncepcyjnie idee z osobistym doświadczeniem uczestników i pomagają uzyskać choć niewielki wgląd w wielkie mechanizmy działające w tle na dużych platformach medialnych.

TWÓRCY GRY

Gra została zaprojektowana i opracowana przez gameoverhate.eu, bardziej inkluzywną inicjatywę społeczności graczy.

DOSTĘP DO GRY

Możesz grać w tę grę **online** (przez przeglądarkę) lub pobrać ją na systemy **Android lub iOS**.

Dostęp do gry uzyskasz za pośrednictwem strony: www.playyourrole.eu/deplatforming

WSKAZÓWKI

Tagi:

- Kampanie nienawiści
 - Ekosystem internetowy
 - (Samo)regulacja platform
 - Narzędzia aktywizmu
-

Ramy czasowe: 90 minut

Odbiorcy: 15+

nający się na mediach społecznościowych.

Cele:

- Badanie ekosystemu internetowego
 - Zrozumienie i odzwierciedlenie dynamiki internetowych kampanii nienawiści
 - Poznanie narzędzi i mechanizmów reagowania na cyfrowe treści szerzące nienawiść
 - Omówienie międzyplatformowych podejść do fal hejtu online i reakcji na nie
-

Wymagane pomoce:

- BYOD [przynieś swoje urządzenie] lub laptop/tablet

OPIS WARSZTATU

25 minut

Burza mózgów „Anatomia gównoburzy”

Pytanie wstępne: „Czym jest gównoburza?”

- Zbierz informacje od uczestników; jeśli to konieczne, zadawaj pytania naprowadzające.
 - Zebrane informacje powinny dotyczyć co najmniej następujących tematów:
 1. Czynniki mogące wywołać falę hejtu.
 2. Grupa „swoich” i „obcych”.
 3. Ataki spersonalizowane.
 4. Stwierdzenia oceniające/wartościujące.
 - To ćwiczenie prawdopodobnie ujawni problematyczne narracje pochodzące z samych fal hejtu. Uczestnicy będą przywoływać błędne lub oderwane od rzeczywistości informacje o osobach, które są przedstawiane w różny sposób w różnych społecznościach, nie zdając sobie nawet sprawy z potencjalnego wpływu, jaki ma to na ofiary hejtu. Warto zagłębić się w dany przykład i spojrzeć na sprawę z wielu perspektyw.
-

25 minut

przeprowadź próbną grę w aplikacji deplatforming i zbierz tematy do rozmowy.

- Podkreśl jak ważne jest, by przejść samouczek.
- Zbieraj na tablicy/flipcharcie rzeczy irytujące podczas gry (zachowania w sieci, jakie są skutki kliknięć, jak odblokowuje się poszczególne elementy gry, jak wygrać, co oznaczają poszczególne terminy).

- Przygotuj się do zaprezentowania udanego przejścia gry:
 1. Klikaj przycisk „networking” aż uzyskasz siedmiu aktywistów, utrzymując kampanię w ryzach.
 2. Zwiększ monitoring czterokrotnie, aby odblokować pola wyboru dla wszystkich pięciu platform, które chcesz zdeplatformować.
 3. Trzy kliknięcia na platformach z zaznaczonymi polami obok nich wypełniają pole wyboru. Jeśli wszystkie pola wyboru są wypełnione odblokowuje się „Deplatforming” dla tej platformy.
 4. Upewnij się, że radykalizacja postaw na innych platformach pozostaje na niskim poziomie.
 5. Kliknij przycisk „Deplatforming”, aby usunąć platformy z sieci radykalizacji.
 6. Kiedy wszystkie 5 platform zrealizowało *deplatforming* wygrywasz grę.

Możesz znaleźć Dostęp do gry do instrukcji wideo w sekcji *Dalsze źródła*.

15 minut

Omówienie gry, słowniczek i nawiązanie do rzeczywistości

- Wspólnie opracujcie definicje terminów z pliku do druku (poniżej/pod Dostęp do gryowane).
- W razie potrzeby udziel wyjaśnień.
- Zapytaj grupę, czy znają pojęcia, czy znają praktyki i zbierz lub podaj przykłady.

25 minut

Najlepsze reakcj

- Praca w małych grupach, każda grupa dopasowuje wytyczne, jak wyobraża sobie idealną reakcję platform na pojawiające się narracje nienawiści.
- Przeprowadź burzę mózgow wspólnych i sprzecznych pomysłów grupy.
- Pozostaw przestrzeń do argumentowania sprzecznych pomysłów.

DALSZE ŹRÓDŁA

- Jak grać w *deplatforming*
- (z napisami w języku angielskim i niemieckim): youtu.be/Xpk-07ewDC4
- Raport o pozytywnych skutkach „deplatformizacji”: www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- Przykład sieci influencerów alt-right: datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Przykłady platform medialnych i sieci grup skrajnie prawicowych w Niemczech: www.isdgglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf

Słowniczek

Karty do druku składają się z trzech elementów, pojęcia z gry, krótkiej definicji, przykładu gdzie ma ono zastosowanie:

DEPLATFORMING

Definicja:

Deplatformizacja to proces usuwania nielegalnych kanałów z platform medialnych. Jest to część strategicznego podejścia mającego na celu trwałe zakazanie toksycznych kampanii i narracji. Zwykle nie odbywa się to poprzez usunięcie pojedynczego kanału, ale grupy najbardziej aktywnych użytkowników rozprzestrzeniających daną narrację.

MONITORING

Definicja:

Monitoring to proces śledzenia i rejestrowania informacji i społeczności dotyczących określonego zagadnienia. Jest on wykorzystywany w różnych zastosowaniach technicznych, ale zyskuje coraz większe znaczenie również w deradykalizacji społeczności.

BANOWANIE

Definicja:

Bany zazwyczaj następują po zgłoszeniach i odbierają dostęp do konta (tymczasowo) użytkownikom, którzy naruszają zasady danej społeczności. Może to mieć duże konsekwencje finansowe dla osób, które zarabiają na swoich kanałach.

MONITORING

Przykład:

Wraz z rosnącą ilością dezinformacji, strony internetowe zajmujące się weryfikacją informacji stają się coraz bardziej istotne. Często dodają one kontekstu do pojedynczych, wyrwanych z kontekstu, wypowiedzi i twierdzeń. Osadzone w kontekście analizowane wypowiedzi często ujawniają zupełnie inne intencje i narracje, niż pierwotnie deklarowane.

BANOWANIE

Przykład:

Kanał Alexa Jonesa „info wars” został zbanowany przez YouTube w 2018 roku za podżeganie do przemocy i szerzenie dezinformacji, łamiąc tym samym zasady społeczności zakazujące nękania i mowy nienawiści.

DEPLATFORMING

Przykład:

Po ataku na Kapitol w Waszyngtonie (USA) przez zwolenników teorii spiskowej Qanon na początku 2021 roku większość dużych platform wspólnymi siłami starała się usunąć kanały związane z Qanon. Dodatkowo fraza „Qanon” została usunięta z indeksów wyszukiwania i nie można jej już było oznaczać hashtagami. To znacznie utrudniło pozyskiwanie nowych zwolenników i zarabianie na treściach, ale także skierowało społeczność dalej w stronę tak zwanych „dark socials” (np. Telegram).

PRZECIWSTRAWIA- NIE SIĘ MOWIE NIENAWIŚCI

Definicja:

Przeciwstawianie się oznacza reagowanie na mowę nienawiści tam, gdzie ona występuje. Umożliwia przedstawienie alternatywnych punktów widzenia, angażuje atakujących i wspiera osoby atakowane.

MOWA NIENAWIŚCI

Definicja:

Mowa nienawiści obejmuje wszelkie formy wypowiedzi atakujące osoby marginalizowane i/lub nawołujące do przemocy wobec nich, w oparciu o ich przynależność i przypisanie do dyskryminowanych grup.

DEMONETYZACJA

Definicja:

Zdemonetyzowane kanały nie otrzymają wsparcia finansowego od stron internetowych, na których zostały one zamieszczone. Demonetyzacji mogą podlegać również poszczególne treści. Demonetyzacja może oznaczać usunięcie przychodów z reklam, udziału w subskrypcji lub dostępu do darowizn.

ZGŁASZANIE

Definicja:

Zgłaszanie to funkcja większości serwisów społecznościowych, pozwalająca na oznaczanie niechcianych lub problematycznych treści do weryfikacji poprzez formalne kanały danej platformy.

MOWA NIENAWIŚCI

Przykład:

Zaprzeczanie Holocaustowi, wspieranie (krajowego) terroryzmu lub organizacji terrorystycznych, grożenie śmiercią ze względu na płeć lub pochodzenie.

PRZECIWSZTAWIA- NIE SIĘ MOWIE NIENAWIŚCI

Przykład:

W gorącej dyskusji trolle często próbują podburzać do dalszej dyskusji. Przeciwstawienie się takiemu trollowi może przyjąć formę wyrażenia poparcia dla osoby atakowanej i skonfrontowanie się z taktyką trolla / wytknięcie jej.

ZGŁASZANIE

Przykład:

Na YouTube można znaleźć funkcję zgłaszania pod filmami lub obok komentarzy, klikając na trzy kropki. Zgłoszenia mogą być śledzone przez sam kanał lub przez samego platformę, w zależności od poziomu moderacji na kanale.

DEMONETYZACJA

Przykład:

YouTube tymczasowo zdemonetyzował wszystkie treści twórcy Logana Paula w 2018 roku, po tym jak streamował on wideo przedstawiające samobójcę.