

CIDADE E JOGO: prototipagem de um jogo pervasivo para combater o discurso de ódio online

Susana Raquel Costa¹
Bruno Mendes da Silva²

RESUMO: O problema do discurso de ódio online tem vindo a ganhar espaço nas sociedades digitais contemporâneas. Neste artigo, numa primeira fase, procuramos compreender a ascensão do discurso de ódio digital e apresentamos algumas linhas de atuação desenhadas no âmbito do projeto europeu “Play Your Role: gamification against hate speech”, que tem como principal objetivo a implementação de um contra-ataque a este tipo de conteúdo, utilizando os videojogos e a ideia de gamificação como alavancas de reforço comportamental positivo entre jovens.

Numa segunda fase, exploramos a prototipagem de um jogo pervasivo, em ambiente urbano, norteado pela consciencialização social para este problema do discurso de ódio online, transformando o espaço urbano numa interface lúdica. A partir de uma abordagem participativa, procura-se transformar o público-alvo do projeto numa comunidade de atores-chave.

Palavras-chave: jogos pervasivos, jogos urbanos, discurso de ódio, videojogos, gamificação.

ABSTRACT: The problem of hate speech online has been gaining ground in contemporary digital societies. In this article, in a first phase, we try to understand the rise of digital hate speech and we present some lines of action designed within the scope of the European project “Play Your Role: gamification against hate speech”, whose main objective is the implementation of a counterreaction to this type of content, using video games and the idea of gamification as levers for positive behavioral reinforcement among the youngest.

In a second phase, we explore the prototyping of a pervasive game, in an urban environment, guided by social awareness for this problem of online hate speech, transforming urban space into a playful interface. Based on a participatory approach, the aim is to transform the project's target audience into a community of key actors.

Keywords: pervasive games, urban games, hate speech, video games, gamification.

INTRODUÇÃO

A definição de discurso de ódio online tem sido largamente debatida à escala global. Os contornos legais da definição assumem variantes de acordo com aspetos culturais, políticos e legislativos patentes nos diferentes países. De acordo com Ignio Gagliardone, Danit Gal, Thiago Alves e Gabriela Martinez, autores do manual *Countering Online Hate*

¹ Susana Costa é doutoranda em Média-Arte Digital (Universidade Aberta / Universidade do Algarve). Atualmente ela é gestora de ciência e tecnologia no Centro de Investigação em Artes e Comunicação, com o qual colabora. Integrou a equipa de vários projetos internacionais e publicou e apresentou trabalhos científicos. As suas áreas de investigação são literacia dos média e tecnologia e educação. Ultimamente, tem trabalhado sobre o discurso de ódio online, integrado a equipa do projeto europeu “Play Your Role: gamification against hate speech”.

² Bruno Mendes da Silva é pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes. É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da Universidade do Algarve (UAlg).

Speech publicado em 2015, pela UNESCO, a velocidade e o alcance da Internet, bem como o espaço das redes sociais, tornam difícil para os governos a definição e cumprimento das leis, em tempo útil, em relação ao discurso de ódio online. O mundo virtual reflete múltiplas tensões, a expressão de conflitos entre diferentes grupos dentro e entre sociedades, espelhando de forma clara o potencial transformador da Internet, que traz consigo oportunidades e desafios, em demanda de um complexo equilíbrio entre direitos e princípios fundamentais, incluindo a liberdade de expressão e a defesa da igualdade e da dignidade humanas.

Embora não seja, ainda, consensual uma definição definitiva, legal e global, de discurso de ódio, este pode ser entendido, de acordo com as Nações Unidas, como qualquer tipo de comunicação ou comportamento, que recorra a linguagem pejorativa ou discriminatória com referência a uma pessoa ou a um grupo, com base em características pessoais, em outras palavras, com base em aspetos religiosos, étnicos, raciais, de género ou outro fator de identidade. Também a União Europeia, uma das instituições pioneiras na definição deste tipo de conteúdo, define discurso de ódio como incitamento público à violência ou ao ódio dirigido a grupos ou indivíduos, com base em certas características, incluindo raça, cor, religião, descendência e origem nacional ou étnica. O que é, então, o discurso de ódio e por que razão tem ocupado a agenda política de tantos governos e instituições?

De acordo com o inquérito EU Kids online, realizado entre 2017 e 2019, as queixas de cyberbullying são cada vez mais frequentes (Ponte & Batista, 2019). Trata-se de um problema que tem vindo a ser analisado e sobre o qual investigadores, empresas, criadores de jogos, plataformas mediáticas, designers e programadores se têm debruçado nas últimas décadas. A legislação europeia, bem como algumas legislações nacionais, têm dado passos importantes no combate ao discurso de ódio online, por meio, por exemplo, de sanções criminais. Por outro lado, tem havido algumas iniciativas das mais proeminentes corporações tecnológicas em resposta a este problema, através de políticas de utilização que convergem no bloqueio de utilizadores, sob o compromisso de agir com rapidez em caso de denúncia relativa a abusos deste tipo: “Despite initial resistance, and following public pressure, some of the companies owning these spaces have become more responsive towards tackling the problem of hate speech online, although they have not (yet) been fully incorporated into global debates” (Gagliardone et al., 2015).

O Conselho Europeu tem sido um dos precursores na definição do que é o discurso de ódio, tanto na discussão pública, quanto ao nível político e institucional, bem como no apelo à condenação do racismo e da xenofobia e na implementação, e financiamento, de projetos que permitam o trabalho em campo para a contenção deste tipo de discurso. Em maio de 2016 foi implementado o Código de Conduta: “The Commission together with Facebook, Twitter, YouTube and Microsoft (“the IT companies”) today unveil a code of conduct that includes a series of commitments to combat the spread of illegal hate speech online in Europe”³. Através deste manual de ação face ao discurso de ódio, muitas foram as empresas que se comprometeram a combater a disseminação desse tipo de conteúdo. Contudo, o problema tem vindo a acentuar-se. Neste artigo pretendemos explorar possibilidades de combate ao discurso de ódio através de recursos lúdicos alicerçados na ideia de comunidade e de cidade. Partindo de um projeto multilingue implementado a nível europeu, “Play Your Role: Gamification against Hate Speech”⁴, financiado pelo programa “Rights, Equality and Citizenship”, foram analisadas as interações de jovens jogadores em jogos e plataformas de jogo online com o objetivo de encontrar caminhos eficazes na contenção do discurso de ódio que prolifera em ambientes de jogo digitais. Como resultado prático desta análise, foram produzidos e disponibilizados quatro jogos online, desenvolvidos num *hackathon*, planeado à escala europeia, com mentoria da equipa do projeto. Uma outra ferramenta projetada, neste contexto, e sobre a qual nos iremos debruçar ao longo deste artigo, foi a prototipagem de um jogo pervasivo, capaz de fornecer um impulso no envolvimento do jogador e da comunidade e de promover abordagens de mudança e de aprendizagem.

PROBLEMÁTICA

A representação de perigos ficcionais que, apesar de controlados, parecem reais, podem proporcionar um certo fascínio estético (Stoller, 1985). As arenas simbólicas são baseadas neste princípio e determinam a tendência geral da cultura contemporânea para

³ https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_16_1937

⁴ “Play Your Role: Gamification against Hate Speech” resulta de uma parceria entre 7 instituições internacionais (Itália, Lituânia, Alemanha, Portugal, Polónia e França). O desafio que este projeto propõe é o reforço de comportamentos positivos em adolescentes através dos videojogos, promovendo a consciencialização e compreensão do discurso de ódio xenófobo e racista *online*, através da criação de novas ferramentas pedagógicas (narrativas *online* em forma de atividades de jogos), para professores e animadores juvenis, que permitam consolidar a empatia. Mais informações em <https://www.playyourrole.eu>

utilização de dinâmicas e mecanismos lúdicos: a gamificação. Huizinga (1938) pensou o jogo como um retalho da narrativa temporal e espacial onde o jogador interpreta uma vivência paralela e sublinhou a importância essencial do jogo na edificação da cultura de qualquer sociedade. A relação íntima entre jogo e novas tecnologias proporciona o aparecimento de novas redes de sociabilização.

Os videojogos representam um dos média mais influentes da cultura popular. De acordo com o portal alemão *Statista*⁵, a nível europeu, 97% dos adolescentes entre os 12 e os 17 anos jogam ou já jogaram videojogos; contando apenas com o mercado europeu de consolas, os 20 jogos mais vendidos renderam mais de 973 milhões de cópias. A cada ano, o tamanho das comunidades de jogos tem atingido novos recordes. Diz-nos a Internet Software Association⁶ que em 2021 podemos já contar com mais de 2,5 biliões de jogadores em todo o mundo, 70% desse número tem menos de 18 anos.

Nos videojogos, a expressão verbal de blasfémias e obscenidades é uma reação comum em momentos de raiva e frustração sugeridos pela competitividade. Durante os jogos é comum a interação, paralela, em chats. Os diálogos divergem entre elogios ao desempenho e comentários negativos e irónicos quanto à prestação no jogo, insultos pessoais com base na orientação sexual ou etnia, situações de assédio e ataque a minorias. O anonimato e a ausência de consequências podem favorecer o recurso ao discurso de ódio, caracterizado pela demonstração de poder ou expressão de frustração perante derrotas. Este tipo de comportamento pode influenciar o bem-estar físico e psicológico, assim como a autoestima dos agressores e das vítimas (Breuer, 2017). O discurso de ódio nos videojogos é muitas vezes fruto das dinâmicas de interação entre jogadores, em atividades não moderadas, como a criação de equipas, a partilha de estratégias e os chats, que podem resultar em conflitos em tempo real. As plataformas de jogos e comunidades geralmente servem como um meio para a propagação deste tipo de discurso. A censura como resposta a estas manifestações de ódio pode, por vezes, opor-se à liberdade de expressão, pilar e conquista das sociedades democráticas, alicerce da autorrealização, autonomia, democracia e verdade (Greenawalt, 2005). A censura pode ser justificada para combater e reagir ao discurso de ódio?

O poder das palavras pode ser revelado, por influência do conteúdo, nas opiniões e ações, mostrando que o discurso violento pode gerar consequências fora e dentro do

⁵ <https://www.statista.com/>

⁶ <https://internetassociation.org>

mundo virtual (Hurley, 2004). As mensagens de ódio, por atentarem, muitas vezes, contra a dignidade de outro, oferecem fortes justificações para a sua limitação. Têm sido estudados e implementados, por algumas plataformas, mecanismos que permitem silenciar os autores destas mensagens, banindo-os de determinadas plataformas por um tempo limitado. Contudo, a necessidade de analisar para compreender profundamente o discurso do ódio não tem apenas com o objetivo instrumental o seu combate e eliminação, tarefas já de si complexas. Este estudo sobre este tipo de conteúdo procura também compreender o que é a expressão de ódio, de onde vem, o que a provoca, de que forma ascende e como prolifera na Internet e sobretudo, que consequências propaga pela rede. Uma melhor compreensão da dinâmica do discurso de ódio pode permitir chegar a respostas inovadoras a este problema, que permitam ir além da solução da repressão e silenciamento.

Este estudo, desenvolvido no âmbito deste projeto europeu, procurou analisar quem são os utilizadores dos jogos e comunidades virtuais e de que forma interagem entre si. Analisou ainda as consequências das interações odiosas entre os jogadores e os contextos em que estas acontecem com mais frequência. Finalmente, procurou analisar as conexões entre literacia e discurso de ódio, procurando ligações entre práticas de inclusão e educação, abordando o este conteúdo como um sintoma de questões mais profundas. As conclusões apontam para a necessidade de explorar o campo da literacia mediática, entre os jovens, como forma de aumentar a consciência sobre o seu funcionamento. A partir da análise do estado da arte, somos capazes de reforçar que pais e educadores, bem como a criação de ferramentas lúdicas com propósitos educativos, os chamados jogos sérios, podem ter um papel fundamental na prevenção e consciencialização da conduta online, preparando os jovens jogadores para lidar com situações de discurso de ódio, através da promoção da empatia, bem como de um clima seguro de tolerância e inclusão.

OS JOGOS PERVASIVOS

Os jogos pervasivos são situações de jogo que expandem o círculo mágico definido por Huizinga, a nível espacial ou temporal (Montola, 2005). Estes jogos, considerados como uma nova forma de jogo que foge a definições fáceis, agrupam frequentemente, sob o seu conceito genérico, outras formas de jogo, como jogos de realidade aumentada, jogos de localização geográfica, jogos urbanos, jogos de realidade híbrida, jogos urbanos, entre

outros. Adriana de Souza e Silva e Daniel M. Sutko (2009) definem os jogos pervasivos como um conjunto de atividades lúdicas que usam tecnologias móveis como interfaces e o espaço físico como tabuleiro de jogo. Aqui, o jogo aparece ligado ao espaço público, frequentemente, uma cidade ou uma área definida dentro de uma cidade. O espaço de jogo é sempre maior quando comparado com os jogos tradicionais, uma vez que acontecem à escala humana. Outra das características deste tipo de jogo é o recurso às tecnologias de comunicação, como telemóveis, Internet, média locativas, como o GPS e realidade aumentada, por exemplo (Montola et al., 2009).

De acordo com Mark Weiser (Salen, K. e Zimmerman, 2003), um dos precursores deste conceito, a Computação Pervasiva ou Computação Ubíqua integra a informática com as ações e comportamentos quotidianos. Trata-se de uma forma de jogo que amplia as experiências dos jogos de vídeo para o mundo físico, envolvendo espaços físicos e eletrónicos (Montola, 2005). Normalmente a narrativa dos jogos pervasivos consiste em encontrar alguém ou algo, ou evitar ser encontrado, em alguns contextos assume a forma de uma caça ao tesouro, baseada, por exemplo, na ideia de *geocaching*⁷. Os jogos pervasivos têm potencial para envolver o jogador com desafios contextuais, estabelecendo uma ligação com o ambiente circundante (Coelho et al., 2020): práticas lúdicas e organizadas, em ambientes urbanos com algum tipo de suporte tecnológico / digital e servindo propósitos sociais - isto é, com o propósito de aumentar a consciência sobre questões específicas.

Gabriele Ferri e Patrick Coppok (2013) definem “Jogos Urbanos” como um subconjunto específico dos Jogos Pervasivos, ambientados em áreas metropolitanas, que incentivam os participantes a circular livremente pelas áreas públicas e com elas interagir. De acordo com estes autores, os Jogos Urbanos são frequentemente projetados para criar um nível mínimo de competição entre os jogadores, enfatizando, ao invés, a exploração, experimentação e uso criativo dos espaços urbanos. Jane McGonigal (2013) defende que a transformação de um problema quotidiano num obstáculo voluntário, ativa um interesse genuíno, alicerçado na curiosidade, motivação, esforço e otimismo, que não existiria de outra forma. A motivação é o próprio desejo de envolvimento com um jogo que possa,

⁷ No *geocaching*, uma pequena caixa com alguns itens e um diário de bordo são escondidos num local acessível ao público. As coordenadas GPS dessa caixa são publicadas num site. Os *geocachers* usam seus dispositivos GPS portáteis para encontrar a caixa, de onde podem retirar um item, substituindo-o por outro objeto igualmente relevante para o desafio. Em seguida, o diário de bordo é assinado e a descoberta é relatada no site.

assim, adquirir um novo significado, mais expressivo, com o qual o jogador se identifique. Neste projeto de reação ao discurso de ódio que temos vindo a descrever, o objetivo, depois de compreender as condições causadoras da expressão de ódio nas interações entre os jogadores, passou a ser a disseminação de ferramentas educativas, na forma de jogos sérios, como práticas lúdicas que procuram, ao mesmo tempo, promover efeitos de consciencialização social mais amplos e concretos, em jogadores, de uma comunidade, em uma gama muito ampla de espaços públicos urbanos e suburbanos, transformando assim esses espaços em uma espécie de "interface lúdica", termo cunhado por Gabriele Ferri e Patrick Coppok (2013).

PROPOSTA E METODOLOGIA

Tendo como ponto de base o conceito de “cultura da convergência” (Jenkins, 2009), que define as transformações tecnológicas, económicas, culturais e sociais percebidas no cenário contemporâneo dos meios de comunicação, propomos, na metodologia, uma abordagem participativa, considerando-a a mais eficaz no desenvolvimento de capacidades e ferramentas para a mudança. A abordagem de investigação-ação participativa (Gubrium e Harper, 2013) afirma-se como um caminho eficaz para a compreensão mútua, própria de comunidades tolerantes e inclusivas. Todas as ações previstas por este projeto visam a promoção de valores da cultura democrática e da cidadania digital nas comunidades escolares, onde a violência tem encontrado terreno fértil para conflitos e agressões.

Neste projeto, através da literacia dos videojogos (Contreras-Espinosa e Scolari, 2019), as ações a implementar propõem desenvolver, junto dos jovens, um conjunto de competências relacionadas com o pensamento crítico perante os média, colaboração e participação, mostrando a importância do equilíbrio entre as duas formas de educação, formal e informal. A estratégia de aprendizagem informal, a partir da resolução de problemas, da simulação, avaliação e imitação, é atualmente considerada a mais eficaz na promoção do sucesso (Grizzle e Tornero, 2016). A metodologia do projeto prevê um trabalho em rede, mobilizando ações que permitam potenciar o poder criativo e multidisciplinar da gamificação, para consciencializar ações e mudar comportamentos. Acreditamos que através desta metodologia participativa poderemos contribuir para a inclusão digital, para o sucesso escolar, o desenvolvimento pessoal e a capacitação para uma cidadania ativa e esclarecida.

A literacia digital é um dos pontos-chave que permeia o projeto - considerando a cultura do jogo como motor de promoção dos valores democráticos e de cidadania digital, promovendo comportamentos positivos e limitadores do discurso de ódio online. Por meio da abordagem da literacia dos média, foram criadas várias ferramentas: 15 itinerários pedagógicos, 4 jogos sérios e 1 jogo urbano, recursos motivadores para combater o discurso de ódio online, desenvolver uma compreensão crítica das práticas quotidianas dos jovens, bem como para propor alternativas às narrativas existentes, capazes de promover os valores democráticos. Neste sentido, os jogos e a serão a metodologia utilizada para a produção eficaz de novas contra-narrativas contra o discurso de ódio, bem como para a disseminação dos resultados do projeto na forma de jogos urbanos. Encontra-se então prevista a criação de quatro eventos, onde os cidadãos serão convidados a participar num jogo público no espaço urbano, envolvendo-se ativamente nos resultados do projeto. Os jogos, criados na sequência de uma chamada internacional e de um *Hackathon* que decorreu online, devido à pandemia, já se encontram disponíveis no site do projeto⁸ e têm sido divulgados em ações de formação e workshops com alunos e professores que são convidados a experimentá-los. Por outro lado, foram ainda disponibilizados, no site do projeto, 15 itinerários pedagógicos, que permitem a abordagem do problema, recorrendo aos mecanismos do jogo para incentivar a reflexão sobre as consequências do discurso tóxico. Neste artigo, pretendemos explorar, de forma mais específica, os jogos urbanos que foram desenvolvidos pela nossa equipa, os seus objetivos, implementação e alcance.

PROTOTIPAGEM DE UM JOGO PERVASIVO

Uma das propostas do plano de disseminação ativa do projeto é o desenvolvimento de jogos urbanos: um tipo de jogo pervasivo, prototipado com um grupo selecionado de jovens graças à rede de cada parceiro: escolas, centros juvenis ou associações a serem envolvidos na fase de divulgação como atores-chave e não apenas como grupos-alvo. Neste sentido, os jovens tornam-se desenvolvedores de jogos e reutilizam o prazer e as competências dos jogadores de videogame para ativar a participação cívica.

O projeto prevê a concretização de quatro jogos urbanos nas cidades de Rimini (Itália), Munique (Alemanha), Varsóvia (Polónia) e Siauliai (Lituânia), com o apoio de um

⁸ www.playyourole.eu.

manual com as principais tarefas, etapas e descrições, que será lançado gratuitamente e nas várias línguas europeias envolvidas no projeto, para difundir este conceito de jogo urbano contra a intolerância e o discurso de ódio. O argumento proposto está cimentado num blog de videogame gerido por dois autores - um rapaz e uma rapariga - que escrevem sobre as suas experiências de jogo. A narrativa do jogo prevê que o blog esteja, no momento do início do jogo, encerrado e a única página acessível corresponderá ao *post-mortem* da página, agradecendo aos fãs. O encerramento é oficialmente declarado, levando a questões inerentes: o que aconteceu aos autores? Por que decidiram parar de escrever? O jogo foi desenhado como uma caça ao tesouro, onde cada pista encontrada permite aos jogadores juntar mais um pedaço de informação sobre a história do blog, formando um puzzle. A narrativa desdobra-se num crescendo de ódio, começando com um comentário negativo até chegar a uma situação insustentável para os autores. Pretende-se retratar uma experiência plausível, que ajude os jogadores a refletir sobre a relevância do ódio online e o impacto na vida dos utilizadores da Internet.

Terminada a narrativa principal, os utilizadores poderão aceder a um último *post* secreto, com data posterior à do último *post* que já conheciam e que será considerada um epílogo. Esta última mensagem terá a função de proporcionar um encerramento mais completo, levando a uma reflexão mais consistente sobre a história e trazendo uma mensagem de esperança. Devido à atual pandemia, o jogo inicial foi redesenhado num formato virtual, que terá como base redes sociais e o blog, contudo serão fornecidas ferramentas que permitirão mover parte da caça ao tesouro para o mundo físico, as 4 cidades anteriormente referidas. Inspirado na mecânica dos Jogos de Realidade Alternativa (ARG), será desenvolvido um manual que guiará os utilizadores, bem como professores, educadores e mediadores formativos, nessa transferência do jogo virtual para o jogo físico, como por exemplo, uma nota dentro de um livro, numa biblioteca, uma caixa junto a um momento emblemático, um envelope na entrada de um teatro.

O ato de investigar e reconstruir uma história para a compreender, agrega valor à própria situação de jogo, recriando uma ligação mais pessoal e direta entre jogadores, transeuntes e o ambiente urbano em que o jogo acontece (Gabriele Ferri e Patrick Coppok, 2013). Nesse sentido, os participantes não são "apenas jogadores", mas também assumem o comando de uma pequena, mas significativa parte de uma investigação para descobrir uma história específica de um lugar. Aliamos, nesta iniciativa, que podemos classificar como jogo sério urbano, a interação social entre jogadores, a interação com o espaço, a

sensação de aventura ao explorar novos ambientes ou ao resolver o desafio, mas também, por outro lado, a ao reconstruir a narrativa em volta do discurso de ódio e das suas consequências torna-se inevitável o envolvimento do jogador com o problema, as consequências sociais e mesmo políticas concretas, em relação a esta questão urgente do mundo físico e virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O discurso de ódio online tem vindo a proliferar na Internet e em particular nos ambientes de jogo e comunidades que lhes estão associadas. (Zannettou, et al. 2020). Se, por um lado, o direito individual à liberdade de expressão é inalienável e indiscutível, não é menos importante sublinhar que o exercício desse direito implica a responsabilidade e o respeito pelo outro e pela diferença (Gagliardone et al., 2015), uma vez que as palavras de ódio online podem afetar o mundo físico, podendo conduzir, num nível extremo, a crimes de ódio. Conforme refere Oscar Pérez de la Fuente (2019) há limites legítimos à liberdade de expressão quando há certos conflitos com outros direitos fundamentais. Diante do argumento de que permitir essas expressões é o custo da liberdade, em comparação com os modelos governativos autoritários, pode-se argumentar que a linguagem de ódio causa, efetivamente, danos a determinados indivíduos e grupos específicos. A misoginia, o racismo, o antissemitismo, a homofobia, a xenofobia e outras formas de alterofobia têm vários mecanismos para produzir vítimas e causar danos.

A preocupação dos governos democráticos reside precisamente aí: se a democracia se encontra alicerçada nos valores da liberdade e da igualdade, tem de haver um equilíbrio entre esses valores para que nenhum tenha de ser sacrificado. O nosso contributo, neste campo, é a utilização do jogo imbuído de uma contra-narrativa capaz de conter o discurso de ódio online, pela valorização da consciência dos Direitos Humanos, através de uma poderosa ferramenta os jogos sérios. Para chegar a estas ferramentas, partimos, inicialmente, da análise de um inquérito por questionário aplicado pela equipa do Projeto “Play Your Role” a 572 a jovens e adolescentes entre os 12 e os 20 anos, em três países europeus (Portugal, Itália e Lituânia). Através desta amostra, foi possível analisar as interações de jovens jogadores em jogos e plataformas de jogo online⁹. A análise dados

⁹ A análise de dados completa resultante deste inquérito pode ser consultada no site do projeto: www.playyourrole.eu.

permitiu perceber que os jovens que passam mais tempo a jogar online, mostram uma tendência maior para praticar discurso de ódio e também para se tornarem vítimas desse mesmo discurso. Por outro lado, depreende-se também que as sanções e a criminalização, como resposta ao discurso de ódio são ações relevantes, no entanto assumem-se como uma cura parcial e provisória para um problema que precisa ser estudado e trabalhado desde as raízes da sua dimensão cultural, apostando sobretudo na educação, na literacia e na promoção da cidadania crítica. Aprender sobre, através e para os Direitos Humanos é essencial na manutenção de um meio ativo de empatia e respeito pelo outro também junto dos utilizadores da Internet.

Pretende-se que a experimentação dos quatro jogos online e dos jogos pervasivos, mediada por educadores, tenha o mesmo objetivo principal do projeto *Play Your Role - Gamification against Hate Speech*: a implementação de um combate sério ao discurso de ódio online através do reforço comportamental positivo entre jovens. O reforço do pensamento crítico sobre as fontes e o conteúdo das informações que encontram na rede pode favorecer diversos fatores, como a autoestima, o autoconhecimento, a catarse, a desconstrução e reconstrução de situações reais, bem como a construção de identidade em espaço simulado. Afinal, a simulação não representa apenas objetos e sistemas, representa, principalmente, modelos e comportamentos (Frasca, 1999). O objetivo deste trabalho foi a reflexão em torno do discurso de ódio online, apontando caminhos possíveis para o combater. A criação de uma comunidade, unida por um objetivo comum, alicerçada na gamificação de um problema e favorecida pela convergência espacial, na forma de um jogo urbano, assume-se como uma ferramenta útil, um grão de areia, um ponto de partida, na mobilização contra o discurso de ódio. O transbordamento entre diferentes realidades e ficcionalidade permite uma experiência coletiva engajada no fingimento partilhado, um despertar de consciência para as consequências do discurso tóxico que prolifera pelas ruas do mundo virtual.

REFERÊNCIAS

BREUER, J. Hate Speech in Online Games. In Online Hate Speech. Kaspar, K., Gräber, L., 2017.

CITRON, D. & NORTON, H., Intermediaries and Hate Speech: Fostering Digital Citizenship for Our Information Age. Boston University Law Review, Vol. 91, p. 1435, 2011, University of Maryland Legal Studies Research Paper No. 2011-16, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1764004>

CONTREARAS-ESPINOSA, R. S.; SCOLARI, C. A. How do teens learn to play video games? Journal of Information Literacy, 13(1), 2019. DOI: <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>

FERRI, G., COPPOCK, P. “Serious Urban Games. From play in the city to play for the city”. In Tosoni, S., Tarantino, M., Giaccardi, C. (Eds.), Media and The City: Urbanism, Technology and Communication. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholar Press, 2013 (pp. 120-134).

FRASCA, G. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative. Helsinki: Parnasso 3, 1999. p. 365-371.

GAGLIARDONE, I., GAL, D., ALVES, T., MARTINEZ, G. Countering online hate Speech. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2015.

GREENAWALT, K. Rationales for Freedom of Speech. In A. D. Moore. Information Ethics: Privacy, Property, and Power. Washington: Washington University Press, 2005.

GRIZZLE, A., TORNERO, J. 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.

_____, e **HARPER**, K. Participatory visual and digital methods. Walnut Creek, CA: Le Coast Press, 2013.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. Lisboa: Edições 70, 1938.

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

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MCGONIGAL, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape London, 2013.

MONTOLA, M. Exploring the edge of the magic circle: defining pervasive games. In: *Proceedings of Digital Arts and Culture*. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2005.

_____.; **STENROS**, J.; **WAERN**, A. *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*. Morgan Kaufmann Publishers, 2009.

PEREZ, Ó. “Libertad de expresión y lenguaje del odio como un dilema entre libertad e igualdad”, In *RAEIC*, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, vol . 6, num. 12, 5-34, 2019. <https://doi.org/10.24137/raeic.6.12.1>

PONTE C. & **BATISTA**, S. *EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. Lisboa: EU Kids Online e NOVA FCSH, 2019.

SALEN, K. e **ZIMMERMAN**, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

STOLLER, R. *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

SILVA, Adriana Souza; **SUTKO**, Daniel M. Digital Cityscapes: merging digital and urban playspaces. New York: Peter Lang Publishing, Inc., 2009.

ZANETTOU, S., **FINKELSTEIN** J., **BRADLYN**, B., **BLACKBURN**, J. A quantitative approach to understanding online antisemitism. In De Choudhury, M. (Ed.), Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media. 2020 (Vol. 14, pp. 786–797). DOI: <https://www.aaai.org/ojs/index.php/ICWSM/article/view/7343>